

SPACE GOLDBIC®

Tödliche Ferien



Für Paul Watson,
den "Hirt der Meere", und seine Organisation Sea Shepherd.
Endlich ist da jemand, der nicht nur vom Schicksal der Ozeane redet,
sondern Walfänger versenkt und Treibnetze zerstört.

Vorwärts Orcaforce!



SPACE[®] GOTHIC

Tödliche Ferien



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

Zum vorliegenden Science-Fiction-Rollenspiel **Space Gothic®** sind außerdem folgende Bände erschienen:

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch).

Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Beachten Sie bitte, daß in **Space Gothic®** eine fiktive Welt beschrieben wird. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Space Gothic® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Gerhard Winkler und Michael Greiss.

© 1994 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen: Hans Schneider, Frankfurt; Hans-Jörg Brehm, Raunheim; Michael Greiss, Wiesbaden

Autoren: Michael Greiss, Wiesbaden; Gerhard Winkler, Wiesbaden

Redaktion: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: D & S DRUCKSTUDIO, Düsseldorf

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden



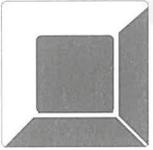
Fantastische Spiele GbR
Michael Greiss
Wiesbaden
Tel. 0611-21-5



Inhalt:

1.  Tödliche Ferien
Seite 7

2.  Ein Wintermärchen
Seite 27

3.  Anhang
und Tabellenteil
Seite 45

"Gruppe 2 in Position. Der Schneesturm scheint nachzulassen. Terraformer 4 unbeschädigt vorgefunden."

"Sehr gut, Gruppe 2. Bleiben Sie in Position bis weitere Order kommen. Basis over."

"Gruppe 3 an Basis. Aufmarschposition noch nicht erreicht. Sturm nimmt in unserer Gegend zu. Heftige Erdschütterungen spürbar. Herkunft unklar."

"Achtung Gruppe 3. Ihre Hilfe am Checkpoint wird dringend gebraucht. Erhöhen Sie Ihre Fahrtgeschwindigkeit. Basis over."

"Oh Gott, Basis kommen. Ein Fahrzeug mit Besatzung versunken. Diese Schreie . . . wir . . . Der Boden scheint zu leben. Ihr müßt uns Chopper schicken. Überall Blasen am Körper . . . wir sind . . . Jake, paß auf . . . dort . . . mehr rechts . . . das große Vieh . . . Feuer Jungs! Da drüben . . . Aaaaaarrh . . ."

"Basis ruft Gruppe 3. Basis ruft Gruppe 3. Basis ruft Gruppe 3. Hören Sie mich? Basis ruft Gruppe 3. Melden Sie sich, Cooper!"

" . . . "

"Achtung an alle Einheiten. Kontakt zu Gruppe 3 um 03.35 Uhr TSZ in Planquadrat 19 b verloren. Umstände unklar. Alle Gruppen Rotalarm, ich wiederhole, Rotalarm. Basis over."



Wer den Tod
akzeptiert, verliert
die Furcht und
kann tun, was
er will.
Hoka hey –
Ein guter Tag
zum Sterben.

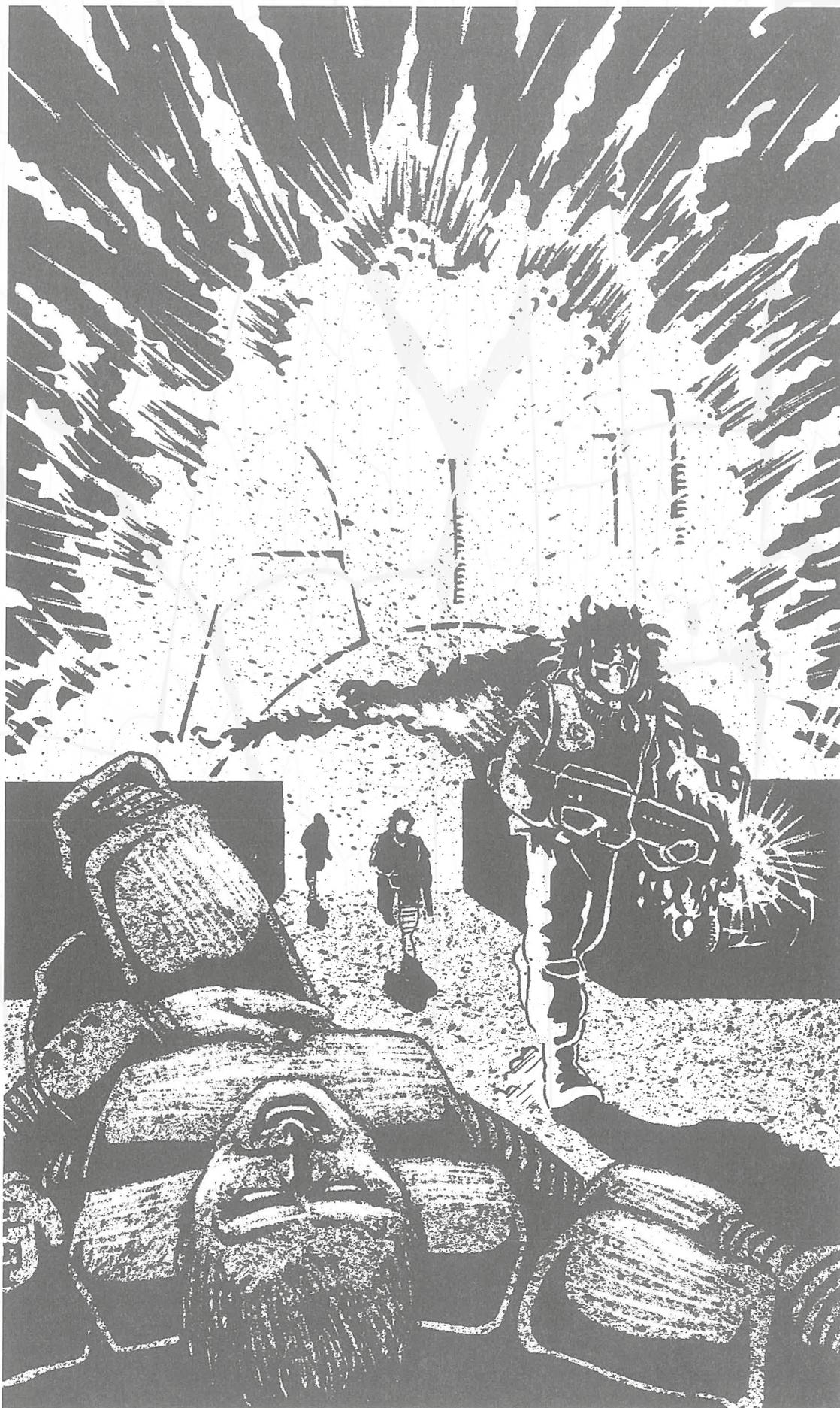
Paul Watson

Wer keine Kraft
zum Traum hat,
hat keine Kraft
zum Leben.

Ernst Toller

Bist Du in der
Stimmung für
noch 'n Komma?

Rainer Nagel



"Schade, daß Titanbeton nicht brennt!", ist der Wahlspruch der Aktivisten von Wolters Söhne.



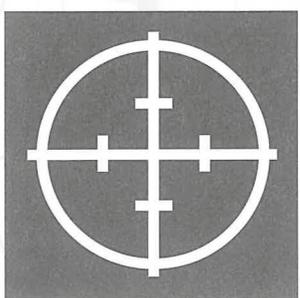
SPACE®
GOTHIC

von
Michael
Greiss



Fantastische
Spiele GbR

" TÖDLICHE FERIEN



*Der General?
Hat der 'ne
Glatze und 'nen
Ohrring?*

*"Actionbolt"
Morris*

*Mr. Tango, Ihre
ID-Karte scheint
gefälscht zu sein.*

*Zöllner
während
Kontrolle*

*Endlich Ferien!
Timothy Bugler*

I. Prolog

Das einzige Geräusch im Raum war das Knarren der polierten Kunstlederreitstiefel des Stützpunktkommandeurs. General Curt von Paller starrte durch das staubige Fenster in den gleisenden Sonnenaufgang. "Verdammte Sonne", knurrte von Paller: "Es ist viel zu heiß auf diesem kochenden Lehmball!"

Er wandte sich um und ließ sich in seinen Ledersessel fallen. Während er den Schalter für die Stahljalousien betätigte, um die Sonne auszusperren, dachte der General über die Eildepesche des Maulwurfs nach: "Entführung ist zwar kein feiner Stil, aber im Exil ist jedes Mittel recht." Er betrachtete nachdenklich die Personalakten der in Frage kommenden Männer. Sie waren alle gut ausgebildet, skrupellos, und keiner hatte Familie.

Als er eine Stunde später den Morgenappell abnahm, hatte er seine Entscheidung gefällt. Die nächsten Sommerferien könnten für manche Leute tödliche Ferien werden . . .

Timothy Bugler, verzogener Sproß einer einflußreichen Familie, soll eine Woche seiner Internatsferien auf dem Vergnügungsplaneten "Simpsons Superwelt" verbringen. Zu seinem Schutz wird eine Gruppe von nervenstarken Leibwächtern engagiert.

Die Gegenseite schläft jedoch nicht. Shark Investments sendet skrupellose Beauftragte aus, die Timotheys Entführung in die Wege leiten sollen. Mit dem Jungen als Geisel könnten der TSU-Regierung diverse Gegenleistungen abgepreßt werden.

Der kleine Bugler ist jedoch ein egoistischer und hinterhältiger Frühpubertärer. Seine Beschützer und auch die Entführer in spe haben eine harte Zeit vor sich.

II. Voraussetzungen

Dieses Modul kann mit jeder beliebigen Charakterklasse gespielt werden. Für die Leibwächtergruppe empfehlen wir die Charakterklasse "Bodyguard", die Sie im Anhang des Modulbandes finden. Der Spielleiter sollte, je nach persönlichem Hintergrund der Abenteurer, eine passende Vorgeschichte und Einführungssequenz ausarbeiten.

Darüber hinaus kann das vorliegende Abenteuer in drei Variationen gespielt werden. Sollten Sie ein routinierter Spielleiter sein, so empfehlen wir Variationsmöglichkeit 3.

1. Die Spieler übernehmen den Part der Leibwächtergruppe. Sie stehen mit ihrer Gesundheit für den Schutz des Jungen ein. Der Spielleiter benutzt die vorbereitete Entführergruppe als Gegenspieler.

Spieler: 3 - 6

2. Die Spieler versuchen sich als hinterhältige Kidnapper. Der Spielleiter verwendet die ausgearbeitete Bodyguardgruppe, um den Minderjährigen zu bewachen.

Spieler: 3 - 6

3. Zwei verschiedene Spielergruppen übernehmen getrennt die gegensätzlichen Rollen. Die Gruppen sollten ungefähr gleich groß und vergleichbar stark sein.

Diese Art des Spielens verlangt dem Spielleiter einiges ab. Er muß versuchen, ein simultanes Zusammenspiel der feindlichen Gruppen zu ermöglichen und er darf keine Seite benachteiligen. Etwas einfacher wird es, wenn sich zwei Spielleiter die Spielergruppen zuteilen und gleichzeitig an verschiedenen Orten spielen. Idealerweise sollten die Spielleiter per Telefon etc. kommunizieren können.

Trotz allem ist simultanes Spielen eine ultimative Herausforderung für den Spielleiter. Viel Glück!

Spieler: je Gruppe 3 - 6

III. Ferienanfang für die Leibwächter

Auf dem Raumhafen von Prometheus werden die Spieler bereits von einem Chauffeur in Dienstuniform erwartet. Er hat ein Schild mit den Namen der Charaktere in seiner Hand, um sie auf sich aufmerksam zu machen. Igor Feldmansky führt die Gruppe nach einer kurzen und förmlichen Begrüßung zu einem geräumigen Kleinravbus. Die Spieler werden vom Raumhafen in den luxuriösen Stadtteil Sonnenpark gebracht. Hier sind die Straßen blitzsauber und es patrouillieren auffällig viele Polizisten. Der Wagen fährt an ausladenden Villen vorbei, die durch hohe Mauern beschirmt werden. Die vornehmen Messingschilder an den Toreinfahrten verraten, daß in diesem Viertel viel Politprominenz wohnt (*Ein kritisch denkender Charakter würde jetzt über die letzten Steuererhöhungen meditieren und sich fragen, welche der Villen er wohl mitfinanziert hat*).

Chauffeur Feldmansky beantwortet übrigens keine Fragen über seinen Arbeitgeber oder über die zu schützenden Personen.

Der Wagen hält nach 50 Minuten vor einer gut gesicherten Einfahrt. Erst nachdem die Abenteurer mehrmals mit Detektoren durchsucht und befragt worden sind, werden sie eingeladen (*ohne Waffen!*).

Die Charaktere werden von zwei unauffälligen Leibwächtern in den Garten eskortiert. Dort halten sich Frederick Miles Bugler und seine Frau Helena im Schatten eines großen Baumes auf. In ihrer Nähe stehen zwei weitere unauffäl-

lige Herren, die auffällige Ausbuchtungen unter ihren Achseln spazierentragen.
(Spieleleiterinformation: Im Garten befinden sich nochmals 6 Leibwächter und im Haus sind 3 Wachmänner an elektronischen Überwachungsgeräten beschäftigt.)

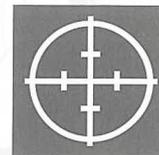
Das Ehepaar Bugler führt die Spielergruppe in einen abhörsicheren Pavillion. Dort erläutert der Hausherr die anstehende Aufgabe.

"Danke für Ihr Kommen. Wir benötigen Ihre Hilfe in einer wichtigen Sache. Wie Sie wissen, beginnen morgen die Sommerferien in allen staatlichen und privaten Schulen. Unser jüngster Sohn, Timothy, wird dann für vier Wochen das Eliteinternat 'Terra's Finest' verlassen.

Leider müssen meine Frau und ich in der ersten Woche wichtige Angelegenheiten politischer Natur erledigen. Wir können uns also nicht um unseren Sohn kümmern. Deshalb sind Sie engagiert worden. Sie sollen Timothy eine Woche auf dem Ferienplaneten 'Simpsons Superwelt' beschützen. Unser kleiner Liebling soll dort eine

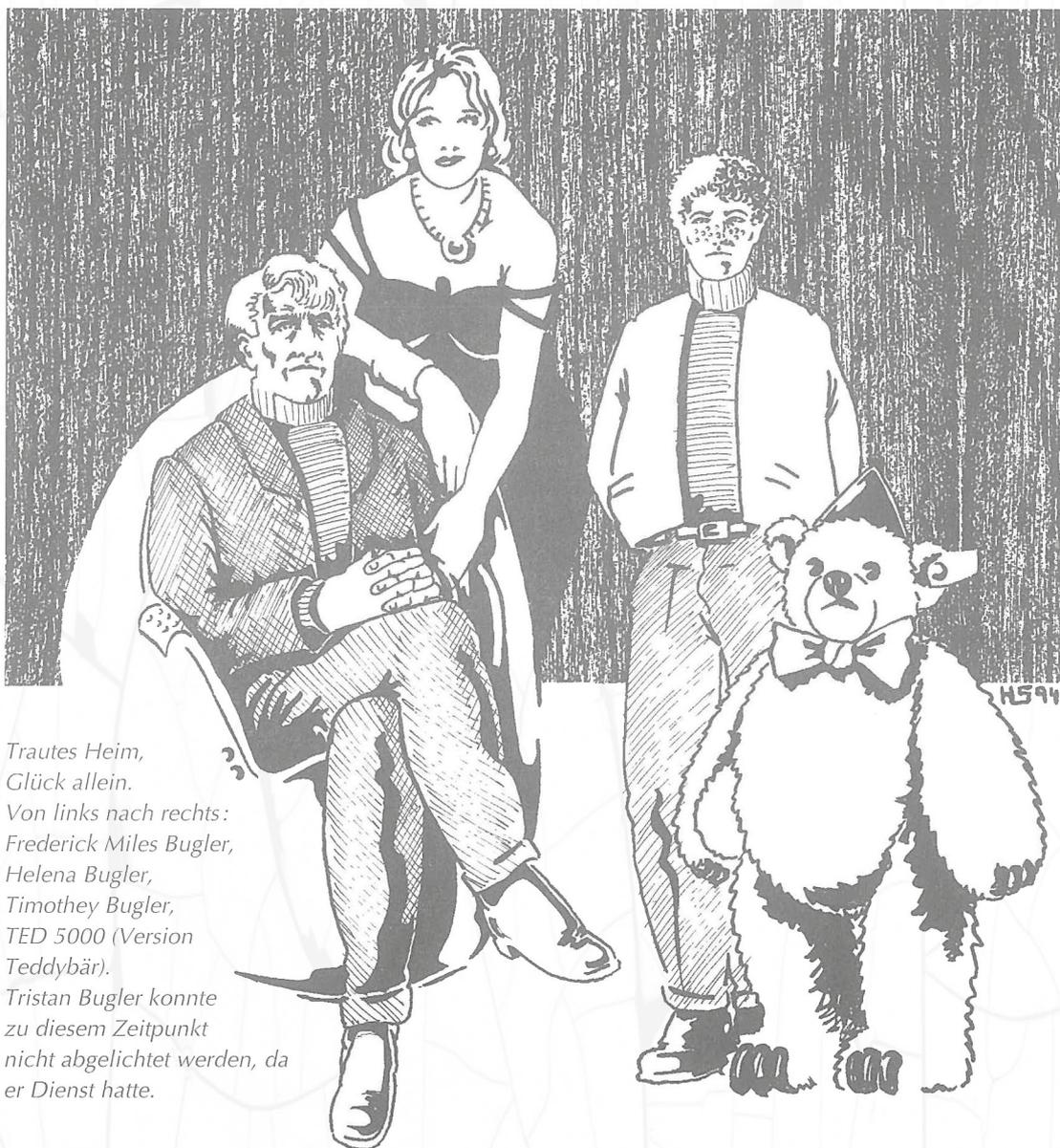
schöne Zeit verbringen und alle Attraktionen des Ferienparks auskosten. Lesen Sie ihm jeden Wunsch von den Lippen ab. Er hat ein sensibles Gemüt. Sie werden ihn sicher gern haben. Für Hotelzimmer, Hin- und Rückflug ist schon gesorgt. Alles weitere erfahren Sie von meinem Privatsekretär. Bitte sorgen Sie für ihn wie für Ihren eigenen Sohn. Ich wünsche Ihnen eine schöne Zeit."

Die Spielergruppe wird sofort von einem Wächter aus dem Pavillion zum Tor geführt. Dort bekommt sie ihre Waffen zurück. In dem kleinen Gravbus erwartet sie schon der Privatsekretär van Veelen und der Chauffeur Feldmansky. Sekretär van Veelen teilt den Abenteurern während der Fahrt wichtige Informationen mit und steht für Fragen zur Verfügung: "Minister Bugler hat für Sie schon einige Dinge vorbereiten lassen. Jeder von Ihnen bekommt eine Sondererlaubnis, um im Ferienpark einen Stunner führen zu dürfen (Spielhilfe 1). Weiterhin sind für Sie VIP-Zimmer im Hotel 'Simp-



Ups, das war eine fünfköpfige Familie.

Dirk "Duck" Dunn



Trautes Heim,
Glück allein.
Von links nach rechts:
Frederick Miles Bugler,
Helena Bugler,
Timothy Bugler,
TED 5000 (Version
Teddybär).

Tristan Bugler konnte zu diesem Zeitpunkt nicht abgelichtet werden, da er Dienst hatte.

Achtung!
Der General
kommt!

Phil Tango

Wir sind die fliegenden R... - ääh - Pirelli-Brüder.

"Actionbolt" Morris

Mein geliebter Bruder Ray wird uns allen noch lange im Gedächtnis bleiben. Seine Ruhe, seine Kraft und seine Maßzüge sind unvergessen. Er opferte sein blühendes Leben für einen Sieg in ferner Zukunft. Ruhe sanft, Bruderherz!

Phil Tango

sons First Class' gebucht. Sie fliegen mit einem Militärschiff sofort zum System Lambda Aurigae (70). Auf der Orbitalstation des Planeten Eriwan werden Sie Timothy Bugler und Frau Schröter, das Kindermädchen, von einer anderen Leibwächtergruppe übernehmen. In einem gecharterten AKB legen Sie dann die letzte Etappe zurück.

Ab der Ankunft auf Simpsons Superwelt liegt der Schutz des jungen Bugler allein in Ihren Händen. Ein parkeigener Gravwagen wird Sie jeden Morgen um 10 Uhr im Hotel abholen und zum Parkeingang bringen. Bitte achten Sie darauf, daß Sie innerhalb des Parkgeländes keine anderen Waffen als Stunner benutzen. Welche Verteidigungsmaßnahmen Sie außerhalb des Freizeitparks treffen, bleibt Ihnen überlassen. Denken Sie aber daran, daß für eine verwendete Waffe ein gültiger Waffenschein vorhanden sein muß!

Kapitän Kaufmann, der Eigner des Charter-AKB's, hält für Sie an Bord seines Schiffes Stunner der Marke PTI "Dreamer" bereit. Sie können natürlich auch auf eigenes Material zurückgreifen. Selbstverständlich sind die entliehenen Stunner nach Erledigung des Auftrags unbeschädigt zurückzugeben.

Sie werden am Sonntag, den 15.08.2245, ankommen. Die Abholung erfolgt am 20.08.2245. Finden Sie sich um 20 Uhr am Landefeld 2 ein. Kapitän Kaufmann liegt mit seinem Schiff die ganze Woche über im Raumbahnhof.

Eines ist noch sehr wichtig. Timothy Bugler soll inkognito eine Woche Spaß haben. Niemand

weiß von diesem Unternehmen. Wenden Sie sich also nur bei den allergrößten Schwierigkeiten an die örtlichen Sicherheitsbehörden. Der Herr Minister wird einen reibungslosen Ablauf sicher mit einer großzügigen Sonderprämie honorieren. Das Grundgehalt beträgt 150 EH pro Kopf für die vereinbarte Zeit und bei Erfolg bekommt jeder eine Sonderzahlung von weiteren 50 EH.

Bitte reichen Sie nach Abschluß des Auftrags für alle Spesen eine Quittung ein.

Ich wünsche Ihnen viel Glück bei diesem Unternehmen!"

Die Leibwächtergruppe wird von van Veelen durch verschiedene Sicherheitskontrollen geschleust. Schließlich stehen die Charaktere auf einem separaten Landefeld vor dem Raumfernaufklärer "Pepita II".

Der Sekretär des Ministers übergibt dem Kapitän ein ausgefülltes Formular und verabschiedet sich dann diskret. Der Schiffsführer stellt sich als "Chief Captain Peter Gnash, SEK" vor. Die Spieler bekommen auf dem SEK-Aufklärer zwei kleine Räume zur Verfügung gestellt. Die übrigen 8 Besatzungsmitglieder gehören ebenfalls dem SEK an und sind während der Reise nicht sonderlich redselig.

Der Flug dauert, inclusive Hyperraumsprung und Wartung, 22 Stunden. Als das Militärschiff an die Orbitalstation des Planeten Eriwan andockt, zeigt die TSZ-Uhr in der Zentrale des Raumers 11.53 Uhr / 14.08.2245 an. Der Auftrag beginnt, jetzt wird es ernst . . .



IV. Ferienanfang für die Entführer

Unbarmherzig brennt die Sonne auf die öden Ebenen des zweiten Planeten im System Tau Bootis (82). Die Kolonisten und Minenarbeiter der Förder- und Schachanlage "Abyss" wissen nicht, daß mit ihnen noch ungefähr 3.500 Shark-Angehörige diesen überhitzten Planeten bewohnen.

Diese Männer und Frauen waren Soldaten der 5. Kampfgruppe und ehemals dem Wehrblock Mitte zugeteilt. Nach dem katastrophalen Ausgang der Offensivaktion "Sommerwind" strandeten die Reste der Einheit mit einem defekten Truppentransporter und zwei Zerstörern im System Tau Bootis. Demfluguntüchtigen Transporter verdankte die Einheit ihr Überleben. Nachdem man aus dem Funkverkehr von der bedingungslosen Kapitulation erfahren hatte, bereitete sich die 5. Kampfgruppe auf eine längere Aufenthaltszeit vor.

Heute stellt die Basis "Wolfsschlucht" eine gut ausgebaute und autark existierende Station der Shark-Rebellen da. Man hat Kontakt mit anderen Stützpunkten und wartet auf den Gegenschlag (doch das ist eine ganz andere Geschichte und die soll hier noch nicht erzählt werden).

Die Gruppe der Entführer setzt sich aus Rebellen, Terroristen oder sonstigen Shark-Sympathisanten zusammen, die nach den Konzernkriegen hierher flüchten konnten.

Durch den Tip eines verdeckt arbeitenden Shark-Spions im Wirtschaftsministerium ist bekannt geworden, daß der jüngste Sprößling von Minister Bugler mit Leibwächtern zu dem Ferienplaneten "Simpsons Superwelt" unterwegs ist. Hektische Aktivität bricht aus. Alle Informationsquellen werden angezapft und gleichzeitig beginnt die Suche nach tauglichen Personen in den eigenen Reihen. Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, werden die Spielercharaktere am 10.08.2245 im Kommandobunker 37 über alles Wissenswerte unterrichtet. Der General und Stützpunktkommandant Curt von Paller leitet das Briefing:

"Männer und Frauen von Shark. Endlich haben sich die Jahre des Wartens ausgezahlt. Es hat sich eine Situation ergeben, die wir mit allen Mitteln ausnützen müssen. Der jüngste Sohn des Wirtschaftsministers befindet sich für kurze Zeit auf dem Vergnügungsplaneten Simpsons Superwelt. Nach unseren Informationen hat er lediglich eine mäßig fähige Bodyguardtruppe als Schutz zugeteilt bekommen. Hier kommen Sie ins Spiel. Ihre Aufgabe ist es, den Jungen um jeden Preis in Ihre Hand zu bekommen. Wenn Sie die Zielperson in Empfang genommen haben, deponieren Sie bitte diese Briefdatei (Spielhilfe 2) gut auffindbar. Danach begeben Sie sich

unauffällig mit dem jungen Bugler in die Hauptstadt des Planeten. In Weintraub City erwartet Sie eine Kontaktperson von uns. Diese Person heißt Tristan Wohlfeil und wohnt in der Weinbändlerallee 5861. Die geheime Losung lautet: 'Schwammzecken sind meine Lieblingstiere'. Bleiben Sie bei Wohlfeil und bewachen Sie den Jungen, bis Sie andere Order bekommen. Mit dem Bugler-Sproß können wir die TSU sicher zugänglicher für unsere Forderungen machen. Arbeiten Sie bitte einen Plan zu Ihrer Vorgehensweise aus. Wir treffen uns heute Abend und besprechen das Ergebnis. Shark versucht, Ihnen das benötigte Material zu stellen (Spielleiter). Bis heute Abend. Shark voran!"

Die Entführergruppe hat nun die Aufgabe, einen groben Entwurf zur geplanten Entführung und die Liste der Materialanforderungen vorzulegen (Die Materialgenehmigung läuft über den Spielleiter). General von Paller legt beim nächsten Treffen am Abend des selben Tages weiteres Informationsmaterial vor:

- Aufenthalt: 15.08.2245 - 20.08.2245
 - Hotel: Simpsons First Class
 - Leibwächter-Agentur: Prometheus Inc.
 - Auftragsnummer Agentur: #4989A71254L8
- Auskünfte über den Freizeitpark und den Zielpflaneten liegen im Ermessen des Spielleiters. Informationen über die Bodyguards und den Schutzauftrag können durch unerlaubtes Eindringen in den TLK-Zentralcomputer ermittelt werden (Probe "Computer bedienen" +40).

Für die Agenten von Shark werden automatisch Zimmer im Hotel "Grubers Termitenbau" gebucht. Sollten die Spieler sich für ein anderes Hotel entscheiden, werden die Zimmerbuchungen storniert und nach Wunsch umgeändert. Außerdem bekommen sie TSU-Freifliegtickets (gefälscht, 90 % Wirksamkeit bei Kontrolle), ID-Karten mit jeweils 150 EH (gefälscht, 80 % Wirksamkeit bei Kontrolle) und ihre Ausrüstung mit der Erpresserdatei (Spielhilfe 2) überreicht.

Am 11.08.2245 müssen sich die Charaktere am Raumhafen der Minenstation Abyss einfinden. Die Raumliner der verschiedenen Liniengesellschaften legen die ungeheure Entfernung in folgenden Etappen zurück:

1. Die Charaktere fliegen vom System Tau Bootis (82) zum System Alpha Bootis (11) mit dem Liner "Sarani" in 16 Stunden. Da in diesem Planetensystem ein Strafplanet vorhanden ist, können die Passagiere die Sprungstation nicht betreten. Während des Aufenthaltes/des Umsteigens muß jeder Reisende sich im Schiff/in markierten Zonen aufhalten (strenge Kontrollen!).



*Merk Dir eins,
Fisher: Der
Ungeduldige
wartet doppelt.*

György Kertész

*Krise kann ein
produktiver Zu-
stand sein. Man
muß ihm nur
den Beigeschmack
der Katastrophe
nehmen.*

Harold Vance

*Ich will noch
nicht sterben!*

Dirk "Duck" Dunn

Nirgends strapaziert sich der Mensch so sehr, wie bei der Jagd nach Erholung.

Samuel Weintraub

Ich sage, daß alle diejenigen auch für dieses Leben tot sind, die kein anderes erhoffen.

Goethe

Fünf synthetische Whiskey, aber pronto, Lutscher.

Fahim Musa

2. Der Großfrachter "Malteser Falke" benötigt 11 Stunden Flugzeit, um System Xi Bootis (92) zu erreichen.
3. Die Flugdauer zum System Xi Ursae Maioris (93) mit dem Frachter "Suleika" beläuft sich auf 14,5 Stunden.
4. Weitere 9 Stunden braucht der Liner "Cite Soleil", um das Planetensystem Beta Comae Berenicis (28) anzufliegen. In der Sprungstation gibt es eine Erfrischungsstation mit alkoholfreien Getränken und drei kleine christliche Kapellen, die mit jeweils einem Priester besetzt sind. Schnellhochzeit und Turbobeichte kosten je 1,3 EH.
5. 14 Stunden später befinden sich die Spieler an Bord des Safarischiffes "Ben Hur" im System Beta Geminorum (29).
6. Nach weiteren 17,5 Stunden dockt der Handelsfrachter "Cinderella" an die Sprungstation des Systems Chi₁ Orionis (38) an.
7. Die letzte Etappe bewältigen die Charaktere mit dem Fernaufklärer "Evita III". 9 Stunden braucht der ehemalige Militärtaucher, bis er das System Alpha Aurigae (10) erreicht. Von der Sprungstation können die Abenteurer per Kleinfrachter die Orbitalstation erreichen und dann mit dem Shuttle den Planeten Simpsons Superwelt anfliegen (1,5 EH kostet der komplette Flug pro Passagier).

Die Uhr der Sprungstation zeigt beim Eintreffen 07.04 Uhr / 15.08.2245 an. Wenn die Entführer keine besonderen Aktionen auf Sprung- oder Orbitalstation durchführen wollen (Beobachtung des Opfers bei Ankunft oder Entführungsversuch), betreten sie um 08.35 Uhr die Ankunftshalle des Raumhafens "Ferienpark Simpsons Superwelt". Die Jagd beginnt . . .

V. Timothy trifft auf die Leibwächter

Nach den üblichen Zollformalitäten erreichen die Charaktere den inneren Bereich der Sprungstation. In der Station existiert eine große Cafe-Bar ("Caterpillar"), zwei zollfreie Einkaufsmöglichkeiten, ein Kino, eine Laesum-Verkaufsstation (3 - 5 EH pro 100 Gramm Laesumplatin/Tagespreise Spielleiter) und eine Polizeistation mit 5 Wachhabenden.

Da das Kino und die Supermärkte wegen Mittagspause geschlossen sind, können die Spieler nur im "Caterpillar" warten.

Sollten die Abenteurer am Zollschalter oder auf dem Vorplatz ihre Schutzbefohlenen erwarten wollen, bekommen sie nach 5 Minuten Besuch von zwei Polizisten. Diese kontrollieren die Ausweispapiere und weisen alle Anwesenden darauf hin, daß aus Sicherheitsgründen alle Reisenden (ohne Ausnahme!) in der Cafe-Bar

"Caterpillar" Platz nehmen müssen. Wenn die Charaktere diese Anordnung umgehen, stellen die Ordnungskräfte Strafzettel in Höhe von bis zu 10 EH aus. In besonders schlimmen Fällen wird die ID-Karte eingezogen und die betreffende Person inhaftiert.

Cafe-Bar "Caterpillar"

Betreten die Spieler die Bar, um dort zu warten, registrieren sie sofort, daß das Etablissement eine Mischung aus Wartehalle und Kaschemme ist. Die drei breitschultrigen Kellner sehen so aus, als ob sie neben diversen Bestellungen auch eventuell aufflammenden Ärger schnell erledigen könnten. Die Scheiben der Glasfront und der Eingangstür sind aus undurchsichtigem Milchglas. Ein Lautsprecher und eine Anzeigetafel sorgen für eine optimale Vermittlung der An- und Abflugzeiten.

Der einzige noch freie Tisch befindet sich in unmittelbarer Nähe der Eingangstür. Die Charaktere haben keine Sicht auf den Vorplatz. Sollte jemand versuchen, die Kneipentür offen zu lassen, sind die Kellner rührend bemüht, diese umgehend zu schließen und den Gast auf seinen Platz zu verweisen.

Die Spieler haben nun etwas Zeit in der Trink- und Wartehalle zur Verfügung. Der Spielleiter sollte darauf achten, daß die Abenteurer in diesem Cafe bleiben.

Um 13.35 Uhr überstürzen sich die Ereignisse. Die Glasfront des Caterpillar zerbirst mit lautem Klirren. Ein Gravgepäckkarren durchbricht die Scheibe (*Ab diesem Moment finden sich die Spieler im Kampfundenmodus wieder*).

Charaktere, die am Tisch sitzen, haben eine 40 % Chance von einem großen Glasstück getroffen zu werden (1W6+1 Schaden). Nur sie haben die Möglichkeit, einen Blick auf den kleinen Vorplatz zu werfen. Dort ist ein rothaariger Junge zu sehen, der sich an den am Boden liegenden Fahrer des verunglückten Gepäckkarrens klammert. Im Hintergrund sprinten fünf Männer mit gezogenen Waffen zum Ort der Handlung.

(Spielleiterinfo: Lassen Sie ihren Spielern maximal 2 Sekunden Zeit, um weitere Aktionen zu planen. Der Halbwüchsige am Boden ist natürlich Timothy Bugler, und die fünf Herren sind seine momentanen Bodyguards. Der kleine Bugler ist, während der Gravgepäckkarren den Gang entlangfuhr, einfach ausgesprungen und hat dem bedauernswerten Fahrer die Augen zugehalten. Im Laufe des Gerangels verlor der Stationslademeister die Kontrolle über den vollgeladenen Karren.

Sollten die Abenteurer schießen, schützen die fremden Bodyguards Timothy nach Kräften und erwidern das Feuer unbarmherzig.)

Sobald diese Situation aufgeklärt ist, sind die alten Leibwächter froh, ihre aufreibende Schutzperson und das miesepetriges Kindermädchen los zu sein. Wenn die Spieler nach dem Verlauf der bisherigen Reise fragen, bekommen sie keine eindeutigen Antworten. Die fremden Bodyguards murmeln lediglich Statements wie: "Gott sei euch gnädig.", "Diese kleine Ratte!", "Nie wieder ein Auftrag von Bugler." Tiefer gehende Informationen sind den erschöpft aussehenden Männern nicht zu entlocken.

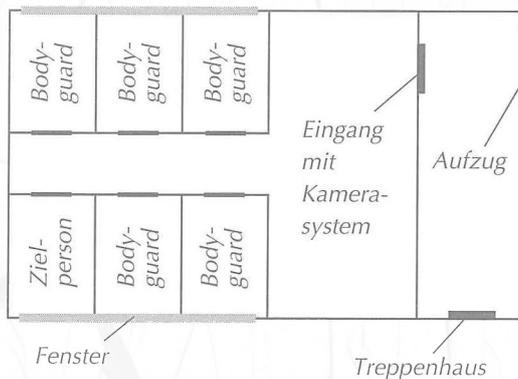
Als die alte Wachmannschaft die Gruppe verläßt, ist auf dem Gesicht von Timothy Bugler so etwas wie ein böses Lächeln auszumachen. Das Kindermädchen mustert die neuen Leibwächter hochnäsiger und streichelt Timothy über den Kopf: "Schau her Timo, das sind Deine neuen Beschützer. Ich hoffe sehr, man kann Ihnen trauen. Sie sehen nämlich äußerst unsauber aus. Sie waschen sich doch täglich?"

Der junge Bugler verpaßt dem ersten, dem er die Hand schüttelt, einen Elektroschock (STK 60) mit einem Handflächenschocker und lacht sich nach dem gelungenen Scherz halb tot. Nachdem die Wogen einigermaßen geglättet sind, begeben sich die Gruppe, Frau Schröter und Timothy mit seinem TED 5000 zum gecharterten AKB "Seagate". Dort werden sie von Kapitän Kaufmann begrüßt (der Trick mit dem Elektroschocker in der Hand zieht auch bei Kaufmann) und bekommen Kabinen zugewiesen. Der Bengel hält die Besatzung der "Seagate" eine halbe Stunde in Atem, weil die Einrichtung seiner Kabine nicht nach seinem Geschmack ist. Eine weitere Stunde später startet der AKB mit Ziel "Simpsons Superwelt" und angespannter Laune an Bord.

Wichtig! Nur für den Spielleiter! Wichtig!

Leider kann man Timotheys Launen und Sonderwünsche nicht für jede Spielszene beschreiben. Dies würde den Rahmen des Moduls sprengen. Es ist aber wichtig darauf hinzuweisen, daß das Abenteuer seine spezielle Würze durch die Handlungen des Spielleiters bekommt. Er muß die Persönlichkeit von Timothy Bugler unerbittlich ausspielen. Keine Aktion ist ihm aufregend genug, Bodyguards kann er nicht ausstehen, Wartezeiten findet er scheußlich, sein Wille muß durchgesetzt werden, Menschen und Tiere quälen ist toll, seinen Roboter umzuprogrammieren und auf wildfremde Leute zu hetzen ist amüsant, und so weiter.

Sein Kindermädchen bekräftigt ihn noch in seinem Bemühen, möglichst viel Schaden anzurichten. Nach ihrer Meinung hat ein Sohn aus dem Hause Bugler das Recht, zu tun und zu lassen was er will.



Spezialappartement "VIP 23".

Sollte ein Abenteuerer versuchen, den Jungen durch Strafen zu disziplinieren, hat er leider keinen Erfolg. Im Gegenteil, der verzogene Bengel fängt an zu toben und zu wüten. Außerdem droht er mit seinem mächtigen Vater.

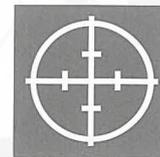
Timothy wird diesem jede Beleidigung erzählen, die er durchlitten hat. Sollten dem Vater Bestrafungsaktionen zu Ohren kommen oder sein Sohn verletzt werden, ist der väterliche Zorn grenzenlos. Das ausstehende Gehalt und die Prämie werden storniert und die Spieler lernen mehrere Staranwälte von Papi kennen, die sie wegen Kindesmißhandlung anklagen. Wird Timothy sogar getötet, können die verantwortlichen Personen ihr Testament machen oder in den Untergrund gehen. Dank seiner Beziehungen zum SEK aktiviert Bugler zwei Einsatzteams der Roten Falken, um die Schuldigen zur Rechenschaft zu ziehen.

VI. Timothy trifft auf die Entführer

Wenn die Gruppe auf der Sprung- oder Orbitalstation geblieben ist, wartet sie dort vergeblich. Das Charter-Schiff landet direkt auf dem Raumhafen von "Simpsons Superwelt".

Sollten die Kidnapper auf dem Raumhafen einen Hinterhalt planen, können sie über die interne Auskunftsdatei ("Computer bedienen" +5) erfahren, daß am Nachmittag des 15.08.2245 drei Privatschiffe angekündigt sind. Der Kleinfrachter "Doris Day", der AKB "Seagate" und ein Safari-raumer mit Namen "Shooting Star" sind gemeldet. Mittels "Computer bedienen" +30 läßt sich erfahren, daß die "Seagate" das einzige Schiff ist, das bis zum 20.08.2245 im Hafen bleibt.

Sobald Timothy auf die Entführer trifft, wird mit 1W6 gewürfelt. Bei 1-5 ist der kleine Naseweis nicht begeistert von dem Entführungsversuch und wehrt sich aus Leibeskräften. Wenn die 6 als Ergebnis vorliegt, verspricht sich Timothy aus der Entführung jede Menge Spaß und schließt sich den Kidnappern freiwillig an.



14, 15, 16, 17,
18, 19, 20,
21, 22, 23, 24,
25, 26 . . .

Rob O'Neill

Entfernung 300,
Schußwinkel 30
Grad. Schickt das
Bonbon rüber,
Jungs.

Zorro Ziller

VII. Die Leibwächter und das Hotel

Nachdem die Bodyguardgruppe sicher zum Hotel gelangt ist, wird ihr eines der Spezialappartements zugewiesen. Diese sind nur durch einen Eingang zu erreichen. Boden und Decke sind verstärkt gebaut. Die Fenster lassen sich nicht öffnen und sind aus doppelt veredeltem Panzerglas gefertigt. Die Haupteingangstür ist mit einem Kamerasystem ausgestattet, das eine optimale Kontrolle über den Vorraum garantiert. Eine Alarmstandleitung zur Polizei kann auf Wunsch aktiviert werden (3 EH Extrakosten pro Tag, 2 Minuten nach Auslösen des Alarms trifft die örtliche Polizei ein). Jeder Gast erhält eine Hotelcodekarte, die mit verschiedenen Daten bestückt ist. Sie fungiert gleichzeitig als Zimmerschlüssel, Abrechnungskarte und Kontrollausweis des Hotels. Personen ohne diese Karte können den jeweiligen Gästekomplex der Anlage sonst nicht betreten. Das Hotelrestaurant ist natürlich auch für nicht im Komplex wohnende Menschen geöffnet. Für Besucher von Hotelgästen gibt es an der Rezeption Sonderkarten, die nur nach Ausweiskontrolle ausgehändigt werden.

*F . . . und
grüne Bohnen!*

Harko Potenza

*Da vorne ist
der Eingang.
Jetzt nur ruhig
bleiben.*

György Kertész

Es kann durchaus sein, daß unserem Liebling während der Nacht langweilig wird. Der Fall tritt ein, wenn der Spielleiter mit 1W6 4-6 würfelt. Der kleine Racker versucht dann, die Nacht zum Tage zu machen. Zu Timos möglichem Repertoire gehört es, einen Fluchtversuch durch die Entlüftungsgitter zu unternehmen, die Alarmanlage zu aktivieren, Bodyguards mit schrillen Schreien aufzuscheuchen, den TED 5000 kurzzuschließen, sein Kindermädchen zu erschrecken, seinen Chemiebaukasten explodieren zu lassen und vieles mehr.

Einer der Leibwächter ist nur für die Nachtwache vorgesehen. Er kontrolliert das Kamerasystem, die Türen und geht in dem kleinen Bereich einmal pro Stunde herum. In Alarmsituationen weckt er die anderen Bodyguards und verständigt die Polizei über das Notrufsystem.

VIII. Die Entführer und das Hotel

Wenn die Spieler in oben genanntem Hotel logieren, ist es relativ einfach, den VIP-Aufzug zu den Spezialappartements zu benutzen. Da jeder Gast des "Simpsons First Class" einen persönlichen Hotelpass besitzt, sind die codierten Sperrtüren schnell zu überwinden. Im inneren Gästebereich ist kein fest stationiertes Wachpersonal eingesetzt. Der Wachdienst des Hotels sorgt sich in erster Linie um die Außensicherung der Anlage, damit keine unbefugten Personen zu den Zimmern vordringen können.

*Mein Name ist
Timothy, Sucker.
Du scheinst nicht
zu wissen wer ich
bin, Blödbirne.*

Timothy Bugler

An jeder Sperrpforte im öffentlich zugänglichen Bereich sind Tag und Nacht drei in rote Livreen gekleidete Wachen stationiert.

Sobald die Charaktere vor dem Drucklift des VIP-Bereichs angekommen sind, muß ein begabter Techniker nur dafür sorgen, daß die Hotelkartenerkennung im Aufzug selbst überbrückt wird (Probe "Elektrotechnik" +20), und wie von Zauberhand gesteuert setzt sich der Lift in Bewegung. Die Türen zum VIP-Treppenhaus sind ebenfalls relativ leicht zu manipulieren (Probe "Mechanik" +20).

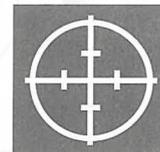
Die ersten wirklichen Probleme bereitet das Kamerasystem am Haupteingang des Appartements. Mit der Uniform eines Zimmerkellners beispielsweise lassen sich aber verblüffende Effekte erzielen. Ausprobieren und auf die Reaktion warten, kann spaßig sein . . .

Sollten die Spieler in einem anderen Hotel der Ferienanlage wohnen, so wird es ungleich schwieriger, dem kleinen Timothy einen ungezwungenen Besuch abzustatten. Zuerst einmal müssen sich die Entführer Besuchskarten des Hotels besorgen, um den gesondert gesicherten Bereich der Zimmer erreichen zu können. Die bekommen sie nur nach einer Ausweiskontrolle und mit Hilfe eines Gastes, der für sie bürgt.

Timotheys Nörgel- und Wunschtabelle

Wurf (W6)	Timotheys Laune
1	Erstaunlich friedfertig; keine besonderen Ereignisse.
2	Menschen und Tiere quälen ist angesagt. 60% gewürfelt und das nächste Opfer ist gefunden.
3	Bodyguards sind Leute, die ganz oben auf der Abschußliste stehen. Und los . . .
4	Menschen und Tiere quälen ist angesagt. 40% gewürfelt und das nächste Opfer ist gefunden.
5	An Gegenständen kann man prima seine Aggressivität ausleben. Demolieren ist toll.
6	Menschen und Tiere quälen ist angesagt. 70% gewürfelt und das nächste Opfer ist gefunden.

Wurf (W6)	Gewählte Aktivität
1	Rote Zone
2	Land der Abenteuer
3	Rote Zone
4	Land des Grauens
5	Land der Visionen
6	Rote Zone



Der Personaleingang des Hotels ist ebenfalls scharf bewacht. Eine neckische Option ist allerdings, einen oder mehrere Angestellte zu Hause zu besuchen und ihnen die Lust zu nehmen, zum nächsten Dienst im Hotel zu erscheinen. Mitglieder des Servicepersonals verfügen über eine Mastercodekarte, die ihnen den Zugang in die meisten Bereiche gestattet. Für die VIP-Sektion gibt es besondere Schlüsselkarten, die an der Rezeption entliehen werden müssen. Der Angestellte am Empfang hat eine Chance von 35 %, einen Fremden beim Versuch zu entlarven, eine VIP-Zugangskarte auszuborgen. Das Belüftungssystem des gesamten Hotels wird von einem Zentralcomputer innerhalb des Hauses geregelt. Manipulationen der Lüftungskanäle werden dem dafür zuständigen Angestellten gemeldet. Dieser befindet sich in der Security-Sektion im Keller. Dort findet man außerdem fünfzehn Wachmänner in Rufbereitschaft. Eine weitere Möglichkeit ist ein gewaltsames Eindringen in den Hotelkomplex. Die Gruppe, die diese Option ausspielt, sieht sich innerhalb von 50 Sekunden ungefähr 40 beeindruckend ausgerüsteten Wachmännern ausgeliefert. Da gehen unter Garantie einige Lichter aus.

IX. Leibwächter und Entführer im Ferienpark

Die Sicherheitskontrollen am Haupteingang (es ist der einzige offizielle Eingang) sind sehr streng. Alle Besucher müssen an einer Röntgenwand vorbeilaufen. Diese meldet gefährliche Objekte mit einem leisen Surren. Der einsatzbereite Parkwachdienst durchsucht und befragt Verdächtige genauestens. Stunner dürfen von Personen getragen werden, die eine Sondererlaubnis vorweisen können. Jede andere Waffe wird konfisziert und dem Träger Hausverbot erteilt (siehe "Kleidung" im Anhang des Abenteuers).

Nachdem man ein Ticket gelöst hat, betritt man den Park selbst. Beim Haupteingang sind zahlreiche Dienstleistungen und der Bahnhof der Schwebebahn vorzufinden. Mit dieser kommt der geneigte Besucher zum Zentralverteiler. Von diesem gehen wiederum die Schwebebahnen in die einzelnen Attraktionszonen ab. Spätestens hier bestimmt Timothy, was er heute besuchen will. Nachfolgend findet man zwei Tabellen für Timothy. Die erste legt die momentane Laune des Bengels fest, und die zweite zeigt die gewählte Aktivität des Tages.

Im "Land der Abenteuer" möchte sich Timothy in einer historischen Epoche amüsieren, die der Spielleiter aussucht. Da in den gespielten Szenarien jede Menge bewaffnete Statisten und Darsteller mitspielen, wird es für die Bodyguards sehr viel schwerer sein zu punkten, als für die Kidnapper.

In der Attraktionszone "Land des Grauens" haben nicht nur Charaktere mit einem Frontkoller ein echtes Problem. Da man hier erst ab Altersklasse 16 reinkommt, verlangt der Bengel von seinen Bodyguards eine Passage in diese Zone. Wie ist ihm egal, nur hinein will er um jeden Preis. Timothy wird immer wieder in der größten Geisterbahn der Galaxis mitfahren. Dort drin ist es laut, dunkel und es wird eine perfekte Show geboten. Auch hier haben die Entführer wahrscheinlich die Nase vorn. Im bunten "Land der Visionen" ist die Aufgabe der Leibwächter ziemlich einfach. Der kleine Bugler verbringt seine ganze Zeit an verschiedenen Simulationsautomaten, die dem Spieler eine echte Welt vorgaukeln. Sobald die Bodyguards den ausgewählten Automaten abgesichert haben, kann fast nichts mehr passieren. Der erwachende Sexualtrieb in dem frühpubertären Bugler sorgt dafür, daß er in die "Rote Zone" will, um sich dort einfach umzusehen und einige Leute anzupöbeln, vor denen die Leibwächter ihn dann schützen müssen. Er verlangt von den Bodyguards, daß sie ihn einschmuggeln (Altersklasse 18). Timothy wird seinen Willen um jeden Preis durchsetzen.

Wenn die Entführer etwas "Arbeitsmaterial" in den Park mitnehmen wollen, können sie nicht durch den Haupteingang marschieren. Um unauffällig in den Park zu kommen, benutzt man am besten die vielen Wartungstunnel auf dem Gelände. Diese sind als unterirdisches Versorgungs- und Zugangsnetz konzipiert. Auch hier bietet es sich an, daß man Angestellte des Parks zu Hause besucht und die Zugangskarte für die Tunnel gleich mitnimmt. Lästige Plauderer entsorgt man auf die eine oder die andere Weise.

X. Timothy ist weg? Was jetzt? Optionen Bodyguards

Sobald Timothy sich nicht mehr in der Obhut der Leibwächter befindet, können diese folgende Wege einschlagen:

1. Sie schalten die offiziellen Behörden in den Entführungsfall ein.
2. Die Bodyguards versuchen auf eigene Faust, ohne den Vater zu informieren, den entführten Jungen wiederzufinden.
3. Sie informieren den Vater des Jungen und warten weitere Order ab.
4. Die Gruppe begeht aus Angst kollektiv Selbstmord.
5. Die Gruppe flieht vor der Rache des Wirtschaftsministers in den Untergrund.
6. Die Leibwächter schlagen einen völlig anderen, vom Spielleiter nicht vorgesehenen Weg ein (80% aller Fälle).

*Was tun?
spricht Zeus.*

Ted Billings

*Wer will unter
die Soldaten,
der muß haben
ein Gewehr.*

Harold Vance

Optionen Entführer

Wenn die Entführung erfolgreich verlaufen ist, können die Kidnapper folgende Aktionen durchführen:

1. Die Gruppe begibt sich per Taxi oder Mietwagen in das angegebene Versteck und verhält sich ruhig, bis weitere Order vom Hauptquartier eintreffen. Nach 2 Wochen wird der Befehl "Aktion beendet, Jungen freilassen, zur Basis zurückkehren" durchgegeben.
2. Die Kidnapper suchen sich einen anderen Unterschlupf und versuchen, auf eigene Rechnung abzukassieren.
3. Die Entführer stellen sich aus moralischen Gründen der Polizei (Hä?).
4. Die Spieler wählen eine vom Spielleiter völlig unbeachtete Möglichkeit aus.

XI. Fortgang des Abenteuers

Jetzt werden Sie als Spielleiter gefordert. Erinnern Sie sich an die schlimmsten Zeiten ihrer Jugend. Spielen Sie den kleinen Bugler unausstehlich und egoistisch.

Timothy Bugler betrachtet den Freizeitpark mit allen Einrichtungen als sein Eigentum. Wartezeiten findet er unausstehlich, jeder hat auf sein Wort zu gehorchen, und der Spaß muß andauernd grenzenlos sein (typischer Fall von verunglückter Erziehung).

Der endgültige Verlauf ergibt sich aus den Vorschlägen im Modul und aus den Reaktionen der Charaktere. Lassen Sie der/den Gruppe/n freie Hand bei der Planung und Durchführung ihrer Aktionen. Setzen Sie Ihre Gegenmaßnahmen logisch und fair ein. In Ihren Spielern steckt mehr als Sie denken, oder ... ?

XII. Simpsons Superwelt

"Simpsons Superwelt" ist der dritte Planet des Systems Alpha Aurigae (Nr. 10). Er wurde im Jahre 2235 von PTI-Kolonisten urbar gemacht. Die Klimabedingungen waren für einen Agrarplaneten nicht sonderlich günstig. Auch wertvolle Mineralien oder Erze wurden trotz intensiver Probenentnahme nicht gefunden. Der damalige Kolonistenleiter Samuel Weintraub, ein ehemaliger Spielzeughersteller, hatte nach den

Konzernkriegen eine Idee, um den brachliegenden Himmelskörper zu beleben. Er wollte der leidgeprüften Menschheit den ersten Vergnügungsplaneten der Galaxis errichten. Weintraub überzeugte die Planungskommission des TSU-Wirtschaftsministeriums von seinem Vorhaben. Die benötigten Gelder wurden genehmigt und Samuel Weintraub baute nach liebevoll ausgetüftelten Plänen ein wunderbares Ferienland.

Kurz vor Bauabschluß gewann der findige Mann den in der gesamten TSU beliebten Entertainer Walt Simpson. Dieser verpflichtete sich, einmal monatlich eine spezielle Show auf dem Vergnügungsplaneten auszurichten und dem Park seinen Namen zu geben. Die glanzvolle Eröffnung erlebte Samuel Weintraub jedoch nicht mehr. Er erlag mitten in einer turbulenten Sitzung einem Herzinfarkt.

Die Vision des Spielzeugherstellers aber setzte sich mit beeindruckendem Erfolg durch. Die vom IGID übertragene Show mit Walt Simpson machte den Freizeitpark schlagartig bekannt. Der folgende Besucherandrang übertraf alle Erwartungen. Die Menschen hatten, nach den grauenhaften Kriegserlebnissen, alle das Bedürfnis, zu vergessen und sich nach Herzenslust zu amüsieren.

Der Park selbst befindet sich in der Bauphase 2. Die Betreiber haben für das Endstadium eine planetenweite Ausdehnung erdacht, die noch Jahrzehnte des Ausbaus benötigen wird.

Allgemeine Parkrichtlinien

Eintrittskarten

Die Karten können nur am Haupteingang des Vergnügungsparks gekauft werden und gelten 24 Stunden lang für das ganze Areal mit allen Attraktionen.

Für Dauerkarten (ab 14 Tagen) sind auf die folgenden Preise saisonübliche Abschläge anzurechnen.

Kinder (bis 16 Jahren)	0,4 EH
Erwachsene	0,8 EH
Kleingruppen (ab 7 Personen)	0,7 EH
Großgruppen (ab 50 Personen)	0,4 EH
Militärangehörige	0,5 EH

Erste Hilfe

Erste-Hilfe-Stationen sind in jedem Teilbereich des Freizeitparks zu finden. Ausgebildete Sanitäter bieten kompetente Hilfe. Die Rettungstaffel des Parks kann über den Bildfon-Notruf (Nummer 0505) in jeder öffentlichen Zelle jederzeit gebührenfrei alarmiert werden.

Fundsachen

Am Haupteingang befindet sich das parkeigene Fundbüro, in dem verlorene Gegenstände ein Jahr lang verwahrt werden.

Die schießen doch nicht auf uns, oder?

Dirk "Duck" Dunn

Die wollen Dir die Wunden schließen . . .

Barmherziger Spielleiter

Simpsons Superwelt bedeutet Ferien. Ferien bedeuten Simpsons Superwelt.

Samuel Weintraub



Geld

In Simpsons Superwelt kann man mit allen ID- und handelsüblichen Kreditkarten oder auch mit EH-Bargeldchips bezahlen.

Gepäckaufbewahrung

Am Haupteingang sind zwei Annahmeschalter für Gepäck oder andere hinderliche Sachen zu finden (auch Waffenverwahrung). Je Gepäckstück 0,1 EH täglich.

Hotels

Gäste haben die Möglichkeit, in parkeigenen Hotels zu übernachten. Es stehen vier verschiedene Hotels mit jeweils 8.000 Betten zur Verfügung:

Simpsons First Class	9,80 EH/Nacht
Etoile Royale	5,40 EH/Nacht
Grubers Termitenbau	2,00 EH/Nacht
Casey's-Cute-Corner	0,98 EH/Nacht

Die Preise verstehen sich ohne Frühstück. Für ein Essen in den Hotels ist ein Betrag von 0,20 EH für schlechte Miniportionen, bis 8,60 EH für eine reichhaltige und wohlschmeckende Mahlzeit fällig (*Spielleiter*).

Pauschalbuchungen über das Ferienpark-Reisebüro können vorgenommen werden.

Informationsstände

Am Parkhaupteingang und in den Zutrittszonen der verschiedenen Parkbereiche sind Informationsstände der Parkverwaltung zu finden.

Kleidung

Die Parkverwaltung achtet darauf, daß die Besucher keine anstößige Kleidung tragen und keine Waffen mit in den Park nehmen. Auch Stunner zum Schutz gefährdeter Personen werden nur in Ausnahmefällen genehmigt! Parade- waffen, wie z. B. Offizierssäbel o.ä., sind zugelassen, werden aber mit verplombten Spezialschlössern versehen. Festes Schuhwerk wird empfohlen.

Parkplätze

Vor dem Park sind zwei Tiefgaragensysteme eingerichtet. Diese halten Platz für ungefähr 80.000 Fahrzeuge bereit. Die Anlagen sind rund um die Uhr bewacht und kosten pro Stellplatz 0,3 EH täglich.

Pendelverkehr Orbitalshuttle

Der Shuttleverkehr zwischen dem Raumhafen von Simpsons Superwelt und der Orbitalstation kann jede Stunde 1.500 Passagiere und 200 t Waren oder Fahrzeuge transportieren.

Rauchverordnung

Aromastäbchen können im gesamten Parkbereich konsumiert werden. Das Rauchen von

herkömmlichen Zigaretten ist nur auf freien Plätzen gestattet.

Sauberkeit

600 Angestellte der Putzkolonnen sind in drei Schichten darum bemüht, den Park sauber zu halten. Das "wilde" Entsorgen von Abfall ist streng verboten (bei schweren Fällen droht ein Bußgeld).

Schwebebahnen

Der Transport zwischen den diversen Zonen wird mit Schwebebahnen erledigt. Die Trasse dieser Bahnen ist mit einer 5,30 Meter hohen Mauer aus Panzerglas umgeben. Jeder Gast kann während der Bahnfahrt den Ausblick auf den malerischen Dschungel genießen.

Der Transport vom Haupteingang zum Zentralverteiler wird im 5-Minuten-Takt erledigt. Jede Bahn verfügt über 1.300 Sitzplätze, 60 Stauplätze für geliehene Gravgleiter, Panoramafenster und eine Klimaanlage.

Vom Zentralverteiler werden die Gäste ebenfalls im 5-Minuten-Takt zu den gewünschten Zonen transportiert. Die eingesetzten Bahnen bieten 530 Sitzplätze, 30 Stauplätze für park-eigene Gravgleiter, Panoramafenster und eine Klimaanlage.

Sicherheitsdienst

900 Wachmänner der Parkverwaltung sind in drei Schichten dafür zuständig, den Park zu schützen. Sie sind in ihren hellgrünen Uniformen leicht zu erkennen. Stunner und Schockstäbe gehören zur Grundausrüstung eines jeden Wachmannes.

Die Waffenkontrollen durch den Sicherheitsdienst am Parkeingang sind äußerst penibel.

Telefone

Bildtelefone sind überall im Park zu finden. Sie akzeptieren alle gängigen Kreditkarten und EH-Chips.

Tiere

Haustiere sind auf dem Gelände generell verboten. Der Tierhort "Robbi's Place" sorgt während des Parkaufenthaltes für die kleinen und großen Lieblinge der Gäste. 24 Stunden Pflege kosten 0,2 - 0,8 EH pro Tier.

Verleihmöglichkeiten

Videokameras und modifizierte Gravgleiter (maximal 3 Meter/Phase) können für 0,2/1 EH pro Tag vermietet werden. Die Kunden müssen eine Kautions hinterlegen (*Spielleiter*).

Waffen

Auf dem gesamten Parkgelände sind Waffen verboten. An den Eingängen werden alle Besu-



Manche Wege sind ganz gerade: das sind die Wege, die man sich geschaffen hat; andere sind beschwerlich: das sind die, die sich von selbst gebildet haben. Man weiß nie, wohin sie führen. Sie wurden mit der Zeit von den Kindern, den Hunden und den Leuten, die sich kaum darum kümmern, wie ein Weg entsteht, ausgetreten.

J. M. Barrie

*Das? Das ist eine
Plasmagranaate.*

Ray Tango

*Schickt das Balg
raus! Ich bin
Rebell, wahnsin-
nig, verkrüppelt
und zu allem
entschlossen!*

Ray Tango

*Diese Mistkröte!
Der hat mir 'n
Schockstab in die
Eier gedrückt!
Ich bringe ihn um!*

*"Actionbolt"
Morris*

cher mit unauffälligen Detektoren untersucht. Alle Waffen werden eingezogen und für die Dauer des Aufenthaltes einbehalten. Paradesäbel von verdienten Offizieren (o.ä.) werden mit plombierten Schlössern versehen, die ein Benutzen im Park verhindern sollen.

Sondergenehmigungen für Stunner sind bei der Parkverwaltung 10 Wochen im voraus zu beantragen. Nur Personen mit einem wichtigen Schutzauftrag bekommen eine solche Genehmigung. Aber eine kleine Sondergebühr für den Sachbearbeiter in Höhe von ca. 14 EH kann einen unwichtigen schon mal in einen wichtigen Auftrag verwandeln.

Zonen und Eingänge des Freizeitparks

Die verschiedenen Bereiche des Parks sind in Zonen eingeteilt, die mit einem Schwebebahn-system verbunden sind.

Die abgesperrte Fläche zwischen den Attraktionszonen ist dschungelartig bewachsen und mit einigen unangenehmen Tierarten bevölkert. Die Parkverwaltung warnt davor, dieses Niemandsland zu betreten. Die Zonen sind mit einer 5,30 Meter hohen Panzerglasmauer umgeben. So können die Besucher die einzigartige Fauna und Flora von mehreren Planeten bewundern.

Das gesamte Parkgelände ist von einem 6,50 Meter hohen Zaun eingefaßt. Der sichtgeschützte Zaun ist alarmgesichert und verfügt alle 50 Meter über eine Kamera und ein Warnschild (Achtung! Dschungelgelände nicht betreten. Lebensgefahr!).

Die Nebeneingänge und Wartungstunnel sind elektronisch gesichert und nur für technisches Personal vorgesehen.

Haupteingang

Der Besucher betritt den Park durch den aufwendig gestalteten Haupteingang (Jeder Gast wird im Eingangsbereich sorgfältig nach versteckten Waffen und Sprengstoffen untersucht/ Röntgenkontrolle). Nach dem Lösen der Eintrittskarte wird der Besucher mit einer Schwebbahn zum Zentralverteiler gebracht, von wo aus er in die Vergnügungszone seiner Wahl weiterfährt. Vor dem Haupteingang sind folgende Dienstleistungen verfügbar:

- Informationsstand der Parkverwaltung
- Schnellrestaurant "Big Burger"
- Restaurant "Goldtraube"
- Eiscafe "I tre Rialti"
- Reisebüro (Hotelbuchungen etc.)
- Gravbus-Pendelverkehr zu den Hotels, den Parkplätzen und dem Raumhafen
- Bankfilialen der "Terranischen Volksbank" und des Bankhauses "Prometheus Banking"
- Büro des parkeigenen Sicherheitsdienstes

- 20 schalldichte Bildtelefonzellen
- 9 verschiedene Andenkengeschäfte
- Verleih für Kameras und modifizierte Gravgleiter
- Aussichtsplattformen für einen Blick in den tierreichen Dschungel

Land der Abenteuer

Alle Altersstufen haben in dieser Zone die Möglichkeit, aufregende Abenteuer zu erleben. Vom Shootout in der "Thunder Mesa" bis zum Entern eines fetten Kauffahrers werden unterschiedliche Zeitepochen nachgestellt. Für die realistische Umsetzung sorgen 5.000 Animatoure in historischen Verkleidungen.

Land der Entdeckungen

Einmal Kolumbus sein, einmal auf nie betretenen Pfaden wandern. Kein Problem! In dieser Zone wird durch computergesteuerte Vorgänge dafür gesorgt, daß die Landschaft über Nacht ein völlig neues Gesicht erhält. Man muß nur aufpassen, daß man dort keinen Schlüsselbund verliert, denn den findet man in keinem Fall wieder.

Land des Grauens

Ab der Altersklasse 16 (Ausweiskontrolle) haben Besucher das Eintrittsrecht. Man findet hier die größte Geisterbahn der Galaxis, schaurige Grotten und verwinkelte Labyrinth. Es werden Geistertouren und Hetzjagden mit den Besuchern veranstaltet. Für eingefleischte Horrorfans ist diese Zone ein echter Leckerbissen. Schreckhafte und empfindliche Personen werden gebeten, von einem Besuch dieses Bereichs abzusehen (GZ-Proben).

Land der Spiele

Groß und Klein können sich hier bei über 350 verschiedenen Gesellschaftsspielen vergnügen. Alle Spiele sind extrem vergrößert und die Besucher können selbst die zum Spiel nötigen Figuren darstellen. Ausgebildete Animatoure sorgen für unbekümmerten Spaß.

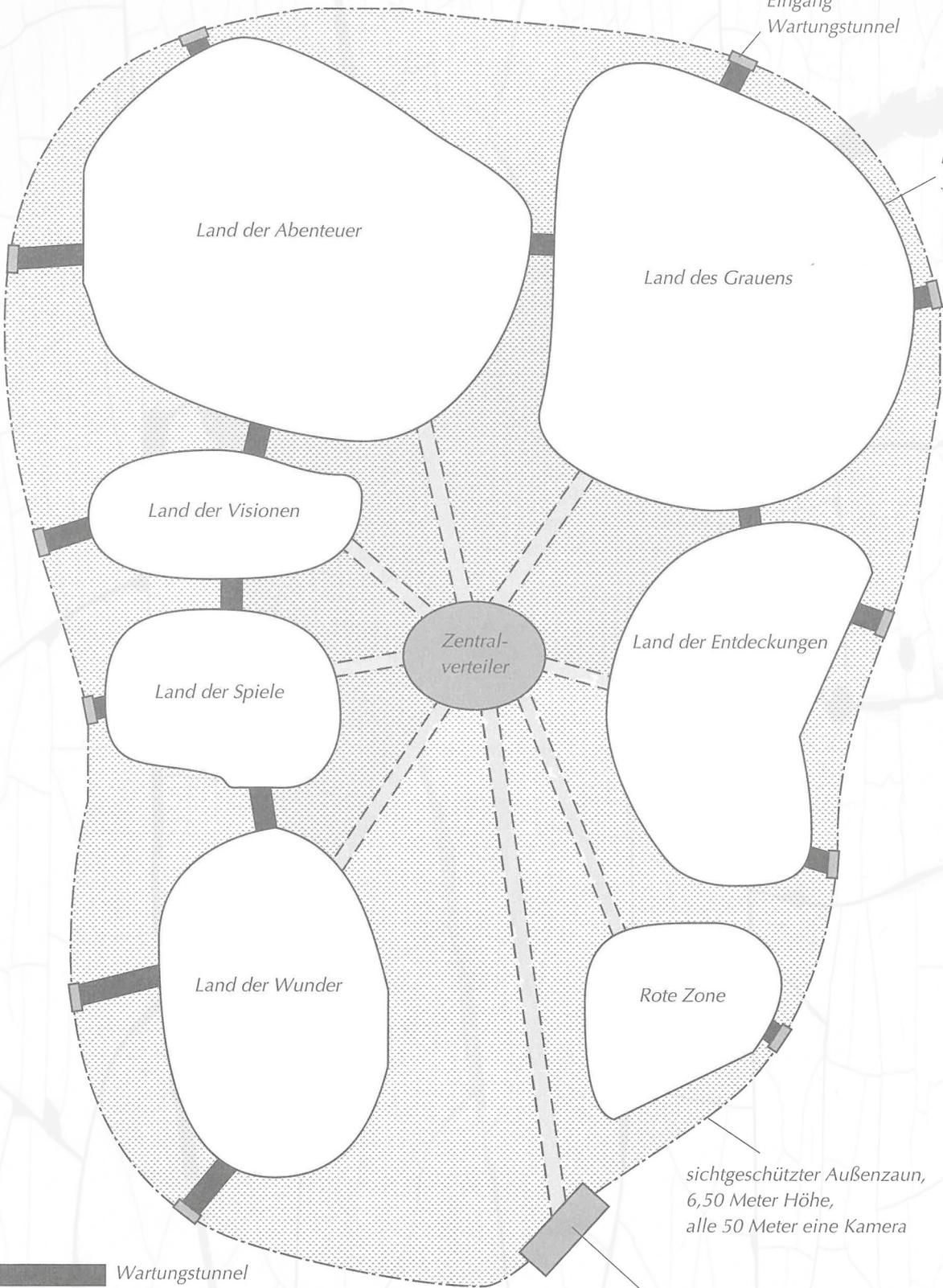
Land der Visionen

Das größte 360° Kino der gesamten Galaxis ist der Mittelpunkt der Attraktionszone. Weiterhin sind 35 Effektkinos, 27 absonderliche Museen und ein Mediapark zu besuchen.

Land der Wunder

Diese Spielzone ist für die jüngeren Kinder gedacht. Über 200 verschiedene, aus Film und Fernsehen bekannte Trickfilmfiguren amüsieren dort die ankommenden Kleinen. Auf riesigen Spielplätzen, Ruhe-zonen und weitgehend naturbelassenen Flächen können 2- bis 8-jährige Kinder ausgelassen herumtollen. Eltern kön-

Karte des Freizeitparks "Simpsons Superwelt" (Bauphase 2)



Panzerglasmauer, 5,30 Meter Höhe

Ich präsentiere Ihnen jetzt in dieser Show den beliebtesten Freizeitpark der Galaxis: Simpsons Superwelt.

Walt Simpson

sichtgeschützter Außenzaun, 6,50 Meter Höhe, alle 50 Meter eine Kamera

Haupteingang und Besucherkontrolle

- Wartungstunnel
- Trasse der Schwebebahn
- Attraktionszonen
- Abgesperrter Parkbereich mit Dschungelbewuchs

= 2.000 Meter



Space Gothic · Tödliche Ferien

nen ihre Sprößlinge dort für einen Tagessatz von 0,4 EH abgeben und betreuen lassen.

Rote Zone

Dieser Bereich ist erst ab der Altersklasse 18 (strenge Ausweiskontrolle) freigegeben. Dort findet man Vergnügungsarten, die nicht direkt in einen Freizeitpark gehören. Für jeden ist sicherlich etwas dabei. Genauere Erläuterungen findet man im "Lexikon der TSU" unter dem Schlagwort "Zwischenmenschliches" (Grundregelwerk).

Wartungstunnel

Die Eingänge für das Personal, Lieferungen und Wartungstrupps befinden sich an verschiedenen Stellen der Außenmauer. Diese Nebeneingänge sind tagsüber von drei Wachmännern der Parkverwaltung gesichert. Nachts besorgen Kamerasysteme und Alarmanlagen die Überwachung der Wartungstunnel. Mit Hilfe dieser Anlage können Material und Reparaturtrupp, ohne Gäste stören zu müssen, direkt an betroffene Bereiche herangebracht werden. Sollten die Charaktere diese Tunnel benutzen wollen, müssen sie sich bei Tag als Parkangestellte ausgeben oder während nachtschlafender Zeit mit

zwei Proben auf "Elektrotechnik" +20 die Wachanlagen überlisten.

Zentralverteiler

Diese Station ist ein großer und bunter Bahnhof, den man über den Haupteingang erreicht. Von dort gehen im 5-Minuten-Takt Schwebebahnen in alle Attraktionszonen ab. Auch hier findet man zahlreiche Angebote von mehreren Dienstleistungsbetrieben:

- Informationsstand der Parkverwaltung
- Schnellrestaurant "Big Burger"
- Imbisskette "Wurstgott"
- Büro des parkeigenen Sicherheitsdienstes
- 15 schalldichte Bildtelefonzellen
- 5 verschiedene Andenkengeschäfte
- Verleih für Kameras
- Aussichtsplattformen für einen Blick in den tierreichen Dschungel

XIII. Anhang Familienbande

Frederick Miles Bugler

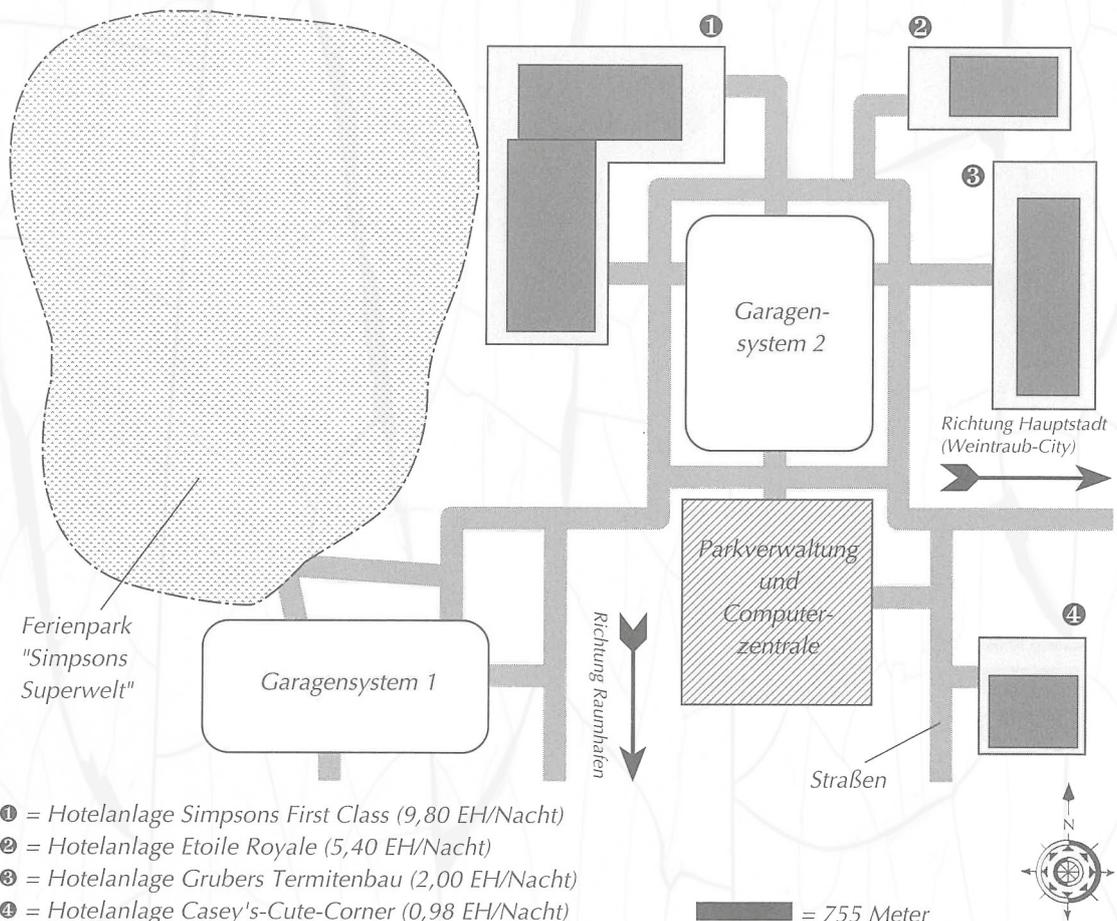
F. M. Bugler (* 15.04.2197) ist Abgeordneter des Terranischen Sicherheitsrates, Mitglied des TSU-Parlaments, Wirtschaftsminister der TSU und Vorstandsmitglied der Weiss-Werke. Er

Guten Tag,
verehrter Gast.
Sie befinden sich
im Garagen-
system 2 des
Ferienparks
Simpsons Super-
welt. Bitte parken
Sie Ihren Wagen
in Platz 45.838
auf dem Deck 38.
Vielen Dank.

Computer-
gesteuerte Stimme
des Kunden-
terminals von
Garagensystem 2

Moin, Taxifahrer.
Fahr so schnell
Du kannst zum
Raumhafen.
Solltest Du
anhalten, entleere
ich meine
"Roaster" in
Deinen
birnenförmigen
Schädel.
Vamos,
Muchacho!
György Kertész

Komplette Ansicht des gesamten Ferienpark-Komplexes



wohnt mit seiner Familie in einer luxuriösen Villa auf Prometheus (System-Nr. 38). Bugler hat beste Verbindungen bis in höchste politische Kreise und gilt als langjähriger Freund von Benjamin Weiss. Der Politiker ist mittelmäßig freundlich und gilt als unbestechlich (Unregelmäßigkeiten konnten durch das Terranische Schatzamt nicht festgestellt werden).

Helena Bugler

Frau Bugler (* 18.12.2203 / geborene Raleigh) ist eine Dame der vornehmen Gesellschaft und ganz nach konservativen Leitsätzen erzogen. Sie leitet den Gesangsverein "Damenlust e.V." und unterstützt zahlreiche Wohltätigkeitsveranstaltungen. Helena Bugler ist mit ihrem Mann bereits 20 Jahre verheiratet und führt mit ihm eine überaus langweilige Ehe. Sie verbringt ihre Zeit meistens mit Fredericks Platinkreditkarte in sündhaft teuren Modesalons und mit diversen Begleitern auf "wichtigen" gesellschaftlichen Empfängen. Ihre beiden Söhne kennen sie nur in höchster Eile.

Jennie Schröter

Jennie Schröter (* 03.11.2189) ist von den Buglers als eigenverantwortliches Kindermädchen eingestellt worden. Sie hat bereits Tristan aufgezogen und schlägt sich jetzt mit dem verwöhnten Nachzügler Timothy herum. Frau Schröter ist eine ultrakonservative und verbitterte Person, die den Papst als einzigen verehrungswürdigen Mann in der gesamten Galaxis ansieht. Sie hatte es in ihrem Leben nie leicht, besonders die Bugler-Sprößlinge haben ihr sehr zugesetzt (siehe Bild unten).

Jennie Schröter:

GES 42 %, INT 60 %, Basiseigenschaften ø 35 %, "Beredsamkeit" 45 %, "Psychologie" 18 %, GZ 45 %, Basis-TP 9, Schadensbonus 0, 1,74 Meter Größe, 68 Kilo, graue Haare, blaue



Augen, dunkle, konservative Kleidung, Bibel (Buchausgabe!), Hörgerät, Baldriantropfen, Herztabletten, Gichttabletten, Kopfschmerzpillen.

Tristan Bugler

Der älteste Sohn der Buglers (* 03.10.2225) ist als Offizier beim SEK tätig. Sein Karriereweg ging, durch Unterstützung seines Vaters, steil bergauf. Momentan hat er den Rang eines Field Captain inne und ist auf die Zwischenstation "Ikarus" zur Truppeninspektion abkommandiert. Tristan Bugler ist sich der gesellschaftlichen Stellung seines Vaters bewußt und benutzt diese konsequent für seine Zwecke.

Timothy Bugler

Das Nesthäkchen der Familie (* 23.11.2233) hat anscheinend den Reichtum und den Einfluß seines Vaters nicht ganz verarbeiten können. Die Erziehung in der Terra-Eliteschule "Terra's Finest" und die überall genossene bevorzugte Behandlung haben den Charakter des Kindes stark verformt. Es ist egoistisch, angeberisch, despotisch und schnell beleidigt. Mit anderen Worten, ein Kind zum "Liebhaben". Sein liebstes Hobby ist es, seinen TED 5000 kurzzuschließen und umzuprogrammieren.

Jennie Schröter hat die Eltern dazu überreden können, Timothy, mit entsprechendem Begleitschutz, die Sommerferien auf dem Vergnügungsplaneten "Simpsons Superwelt" verbringen zu lassen.

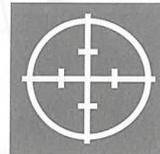
Tödliche Ferien . . .

Timothy Bugler:

GES 60 %, INT 70 %, Basiseigenschaften ø 30 %, keine nennenswerten Fertigkeiten außer "Elektrotechnik" 40 %, "Mechanik" 30 % und "Robotechnik" 30 %, GZ 55 %, Basis-TP 7, Schadensbonus 0, 1,48 Meter Größe, 38 Kilo, rote Haare, grüne Augen, stimmbruchverzerrte Stimme, schrille Kleidung, Ramirez Elektroschockstab, Knallfrösche, zerbrochene ID-Karte, Karamelbonbons, Mini-Werkzeugkasten, Laptop, Stinkbomben (KON-Probe), Schreckschußpistole, Chemiebaukasten, Knallfrösche, "Hauruck" Sekundenkleber usw.

TED 5000

Der TED 5000 ist eine Neuentwicklung von der Firma X-Ray Entertainment. Dieser in vier verschiedenen Ausführungen (Teddybär, Esel, Giraffe, Hetzwölfchen) erhältliche Roboter ist von außen wie ein lustiger, bepelzter Genosse anzusehen und von innen vollgepackt mit Elektronik. Jeder dieser liebenswerten Spielgefährten verfügt über ein Titanstahlskelett, schwer entflammare Plüschpolsterhaut mit Spezialknautschzonen, bewegliche Knuddelpfoten,



Ich schieße auf die Rezeption, auf die Polizisten, auf – äh . . . auf alles!

*"Actionbolt"
Morris*

Die können mich mal!

Dirk "Duck" Dunn



TED 5000
(Version
Teddybär).

Oben ist das
Titanstahlskelett
abgebildet, unten
ist ein Exemplar
in Vollkuschel-
ausführung zu
sehen.

**Hier ist End-
station, Flathead!**

Rickey Ang

Entschuldigung
Sir. Dieser Park-
bereich ist nur für
autorisiertes Pers-
onaaaaarrgg...

Wachmann
auf Streife

Zentraleinheit mit Sprachausgabe und Lehr-
datenbanken, Videotroniksystem mit optischer
Speicherung und Echtzeitübertragung.

Diese opulente Ausstattung dient nicht nur dazu,
dem Kind einen frühen Freund zu bieten, son-
dern auch erste Wissens- und Erziehungs-
grundlagen vermitteln zu können.

Die Eltern sind in der Lage, durch das optische
System und mit Hilfe eines Kleinbildschirms
das Kind zu beobachten und dem kleinen Ro-
boter Weisungen zu erteilen. Der Miniemp-
fänger ist bis 8.000 Meter Entfernung benutz-
bar. Mit jedem Robot-Modell werden zwei ex-
terne Kleinbildschirme ausgeliefert.

Der putzige Plüschfreund kann aufgrund einer
Sperrdatei in der Zentraleinheit keine Men-
schen oder Tiere verletzen. Das Entfernen oder
Verändern dieser Datei wird mit harten Gefäng-
nisstrafen vergolten.

Der TED 5000 ist in allen großen Handels-
ketten erhältlich. Die verschiedenen Versionen
schwanken in der Preislage: Teddybär 1.700
EH, Esel 1.500 EH, Giraffe 1.500 EH, Hetz-
wölfchen 1.600 EH. In diesen Kosten ist ein
zweijähriger Wartungsvertrag enthalten.

TED 5000 (Version Teddybär):

GES 58 %, programmgesteuerte INT, STK 60 %, "Wissen vermitteln" 70 %, "Kind überwachen" 70 %, "Kind betreuen" 70 %, interne Schutz-
haut (1W4), 90 cm Größe, 50 Kilo,
TP-Verteilung: Kopf (20TP), Oberkörper (22
TP), Unterleib (22 TP), je Arm (18 TP), je Bein
(19 TP), Kuschelfell in wählbaren Farben, An-
griff mit Greifkrallen in Knuddelpfoten 50 %
(1W6 + 1 TP Schaden), Zentraleinheit, Video-
troniksystem, Computerport zur Neuprogram-
mierung und zum Datenaustausch, 10 EH als
Bargeldreserve für Notfälle in Zentraleinheit
eingespeichert.

Leibwächter und Entführer

Bodyguardgruppe

Diese Männer haben von Frederick Miles Bugler
den Auftrag bekommen, seinen Sohn während
der Ferien zu beschützen. Die Agentur Prom-
etheus Inc. ist Arbeitgeber der Bodyguards.
Sie erhalten dafür eine überdurchschnittlich
hohe Summe. Vance ist absolut unbestechlich
und der Anführer der Gruppe. Sollte er im
Verlauf des Spiels getötet werden, führen die
restlichen Mitglieder den Schutzauftrag zwar
gewissenhaft aus, sind aber in der Aktions-
planung nicht so professionell wie ihr ver-
blichener Chef.

(Spielleiterinformation: Die Entführer können
die Personalakten der Bodyguards und die Auf-
tragsbedingungen über den TLK-Zentralcom-
puter einsehen, wenn ihnen eine Probe auf
"Computer bedienen" +40 gelingt.)

Harold Vance

Vance ist ein ehemaliger Soldat des SEK im
Rang eines Chief Sergeant. Während der Kon-
zernkriege wurde er in einem Hinterhalt so
schwer verwundet, daß er für dienstuntauglich
befunden und ehrenvoll entlassen wurde. Der
blonde Hüne hat sich die militärischen Werte
des SEK verinnerlicht und gilt in der Agentur
als einer der fähigsten Leibwächter.

Harold Vance (Ex-SEK/35 Jahre):

GES 78%, INT 72%, STK 81%, Basiseigen-
schaften ø 60%, Berufsfertigkeiten ø 60%, GZ
61%, Basis-TP 18, Schadensbonus +1W4, blon-
de Haare, graue Augen, sportliche Kleidung,
Bollmann Kugelschutzweste, Kommunika-
tionspin, 4 Med-Pflaster, ID-Karte.

Waffen im Park: Stunner PTI "Dreamer",
Waffen außerhalb des Parks: Luger .357 Auto-
magnum, Maschinenpistole Heckler & Koch
"Sargnagel", 2 Rauchgranaten, Ramirez Vibro-
schlagring.

Die ausgewählten Waffen beherrscht Vance mit
75% Fertigkeitwert.

Ted Billings, Kevin Copperfield,

Fahim Musa, Van Vu Xuan

Alle vier sind ehemalige Polizisten, die die bes-
sere Bezahlung auf einen anderen Berufsweg
gebracht hat. Sie arbeiten bereits seit drei Jahren
in der Firma Prometheus Inc. unter der Füh-
rung von Vance.

Ted Billings (Ex-Polizist/37 Jahre):

GES 69%, INT 61%, STK 73%, Basiseigen-
schaften ø 50%, Berufsfertigkeiten ø 40%, GZ
58%, Basis-TP 15, Schadensbonus +1W4, brau-
ne Haare, graublau Augen, sportliche Klei-
dung, Bollmann Kugelschutzweste, Kommuni-
kationspin, 2 Med-Pflaster, ID-Karte.

Waffen im Park: Stunner PTI "Dreamer",
Waffen außerhalb des Parks: Walter Q38, Ge-
wehr Abacus & Greiss "Rubout", 2 Rauch-
granaten, Joker Schlagring "Ace".

Die ausgewählten Waffen beherrscht Billings
mit 65% Fertigkeitwert.

Kevin Copperfield (Ex-Polizist/28 Jahre):

GES 64%, INT 61%, STK 69%, Basiseigen-
schaften ø 50%, Berufsfertigkeiten ø 40%, GZ
68%, Basis-TP 14, Schadensbonus +1W4, blon-
de Haare, blaue Augen, sportliche Kleidung,
Bollmann Kugelschutzweste, Kommunika-
tionspin, 2 Med-Pflaster, ID-Karte.

Waffen im Park: Stunner PTI "Dreamer",
Waffen außerhalb des Parks: Walter Q38, Ge-
wehr Abacus & Greiss "Rubout", 2 Rauch-
granaten, Joker Schlagring "Ace".

Die ausgewählten Waffen beherrscht Copper-
field mit 65% Fertigkeitwert.

*Fahim Musa (Ex-Polizist/32 Jahre):
GES 66%, INT 65%, STK 68%, Basiseigen-
schaften ø 50%, Berufsfertigkeiten ø 40%, GZ
59%, Basis-TP 15, Schadensbonus +1W4,
schwarze Haare, braune Augen, sportliche Klei-
dung, Bollmann Kugelschutzweste, Kommuni-
kationspin, 2 Med-Pflaster, ID-Karte.*

*Waffen im Park: Stunner PTI "Dreamer",
Waffen außerhalb des Parks: Walter Q38, Ge-
wehr Abacus & Greiss "Rubout", 2 Rauch-
granaten, Joker Schlagring "Ace".
Die ausgewählten Waffen beherrscht Musa mit
65% Fertigkeitswert.*

*Van Vu Xuan (Ex-Polizist/31 Jahre):
GES 67%, INT 65%, STK 74%, Basiseigen-
schaften ø 50%, Berufsfertigkeiten ø 40%, GZ
61%, Basis-TP 16, Schadensbonus +1W4,
schwarze Haare, graue Augen, sportliche Klei-
dung, Bollmann Kugelschutzweste, Kommuni-
kationspin, 2 Med-Pflaster, ID-Karte.*

*Waffen im Park: Stunner PTI "Dreamer",
Waffen außerhalb des Parks: Walter Q38, Ge-
wehr Abacus & Greiss "Rubout", 2 Rauch-
granaten, Joker Schlagring "Ace".
Die ausgewählten Waffen beherrscht Vu Xuan
mit 65% Fertigkeitswert.*

Entführergruppe

Die Entführer sind Teilnehmer der Konzernkriege auf der Seite von Shark-Investments gewesen. Sie waren Soldaten der regulären Militärverbände und kommen alle aus dem Stützpunkt "Wolfsschlucht". Die Männer sind überzeugte Anhänger des Konzerns und würden ihr Leben geben, um Shark voranzubringen.

Die in dieser Basis befindlichen Truppen sind nach der großen Niederlage in kleinen Gruppen auf solche Kommandoaktionen vorbereitet worden. Kertész, der diesen Auftrag leitet, wird zu allen Mitteln greifen, um sein Ziel zu erreichen: Timothy Bugler als Faustpfand für die Rebellion zu kidnappen.

György Kertész

Er war in den Konzernkriegen ein Mitglied der "Hammerhaie". Diese Sondereinheit der regulären Shark-Truppen war auf selbständiges Agieren hinter den feindlichen Linien abgerichtet. In dieser Einheit gab es die Leitlinie, daß ein Auftrag ohne Rücksicht auf Mensch oder Material erledigt werden mußte. Kertész war nach einer gelungenen Aktion zufällig auf die Basis "Wolfsschlucht" gestoßen und blieb nach der Kapitulation bei General von Paller und seiner Einheit auf Abyss.

György Kertész hat im Lager "Wolfsschlucht" das Training der Soldaten überwacht und verfeinert. Nach langen Jahren der Untätigkeit brennt er darauf, seine Kräfte mit dem verhassten Feind zu messen.

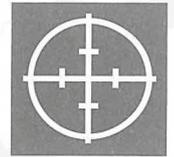
György Kertész (Terrorist/33 Jahre):

*GES 75%, INT 78%, STK 83%, Basiseigen-
schaften ø 60%, Berufsfertigkeiten ø 70%, GZ
65%, Basis-TP 17, Schadensbonus +1W4, weiße
Haare, braune Augen, sportliche und elegante
Kleidung, Bollmann Kampfkombi, Kommuni-
kationspin, 4 Med-Pflaster, 3 falsche ID-Karten
(Wirksamkeit: 91%), Schminkset, diverse Pe-
rücken und Bärte, 10 Karamelbonbons mit star-
kem Betäubungsmittel (STK 68).*

*Waffen: Ramirez Vibromesser, Blasrohr "Samt-
pfote" mit Giftgeschossen (Kuraxinpaste),
Stunner "Morpheus", Energiepistole Smith &
Wesson "Roaster", Scharfschützengewehr EXtra
"Cleaner" mit Kombioptik und Schalldämpfer.
Die ausgewählten Waffen beherrscht Kertész
mit 80% Fertigkeitswert.*

Rickey Ang, Jan van Doorp,
Mark Fisher, Hartmut Gansel

Die vier Männer gehören zu den besten der ausgebildeten Rebellen. Durch Kertészs harte Schule sind die Soldaten extreme Entbehrungen gewöhnt. Da alle ihre Familie bei der nuklearen Bombardierung von Oranien verloren haben,



**Objekt in Ziel-
bereich einge-
troffen.**

Weitere Order?

Mark Fisher

*Ihr Benehmen
ist skandalös,
junger Mann. Ich
kann Ihre Unver-
schämtheiten
nicht länger
dulden.*

Jennie Schröter



Die Leibwächtergruppe während eines Lehrgangs in der Agentur Prometheus Inc.

Von links nach rechts: Harold Vance, Van Vu Xuan, Ted Billings, Fahim Musa, Kevin Copperfield.

Nur ein toter Wachmann ist ein guter Wachmann.

Jan van Doorp

Alle Gäste sind potentielle Sicherheitsrisiken.

Enzo Vallaga, Chef des park-eigenen Sicherheitsdienstes

Tja Kertész, ein halbvolles Glas ist besser als ein halbleeres.

Tristan Wohlfeil

Gruppenbild der Kidnapper vor Bunker 37 im Rebellenlager "Wolfsschlucht".

Von links nach rechts: György Kertész, Jan van Doorp, Mark Fisher, Hartmut Gansel, Rickey Ang.

schwelt in ihnen ein furchtbarer Haß auf die gesamte TSU. Wenn es nötig ist töten sie, ohne zu zögern.

Rickey Ang (Rebell/27 Jahre):

GES 65%, INT 69%, STK 79%, Basiseigenschaften ø 50%, Berufsfertigkeiten ø 40%, GZ 59%, Basis-TP 15, Schadensbonus +1W4, blonde Haare, braune Augen, sportliche und elegante Kleidung, Bollmann Kampfkombi, Kommunikationspin, 2 Med-Pflaster, 2 falsche ID-Karten (Wirksamkeit: 91%), Schminkset, diverse Perücken und Bärte.

Waffen: Ramirez Vibromesser, Stunner "Morpheus", Energiepistole Smith & Wesson "Roaster", Scharfschützengewehr EXtra "Cleaner" mit Kombioptik und Schalldämpfer.

Die ausgewählten Waffen beherrscht Ang mit 65% Fertigkeitswert.

Jan van Doorp (Rebell/27 Jahre):

GES 67%, INT 70%, STK 63%, Basiseigenschaften ø 50%, Berufsfertigkeiten ø 40%, GZ 61%, Basis-TP 13, Schadensbonus +1W4, schwarze Haare, blaue Augen, sportliche und elegante Kleidung, Bollmann Kampfkombi, Kommunikationspin, 2 Med-Pflaster, 2 falsche ID-Karten (Wirksamkeit: 91%), Schminkset, diverse Perücken und Bärte.

Waffen: Ramirez Vibromesser, Stunner "Morpheus", Energiepistole Smith & Wesson "Roaster", Scharfschützengewehr EXtra "Cleaner" mit Kombioptik und Schalldämpfer.

Die ausgewählten Waffen beherrscht van Doorp mit 65% Fertigkeitswert.

Mark Fisher (Rebell/26 Jahre):

GES 65%, INT 62%, STK 73%, Basiseigenschaften ø 50%, Berufsfertigkeiten ø 40%, GZ





55%, Basis-TP 17, Schadensbonus +1W4, braune Haare, blaue Augen, sportliche und elegante Kleidung, Bollmann Kampfkombi, Kommunikationspin, 2 Med-Pflaster, 2 falsche ID-Karten (Wirksamkeit: 91%), Schminkset, diverse Perücken und Bärte.

Waffen: Ramirez Vibromesser, Stunner "Morpheus", Energiepistole Smith & Wesson "Roster", Scharfschützengewehr EXtra "Cleaner" mit Kombioptik und Schalldämpfer.

Die ausgewählten Waffen beherrscht Fisher mit 65% Fertigkeitswert.

Hartmut Gansel (Rebell/30 Jahre):

GES 67%, INT 74%, STK 69%, Basiseigenschaften \emptyset 50%, Berufsfertigkeiten \emptyset 40%, GZ 65%, Basis-TP 16, Schadensbonus +1W4, rote Haare, grüne Augen, sportliche und elegante Kleidung, Bollmann Kampfkombi, Kommunikationspin, 2 Med-Pflaster, 2 falsche ID-Karten (Wirksamkeit: 91%), Schminkset, diverse Perücken und Bärte.

Waffen: Ramirez Vibromesser, Stunner "Morpheus", Energiepistole Smith & Wesson "Roster", Scharfschützengewehr EXtra "Cleaner" mit Kombioptik und Schalldämpfer.

Die ausgewählten Waffen beherrscht Gansel mit 65% Fertigkeitswert.

Parkwächter, Gäste und Tierarten

Wachmänner

Die Parkverwaltung gibt sich mit der Auswahl ihrer Sicherheitsbeauftragten viel Mühe. Diese werden aufwendig psychologisch geschult und können selbst übelste Pöbeleien von betrunkenen Gästen selbstbewußt wegstecken. Alle Wachmänner können sehr schnell und sehr gut auf gewalttätige Gäste reagieren, die dann unauffällig aus dem Park entfernt und den örtlichen Polizeibehörden zur weiteren Verwahrung übergeben werden.

Wachmänner des Freizeitparks:

GES 63%, INT 78%, STK 64%, Basiseigenschaften \emptyset 50%, GZ 61%, Basis-TP 13, "Wahrnehmung" 50%, "Erste Hilfe" 60%, "Computer bedienen" 60%, "Jura" 50%, "Beredsamkeit" 60%, "Psychologie" 40%, Schadensbonus +1W4, parkgrün gefärbter Traveller-Coat mit Namensschild, Kommunikationspin.

Waffen: Ramirez Schockstab, Stunner Siegel "Blackout".

Die ausgewählten Waffen beherrschen die Wachmänner mit 65% Fertigkeitswert.

Gäste etc.

Die Spieldaten zu den Gästen, Verwaltungsangestellten und dem übrigen Personal entnehmen Sie bitte dem Grundregelwerk (Kapitel "Für den Spielleiter" / NSC Zivilist).

Tierarten im parkeigenen Dschungel

Samuel Weintraub, der Begründer dieses Parks, hatte neben seinem Faible für Spielzeug auch ein großes Herz für Tiere. Während der Bauarbeiten am Freizeitgelände kam er auf die Idee, mehrere Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Er plante zwischen den Attraktionszonen einen natürlichen Bereich, der zum Schauen und Staunen von Aussichtsplattformen genauso wie als Rückzugszone für auf diesem Planeten heimische Tierarten verwendet werden konnte.

Mit der Einrichtung dieses riesigen Freiluftgeheges stellte sich eine weitere Annehmlichkeit ein. Ungebetene und zahlungsunwillige Gäste werden durch die natürliche Barriere abgehalten, dem Park einen Besuch abzustatten. Denn nur Irrsinnige oder Selbstmörder betreten das Areal, das den Namen "Garten des Todes" trägt.

Sollten einige Charaktere trotzdem Lust auf einen erfrischenden Ausflug haben, wird alle 5 Minuten Spielzeit mit 1W6 gewürfelt. Bei 1-4 bleibt alles ruhig, bei 5 und 6 erwacht der Dschungel zum Leben. Der Spielleiter entscheidet, auf welche Tierart die unglücklichen Abenteuerer getroffen sind.

Großer Wolfstiger

Der Jagdinstinkt dieser imposanten Kreatur ist äußerst ausgeprägt. Seine bevorzugte Nahrung ist das Borkenreh, das als Beutetier ebenfalls in diesem Dschungel angesiedelt wurde. Wolfstiger jagen meistens zu dritt. Sie ermüden ihre Opfer erst durch stundenlange Hetzjagden, bevor sie sie reißen.

Großer Wolfstiger (Trophäenwert 42 EH):

Bewegung 20 Meter/Phase, Gewicht 195 Kilo, Basis-TP 25, Rüstung 1W4+2. Angriff: Prankenhieb 65% (1W6+3 TP Schaden), Biß 70% (1W8 +4 TP Schaden).

Treffertabelle: 1-3 Kopf (21 TP), 4-8 Körper (25 TP), 9-11, 12-14, 15-17, 18-20 je ein Bein (je 16 TP).

Roter Arienpapagei

Das sehr scheue Tier verfügt während der Paarungszeit über einen unglaublich hohen Frequenzruf, der die Trommelfelle von Menschen bersten läßt.

In dieser Zeit werden alle Gäste kostenlos mit speziellen Ohrfiltern ausgerüstet. Sollte dennoch etwas passieren, werden gegen Vorlage einer gültigen Eintrittskarte alle anfallenden Operationskosten erstattet.

Ist kein Ohrfilter zur Hand, muß der Charakter einen KON-Wurf mit +38 überstehen, um ohne Schaden davonzukommen. Wenn dies nicht gelingt, ist das Hörvermögen auf ungefähr 2% geschrumpft.

Ich glaube, daß mit dem Dschungel war eine Schnapsidee.

Rickey Ang

Schade eigentlich.

Lord Glenfiddich

Ein Kritiker ist ein Mensch, der den Weg weiß, aber nicht Auto fahren kann.

W, G & S

Ei ei ei, da kommt der Kleine angewackelt.

Hartmut Gansel

*Roter Arienpapagei (Trophäenwert 11 EH):
Bewegung 35 Meter/Phase, Gewicht 5 Kilo,
Basis-TP 5, Rüstung 1W3, "Paarungsruf" 85 %,
Angriff: Schnabelhieb 55 % (1W4 TP Schaden).
Treffertabelle: 1-3 Kopf (3 TP), 4-12 Körper (5 TP), 13-16, 17-20 je ein Flügel (je 2 TP).*

Schwammzecke

Dieser blutgierige, auf Bäumen lebende Parasit wittert die Ausdünstung seiner Opfer schon auf 200 Meter. Kommt die potentielle Mahlzeit in die Nähe des Baums, so läßt sich die 20 cm große Zecke zielstrebig fallen. Trifft sie auf ihr Opfer, so wird die in ihrem Kiefer bereitgehaltene Verdauungsflüssigkeit abgegeben. Diese stark säurehaltige Substanz zerstört natürliche und künstliche Rüstungen innerhalb ihres Mindestschutzwertes in Phasen. Sobald das Fleisch des Opfers bloßliegt, beißt sich der Parasit fest. Innerhalb von 45 Sekunden ist z. B. eine humanoide Lebensform leergesaugt. Die Zecke löst sich dann aus dem Wundkanal, um schnell zu ihrem Baum zu gelangen und dort ein erholsames Verdauungsschläfchen zu halten. Sie kann sich bis zu 1 Meter ausdehnen, ist dann aber nicht mehr fähig, sich fortzubewegen.

Schwammzecke (Trophäenwert 7 EH):

Bewegung 4 Meter/Phase (vollgesaugt 0,2 Meter/Phase), Gewicht 0,4 Kilo, Basis-TP 2, Rüstung 1W4, Angriff: Säureattacke 48 % (1W6+1 pro Phase am getroffenen Körperteil), Saugbiß 66 % (ungefähr 45 Sekunden Zeit, bis ein Mensch vollkommen ausgesaugt ist/Wundinfektion).

Schwarzotter

Alle Tiere dieser Gattung leben in den sumpfigen Niederungen des Dschungels. Sie treten immer in Gruppen von mindestens 40 Exemplaren auf. Abenteuerer, die in die Nähe eines ihrer Höhlensysteme kommen, werden von den Tieren unbarmherzig attackiert. Erst wenn die Eindringlinge 150 Meter vom Bau entfernt sind, lassen die Otter von ihrem Angriff ab. Schwarzotter sind keine besonders kampflustigen Tiere. Sie verteidigen nur ihre Brut.

Schwarzotter (Trophäenwert 15 EH):

*Bewegung 6 Meter/Phase, Gewicht 38 Kilo, Basis-TP 11, Rüstung 1W6, Angriff: Biß 50 % (1W4 + 3 TP Schaden/Wundinfektion).
Treffertabelle: 1-4 Kopf (9 TP), 5-8 Körper (11 TP), 9-11, 12-14, 15-17, 18-20 Bein (je 8 TP).*

Sondererlaubnis Bodyguards (Spielhilfe 1)

Vorgangsnummer:
946524 BZ64811



Sondererlaubnisschein des Verteidigungsministeriums der TSU

Der Inhaber dieses Ausweises ist berechtigt, eine(n)

Stunner (Modell variierend)

zum Schutz einer für die Regierung der Terranischen Staatenunion wichtigen Person zu tragen. Behindern Sie den Inhaber dieser Vollmacht nicht in seinen Ermittlungen. Als Beauftragter des TSU-Verteidigungsministeriums kann er Personen benennen, die ihm innerhalb seines Auftrags jede nur erdenkliche Hilfe leisten müssen. Dafür anfallende Unkosten oder Auslagen können an das Ministerium für Verteidigung auf Prometheus in Rechnung gestellt werden. Dieser Ausfertigungsbeleg gilt in einem Zeitraum von:

15.08.2245 - 20.08.2245

Name und ID-Nummer des Trägers:

Staatssekretärin M. Oakley

Mable Oakley

Leiter Innendienst F. Kuhn

Franz Kuhn

Erpresserdatei (Spielhilfe 2)

log in/destroy in/dekoyfar

Sehr geehrte Damen und Herren,

wenn Sie diese Zeilen lesen, ist der kleine Timothy Bugler bereits entführt worden. Bitte informieren Sie keinesfalls die Sicherheitsbehörden. Wir wären sonst gezwungen, dem Jungen Gewalt anzutun. Unterrichten Sie den Vater von Timothy so schnell wie möglich. Wir werden uns mit unseren Forderungen an ihn wenden, wenn wir es für richtig halten.

Bewahren Sie bitte Ruhe und verständigen Sie keinesfalls irgendwelche Sicherheitsorgane. Vielen Dank für Ihre Mühe.

log out/destroy in 4/destroy in 3/destroy in 2/destroy in 1/destroy now . . .

(Datei zerstört sich nach dem Öffnen selbst!)



SPACE
GOTHIC

von
Gerhard
Winkler



Fantastische
Spiele C&R

Ein Wintermärchen



Schuuuuuuulz!

Oberleutnant
Kerstin
Steinbeißer

Kerner, Kerner,
Kerner, Kerner!!!

Cortez & Co.

Reich mir doch
mal den
Elektromeißel
rüber, Pierre. Du
solltest übrigens
mal was gegen
Deinen Mundge-
ruch tun. Pierre?
Aaaaarrhhh . . .

Till Lander,
Minenarbeiter

Gomez ist auf der Flucht. Irre kichernd reißt er die Steuerung des Jeep "Stargazer" herum und zieht die Schubkontrolle bis zum Anschlag durch. Was immer über die Mine hergefallen ist, es ist ihm auf den Fersen. Der Wissenschaftler blickt auf den Radarschirm und stammelt hysterisch vor sich hin. Wo eben noch die Ausläufer des Goldkegels gewesen sind, befindet sich nun brodelnde Bewegung. Er schaut hinter sich und sieht die schlammige Masse, wabernd, kriechend und dauernd ihre Form verändernd. Für einen kurzen Moment denkt er an seine Frau Clarice, den Ausdruck des Entsetzens auf ihrem schönen Gesicht, bevor es sich zersetzt. Er schaudert. Ein dumpfer Schlag, als der Stargazer gegen einen Felsblock kracht. Gomez wird brutal nach vorn geschleudert, sein Kopf trifft hart mit der Frontscheibe zusammen. Dann wird es dunkel.

Nachdem er das Bewußtsein wiedererlangt hat, riecht er den Rauch. Verwirrt bemerkt der Wissenschaftler die Flammen, die aus der Maschine schlagen. Hastig, mit hämmernden Kopfschmerzen, reißt er die Kabinentür auf und taumelt ins Freie. Ohne seine Filtermaske (sie muß beim Aufprall verlorengegangen sein) riecht die Luft ätzend und erregt einen kurzen Brechreiz. Es ist viel zu heiß. Abermals verliert er die Besinnung. Als er wieder zu sich kommt, bemerkt er die Bewegung. Der Boden schwankt in sanften Wellen und ein irrer Reigen von ständig die Form wechselnder Materie ist um ihn herum. Er schaut auf seine Hände und bemerkt voll Entsetzen die Blasen und Geschwüre. Sie haben ihn erreicht. Wimmernd kriecht er auf die Silhouette der Stadt am Horizont zu. "Ich muß sie

warnen!" denkt er. Der Schmerz raubt ihm fast den letzten Rest Verstand. "Was zur Hölle geht auf dieser Welt vor sich? Die Hitze bringt mich um. Brauche . . . Kühlung!" Gomez reißt sich die Kleider vom Leib. Da ist wieder der Schmerz in seinem Hinterkopf. Unmöglich eine Folge seines erlittenen Unfalls. "Warum hilft mir denn niemand?"

Schließlich fährt ein entsetzliches Ziehen durch seinen Körper, als würde sein Innerstes nach Außen gekehrt . . .

I. Vorgeschichte

Der Planet Transvaal im System 10 Ursae Maioris (Nr. 2) ist eine der jüngsten Kolonien der TSU. Hier entdeckte vor 18 Monaten ein Geologenteam unter der Leitung von Dr. Fernando Juarez vielversprechende Erzvorkommen. Der Kreuzritterorden, unter dessen Protektorat Transvaal fällt, beauftragte den Konzern Kerner Ltd. mit der Nutzbarmachung eventueller Laesumvorkommen. Innerhalb kürzester Zeit wurden ohne Rücksicht auf Kosten und Mühen sechs Terraformer auf dem Planeten installiert. Mittlerweile ist die Atmosphäre atembar, wenn auch dünn.

Transvaal verfügt über einen kleinen Raumhafen mit Landefeld, eine Platinmine und eine geologische Forschungsstation. Um den Raumhafen hat sich ein Dorf gebildet, das aufgrund der schwarzen Felsen in der Umgebung "Porto Negro" genannt wird. Porto Negro hat ca. 850 Einwohner und eine Garnison von 67 Kreuzrittern unter dem Kommando von Oberleutnant Kerstin Steinbeißer. Aufgrund starker Turbulenzen im Hyperraum war es dem Kreuzritterorden bislang noch nicht möglich, größere Truppenkontingente anzulanden und den Planeten der üblichen Vorgehensweise entsprechend zu sichern. Trotzdem ist bereits eine Platinmine (Grube 1) in Betrieb genommen worden. Außerdem befindet sich auf dem Planeten noch eine kleine geologische Forschungsstation unter der Leitung von Dr. Juarez.

Transvaal birgt jedoch ein gräßliches Geheimnis. Der Planet ist eine der wenigen Kolonien der Rhu-Ngur (siehe Grundregelwerk, "Das Grauen zwischen den Sternen") in unserer Galaxis. Die Kolonie ist vor über 7.000 Jahren, als sich die Temperatur auf Transvaal schlagartig erhöht hat, in eine Art Koma versunken. Über die Jahrtausende kühlt der Planet jedoch langsam wieder ab. In den langen Nächten breitet sich langsam, aber stetig das Grauen über den winterlichen Planeten aus. Wird es den Charakteren gelingen, das schreckliche Geheimnis von Transvaal zu lüften, und können sie später einmal alles ihren Enkeln erzählen?

##

System 10 Ursae Maioris (Nr. 02)

Weißer Sonne der Klasse F, 5 Planeten.

10 Ursae Maioris I

Kochende Vulkanwelt mit Giftgasatmosphäre. Keine Monde.

10 Ursae Maioris II

Gasplanet (Ammoniak, Stickstoff), Temperaturen zwischen 100° und 150° Celsius. 2 Monde ohne Atmosphäre.

10 Ursae Maioris III (Transvaal)

Hauptstadt: Porto Negro (850 Einwohner). Siedlungen: Grube 1 (120 Einwohner), Geologencamp (25 Einwohner), 6 Terraformer. 6 Stunden Tag- und 12 Stunden Nachtphase. Temperaturen bei Tag 0° bis 10° Celsius, bei Nacht -10° bis -20° Celsius. 1 Mond (Falkenauge) ohne Atmosphäre.

10 Ursae Maioris IV

Gasrieser vom Jupitertyp, 8 Monde, 10 UM IV/7 verfügt über dünne atembare Atmosphäre, ist jedoch bislang noch nicht besiedelt.

10 Ursae Maioris V

Toter, gefrorener Gesteinsbrocken ohne Atmosphäre.

##

II. Die Bestien

Die seltsame Rasse der Rhu-Ngur gliedert sich in mehrere Typen, von denen zwei für unser Abenteuer von Belang sind: Die Krieger und die Wissenschaftler. Aufgabe der Krieger ist der Schutz der Brut und der schwächeren Artgenossen sowie die Eroberung geeigneter Kolonien. Sie sind äußerst aggressiv und gegen jede fremde Lebensform feindselig eingestellt.

Die Wissenschaftler hingegen suchen immer nach neuen Möglichkeiten, um die Umwelt den Erfordernissen ihrer Rasse anzupassen. Sie sind kleiner als die Krieger und fremden Wesen gegenüber eher neutral eingestellt. Als geniale Gentechniker, die mit den geeigneten Mitteln in der Lage sind, nahezu jede Art von Materie in relativ kurzer Zeit ihren fremdartigen Vorstellungen entsprechend mutieren zu lassen, schrecken sie jedoch nicht davor zurück, das genetische Material fremder Rassen für ihre Zwecke zu mißbrauchen.

Als die große Klimakatastrophe über die Kolonie auf Transvaal hereinbricht, begeben sich zwei Wissenschaftler und zwei Krieger in die Schlafkammern der kleinen Basis. Der organische Computer, ein durch die Künste der Wissenschaftler geschaffenes Wesen mit unvorstellbaren Fähigkeiten, übernimmt die Kontrolle über die Schlafkammern und versetzt sich selbst in eine Art Bereitschaftsschlaf. So vergehen Jahrtausende, bis der Computer durch die gesunkene Durchschnittstemperatur erwacht und feststellt, daß es an der Zeit ist, seine grausigen Herren wiederzubeleben. Von den beiden Kriegern kann nur einer gerettet werden, der Organismus des zweiten ist durch den langen Tiefschlaf unwiderruflich zerstört. Die beiden Wissenschaftler hingegen sind nach einer kurzen Ruheperiode einsatzbereit und setzen das genetische Planetenumwandlungsprogramm, das der Computer nach seinem Erwachen begonnen hat, fort.

Zunächst wird der Krieger entsandt, um die seltsamen Lebewesen zu begutachten, die über der Basis (Grube 1) in der Erde graben. Als typischer Vertreter seiner Art stürzt er sich auf die Arbeiter, die er als Feinde einstuft. Nachdem er ein gräßliches Massaker angerichtet hat, gelingt es einigen beherzten Schürfern, ihn zu überwältigen. Unglücklicherweise werden mehrere Arbeiter mit dem Samennebel des sterbenden Monstrums befruchtet und ziehen sich in die Tiefe der Mine zurück, wo bald danach die junge Brut ausschlüpft (weitere Informationen siehe "VI. Häschen in der Grube").

Währenddessen haben die beiden Wissenschaftler damit begonnen, die Umwelt zu verändern. Sie nutzen dazu die Nächte, da die tiefen Temperaturen ihre Arbeit erleichtern. Von der Basis

aus breiten sich die Mutationen der Natur wellenförmig aus. Was am Tag zuvor noch eine schneebedeckte Ebene war, ist am nächsten Morgen ein seltsam geformtes Felsenmeer. Und wehe dem Wesen, das ungeschützt in den Bereich der Veränderungen gerät . . .

III. Einzug der Helden

Im Folgenden gehen wir davon aus, daß es sich bei den Spielercharakteren um die Besatzungsmitglieder des Kleinfrachters "Hatari" handelt. Hierbei bieten sich zivile Charakterklassen wie Raumpilot, Techniker, Scout oder Med-Tech an. Natürlich kann es sich auch um kriminell angehauchte Abenteurer handeln, die den leichten Auftrag nutzen, um etwas Geld in die Gruppenkasse zu bringen. Die Hatari soll im Auftrag des Kreuzritterordens dringend benötigte Medikamente nach Transvaal transportieren. Letzter Halt war die Minenkolonie Edo im System Beta Trianguli Australis. Nach einer fünftägigen Reise erreicht das Schiff die Randstation des 10 Ursae Maioris Systems. Als Belohnung winkt eine Prämie von 120 EH pro Kopf, zuzüglich Spesen.

Die Randstation (C 37)

C 37 ist eine kleine Behelfsstation, die von einer Sicherheitsmannschaft aus einem Zug Kreuzritter (ein Leutnant, ein Unteroffizier und 20 Soldaten) und 25 zivilen Technikern besetzt ist. Im Laufe der nächsten 10 Monate, nach Abschluß der Terraforming-Projekte auf Transvaal, ist eine Erweiterung der Station auf Standardgröße geplant. Falls die Abenteurer ihr Schiff nicht selbst reparieren wollen, erfolgen die Wartungsarbeiten innerhalb von 3 W6 Stunden. Während dieser Zeit erfahren sie, daß der Hyperfunktensender von C 37 defekt ist. Die Besatzung erwartet sehnsüchtig den in vierzehn Tagen angekündigten Frachter "Nina", der die benötigten Ersatzteile bringen wird.

Die Orbitalstation (Heaven's Gate)

Der Flug von C 37 zu Heaven's Gate dauert 2,5 Stunden. Schließlich kommt die kleine Station in Sicht. Heaven's Gate verfügt über sechs Anlegestellen für Raumschiffe, zwei Shuttles und 15 Terratracs. Die Station macht einen heruntergekommenen Eindruck. Laut Auskunft des Bordcomputers der Hatari hält hier ein Halbzug Mobiler Infanterie Wache. Zur Abwehr von Piraten verfügt Heaven's Gate über zwei Torpedorohre und vier Fächerlasergeschütze. Auf Anfrage erteilt ein verkommen aussehender Techniker ohne weitere Formalitäten Andockfreigabe an der Station. Fragt man nach dem Stand der Dinge, so teilt der Mann mit, es sei "öde wie immer", und man freue sich bereits



Ein Beutel Schleim? Wie klingt denn das?

Irritierter Spieler

SOS. Die Orbitalstation Heaven's Gate wird angegriffen. Wir rufen alle befreundeten Kräfte. SOS. An alle Regierungstruppen. SOS . . .

Letztes Signal von der Station Heaven's Gate

*Hasta la vista,
Compañero!*

Jörn Schweuker,
Minenarbeiter

Minenarbeiter:
GES 60%,
KON 80%,
"Schrotwaffe"
60% (Anführer:
"Maschinenpistole"
70%), "Spitzhacke"
80%,
Schadensbonus
+1W4, Basis-TP
16, Travellers
Coat.

*So, Gefreiter,
das reicht!
Sie vermessen
jetzt das Lande-
feld mit Ihrer
Gürtelschnalle!*

Good Old Benja



Stationskommandantin
Oberleutnant Kerstin Steinbeißer

darauf, von der Crew der Hatari Neuigkeiten von Zuhause zu erfahren. Will ein Spieler den Techniker mittels "Psychologie" unter die Lupe nehmen, so teilt der Spielleiter bei einem Erfolg mit, daß sich der Mann "irgendwie merkwürdig" verhält. Ein kritischer Erfolg läßt den Verdacht aufkommen, daß der Techniker ein falsches Spiel spielt.

Herzlich Willkommen!

Sobald die Charaktere die Hatari verlassen, laufen sie einem Kommando von 15 schwerbewaffneten Minenarbeitern in die Arme. Die Männer machen einen gehetzten und gefährlichen Eindruck. Einige von ihnen haben seltsame Verletzungen, bei anderen scheinen Teile der Haut geschmolzen zu sein. Eine erfolgreiche Probe auf "Psychologie" zeigt, daß sie verzweifelt und kompromißlos sind. "*Los, raus aus dem Schiff, alle Mann!*" ruft der Anführer der Gruppe, ein breitschultriger Hüne mit gräßlich entstelltem Gesicht, der nervös eine H&K "Tornado" schwenkt.

Die Abenteurer tun gut daran, den Anordnungen Folge zu leisten. Die Minenarbeiter haben bereits die Wachmannschaft der Orbitalstation niedergemacht und eröffnen beim geringsten Anzeichen von Widerstand schonungslos das Feuer. Alle Besatzungsmitglieder der Hatari werden aus dem Schiff getrieben. Die Minenarbeiter begeben sich auf das Schiff und verlas-

sen Heaven's Gate fluchtartig. Sämtliche Versuche, mit den Verzweifelten vernünftig zu reden, sind zum Scheitern verurteilt. Auf der Station finden sich die Leichen von 10 Kreuzrittern. Lediglich ein Hauptgefreiter lebt noch lange genug, um eine Botschaft zu röcheln: "*Sie haben uns überrascht. Feuerten sofort. Sagten, der Planet sei vom Teufel besessen. Gott sei meiner armen Seele gnädig . . .*"

Sämtliche Funkanlagen der Orbitalstation wurden zerstört. Das Stationslogbuch zeigt, daß das nächste Versorgungsschiff in 14 Tagen erwartet wird. Mit einer +10 Probe auf "Computer bedienen" kann auf die Aufzeichnungen der Überwachungskameras zurückgegriffen werden. Ihnen ist zu entnehmen, daß ca. drei Stunden vor Eintreffen der Hatari gut drei Dutzend schwerbewaffneter Minenarbeiter mit einem Shuttle an die Station angelegt und die Wachmannschaft

überraschend angegriffen und aufgerieben haben. Dabei wurden über 20 Schürfer getötet. Die Leichen der Arbeiter und Kreuzritter sind in der gesamten Station verteilt.

Flug in den Abgrund

Alle angedockten Shuttles und Terratracs der Raumstation sind funktionsfähig. Die Flugdauer zum Raumhafen von Porto Negro, die normalerweise ca. 1,5 Minuten betragen würde, erhöht sich aufgrund eines tobenden Schneesturms auf 5 Minuten. Das schlechte Wetter sorgt auch dafür, daß es bis direkt vor der Landung nicht möglich ist Funkkontakt zur Bodenstation aufzunehmen. Der Pilot muß für den Flug und die Landung jeweils eine Probe auf "Kleinraumer fliegen" mit +10 ablegen. Während des Anflugs ist von der Oberfläche des Planeten Transvaal nicht viel zu sehen, kurz nach dem Eintritt in die Atmosphäre wird das Shuttle von Sturmwolken eingehüllt. Eine Atmosphärenanalyse ergibt, daß die Luft atembar ist. Der Bordcomputer empfiehlt dennoch den Gebrauch von Filtermasken.

IV. Die Stadt im Schnee

Kurz vor der Landung in Porto Negro kann endlich eine Funkverbindung mit der Bodenstation hergestellt werden. Ein etwas verlottert aussehender Kreuzritter erscheint auf dem Sichtschirm und teilt dem Shuttle einen Landeplatz zu. Fragt man nach den aufständischen Minenarbeitern, so berichtet der Soldat, man habe die Lage am Raumhafen unter Kontrolle. Besorgt fragt er nach der Situation auf der Orbitalstation. Auf die Nachricht vom Tod seiner Kameraden reagiert er mit sichtlicher Bestürzung.

Vorbehaltlich einer gelungenen Fertigungsprobe "Kleinraumer fliegen" verläuft die Landung problemlos. Sobald die Abenteurer das Schiff verlassen, bläst ihnen ein kalter, übelriechender Wind entgegen. Da die Terraformer ihre Arbeit noch nicht vollendet haben, muß jeder Charakter, der sich ohne Filtermaske o. ä. im Freien aufhält, pro Stunde eine KON-Probe bestehen. Mißlingt eine Probe, so leidet er unter starker Übelkeit und erhält einen Modifikator von +10 auf alle Aktionen. Die Übelkeit vergeht, wenn sich der Betroffene mindestens zwei Stunden lang in einem Raum mit eigener Luftversorgung aufgehalten hat. Der Modifikator ist kumulativ. Sobald +50 erreicht sind, verliert der Abenteurer automatisch das Bewußtsein und pro weitere 30 Minuten Aufenthalt in ungeschützter Umgebung 2W6 Basis-TP.

Der Raumhafen

Das kleine Landefeld mißt 200 x 150 Meter. Es ist von einem provisorischen Zaun aus Stachel-

draht umgeben, der auf der Westseite niedrigerissen wurde. In unmittelbarer Nähe der Zaunlücke befinden sich drei ausgebrannte Geländewagen, welche Spuren von Artilleriebeschuß aufweisen. Sieben weitere Wagen stehen auf dem Landefeld, umgeben von einigen Leichen. Ein Trupp von zehn Kreuzrittern in voller Kampfrüstung stapft durch den kniehohen Schnee und ist damit beschäftigt, die Toten, von denen einige seltsame Mutationen aufweisen, in einen Transporter zu laden. Sobald die Charaktere das Landefeld betreten, richten die Ritter ihre Waffen auf sie.

Nachdem die Lage geklärt ist, bringt ein Hauptgefreiter die Neuankömmlinge zur Wachstation. Auch er erkundigt sich nach seinen Kameraden von Heaven's Gate. *"Alle tot? Verdammtes Gesindel! Ich möchte wetten, daß dafür dieses ränkeschmiedende Rebellenpack verantwortlich ist!"*

Eilig besetzt eine Kampfgruppe das Shuttle und fliegt auf direktem Weg zur Orbitalstation, um die gefallenen Kreuzritter zu bergen.

Die Wachstation

Die Station liegt unmittelbar am Landefeld von Porto Negro. Sie ist von einer 3 Meter hohen Steinmauer umgeben, an deren vier Ecken sich Wachtürme befinden. Diese sind jeweils mit einem Flutlichtscheinwerfer und einem MG der Marke Wallenfels MG-X7 bestückt. Ein 4 Meter breiter, gesicherter Durchgang verbindet Wachstation und Landefeld. Im Inneren der Station befinden sich ein Kontrolltower, eine Garage mit Stellplätzen für vier PTF Standard und drei Transporter, zwei Lagerhäuser und das Hauptgebäude. Insgesamt sind 67 Kreuzritter (3 Züge und Steinbeißer) auf Transvaal stationiert. Von diesen ist ein Zug (22 Mann) zur Erkundung von Grube 1 abkommandiert, ein weiterer Zug befindet sich auf Standardpatrouille bei den Terraformern.

Die Ritter gehören zum VII. Raumlanderegiment "Oliver Cromwell". Stationskommandantin Oberleutnant Kerstin Steinbeißer macht ihrem Namen alle Ehre. Die ehrgeizige, junge Offizierin ist mehr als verbittert über ihre Versetzung auf die abgelegene Minenkolonie und läßt ihren Zorn ungebremst an ihren Untergebenen aus. Demzufolge ist die Stimmung unter den Mobilien Infanteristen düster wie die Wolken über Porto Negro. Steinbeißer ist äußerst ungehalten über den Verlust der Medikamente und macht die Abenteurer dafür verantwortlich. Die Frage nach einem Quartier beantwortet sie mit dem Satz: *"In einer Arrestzelle wären Sie am besten aufgehoben, aber ich denke, das Hotel Austria wird Ihren Ansprüchen genügen."* Die Charaktere haben mit keinerlei Unterstützung zu rechnen.

Porto Negro

Die Hauptstadt von Transvaal ist ein unbedeutendes Nest mit 850 Einwohnern. Außer den Wohnhäusern finden sich hier ein Gemischtwarenladen, ein Geländewagenverleih, eine Med-Tech Praxis, zwei Hotels, drei Kneipen und eine kleine Kapelle der allkatholischen Kirche. Die Bevölkerung besteht zum größten Teil aus den Familien der bei den Terraformern beschäftigten Techniker und Angehörigen des Geologenteams um Dr. Juarez.

Tegels Warenhaus

Hier erhält man zu Höchstpreisen Nahrungskonzentrate, Campingartikel, Kleidung, Rockwell 30.06 Jagdgewehre und "Hailstorm" Schrotflinten sowie Munition für alle gängigen Schrot- und Jagdgewehre. Ein besonders beliebter Artikel sind Tegels "Wintercapes", geschlossene Schutzanzüge, die ohne Mühe Temperaturen von bis zu -45° Celsius vertragen (Stückpreis 12 EH). Jo Tegel ist ein vierzigjähriger Ex-Scout, der es mit der Vorlage von Waffenscheinen nicht allzu genau nimmt. Er erzählt den Abenteurern, daß Transvaal ein hervorragendes Jagdgebiet ist und schwärmt von den einheimischen Springböcken, die mit terranischen Gemsen vergleichbar sind. Falls die Charaktere auf die Pirsch gehen wollen, kann er ihnen eine Berghütte am Goldkegel vermitteln. Die Benutzung der Hütte kostet 2 EH pro Tag. Man kann mit Jo um seine Ware feilschen. Er hat jedoch einen Fertigkeitswert von 68 %.

Rudis Geländewagenverleih

Rudi Hajek bietet seinen Kunden gebrauchte, aber zuverlässige Geländewagen (Werte wie Landgraver, jedoch mit Radantrieb) zum Preis von 0,9 EH pro Tag an. Er hat insgesamt 10 Wagen, von denen z.Zt. 4 zur Verfügung stehen. Die Preise sind im voraus zusammen mit einer Kautions von 80 EH zu entrichten. Rudis Fertigkeitswert "Feilschen" beträgt 48 %.

Dr. Macombes Praxis

Mohammed Macombe ist, neben dem Unterarzt der Kreuzritter, der einzige Med-Tech von Porto Negro. Seine Preise bewegen sich an der oberen Grenze der Skala. Dr. Macombe ist sich seiner Fähigkeiten bewußt und läßt nicht mit sich feilschen. Mit dem illegalen Verkauf von Drogen hat sich der Med-Tech einen lukrativen Zusatzverdienst geschaffen. Er hat Blitzies (2,5 EH pro 10) und Pseudomorphin (0,6 EH pro 10 Anwendungen) im Angebot. Außerdem führt er sämtliche Pharmaartikel zu Höchstpreisen. Falls ein mit einem Rhu-Ngur-Embryo infizierter Charakter die Dienste Dr. Macombes in Anspruch nimmt, wird er zunächst unter einem



Was hier los war? Vor fünf Stunden kamen diese gottverlassenen Irren in zehn Geländewagen angerast. Schossen wie die Wilden um sich und hielten direkt auf die Umzäunung des Landefelds zu. Wir konnten einige von Ihnen ausschalten, trotzdem gelang es den übrigen, ein Shuttle zu kapern. Möchte wissen was in diese Spinner gefahren ist.

*Benedikt Flavius,
Kreuzritter*

Ihr werdet mir doch keine Kratzer in den Lack machen, oder?

Rudi Hajek

Die Blutwerte des Patienten sind gut. Seltsame Sache. Irgendwas ist sehr seltsam.

Dr. Macombe

Bio-Scanner untersucht. Sobald der Med-Tech seine Untersuchung beendet hat, teilt er dem Abenteurer mit, daß dieser einen Tumor im Kopf hat. Macombe empfiehlt dem Patienten, einige Tage zur Beobachtung in der Nähe zu bleiben. Ist der Betroffene schon einige Zeit infiziert, so bietet ein Besuch bei Dr. Macombe Stoff für äußerst reizvolle Szenen: Der Doktor versucht, den immer größer werdenden Tumor zu entfernen. Während der Operation, bei der die Kameraden des Betroffenen entweder assistieren oder durch eine Glasscheibe zusehen, schlüpft das Rhu-Ngur aus und läßt den toten Wirtskörper und einen hysterisch kreisenden Med-Tech zurück. Nähere Einzelheiten zum Verhalten und den Spielwerten eines Neugeborenen finden sich in Abschnitt "IX. Anhänge" (4. Spieldaten Rhu-Ngur).

Dr. Mohammed Macombe (46 Jahre):
Basis-TP 12, GZ 68 %, "Chirurgie" 85 %, "Erste Hilfe" 90 %, "Krankheiten behandeln" 60 %, "Medicompanalyse" 60 %, "Pharmazie" 90 %, "Vergiftungen behandeln" 60 %.

Hotel Austria

Der Inhaber, Tony Senger, bietet seinen Gästen auf fünf Etagen eine Auswahl zwischen 40 Doppel- und 30 Einzelzimmern sowie 3 Suiten. Das Austria ist im typischen europäischen Kolonialstil gebaut. Die Aufmachung und Einrichtung erinnert an ein Gasthaus aus dem dreißigjährigen Krieg. Dementsprechend deftig ist auch die Küche. Derbe, aber wohlschmeckende Hausmannskost und vom Faß gezapftes Starkbier sind die Spezialität des Austria und werden von drallen Schankmädchen serviert. Um Ärger mit streitlustigen Minenarbeitern zu vermeiden, beschäftigt Tony vier breitschultrige Türsteher, die im Falle einer Schlägerei sofort Gebrauch von ihren Schockstäben machen.

Einzelzimmer	0,9 EH
Doppelzimmer	1,5 EH
Suite	3,5 EH
Frühstück	0,2 EH
Mittag-/Abendessen	1,3 EH
Bier (1,0 l)	0,2 EH
Weizenkorn (0,02 l)	0,2 EH

Türsteher:

STK 80 %, KON 80 %, Basis-TP 16, GZ 65 %, "Ausweichen" 45 %, "Faust" 75 %, "Ringeln" 80 %, "Schockstab" 75 % (Schaden 1W6+1W4/Schock STK 70).

Hotel Strandgut

Raoul Palatino leitet ein im Baukastensystem schnell und billig errichtetes, ungemütliches Hotel der Unterklasse. In der Hoffnung auf einen bald einsetzenden, regen Publikums-

verkehr hat er auf acht Etagen insgesamt 80 Einzel- und 200 Doppelzimmer anlegen lassen. Das Essen ist nicht besonders wohlschmeckend und die Getränke sind mit reichlich Wasser gestreckt. Aus Kostengründen beschäftigt Raoul keine Türsteher, er verläßt sich für den Fall einer Schlägerei lieber auf das schnelle Erscheinen der Kreuzritter.

Einzelzimmer	0,5 EH
Doppelzimmer	0,9 EH
Frühstück	0,1 EH
Mittag-/Abendessen	0,5 EH
Bier (1,0 l)	0,1 EH
Weizenkorn (0,02 l)	0,1 EH

Die Kneipen

In den Kneipen Casa Negra, Da Salvo und Jaquines Pinte können Minenarbeiter und Abenteurer ihre hungrigen Mägen füllen. Es handelt sich durch die Bank weg um billige Kaschemmen. Die Preise entsprechen denen des Hotels Strandgut.

Die Kapelle

Pater Nathaniel Pilak sorgt für das geistliche Wohl seiner Schutzbefohlenen. 95 % der Bevölkerung sind allkatholisch und besuchen regelmäßig die Sonntagsmesse. Der Pater ist ein gebildeter Mann und immer gerne zu religiösen Diskussionen (Fertigkeitswert 60 %) bereit.

V. Das Grauen beginnt

Kurz vor Einbruch der Dunkelheit (5.30 Uhr) checken die Charaktere in einem der beiden Hotels ein. Als alle gemütlich beim Abendessen im warmen Speiseraum sitzen, wird plötzlich die Tür aufgestoßen, und ein Mann in einem dicken Wintermantel betritt den Raum. Er stellt sich als Ilhan Baschgüs, Beauftragter von Kerner Ltd., vor. Baschgüs kommt gerade von einer Inspektion bei einem der Terraformer zurück und hat durch einen dienstfreien Kreuzritter von den seltsamen Vorfällen mit den Minenarbeitern erfahren. Der Ritter berichtete außerdem, daß Oberleutnant Steinbeißer schon vor mehreren Stunden einen Zug zur Klärung der Lage in Grube 1 entsandt hätte.

Ilhan teilt den Abenteurern sein tiefes Bedauern über die Ereignisse mit und sichert die Hilfe seines Konzerns bei der Wiederbeschaffung des gestohlenen Raumschiffs zu. Gleichzeitig läßt er durchblicken, daß er selbst gerne in der Mine nach dem Rechten sehen würde, und die ohnehin beschäftigungslosen Abenteurer sähen genau nach dem richtigen Team für einen solchen Ausflug aus. Anschließend könne man ja noch ein paar Springböcke in den Bergen bei Grube 1 schießen. Falls sich die Charaktere einverstanden erklären, legt er den Aufbruch auf 0.30 Uhr

Tritt ein und finde den Frieden des Allmächtigen, Fremder.

Pater Pilak

Schäbig? Mein Hotel? Junge, wenn Du Gemütlichkeit suchst, hättest Du nach Simpsons Superwelt fliegen sollen!

Raoul Palatino, Hotelier

planetarischer Zeit fest (Morgendämmerung). Er zahlt pro Tag 5 EH pro Kopf, kann jedoch mittels "Feilschen" hochgehandelt werden.

Ein schauriger Fund

Plötzlich erschüttert ein dumpfer Schlag die Eingangstür. Als ein Wagemutiger öffnet (Ilhan Baschgüs, falls die Charaktere kneifen), bietet sich ein schauriger Anblick: Auf der Straße liegt eine menschengroße Gestalt, die wie eine langsam gefrierende Ansammlung von Eingeweiden aussieht. Aus ihrem gräßlichen Maul ertönt ein langgezogenes Stöhnen (GZ-Probe: -1W4 +1, Schock/-1). Dann weicht das Leben aus dem grauenvollen Körper. Mit Nachtsichtgeräten und einer erfolgreichen Probe auf "Spurenlesen" läßt sich die Fährte des Wesens bis zum westlichen Stadtrand verfolgen. Dort verschwindet sie in den Schneeverwehungen. Ein Med-Tech kann mit einer erfolgreichen Fertigkeitsprobe "Chirurgie" feststellen, daß es sich um einen menschlichen Körper handelt, der auf grauenvolle Weise verändert ist. Diese Art von Mutationen kommt in seltenen Fällen durch

Fehlbläufe bei Hyperraumsprüngen vor. Auf einem Planeten wurde das Phänomen bislang noch nicht beobachtet.

Achtung Spielleiter:

Es handelt sich um einen in Grube 1 beschäftigten Wissenschaftler, der auf seiner Flucht vor dem Rhu-Ngur durch die Mutationszone grauenvoll verändert wurde. Kurz vor der Stadt verunglückte er mit seinem Geländewagen. Mit letzter Kraft schleppte sich der Sterbende auf die Häuser zu. Eine mindestens eine Stunde dauernde Analyse der Leiche in einem Labor (z.B. in Dr. Macombes Praxis) ergibt nach einer erfolgreichen Probe auf "Gentechnik", daß die Zellen durch ein seltsames, unbekanntes Element zur Mutation angeregt wurden. Auf jeden Fall ist das Tragen geschlossener Schutzanzüge anzuraten. Falls Sie es wünschen, trägt der mutierte Forscher ein Rhu-Ngur-Embryo in seinem Kopf. Die entsetzten Spieler werden während der Untersuchung Zeugen der "Geburt" und haben alle Hände voll zu tun, das hungrige Fremdwesen zu verfolgen und zur Strecke zu bringen.



Mein Gott, die Kreatur sieht aus wie ein geflüchteter Ravioli mit gefrorener Tomatensauce.

Tom Slater

Gehört das Ihnen? Weg damit aber schnell!

Tony Senger, Hotelier

Waffenscheine? Gott, wie putzig!

Jo Tegel

Space Gothic · Ein Wintermärchen



Hey Baschgüs, Ihr toller Laster mutiert gerade zu lebenden Calamares. Leider habe ich die Remoulade zu Hause vergessen! . . . Die kommen näher. Verdamm, tun Sie was!

*Eine Seefahrt die
ist lustig, eine
Seefahrt die ist
schön . . .*

Ilhan Baschgüs

*Mit dem Laster ist
alles klar, Sir.
Treibstoff
gecheckt, Werk-
zeug an Bord,
Ladung ordnungs-
gemäß befestigt.
Wir können
jederzeit loslegen.*

Rick Hudson

*Ääh - Ersatzrei-
fen?!? Ich - ääh -
muß ihn doch
tatsächlich
übersehen haben.*

Rick Hudson

VI. Häschen in der Grube Morgenstunde hat Gold im Munde

Punkt 0.30 Uhr am nächsten Morgen erwarten Ilhan und sein Assistent, Rick Hudson, die Abenteurer an einem geliehenen Transportlaster. Zwei Charaktere können neben dem jungen Konzernangestellten in der Fahrerkabine Platz nehmen. Für Hudson und die übrigen bleibt noch genügend Raum auf der großen Ladefläche, wo Baschgüs 100 selbstkochende Tagesrationen, verschiedene Kleingeräte und für alle Fälle fünf Jagdgewehre der Marke Rockwell 30.06 sowie einige warme Heizdecken transportiert. Weiterhin befinden sich zwei große, verschlossene Kisten mit der Aufschrift: "Nicht stürzen! Wertvolle Meßgeräte!" im Laderaum. Fragt man Baschgüs nach dem Inhalt der Kisten, so beschreibt er mit umständlichen Fachausdrücken verschiedene Meßgeräte zur Beurteilung von Platinerzen (geheime Probe "Psychologie": Der Mann lügt!).

Bei einer Durchschnittsgeschwindigkeit von 60 km/h hat Baschgüs für die 300 km zur Mine eine Reisezeit von 5-6 Stunden veranschlagt, so daß die Gruppe kurz vor Einbruch der Dunkelheit ankommen soll.

Achtung Spielleiter:

Die erste Kiste enthält ein gebrauchsfertiges Stunnergeschütz, die zweite einen funktionsfähigen Stasistank. Baschgüs hat aus verstümmelten Funksprüchen vom Angriff des Rhu-Ngur Kriegers auf Grube 1 erfahren und will für seinen Konzern ein lebendes Exemplar dieser Gattung fangen.

Unterwegs auf Transvaal

Windstärke

Zu Beginn des Abenteuers wird die Windstärke mit 3W10+30 ausgewürfelt. Alle drei Stunden planetarischer Zeit wird mit 1W5 ermittelt, inwiefern sich dieser Wert ändert (siehe Tabelle auf Seite 44).

Befindet sich ein Abenteurer bei einer Windstärke von mehr als 55 im Freien, so muß er alle 5 Minuten eine Widerstandsprobe (GEW gegen Windstärke) bestehen. Mißlingt diese, so wird er 2W10 Meter weit in eine vom Spielleiter ermittelte Richtung geweht. Dabei erleidet er an 1W4 Körperteilen jeweils 2W6 TP Schaden. Gelingt dem Betroffenen eine GES-Probe, so wird der Schaden halbiert.

Niederschlag

Bei Abenteuerbeginn wird mit 1W5 auf der Niederschlagstabelle (Seite 44) das Wetter ermittelt. Danach wird alle drei Stunden mit 1W3 ermittelt, ob sich die Witterungsverhältnisse ändern. Dabei verdienen die Ergebnisse "Schnee, stark" und "Hagel" die besondere Aufmerksamkeit des Spielleiters.

Schnee, stark:

Die Sicht beschränkt sich am Tag auf 30 Meter, Nachts (mit Nachtsichtgeräten) auf 15 Meter.

Hagel:

Faustgroße Hagelkörner prasseln 3W10 Minuten herab, danach ändert sich das Wetter in "Schnee, stark". Jeder Abenteurer, der sich unter freiem Himmel aufhält, erleidet alle 5 Minuten an 1W4 Körperteilen je 2W6 TP Schaden.

Funkfeuer

Die Wege zu den Terraformern, dem Geologencamp und Grube 1 sind in Abständen von jeweils 2 km mit Funksignalen bestückt, an denen sich Fahrzeuge und Flieger orientieren können. Da die Stürme auf Transvaal jedoch Funksignale stören können, muß dem Fahrer bei Windstärken über 50 eine Probe auf "Computer bedienen" bestehen, um die verstümmelten Signale richtig anzupeilen. Mißlingt die Probe, so wird mit 1W6 auf die folgende Liste gewürfelt (+1, falls die Probe um mehr als 15 Punkte und +2, falls die Probe kritisch mißlungen ist).

Wurf mit 1W6:

- 1 Abweichung von 2 km 30° nach links
- 2 Abweichung von 2 km 30° nach rechts
- 3 Abweichung von 2 km 60° nach links
- 4 Abweichung von 2 km 60° nach rechts
- 5 Abweichung von 2 km 90° nach links
- 6 Abweichung von 2 km 90° nach rechts

Hat sich ein Abenteurer verfahren, so muß er eine Fertigungsprobe auf "Computer bedienen" mit einem Modifikator von +5 bestehen, um den Weg zum nächsten Leuchtfeuer zu finden. Mißlingt diese, so hat dies erneut einen der oben genannten Würfe zur Folge. Nach jedem Mißlingen erhöht sich der Modifikator um weitere 5 Punkte.

Reifenpanne

Gegen 6.00 Uhr befindet sich der LKW mit den Abenteurern etwa 10 km vor der Mine, als plötzlich mit einem lauten Knall der rechte Hinterreifen platzt. Der Spielleiter führt für Baschgüs eine Kontrollprobe durch. Nachdem die Ergebnisse ermittelt sind, bringt der Konzernangestellte das Fahrzeug fluchend zum Stehen. Das Fluchen wird lauter, als er feststellt, daß der LKW über keinen Reservereifen verfügt. Ilhan macht Hudson schäumend vor Wut für die mangelhafte Ausrüstung verantwortlich: "Ihre Karriere ist so gut wie am Arsch, Hudson!" Der arme Rick bekommt rote Ohren, stottert verlegen und macht sich sofort an die Reparatur. Es dauert 3W10+30 Minuten, den Reifen zu flicken. Diese Zeit halbiert sich, wenn ein Techniker bei den Arbeiten hilft. Um 6.30 Uhr bricht die Dunkelheit herein. Mit der

Dunkelheit kommt das Grauen: Es beginnt damit, daß ein nahegelegenes Funkfeuer mit lautem Ploppen in den Boden gesaugt wird. Anschließend fängt der vorher noch feste Boden an, sanft zu schaukeln.

Achtung Spielleiter:

Nun sind Sie gefordert. Bereiten Sie den Charakteren den Alptraum ihres Lebens. Die Gruppe befindet sich mitten in einer Mutationswelle der Rhu-Ngur. Die Umgebung verändert sich unablässig in stetigen, fließenden Bewegungen. Lassen Sie ihrer Phantasie freien Lauf. Ob nun der Boden Wellen schlägt, sich in eine unüberschaubare Horde fußballgroßer, schleimiger Wesen verwandelt oder ob plötzlich Klauen aus dem Lastwagen wachsen, die nach den Abenteurern zu greifen scheinen - alles ist möglich. Beschreiben sie insgesamt sechs Ereignisse Ihrer Wahl. Für jedes neue Ereignis müssen die Abenteurer eine GZ-Probe ablegen. Mißlingt eine Probe, so verliert der Betroffene 1W4 Punkte und muß auf die Tabelle "GZ 2" (Hysterie) im Grundregelwerk würfeln.

Die Abenteurer sind in einem surrealen Alptraum gefangen, der sie nachhaltig schädigen oder gar töten kann. Lassen Sie jeden bis zum Erreichen der Mine vier KON-Proben durchführen. Jeder Mißerfolg führt zu einem Wurf auf die Mutationstabelle (siehe "IX. Anhang"). Charaktere, die einen geschlossenen Schutzanzug tragen, erhalten einen Modifikator von -15 auf ihre Proben. Eine Mutation bei einem Gefährten zu betrachten, führt bei einer mißlungenen GZ-Probe zum Verlust von 1W4+2 Punkten und einem Wurf auf die Tabelle "GZ 3" (Panik). Erlebt ein Charakter die Veränderung am eigenen Leib, so verliert er bei einer gelungenen (!) Probe 1W4 Punkte und muß auf die Paniktafel würfeln (bei Mißerfolg -1W6+2 GZ, Panik +2).

Schließlich erreichen die (hoffentlich) nervlich stark angegriffenen Abenteurer Grube 1. Als das kleine Plastikhüttendorf der Minenarbeiter

in Sicht kommt, beschleicht die Abenteurer ein unbehagliches Gefühl. Alles liegt in völliger Dunkelheit und kein Lebenszeichen ist zu erkennen. Die großen Bagger stehen still und die Laderoboter liegen umgestürzt am Eingang zum Stollensystem. Eine Durchsuchung der Hütten zeigt in vielen Fällen blutverschmierte Wände und sinnlose Zerstörung. Neben dem Dorf wurden vor kurzem zwei Massengräber angelegt, die mit improvisierten Kreuzen gekennzeichnet sind. Öffnen die Abenteurer die Gräber, so finden sie die übel zugerichteten Leichen der im Freien getöteten Minenarbeiter (siehe "Grube 1").

Grube 1

Am Fuß des "Goldkegels", wie die Minenarbeiter den Berg über Grube 1 genannt haben, befindet sich ein Dorf aus 50 Plastikunterkünften und Lagerschuppen. Hier lebten vor dem Angriff des Rhu-Ngur 120 Minenarbeiter. Mit großen Baggern und Laderobotern waren die Arbeiter dabei, einen Sicherheitszaun um die Mine zu ziehen. Bisher wurde ein großer Stollen in den Berg getrieben, der sich unterirdisch verzweigt. Die Förderbänder sind bereits installiert worden.

Vor dem Lager stehen zwei offensichtlich unbeschädigte PTF Standard des Kreuzritterordens. Durchsuchen die Abenteurer die Fahrzeuge, so entdecken sie einen zitternden, stammelnden Ritter, der sich unter den Sitzen verbirgt und offenbar geistig umnachtet ist. Außer den Worten: "So . . . grauenhaft. Sie sind alle fort. ES hat sie hinabgelockt . . . OH MEIN GOTT!", ist ihm nichts zu entlocken.

Achtung Spielleiter:

Der Rhu-Ngur Krieger hat ein gräßliches Massaker angerichtet. Als er 1/4 der arglosen Arbeiter durch seinen überraschenden Angriff getötet hat, fliehen mehr als 50 Überlebende mit ihren Fahrzeugen in Richtung Porto Negro. Die übrigen suchen Zuflucht im Stollen und ihren Behausungen. Nachdem weitere siebzehn der Unglücklichen dem rasenden Biest zum Opfer gefallen sind, bringen die Überlebenden den Eindringling schließlich zur Strecke. Dabei werden acht der Minenarbeiter befruchtet. Als der Aufklärungszug unter Leutnant Bill Hackblock und Oberfeldwebel Don Sabatini auf seiner Patrouille bei der Mine eintrifft, sind die jungen Rhu-Ngur bereits geschlüpft. Drei Krieger, drei Arbeiter und zwei Wissenschaftler sind gerade dabei, die Überreste ihrer ersten Opfer in der Höhle am Fuße des Stollens zu verzehren. Der zweite Halbzug unter der Leitung von Oberfeldwebel Sabatini beginnt damit, die Toten vor der Mine zu bestatten. Die übrigen elf betreten den Stollen, wo sie zu



Siehe da, ein Kreuzrittershake. Überprüfen Sie gerade die Befestigung der Sitzbänke, Soldat?

Ilhan Baschgüs

Sabatini, Sie und Ihre Männer kümmern sich um die Toten. Erster Halbzug - mir nach! Wer immer für dieses Blutbad verantwortlich ist, mache seine Rechnung mit Gott!

Leutnant Bill Hackblock



Das Firmenlogo des Konzerns "Kerner Limited".

*Da rein?
Haben Sie Fieber?*

*Argwöhnischer
Abenteurer*

*Ihr Jungs seid
doch gut drauf!
Glaubt mir, diese
Blechritter taugen
keinen Schuß
Pulver. Immer mit
dem Kopf durch
die Wand. Wir
gehen da mit
Fingerspitzen-
gefühl rein.
Haydi Çocuklar!*

Ilhan Baschgüs

*Verzehnfachen?
Mit Ihnen gehe
ich durch die
Hölle!*

*Gieriger
Abenteurer*

ihrem Entsetzen weitaus schlimmer zugerichtete Leichen finden. Leutnant Hackblock befiehlt seinen Männern, tiefer in den Stollen einzudringen. Am Fuß des Schachts, in einer natürlichen Höhle, finden sie gefrorene Leichen mit aufgeplatzten Schädeln. Und zwischen ihnen . . . das Grauen. Ein Drittel des Halbzugs läßt schreiend die Waffen fallen und flieht, der Rest eröffnet das Feuer aus den Sturmkarabinern. In dem darauffolgenden Gemetzel finden fast alle Kreuzritter den Tod. Auch der zur Verstärkung herbeieilende zweite Halbzug wird aufgerieben. Die Rhu-Ngur zahlen jedoch für ihren Sieg einen hohen Preis: Nur ein Krieger und der Wissenschaftler, der sich schon zu Beginn der Kampfhandlungen versteckt hat, überleben. Der Krieger folgt den mentalen Signalen der Erwachsenen in die Rhu-Ngur-Basis, sein Bruder hält sich weiterhin verborgen. In der untersten Ebene belauern sich Jäger und Beute: Der letzte bei gesundem Verstand überlebende Kreuzritter, Zugfeldwebel Don Sabatini, und der junge Wissenschaftler.

Ein verlockendes Angebot

Baschgüs blickt in die Runde und läßt einige spöttische Bemerkungen über den Ritterorden fallen. "Meine Damen und Herren, offensichtlich haben wir es hier mit einer aggressiven, einheimischen Spezies zu tun. Ich bin mir der Gefahr durchaus bewußt. Nichtsdestotrotz werden wir, äußerst vorsichtig natürlich, einen Vorstoß in die Mine wagen. Einer von uns postiert sich am Ausgang. Ich verfüge über eine Energiekanone und einige Jagdgewehre. Die anderen werden den oder die Eindringlinge mit Reizgas- und Blendgranaten aus dem Stollen jagen. Falls Sie nicht über Funkgeräte und Gasmasken verfügen, habe ich für jeden etwas dabei. Deute ich Ihr Zögern richtig? Sie fühlen sich unterbezahlt für eine solche Aufgabe! Nun, ich verzehnfache Ihre Tagesprämie. Na, ist das ein Wort?"

Sollten die Abenteurer sich weigern, Ilhans Spiel mitzumachen, so läßt er Hudson am Stunnergeschütz vor der Mine Position beziehen, während er im Alleingang die Mine betritt. Falls die Abenteurer keine Gewalt anwenden wollen, müssen sie wohl oder übel draußen warten oder zu Fuß nach Porto Negro zurückkehren. Nach etwa fünfzehn Minuten vernimmt Hudson einen gurgelnden Schrei (Baschgüs ist eine der Leitern in Raum c hinabgestürzt, ist aber nur leicht verletzt). Falls sich die Abenteurer nun dazu entschließen, Ilhan zu Hilfe zu eilen, so geht es im Abschnitt "Im Stollen des Todes" weiter. Flüchten die Abenteurer hingegen nach Porto Negro, so schließt sich Hudson an. Der Spielleiter muß den weiteren Verlauf des Abenteuers unter Berücksichtigung der Örtlichkeiten und Ereignisse improvisieren.

Entscheiden sich die Abenteurer, Baschgüs zu begleiten, so lächelt er gewinnend und händigt jeweils eine Rockwell 30.06 mit zwei Ersatzmagazinen, eine Gasmasken mit integriertem Funkgerät und Schutzbrille, drei Reizgas- und drei Blendgranaten aus. Anschließend gibt er jedem noch eine starke Neonlampe und eine Karte des Stollens.

Achtung Spielleiter:

Händigen Sie den Spielern eine Kopie der Karte von Grube 1 aus. Sie sollten in der Rolle von Ilhan Baschgüs zusammen mit den Charakteren einen Plan ausarbeiten, um den oder die Eindringlinge aus der Mine zu treiben. Ilhan ist guter Dinge und strahlt einen unerschütterlichen Optimismus aus.

Im Stollen des Todes

Es folgt eine Beschreibung der Örtlichkeiten im unterirdischen Bereich von Grube 1. Der genaue Verlauf der Handlungen hängt zu stark von den Aktionen der Charaktere ab, um hier genau aufgezeichnet zu werden. Die Atmosphäre im Stollensystem ist gruselig und sollte auch vom Spielleiter so beschrieben werden. Die Sicht wird durch große Steinhäufen behindert, keiner der Tunnel kann auf seiner vollen Länge überblickt werden. Die Abenteurer fühlen sich die ganze Zeit beobachtet und hören seltsame Geräusche und Echos, die jedoch alle einen natürlichen Ursprung haben. Natürlich wurde auch die Mine von den Rhu-Ngur stark verändert. Die Wände scheinen ab und zu Blasen zu werfen, Steine verwandeln sich in widerwärtige, schleimige Kreaturen und Klauen greifen aus dem Boden und der Decke. Auch die Mehrzahl der Leichen, welche die Abenteurer hier vorfinden, sind aufs grausigste mutiert. Etwa zehn Minuten nach dem Betreten der verlassenen Mine empfangen die Charaktere ein verzweifertes Funksignal von Oberfeldwebel Don Sabatini (siehe Raum h).

a) Kontrollraum

Die Einrichtung des Raums ist zertrümmert, Blutspritzer sind an den Wänden verteilt. Hier befindet sich die Hauptkontrolle für das Förderband und den Lift (b, c). Der Lift ist unbrauchbar, das Förderband kann problemlos in beide Richtungen aktiviert werden.

b) Eingangstunnel

Der Tunnel ist 70 Meter lang und hat einen Durchmesser von 2,5 Meter. Am Boden läuft ein Förderband entlang, das außer Betrieb ist. Im Tunnel sind die verstümmelten Leichen von 10 Kolonisten verteilt. An mehreren Stellen ist die Wand des Stollens seltsam verändert, als wäre sie angeschmolzen und dann in neuer Form wieder erstarrt.

c) Zentralschacht

Der 14 Meter durchmessende Schacht führt 55 Meter in die Tiefe. Zwei Leitern, eine Förderkorbanlage (Fortsetzung des Bandes in Raum b) und ein Aufzug mit einer 3 x 3 Meter großen Plattform bieten sich als Abstiegsmöglichkeiten an. Jeder Charakter, der die Leitern benutzt, muß eine Probe auf "Klettern" mit -20 bestehen, da die Sprossen durch gefrorenes Blut rutschig sind. Mißlingt die Probe, so fällt der Betroffene 2W20 Meter tief (der Spielleiter kann wahlweise pro 10 Meter Fallstrecke eine GES- und eine STK-Probe gestatten, um herauszu-

finden, ob der Stürzende nach einer Leitersprosse greifen konnte. Gelingen beide Proben, so verliert der Abenteurer je 10 Meter gefallener Strecke 1 TP pro Arm und kann sich festhalten. Am Fuß des Schachts liegen die zerfetzten Leichen von 5 Kolonisten und 4 Kreuzrittern.

d) Tunnel

Der Tunnel hat eine Länge von 30 Metern und einen Durchmesser von 5 Metern. Hier finden sich achtlos hingeworfene Werkzeuge, zwei zerstörte Lastenroboter sowie die Leichen zweier Kolonisten und eines Ritters.



Oh Gott! Søren, was zur Hölle . . . wir müssen hier raus . . . raus . . .



Leute, ich habe hier ein paar Leichen entdeckt. Sehen ziemlich übel aus. Hör auf zu kotzen, Hudson!

Tom Slater

Wenn wir hier nochmal rauskommen Baschgüs, bringe ich Sie um!

Halvar Søren

Feuer! Sie fürchten das Feuer. Heiẗt ihnen ein, Jungs!

Oberfeldwebel Don Sabatini

e) Tunnel

Am Ende des Tunnels (Länge 50 Meter) liegen 4 tote Kolonisten, die sich ganz offensichtlich gegenseitig mit Spaten und Spitzhacken getötet haben.

f) Tunnel

Dieser Tunnel ist 54 Meter lang und verzweigt sich an seinem Ende. Mehrere, große Maschinen sind in diesem Gang explodiert und haben zwei Kolonisten in kleine Fetzen gerissen, die über Boden und Wände verteilt sind.

g) Seitentunnel

Am Ende dieses 23 Meter langen Tunnels wurde der Rhu-Ngur Krieger mit einem Steinbohrer buchstäblich an die Felswand genagelt. Die erstarrte Leiche eines erdrosselten Kolonisten befindet sich in den Klauen des Toten. Außerdem haben hier zwei Kreuzritter auf besonders häßliche Weise Selbstmord begangen. Da sich hier noch einige Samensporen des toten Kriegers gehalten haben, besteht für jeden Abenteuerer eine 10 % Chance, sich wie im Grundregelwerk ("Das Grauen zwischen den Sternen"/ Fremdrasse Rhu-Ngur) beschrieben zu infizieren (5 %, wenn ein voll funktionierender Atemschutz getragen wird).

Okay, ich habe mich geirrt. Das war eben Pech.

Ilhan Baschgüs

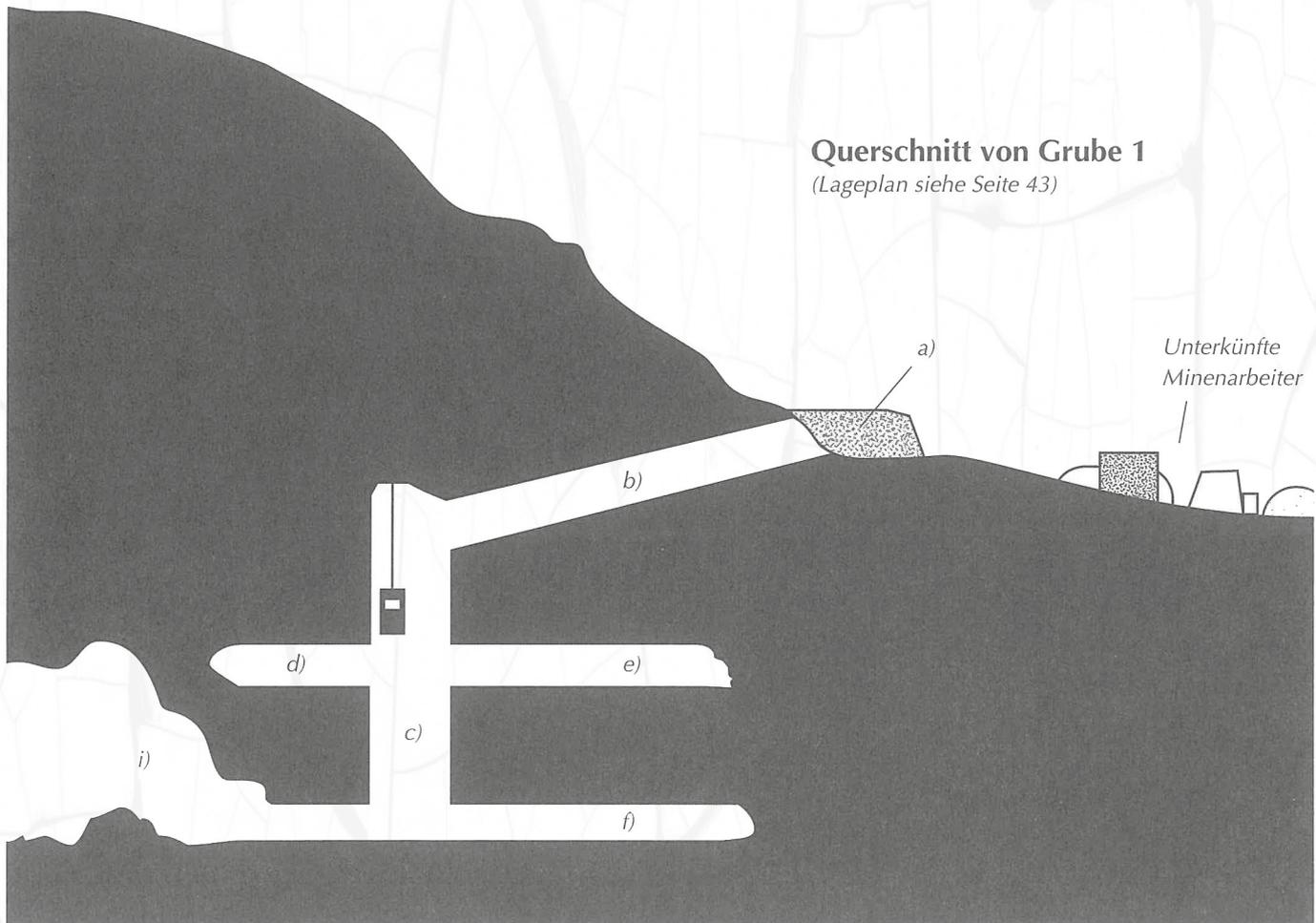
h) Lagerraum

Hier befinden sich viele umgestürzte Kistenstapel. Im Eingang liegt ein von MG-Kugeln durchsiebtes Rhu-Ngur. Hinter einer der Kisten hat sich Oberfeldwebel Don Sabatini verborgen, der sich aufgrund furchtbarer Beinverletzungen nicht von der Stelle rühren kann. Sobald er Funksprüche der Charaktere vernimmt, ruft er um Hilfe und beschreibt seine Position. Sabatini warnt die Gruppe vor den Monstern, bittet jedoch eindringlich um Hilfe. Der Oberfeldwebel hat die Spielwerte eines durchschnittlichen Kreuzritters, seine Beine sind jedoch irreparabel verkrüppelt und seine Basis-TP auf -10 gesunken. Er hat ein Maschinengewehr der Marke Wallenfels MG-X7 bei sich, verfügt jedoch nur noch über kümmerliche 30 Schuß Munition. Sabatini hat sich notdürftig verbunden und mit Morphin versorgt.

In den Kisten befinden sich Nahrungsmittel, Vibrospaten, Spitzhacken, 50 Portionen Höllenwind mit 10 Funkzündern, 500 Stangen Dynamit und 200 Magnesiumfackeln. Die Fackeln wiegen jeweils 1,5 Kilogramm. Werden sie entzündet und wie eine Keule gegen ein Rhu-Ngur eingesetzt, so richten sie bei diesem 1W6+4 TP Schaden an, gegen den die Hautpanzerung des Außerirdischen nicht schützt.

Querschnitt von Grube 1

(Lageplan siehe Seite 43)





i) Höhle

Nach 18 Metern mündet der Tunnel in eine natürliche Tropfsteinhöhle von 30 Meter Höhe und 80 Metern Durchmesser. Hier hat ein schauriges Blutbad stattgefunden: Acht Kolonisten mit geplatzten Schädeln und 12 zerfetzte Kreuzritter liegen zwischen den verkohlten Leichen von 6 Rhu-Ngurs. Der Anblick des Massakers kostet bei einer mißlungenen GZ-Probe 1W4+2 Punkte und einen Wurf auf Tabelle "GZ 1" (Schocks). Hinter einem Stalagmiten kauert der schwer verwundete, junge Wissenschaftler. Nähern sich die Charaktere ohne Anzeichen von Aggression, so legt er sich zum Zeichen der Unterwerfung vor ihnen zu Boden. Er gibt dabei Laute von sich, die an das Knarren einer rostigen Stahltür erinnern. Greifen die Charaktere jedoch an, so kämpft das verzweifelte Rhu-Ngur schweigend bis zum Tode. Ilhan Baschgüs wird versuchen, die Charaktere von einem Angriff auf das fremdartige Wesen abzuhalten (falls er noch lebt/bei klarem Verstand ist). Er weist Hudson und einen der Abenteurer an, den Stasitank nach unten zu schaffen. Es gelingt schließlich unter großen Mühen, das widerstrebende Lebewesen in den Tank zu locken.

VII. Dres. Frankenstein

Im hinteren Bereich der Naturhöhle finden die Charaktere nach einer gelungenen Wahrnehmungsprobe ein 3 Meter durchmessendes Loch im Boden, aus dem eisiger Nebel aufsteigt. Von fern sind seltsame Laute zu hören (die den Abenteurern bekannt vorkommen, falls der junge Wissenschaftler zu ihm gesprochen hat). Das Loch ist eigentümlich und widerwärtig geformt. Instinktiv spüren die Anwesenden, daß es sich hier um den Zugang zum Ursprung der grausigen Ereignisse handelt. Falls die Charaktere zögern, drängen sowohl Sabatini (falls die Gruppe ihn mit sich trägt), als auch Baschgüs darauf, in die Basis einzudringen. *"Wir sind es den Leuten da draußen schuldig!"*

Falls die Gruppe die Basis nicht betritt und nach Porto Negro zurückkehrt, liegt der weitere Verlauf des Spiels auf der Hand: In jeder Nacht breitet sich das Grauen weiter aus, bis die Mutationszonen schließlich Porto Negro überfluten (siehe "Mutationszonen" im Anhang des Abenteuers). In der Zwischenzeit geht der junge Krieger in der kleinen Stadt auf die Jagd und bereitet der Bevölkerung Stunden des Grauens, bevor die große Veränderung über sie kommt.

Betreten die Spieler die Basis, so ist der Spielleiter erneut gefordert. Die Gruppe bewegt sich durch ein Gangsystem, das wie mit Rauhreif

überzogene Eingeweide wirkt. In unregelmäßigen Abständen befinden sich große, pulsierende Organe. Es gibt keinen Lageplan, da sich die Räumlichkeiten ständig verändern und umformen. Hier ist daher nur eine Liste mit Begegnungen aufgeführt, die der Spielleiter in beliebiger Reihenfolge durchführen kann. Jede der Bewegungen löst die auf Seite 35 beschriebenen GZ-Proben aus.

Begegnungen in der Basis

1. Klauen wachsen aus den Wänden! Jeder Charakter wird mit 60% angegriffen (Schaden 1W6+2).
2. Ein zufällig ermittelter Abenteurer fällt 10 Meter tief in eine mit Verdauungsflüssigkeit gefüllte Grube. Bis er gerettet wird, verliert er an jedem Körperteil 1 TP pro Phase. Trägt er eine Rüstung, so wird diese innerhalb ihres Mindestschutzwertes in Phasen aufgelöst.
3. Der Gang, in dem sich die Abenteurer befinden, zieht sich zusammen. Jeder, dem keine GES-Probe gelingt, verliert 2 TP pro Körperteil (1 TP, wenn er Schutzkleidung mit einem Mindestschutzwert von 5 oder höher trägt).
4. 1W10 fußballgroße Schleimmonster greifen die Gruppe an. Sie verschießen Eisstacheln (70%, 5 m/10 m/15 m, Schaden 1W6+2), verfügen jeweils über 3 Basis-TP und kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.
5. Die Gruppe findet in einer Nische einen Kältestrahler (wiegt 20 kg, Beschreibung im Grundregelwerk).
6. Weitere Begegnungen nach Wahl des Spielleiters.

Showdown

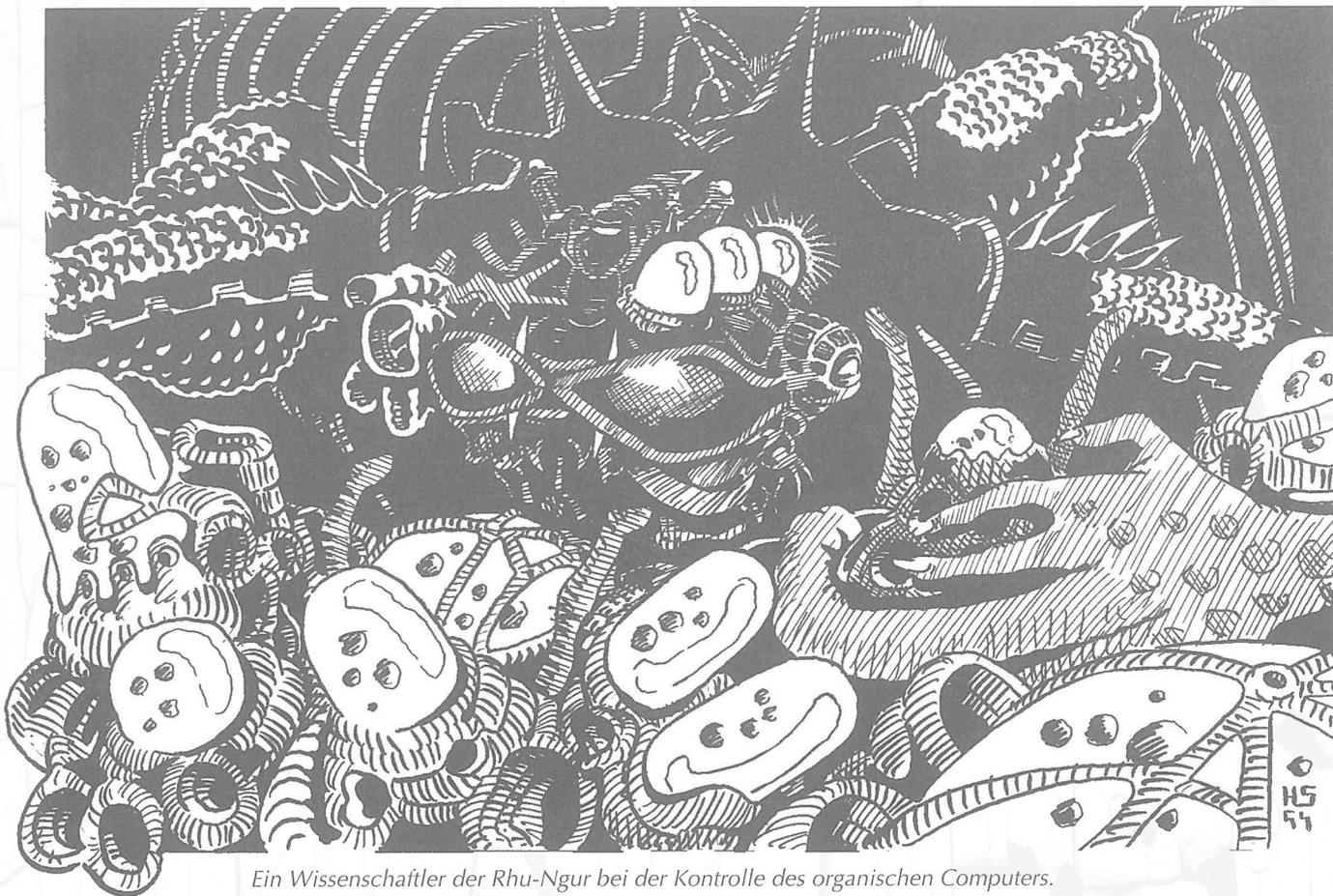
Schließlich gelangen die Abenteurer in einen großen Raum, der mit widerwärtigen Gerätschaften übersät ist. Im Zentrum der 60 Meter durchmessenden, 30 Meter hohen Halle pulsiert das Herz der Basis: Ein riesiger, organischer Computer. Hier halten sich die beiden Wissenschaftler und der Krieger auf. Sobald sie die Menschen erblicken, hält einer der Wissenschaftler den tobenden Krieger zurück, während sich der andere langsam nähert. Zeigen sich die Charaktere aggressiv, so wird der Krieger losgelassen und ein Kampf entbrennt, in dem die stark angeschlagene Gruppe wohl kaum eine Chance haben dürfte. Die einzige Möglichkeit ist, dem organischen Computer (Panzerung 1W8+8) mindestens 30 Punkte Schaden zuzufügen. Sofort sind die Rhu-Ngur wie gelähmt und der Boden beginnt zu beben. Wie durch ein Wunder gelangen die Charaktere aus der Basis (falls sie ohne Zögern flüchten). Binnen 20 Minuten vergehen die Basis und der

Wir können den Leutnant doch nicht in den Klauen dieser Biester lassen!

*Oberfeldwebel
Gabriel Cortez*

Wieso?

*Assistenzarzt
de la Croix*



Ein Wissenschaftler der Rhu-Ngur bei der Kontrolle des organischen Computers.

Ladies, Gentlemen, dies ist ein historischer Augenblick. 2245, das Jahr, in dem Kerner Ltd. Kontakt mit der ersten intelligenten, außerirdischen Rasse aufnimmt. Wohlan...

Ilhan Baschgüs

gesamte untere Bereich von Grube 1 in einer gewaltigen Explosion.

Sollten sich die Abenteurer hingegen friedlich verhalten, so nähert sich der Wissenschaftler vorsichtig bis auf eine Distanz von 5 Meter. Zögernd streckt er ein Tentakel aus. Falls sich kein Charakter vordrängelt (selbst schuld!), geht Baschgüs mit nebenstehenden Worten auf das Rhu-Ngur zu. Seine Ansprache bleibt ihm im Halse stecken, als der Tentakel fast zärtlich seinen Rücken betastet. Baschgüs dreht sich, so daß sein Genick nicht zu sehen ist. Plötzlich verdreht er die Augen und beginnt, mit monotoner Stimme zu sprechen: *"Fremde Wesen. Der Krieger will euren Tod. Wir jedoch, die Hüter des Wissens, sind nicht an euren unbedeutenden Leben interessiert. Dieser Planet ist nichts, worum es zu kämpfen lohnt. Übergebt uns die Leichen unserer Kinder, und wir werden euch verlassen."*

Baschgüs befindet sich unter Kontrolle des Wissenschaftlers. Dieser benutzt ihn, um den Menschen ein Friedensangebot zu machen. Der Spielleiter kann Verhandlungen nach eigenem Gutdünken führen, unter folgenden Maßgaben:

- Die Rhu-Ngur fordern eventuell gestohlene Gegenstände, ihre Toten und gegebenenfalls den gefangenen jungen Wissenschaftler zurück.

- Sie geben keinerlei Auskunft über Herkunft und Ziele ihrer Rasse.
- Sie fordern Baschgüs (bzw. den übernommenen Spielercharakter) als Forschungsobjekt.

Falls sich die Abenteurer friedlich mit den Außerirdischen einigen können, geben ihnen diese eine Stunde Zeit, den Goldkegel zu verlassen. Nach Ablauf dieser Frist startet das organische Raumschiff, in dem sich die Charaktere die ganze Zeit über befunden haben, mit unbekanntem Ziel. Sollten sich die Abenteurer an Bord des Schiffes verbergen, um mehr über die seltsame Rasse zu erfahren, werden sie erfrieren, sobald sich die Energiezellen ihrer Schutzanzüge erschöpft haben. Während dieser Zeit muß der Spielleiter improvisieren.

VIII. Ende des Abenteuers

Mit der Abreise der fremden Invasoren (oder der Vernichtung der Basis) ist der Spuk auf Transvaal beendet. Die Abenteurer können unbehelligt nach Porto Negro zurückkehren, wo Oberleutnant Steinbeißer mit Sicherheit einige unangenehme Fragen hat. Möglicherweise hat sich ein Charakter infiziert und trägt ein tödliches Baby in sich, was weitere Abenteurer nach sich ziehen könnte. Der Spielleiter würfelt

mit einem W6, um die Erbanlagen des Embryos festzulegen. Bei 1-4 schlüpft ein Krieger aus und bei 5 und 6 erblickt ein Wissenschaftler das Licht der Welt.

Zum geplanten Zeitpunkt trifft der Frachter Nina auf Transvaal ein. Auf diesem befinden sich leitende Angestellte von Kerner Ltd., die sich sehr für das Schicksal von Ilhan Baschgüs interessieren. Natürlich lehnen sie jede Verantwortung für etwaiges Fehlverhalten ihres Kollegen oder die Entführung des Schiffs der Charaktere ab. Immerhin dürfen die Abenteurer auf Firmenkosten mit der Nina zum nächsten Sonnensystem reisen, wo sie wieder auf die verschollene Hatari treffen (die wieder zu Verstand gekommenen Entführer haben sich zwischenzeitlich den Behörden gestellt).

Sind vor dem Abflug weitere Abenteuer auf dem Planeten Transvaal gefällig? Wie wäre es mit einem Angriff militanter Ökologen auf einen stationierten Terraformer? Oder mit als Kolonisten getarnten Shark-Rebellen, die Dr. Juarez und sein Geologenteam in ihre Gewalt gebracht haben?

IX. Anhänge

1. Terraformer

Diese riesigen Kraftwerke wurden zum erstenmal im Jahr 2043 auf der Kolonie Brügge eingesetzt. Durch komplizierte Umwandlungsprozesse, Anreicherung mit Mikroorganismen und Manipulation der klimatischen Verhältnisse können mit ihrer Hilfe lebensfeindliche Welten mit einer zumindest erträglichen Atmosphäre versehen werden, solange die Grundvoraussetzungen vorhanden sind. Ein Standard-Terraformer des 23. Jahrhunderts erstreckt sich über eine Grundfläche von ca. 15.000 m² und erreicht eine Höhe von etwa 80 Metern. Wenn seine Missionsparameter einprogrammiert sind, läuft er vollautomatisch, benötigt jedoch ein Wartungsteam von mindestens 30 Wissenschaftlern und Technikern, um die ständige Funktionsfähigkeit zu gewährleisten.

Terraformer sind standardmäßig durch Panzerstahl oder TiPla gegen die Einwirkungen feindlicher Umgebungen geschützt. Da diese extrem teuren Anlagen in der Vergangenheit immer wieder die Angriffsziele militanter Umweltschützer, wie z.B. der Onyx-Adler, waren, ist es zur Regel geworden, daß sie von Angehörigen der Terranischen Raummarine geschützt werden. Man kann davon ausgehen, daß ein Terraformer eine Wachmannschaft von mindestens einem Zug Infanterie hat, wozu noch eine kleine Abteilung zur Luftverteidigung (in der Regel Attackchopper) kommen kann.

Terraformer 1

Hier ist ein Team von 42 Technikern und Wissenschaftlern unter der Leitung von Prof. Dr. Egbert Nüglein zur Wartung des Terraformers stationiert. Wie bei den anderen fünf Terraformern ist auch hier lediglich eine Notmannschaft von drei Plasmakanonieren stationiert. Diese können jedoch im Bedarfsfall auf eine Ausrüstung von vier neuen Robokanonen Schmeisser "Roboluxus", einen Raketenwerfer und ein Wallenfels MG-X7 zurückgreifen. Die vier übrigen Soldaten des zur Bewachung der Terraformer abkommandierten Zugs befinden sich auf ständigem Patrouillenflug zwischen den Terraformern.

2. Nichtspielercharaktere

Norbert Schulz, Plasmakanonier

Als Adjutant von Oberleutnant Steinbeißer hat Fähnrich Schulz kein leichtes Leben. Für die heftigen Wutausbrüche seiner Vorgesetzten ist er regelmäßig der Punching-Ball. Im Innersten sucht er eine Möglichkeit, auszubrechen und Allen zu beweisen, daß er mehr kann, als der Offizierin in den Hintern zu kriechen. Falls es der Spielleiter für notwendig hält, bildet Schulz hinter dem Rücken von Oberleutnant Steinbeißer einen dreiköpfigen Stoßtrupp und entwendet ein PTF Standard, um nach seinen verschollenen Kameraden zu suchen. Dabei können die drei Ritter bei Bedarf gerade rechtzeitig bei Grube 1 oder der Rhu-Ngur Basis auftauchen, um die Charaktere aus höchster Bedrängnis zu retten. Die anderen Plasmakanoniere haben die im Grundregelwerk ("Für den Spielleiter") angegebenen Werte ihrer Charakterklasse.

Fähnrich Norbert Schulz (22 Jahre):

STK 75 %, WIK 42 %, KON 68 %, Berufsfertigkeiten Plasmakanonier ø 70 %, "PTF fahren" 60 %, "Diskussion" 50 %, Bewegung 3 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 45 %, Basis-TP 15, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Mauser SK 200 mit 2 Ersatzmagazinen, TNT "Maneater" mit Ersatzmagazin, Siegel Kampfmesser, 2 Spreng- und 2 Plasmagranaten. TiPla-Panzerung mit Kommandohelm, Survival-Pack, Feldflasche.

Ilhan Baschgüs, Wissenschaftler

Baschgüs ist ein junger, aufstrebender Managertyp, der um jeden Preis in den Reihen von Kerner Ltd. Karriere machen will. Dabei kennt er weder Skrupel noch Rücksicht. Er wurde ursprünglich nach Transvaal geschickt, um die Auswirkungen der halbfertig geformten Kolonie auf den menschlichen Organismus zu testen. Als er vom Kontakt seiner Minenarbeiter mit den Rhu-Ngur hört, sieht er seine Möglich-



Sie sind zu unserem Schutz hier. Also tun Sie gefälligst Ihren verdammten Job!

Prof. Dr. Nüglein

Jawoll, Frau Oberleutnant!

Norbert Schulz

keit, mit Hilfe ihrer Technologie die terranische Gentechnik zu revolutionieren. Sein Ziel ist es, ein lebendes Rhu-Ngur in seine Hände zu bekommen. In Notsituationen können sich die Abenteurer auf Baschgüs verlassen, solange er einen Vorteil darin sieht. Ansonsten hat er keine Hemmungen, zum Erreichen seiner Ziele über Leichen zu gehen. Ilhans Assistent, Rick Hudson (25 Jahre alt), hat die Werte eines typischen Wissenschaftlers. Seine Spezialgebiete sind Chemie und Geologie.

Fortschritt ist der einzige Faktor, dem ich Bedeutung beimesse.

Kerner Ltd. repräsentiert den Fortschritt, wie kein anderes Unternehmen.

Ilhan Baschgüs

Ilhan Baschgüs (29 Jahre):

STK 48%, WIK 78%, KON 62%, "Werfen" 58%, "Gentechnik" 70%, "Computer bedienen" 75%, "Gravgleiter fliegen" 65%, "Anthropologie" 60%, "Chemie" 52%, "Geologie" 65%, "Auftreten" 80%, "Diskussion" 65%, "Psychologie" 60%, "Gewehr" 60%, "Faustfeuerwaffe" 45%, Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 75%, Basis-TP 11, Rüstung 1W4+3.

Ausrüstung: Luger .357 Automagnum mit 2 Ersatzmagazinen, Rockwell 30.06 mit 1 Ersatzmagazin, Siegel Kampfmesser, 2 Blend- und 2 Gasgranaten, Bollmann Kampfkombi, tragbares Chemielabor, Survival-Pack, Feldflasche mit echtem Whiskey.

3. Mutationszonen

Diese Zonen entstehen durch Infektion von Materie durch einen Stoff (Katalysator), der für die Rhu-Ngur Wissenschaftler den Schlüssel zu

ihren Fähigkeiten darstellt. Der Katalysator befällt Materie, auf die er trifft und setzt sich in der Molekularstruktur fest. Mittels psychischer Impulse können Rhu-Ngur Wissenschaftler den befallenen Stoff nach ihren Vorstellungen umformen und ihm neue Eigenschaften verleihen.

Im vorliegenden Abenteuer infizieren die Rhu-Ngur in der ersten Nacht ein Gebiet im Umkreis von 50 Kilometer um die Basis/Grube 1. In der folgenden Nacht schreitet die Infektion bis auf 100 Kilometer fort, während das Gebiet in 50 Kilometer Umkreis um ihre Basis mutiert. In jeder folgenden Nacht weitet sich der Mutationsradius um weitere 50 Kilometer aus. Erreichen die Mutationswellen einen Terraformer, so explodiert dieser und vernichtet alles Leben im Umkreis von 300 Kilometer um seinen Standort. Falls keine Gegenmaßnahmen getroffen werden, bleibt die Explosionszone für mindestens 2.500 Jahre verseucht.

Gerät ein Lebewesen in eine Mutationszone, so muß es sofort eine KON-Probe bestehen. Trägt es einen geschlossenen Schutzanzug, so erhält es einen Modifikator von -15 auf die Probe. Mißlingt die Probe, so wird ein Wurf auf die Mutationstabelle fällig. Bei einer gelungenen Probe kann sich natürlich trotzdem die Schutzkleidung des Betroffenen nach Wunsch des Spielleiters verändern. Befallene Körperteile werden mit 1W20 auf der Treffertabelle (Charakterbogen) ermittelt.

Mutationstabelle

1W10	Mutation
1 - 3	Die Haut an einem Körperteil wirft Blasen, wobei das Opfer 1W4 TP verliert. Erleidet es diese Mutation im Gesicht, so sinken AUS und "Auftreten" dauerhaft auf 60% des Ausgangswertes.
4 - 5	Ein Arm oder Bein des Betroffenen verwandelt sich in einen Tentakel. Die Auswirkungen auf das Anwenden betroffener Fertigkeiten bestimmt der Spielleiter. AUS und "Auftreten" sinken jeweils auf 50% ihres vorherigen Wertes, wenn die Mutation nicht verborgen wird.
6	Die Haut des Opfers verschmilzt mit seiner Schutzkleidung. Dadurch erhält es zwar einen natürlichen Rüstungsschutz, der ihn nicht in seiner Beweglichkeit behindert, AUS und "Auftreten" sinken jedoch, sobald die Mutation bekannt wird, auf 50% des Ausgangswertes.
7	An einem Körperteil des Betroffenen wird die Haut transparent und gibt den Blick auf Muskeln und Knochen frei. Wird diese Mutation nicht verborgen, so sinken "Auftreten" und AUS auf 40% des vorherigen Wertes.
8	Ein gerade in der Hand gehaltener Gegenstand verschmilzt dauerhaft mit dem Arm des Opfers. Wird diese Mutation offensichtlich, so verliert der Unglückliche 50% von AUS und "Auftreten". Sind seine Hände gerade frei, so wird der nächste Gegenstand verwendet, den er ergreift.
9	Das Opfer verschmilzt langsam und unter grausigen Schmerzen mit dem Boden/Fahrzeug. Innerhalb von 3W4 Phasen ist es völlig aufgelöst. Dabei verliert es pro Phase 1/8 seiner Basis-TP. Es kann nur gerettet werden, wenn man es in die Luft hebt und aus der Mutationszone trägt.
0	Der gesamte Körper des Opfers mutiert unter starken Schmerzen bis zur Unkenntlichkeit. Es stirbt unwiderruflich innerhalb 1W6 Stunden, wenn es nicht (für den Rest seines kläglichen Lebens) in einen Stasitank gebracht wird.

4. Spieldaten der Rhu-Ngur

Rhu-Ngur Babys

Ein neugeborenes Rhu-Ngur ist kaum gepanzert und verfügt nur über einen Bißangriff. Es ist jedoch unglaublich flink. Innerhalb von 36 Stunden erreicht es seine volle Größe. Während dieser Zeit muß es ständig Nahrung zu sich nehmen, die sein Körper automatisch in verwertbares Material verwandelt.

Rhu-Ngur Baby:

Basis-TP 8, Bewegung 20 Meter/Phase, Rüstung 1W4+2. Angriff: Biß 70% (Schaden 1W6+4), "Regeneration" (siehe Grundregelwerk). Alle 3 Stunden steigen die Basis-TP um 1, die Bewegung sinkt um 1 Meter/Phase.

Wissenschaftler

Kampf

Der Wissenschaftler produziert ab seiner 10. Lebensstunde selbständig den Katalysator (siehe Abschnitt "Mutationszonen"). Wenn er angegriffen wird, spuckt er diesen auf sein Opfer. In der folgenden Phase kann er eine grauenvolle Mutation einleiten, wenn er die KON seines Opfers mit seiner WIK überwindet. Die Effekte werden auf der Mutationstabelle (siehe Seite 42) ausgewürfelt.

Kommunikation

Auf für uns entsetzlich anmutende Art kann der Wissenschaftler mit fremden Wesen in Verbindung treten. Er führt einen seiner wurmartigen Finger durch das Genick in das Gehirn seines Opfers. Durch den Kontakt kann er im Gehirn

des Betroffenen lesen und dessen Körper wie ein Puppenspieler als Marionette lenken. Das Opfer läuft mit abgehackten Schritten und starrem Blick vor dem Wissenschaftler her und verkündet dessen Willen mit emotionsloser Stimme. Ein übernommenes Wesen kann auf diese Art und Weise für maximal fünf Stunden überleben, bevor sein Kreislauf kollabiert. Bricht der Rhu-Ngur den Kontakt freiwillig vor Ablauf dieser Zeit ab, so verliert das benutzte Wesen pro 10 Minuten, die es übernommen war, 1W6+2 Punkte GZ und INT (keine Probe!). Wird der Kontakt mit Gewalt unterbrochen, so verliert es außerdem 1W6+3 TP am Kopf und muß eine KON-Probe bestehen, um zu überleben. Ein Wissenschaftler, der ein Exemplar einer ihm vorher unbekanntem Gattung zum ersten Mal übernimmt, muß eine WIK-Probe bestehen, um nicht vor lauter Abscheu vor dem abartigen Gedankengut des Opfers den Kontakt von selbst abzurechnen.

Wissenschaftler:

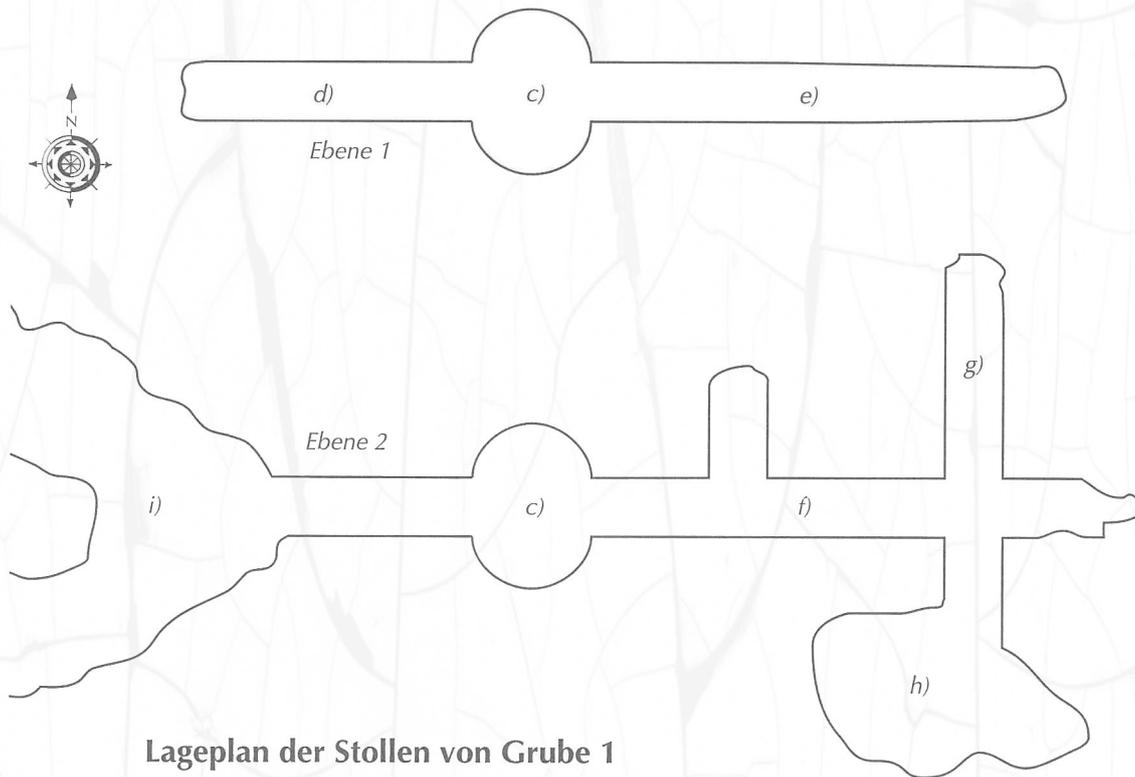
STK 90 %, GES 90 %, WIK 100 %, KON 80 %, ERF 150 %, GEW 120 %, INT 90 %, Basis-TP 17, Bewegung 8 Meter/Phase, Rüstung 1W6+6, "Tentakelschlag" 60% (2W4+1 Schaden), "Spucken" 70% (5 m/10 m/20 m, siehe oben), "Wahrnehmung" 60%, "Regeneration", "Genetik" 100%.

Weitere Informationen über die Rasse der Rhu-Ngur werden in einem demnächst erscheinenden Quellenband über fremde Lebensformen zu finden sein.



Baschgüs war ein übereifriger Solist, der seine Kompetenzen exzessiv überschritten hat. Tur mir leid, falls Sie durch ihn irgendwelche Unannehmlichkeiten hatten. Natürlich übernimmt Kerner Ltd. keine Verantwortung für sein ... bla ... bla ...

Steffen Heyst, Repräsentant von Kerner Ltd.



Lageplan der Stollen von Grube 1

**Planet
Transvaal
(System O2):**

Tagphase:
0.00 - 6.30,
(Temperatur
-15° bis 1° C),

Nachtphase:
6.30 - 18.00,
(Temperatur
-25° bis -10° C)

Tabelle Windstärke:

Windstärke bei Beginn
des Abenteuers:
30 + 3W10,

alle 3 Stunden: 1W5

- 1 = - 2W10
- 2 = - 1W10
- 3 = +/- 0
- 4 = + 1W10
- 5 = + 2W10

Tabelle Niederschlag:

Niederschlag mit 1W5:

- 1 = Sonne
- 2 = Bewölkt
- 3 = Schnee, leicht
- 4 = Schnee, stark
- 5 = Hagel,

alle 3 Stunden: 1W3

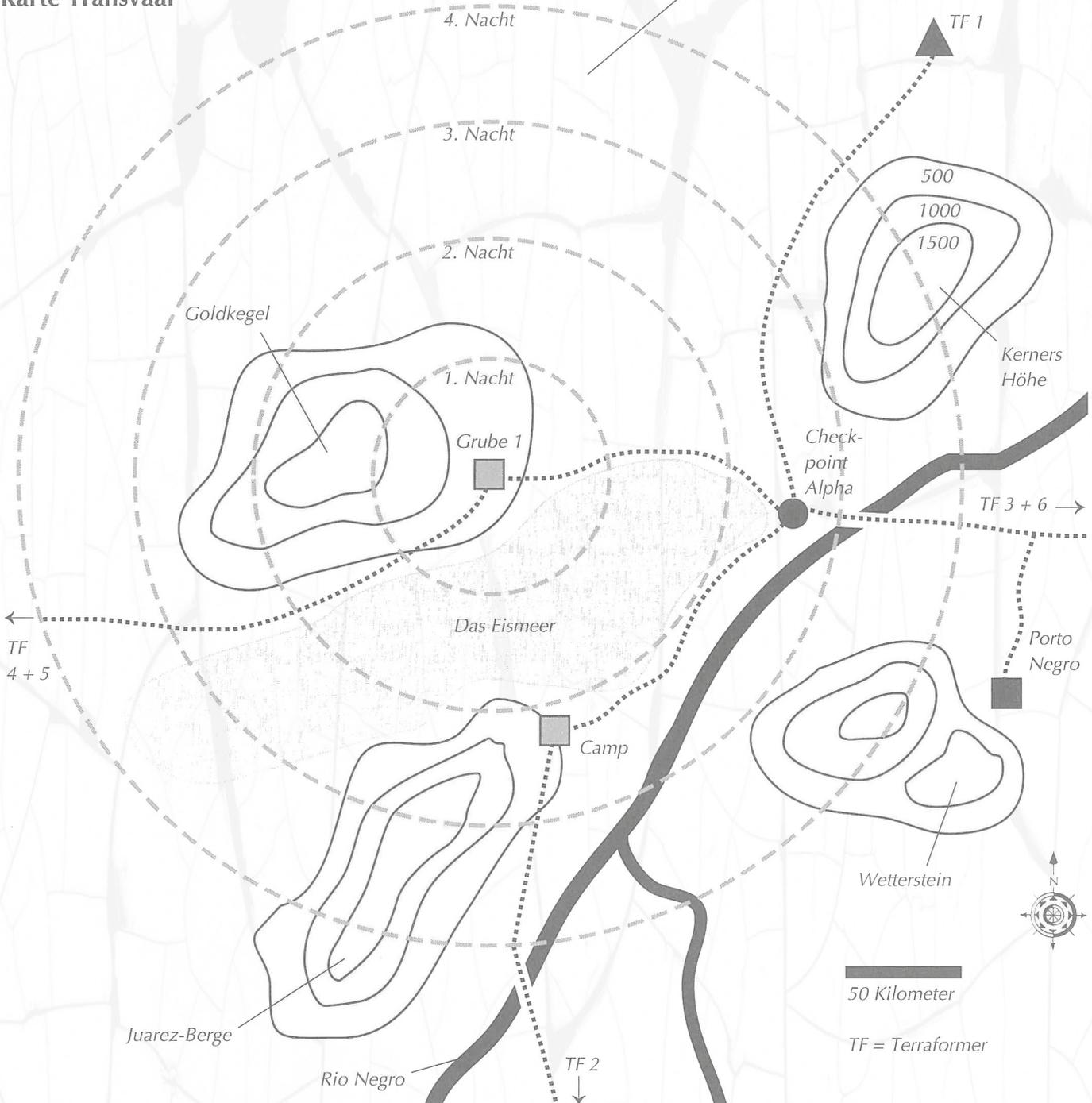
- 1 = -1
- 2 = +/- 0
- 3 = +1

Zeitablauf:

- 1.Tag Rhu-Ngur erwachen
Nacht Überfall Grube 1
- 2.Tag Schürfer überfallen
Raumhafen
Nacht Mutant in Hotel,
Ritter bei Grube 1
- 3.Tag Fahrt zu Grube 1
Nacht Charaktere
erreichen Grube 1

Karte Transvaal

Nachtaktive Infektionszonen



50 Kilometer

TF = Terraformer

3. Anhang und Tabellenteil

Die vorliegenden Dateien dienen dem Spieler und den Spielern zum besseren Verständnis einzelner Sachverhalte. Erläuterungen zum Lebens- und Arbeitsumfeld der in diesem Band beschriebenen Charakterklassen sind ebenfalls enthalten. Die nachfolgenden Tabellen und Auflistungen können zum Eigengebrauch kopiert werden.

Abenteurer Laesum	Seite 45
Die Regierung der TSU	Seite 47
Terranische Leibwächterkartei	Seite 50
TSU-Medienmarkt	Seite 51
Schlachtfeld Umwelt	Seite 55
Unruhestifter Sekten	Seite 56
Spezielle Eigenschaften	Seite 60
<i>Charakterklassen:</i>	
Bodyguard	Seite 61
Militanter Ökologe	Seite 62
Reporter	Seite 63
Sektenanhänger	Seite 64

Abenteurer Laesum

Das Element Laesum ist zur Zeit der wertvollste Stoff, den die Menschheit kennt. Es hat die Ordnungszahl 280 und ein Atomgewicht von 496, ist hochgradig ätzend, radioaktiv und reagiert sofort mit Sauerstoff. Deshalb sind alle Laesumprodukte unter Luftabschluß in Platin eingebettet.

Laesum wird in drei großen Wirtschaftsbe-
reichen genutzt:

1. Waffentechnologie

Die starke Radioaktivität und die Reaktionsfähigkeit mit Sauerstoff machen das Element Laesum zu einem hervorragenden Grundstoff für mittelschwere und schwere Offensivwaffen.

Bei Schußwaffen werden Laesum-Platin-Projektile eingesetzt. Die Geschosse werden in der Waffe mit flüssigem Stickstoff gekühlt. Sollte das Kühlsystem ausfallen oder beschädigt werden, besteht eine hohe Chance, daß sich die Munition selbst entzündet. Nach

dem Austritt des Projektils sorgt die Reibung am Luftwiderstand für eine schnelle Selbstentzündung. Dabei entsteht entlang der Flugbahn des Geschosses ein Plasmastrahl, der totale Vernichtung und Verstrahlung verursacht.

Bei Granaten sorgt eine integrierte Sauerstoffkapsel nach dem Reißen des Zünders oder dem Aufschlag des Geschosses für eine chemische Kettenreaktion, die verheerende Folgen für alle Betroffenen mit sich bringt.

2. Forschung

Die hohe Energiekonzentration, die selbst in kleinsten Mengen Laesum zu finden ist, nutzen Wissenschaftler aller Fachrichtungen, um in Extrembereiche ihrer Forschungsgebiete vorzudringen. Die wissenschaftliche Laesumnutzung unterliegt seit 2050 äußerst strengen Kontrollen. Im Jahre 2048 ereignete sich in einem Laboratorium ein tragischer Unfall. In der Folge fusionierte die komplette Oberfläche eines Planeten und 230.000 Menschen verloren in circa 58 Sekunden ihr Leben. Nach diesem Ereignis erließ das TSU-Forschungsministerium Anwendungsrichtlinien für Einrichtungen, die Laesum verwenden oder damit experimentieren.

3. Interstellare Raumfahrt

Die Raumfahrtindustrie macht sich den Energiegehalt von Laesum ebenfalls zunutze. Mit Hilfe des hochwertigen Materials ist es den Schiffen möglich, weite Entfernungen per Hyperraumsprung zu überbrücken. Die Zielanwahl wird über ein dreifaches Lasertriadensystem gesteuert.

Die Gewinnung dieses hochexplosiven Stoffes steht ausschließlich unter staatlicher Kontrolle. Illegale Förderung und Weiterverarbeitung, bzw. Verteilung, wird mit sehr hohen Strafen belegt. Der Leitsatz des Justizministeriums lautet: "Wer Laesum illegal fördert oder illegal verteilt oder illegal gefördertes oder illegal verteiltes sich verschafft und in Umlauf bringt, wird mit Zwangshaft nicht unter neun Jahren bestraft."

Fehler sind unvorhergesehene Lernerfahrungen und werden in schweren Fällen mit dem Tod vergolten.

Benjamin Weiss

Der Lohn der Angst kann bei Unachtsamkeit der Tod sein.

Kapitän eines Laesumfrachters

*Oh Gott, der
Versuchsaufbau
fusioniert mit ...*

*Dr. Ted Winslow
(58 Sekunden
später waren
230.000
Menschen tot)*

*Indem wir das
Wohl anderer
erstreben, fördern
wir unser eigenes.*

*Terry R. Pliar,
Kabinettsprecher*

*Raumschiffe
dürfen lediglich
die für zwei
Standardsprünge
und einen
Notsprung
benötigte Menge
an Laesumplatin
mit sich führen.
Verstöße gelten
als Schmuggel
und werden mit
der Inhaftierung
auf einem
Strafplaneten
geahndet.*

*2. Gesetz zur
Bekämpfung von
Laesummißbrauch*

Es ist allerdings ein offenes Geheimnis, wo Laesum geschürft wird und wer dafür verantwortlich zeichnet. Die ohnehin überforderten Behörden lassen die Fördertätigkeiten der mächtigsten kriminellen Organisationen unüberwacht, wenn sie ein gewisses Maß nicht übersteigen. Darüberhinaus sind einige der verantwortlichen Beamten bestochen.

Minenanlagen, die Laesum fördern, sind von den jeweiligen Betreibern scharf bewacht. Die Absicherung beginnt, sobald bei Probebohrungen Platinvorkommen gefunden wurden. Noch vor den Förderanlagen werden schwere Außenbefestigungen angelegt, die Tag und Nacht sorgfältig kontrolliert werden.

Die eigentlichen Minier-, Förder- und Raffinerieanlagen werden unter Mitwirkung von Ingenieuren, die sich auf Laesum-Fördertechnik spezialisiert haben, geplant und gebaut. PTI vergibt nur sehr selten eine Lizenz für den Abbau von Laesumplatin an nicht zum Konzern gehörende Minengesellschaften. Die Weiterverarbeitung des begehrten Elements geschieht ausschließlich in den konzernerzogenen Veredelungsfabriken. PTI zahlt den fremden Förderbetrieben 1,6 EH für 1 kg Rohlaesum. Der Schwarzmarktpreis für Rohlaesum liegt bei 1 - 3 EH je Kilo (Spilleiter).

Alle Angestellten werden monatlich von den Betreibern einer strengen Sicherheitsprüfung unterzogen. Das gesamte Personal wird gut geschult und muß in kurzen Abständen weitere Aufbau-seminare absolvieren. Selbst in den illegalen Minenbetrieben werden keine Kriminellen eingestellt. Arbeiter und Wachen erhalten, wegen der gefährlichen Arbeit, auf ihren monatlichen Durchschnittsverdienst einen steuerfreien Zusatzbonus von ungefähr 12 EH.

Preisentwicklung und Kontrollen

Die Marktpreise für Laesum sind von PTI monopolisiert worden. Der Konzern bestimmt in der gesamten Galaxis die Preisentwicklung des seltenen Elements. Die einzigen Ausnahmen sind die inoffiziellen Verkaufsstellen der Verbrecherkartelle. Auf den Planeten Hanse, Loch, Tigris, Hell's Kitchen und Devil's Bathroom kann ein verschwiegener Kunde zu günstigeren Preisen einkaufen.

Offizielle Laesumblocks werden nur mit einer speziell eingetragenen Registriernummer abgegeben. Diese Nummer enthält codierte Angaben über die Förderstelle, den Verkaufsort, die Portionierung und das Verkaufsdatum. Illegal verkaufte Laesumeinheiten verfügen nicht über die notwendige Codenummer. Bei einer normalen Zollüberprüfung werden auch die an

Tabelle Laesumvorkommen

Planet	Nr.	Besitzer
Mars	01	TSU (PTI)
Schachtfeld	12	PTI
Loch	32	Rat der Hanse
Weiss-Werke	38	PTI
Devil's Bathroom	46	Cheng Lao Ming
Ruhr	78	PTI
Brunns Welt	87	TSU (PTI)
Brügge	101	Zerstört ¹
Egmont	116	Zerstört ¹

¹ Die Planeten 101 und 116 gehörten einstmals Shark Investments. Beide wurden in den Konzernkriegen unbewohnbar gemacht. Weiterhin sind alle Eintragungen in den gültigen Sternenkarten gelöscht worden.

Tabelle Laesum-Marktpreise

Preise (je 100 Gramm)	Verkäufer
3 EH - 5 EH (Tagespreise)	Alle legalen Laesum-Verkaufsstellen auf Planeten und Sprungstationen (PTI).
1 EH - 3 EH (Tagespreise)	Einkaufsmöglichkeiten auf Hanse und Loch (Rat der Hanse).
2 EH - 3,5 EH (Tagespreise)	Verkauf auf Tigris, Hell's Kitchen und Devil's Bathroom (Cheng Lao Ming).

Die gültigen Tagespreise legt der Spilleiter nach eigenem Ermessen fest.

Bord befindlichen Laesumblocks im Antriebsraum gecheckt. Sollte nicht ordnungsgemäß gekauftes Laesum gefunden werden, so wird das Schiff sofort als Beweismittel konfisziert und der Kapitän (bzw. der Betreiber) und die gesamte Mannschaft verhaftet.

Die Preise können den Umständen entsprechend schwanken. Sollte es zum Beispiel irgendwo zu einer größeren Krise kommen, werden die Laesumpreise ganz sicher kräftig anziehen (von +2% bis +60%).

Der Laesumverbrauch eines Raumschiffes richtet sich nach seinem Volumen (siehe Grundregelwerk, "Weltraumreisen" im Kapitel "Das Weltall").

Die Regierung der TSU

Politik im dreiundzwanzigsten Jahrhundert unterscheidet sich in keiner Weise von der Kunst des Regierens im sechzehnten Jahrhundert. Machtmißbrauch, Korruption, Schiebereien, Betrug, persönliche Vorteilsnahme, Selbstherrlichkeit und vieles mehr sind Eigenschaften, die die Regierenden zu höchster Blüte entwickelt haben. Der geschichtlich belegte Beginn dieses anhaltenden Sittenverfalls wird von Regimekritikern (sofern diese noch am Leben sind) auf die zweite Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts datiert.

Nach den Konzernkriegen wurde die komplette TSU-Politprominenz von PTI in einer beispiellosen Blutnacht entweder terminiert oder auf die neue Leitlinie eingeschworen. Seit dem Morgen des 28.10.2237 wacht InSic unerbittlich über die buchstabengetreue Pflichterfüllung der Konzernpolitiker.

Das wichtigste Ziel, das die TSU-Regierung im Auge haben muß, ist die Wahrung der Interessen des allgegenwärtigen Konzerns Prometheus Technical Industries.

Das größte Unternehmen in der Galaxis kann sich aber nicht alles erlauben. Noch fürchtet die Konzernleitung eine Revolte unter der Führung des Ex-Erzkonkurrenten Shark Investments. Denn auf vielen Planeten ist der neue Führungsstil nicht willkommen und darüberhinaus haben einige eifrige Agenten der Inneren Sicherheit dem Regierungschef und Aufsichtsratsvorsitzenden Benjamin Weiss Gerüchte zugetragen, die besagen, daß Shark sich unter einem geheimnisvollen Anführer völlig neu formiert...

Momentan konzentrieren sich die politischen Machtzentren auf zwei Sonnensysteme:

Sol (01) und Chi₁ Orionis (38). Während sich die Verwaltungsapparate und die Zentralarchive auf Terra befinden, logieren die Regierenden mit ihren Ministerien auf Prometheus.

Auf Terra befindet sich auch das Parlament der Terranischen Staatenunion. Die 343 Abgeordneten werden alle acht Jahre in unmittelbarer, freier, gleicher und geheimer Wahl gewählt. Der Regierungschef sucht dann die Minister der verschiedenen Ressorts nach eigenen Gesichtspunkten aus.

Die Parteienlandschaft ist straff durchorganisiert. Außer der Regierungspartei LEP (Liberales Einheits Partei) gibt es eine Anzahl von kleineren politischen Organisationen, die sogenannten Blockparteien. Es sind die KVV (Kapitalistische Volksvertretung), PdO (Partei der Oriflamme), BdIV (Bund der Industrieverbände) und die RU (Religiöse Union). Die

Stimmanteile der Blockparteien liegen bei 5% - 7%. 92% der gültigen Wählerstimmen hingegen kann die LEP unter der Führung von Benjamin Weiss verbuchen (Wahlfälschung konnte der LEP nicht nachgewiesen werden). In den Parteiprogrammen besteht nicht allzuviel Unterschied zwischen der großen Partei und den kleinen Ablegern. Unerklärtes Ziel ist bei allen politischen Formationen der Machterhalt von PTI.

Die Kaderschmieden der Politik

Da seit den Konzernkriegen im normalen schulischen Lehrstoff keinerlei politische Bildung vermittelt wird, rekrutieren sich die Anhänger und Jungkandidaten der wenigen Parteien aus politischen Jugendorganisationen. Dort wird den Mitgliedern eine regierungsfreundlich gefärbte Wahrheit indoktriniert.

Die bekannteste Organisation ist die LEP-hörige FTJ (Freie Terranische Jugend). Die Jugendlichen bekommen politische Unterweisungen, Schießübungen, Aufmärsche und Geländespiele geboten. Das Eintrittsalter ist 14 Jahre. Viele konservative Eltern melden ihre Kinder an, um ihnen traditionelle Werte und körperliche Ertüchtigung vermitteln zu lassen.

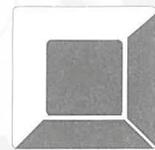
Die fähigsten Köpfe werden im Alter von 17 Jahren zu "Polit-Agitatoren" ernannt und mit der Führung einer kleinen Gruppe von jüngeren Mitgliedern betraut. Bewähren sie sich bei dieser Aufgabe, werden sie auf eine Befähigtenliste gesetzt und erhalten eine spezielle Politfortbildung. Wiederum werden die Begabtesten unter den Kursbesuchern mit einem der wenigen Kandidatenplätze des Parlaments belohnt. Die verbliebenen Anhänger verteilen sich auf diverse Parteizentralen, bzw. -nebenbüros.

Eine weitere Möglichkeit ist der Eintritt in den diplomatischen Dienst. Das gesamte diplomatische Corps untersteht dem Außenministerium. Diplomatische Vertretungen gibt es auf jeder unabhängigen Kolonie. Sie haben die Aufgabe, allzu aufmüpfige Regierungen oder Herrscher zu verwarnen und bei Übertretungen vereinbarter Regeln mit militärischen Maßnahmen zu drohen.

Auf den zur TSU gehörenden Planeten hingegen gibt es den Posten eines Kolonialbeauftragten zu ergattern. Dieser beobachtet die allgemeine Lage und meldet dem Kolonialministerium schwerwiegende Vorfälle oder Eskalationen.

Galaktisches Friedenscorps

Das GFC ist eine Friedenstruppe, die auf Anforderung in Krisensituationen aufgestellt und



Terra den Terranern.

Françoise Millot, Kolonialministerin

Kredite? Kein Problem.

Jürgen Schneider, Staatssekretär

TSU-Kabinetts der geltenden Legislaturperiode

Präsident der TSU

Benjamin Weiss (LEP)

Staatssekretäre des Präsidenten

Ernest Gage (LEP) / Shri Sriramulu (LEP)

Kabinettsprecher

Terry R. Pliar (LEP)

Staatssekretär des TSU-Pressesamtes

Heinz Kemp (LEP)

Außenminister und
Stellvertreter des Präsidenten

Lars Reuter (LEP)

Staatssekretär des Außenministers

Fitzroy Simpson (LEP)

Agrarministerin

Susanne Zehnt (LEP)

Staatssekretärin der Agrarministerin

Valentine Gonski (LEP)

Arbeitsministerin

Margot Katzschner (LEP)

Staatssekretär der Arbeitsministerin

Etienne Andreu (LEP)

Bauminister

Vladimier Jedrzejewski (LEP)

Staatssekretär des Bauministers

Jürgen Schneider (LEP)

Bildungsministerin

Ida Pratt (LEP)

Staatssekretär der Bildungsministerin

Abdul Hossainkhail (LEP)

Finanzminister

Akira Takemura (LEP)

Staatssekretärin des Finanzministers

Abigail Jakeways (LEP)

Forschungsminister

Arthur Rosecrans (LEP)

Staatssekretärin des Forschungsministers

Wendy Tipton (LEP)

Gesundheits- und Sportminister

Roy Hobbs (LEP)

Staatssekretärin des Sportministers

Alice Gardner (LEP)

Innenminister

Dragutin Palakci (LEP)

Staatssekretär des Innenministers

Maurice Harcourt (LEP)

Justizminister

Harvey C. Boyd (LEP)

Staatssekretär des Justizministers

Alberto Izzo (LEP)

Kolonialministerin

Françoise Millot (LEP)

Staatssekretär der Kolonialministerin

Lester Ogilvie (LEP)

Kommunikationsminister

Ibrahim Mallouches (LEP)

Staatssekretärin des Kommunikations-
ministers

Helen Kubota (LEP)

Raumhandels- und Verkehrsminister

Morihiro Sakaguchi (LEP)

Staatssekretär des Verkehrsministers

Dean Fairhaven (LEP)

Sicherheitsminister

Carlos Sentenza (LEP)

Staatssekretär des Sicherheitsministers

Basil Holborn (LEP)

Umweltminister

Aleksandar Zlatovic (LEP)

Staatssekretär des Umweltministers

Philippe Pelletier (LEP)

Verteidigungsministerin

Ryoko Uehara (LEP)

Staatssekretärin der Verteidigungsministerin

Mable Oakley (LEP)

Verwaltungsminister

Heinrich Rottmann (LEP)

Staatssekretär des Verwaltungsministers

Walter Abbott (LEP)

Wirtschaftsminister

Frederick M. Bugler (LEP)

Staatssekretär des Wirtschaftsministers

Jan van Veelen (LEP)

*Macht geht
vor Recht.*

Benjamin Weiss

*Und willst Du
nicht mein Bruder
sein, so schlag'
ich Dir den
Schädel ein!*

*Lars Reuter,
Außenminister*

*Vernichtet die
Revolverpresse!*

*Ida Pratt,
Bildungsministerin*

*Unser glorreicher
Kulturkampf
endet erst, wenn
alle Shark-
Sympathisanten
beseitigt sind.*

*Harvey C. Boyd,
Justizminister*

eingesetzt wird. Diese Idee einer Friedensarmee wurde nach dem Ende der Konzernkriege von der TSU-Regierung verwirklicht.

Bei schweren Vorfällen auf unabhängigen Planeten informiert der diplomatische Vertreter das Außenministerium und bittet um die Unterstützung des GFC. Bei eskalierenden Unruhen auf TSU-eigenen Planeten tritt der Kolonialbeauftragte auf den Plan. Er aktiviert, auf Bitte der zuständigen Behörden, über das Kolonialministerium das neutrale GFC.

Das Galaktische Friedenscorps wird aus den Reihen der Ordensgemeinschaften (Kreuzritter, Wölfe des Mahdi, Samurai) zusammengestellt. Die Mehrzahl der Missionen sind Beobachtungsaufträge und friedenssichernde Maßnahmen wie Grenzkontrollen und Bildung von Pufferzonen zwischen gegnerischen Fronten oder verfeindeten Gebieten. Das Friedenscorps wird eingesetzt, sobald die lokalen Einsatzkräfte nicht mehr ausreichen, um den Konflikt zu befrieden. Nach den langwierigen Einsätzen begeben sich die Einheiten wieder zu ihrem Hauptstützpunkt zurück. Die Kosten dieser Einsätze trägt die TSU.

TSU-Kabinett

Die Auflistung auf Seite 48 zeigt das zum heutigen Tage tätige TSU-Kabinett. Der erste Name in einem Ressort gehört dem/r Minister/in und der zweite dem/r persönlichen Sekretär/in mit allen Vollmachten.

Standardverfassung

Am 04.11.2237 wurde mit einem feierlichen Akt die neue Standardverfassung der TSU angenommen. Die 343 Abgeordneten des Parlaments verabschiedeten die Gesetzessammlung einstimmig. Das komplette Verfassungswerk umfaßt 3745 Artikel.

Weitergehende Detailfragen sind in den Kraftschen Kommentaren und in den Standardge-

setzen zum Strafrecht, Zivilrecht, Arbeitsrecht usw. vermerkt und ausgelegt. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl aus der Standardverfassung.

Art. 1 Menschenwürde

Die Würde des Menschen ist weitgehend unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller terranischen Gewalt.

Art. 3 Gleichheit vor dem Gesetz

Fast alle Menschen sind vor dem Gesetz weitgehend gleich. Männer und Frauen sind gleichberechtigt. Niemand darf wegen seines Geschlechts, seiner Abstammung, seiner Rasse, seiner Sprache, seiner Heimat und seines Glaubens benachteiligt oder bevorzugt werden. Die politischen Anschauungen eines jeden TSU-Bürgers unterliegen der staatlichen Zensur.

Art. 530 Kundgebungen/Versammlungen

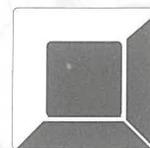
Alle TSU-Bürger haben das Recht, Kundgebungen und Versammlungen abzuhalten. Veranstaltungen, deren Zwecke oder deren Tätigkeit den Strafgesetzen zuwiderlaufen oder sich gegen die verfassungsmäßige Ordnung richten, sind verboten.

Art. 1745 Rechtsform der TSU

Die Terranische Staatenunion ist ein demokratischer und sozialer Bund von wirtschaftlich selbständigen Planeten. Die Standardgesetze der Union setzen die Rechtsformen der Planeten im Streitfalle außer Kraft.

Art. 3745 Notstandsverordnung

In Krisenzeiten kann die Standardverfassung vom Parlament der TSU aufgehoben und der Notstand ausgerufen werden. In diesem Falle gilt in allen Rechtsbereichen und auf allen der TSU zugehörigen Planetensystemen die Militärverordnung vom 30.10.2237.

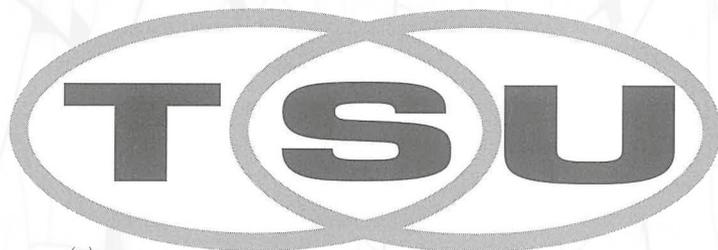


Die neuen Umweltgesetze sind eigentlich Potemkinsche Dörfer.

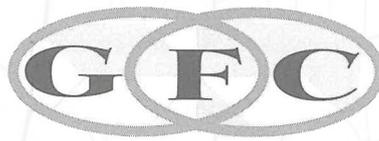
*Aleksandar Zlatovic,
Umweltminister*

Wir leben in der Galaxis der unbegrenzten Möglichkeiten!

*Ibrahim Mallouches,
Kommunikationsminister*



(a)



(b)

Dieses Logo (a) wird von der Terranischen Staatenunion seit dem Gründungsjahr 2010 verwendet. Der Aufsichtsrat von PTI hat nach Ende der Konzernkriege in einer Dringlichkeitssitzung entschieden, daß dieses Symbol keine zersetzende Wirkung auf die Zivilbevölkerung hat.

Unter diesem Banner (b) zieht das Galaktische Friedenscorps in seine schlichtenden Missionen. Hinter dem GFC-Zeichen wird während der Einsätze das Symbol des jeweils führenden Ritterordens getragen.

Tabelle Sicherheitsagenturen

Auswahl an Firmen	Kosten/Tag	Operationsgebiet	Hauptniederlassung
Pinkerton Corp.	19,00 EH	Galaxisweit	Terra (01)
Andro Ex	18,00 EH	Galaxisweit	Terra (01)
Prometheus Inc.	12,00 EH	Galaxisweit	Prometheus (38)
Agentur Weihrauch	11,80 EH	Galaxisweit	Vatikan (28)
Hybrid Ltd.	11,50 EH	Terra	Terra (01)
Mario Pusano Corp.	11,30 EH	Unabhängige Kolonien	Napoli (18)
Lindenberg Boys	10,00 EH	Galaxisweit	Simpsons Superwelt (10)
Richter & Co.	9,80 EH	Galaxisweit	Psychon (36)
Nepcon Bureau	9,60 EH	Galaxisweit	Loydhaven (30)
Svenson & Myer	9,50 EH	Galaxisweit	Schinderstein (74)
Traugott und Söhne	8,80 EH	Galaxisweit	Bad Gantenhain (98)
Western Securities	8,70 EH	Galaxisweit	Avino (48)
Ming Service Ltd.	8,50 EH	Planeten des Ming-Imperiums	Thai-Pan (85)
Sears Pacific	8,10 EH	Terra	Terra (01)
Wachdienst Walter	7,90 EH	Galaxisweit	Ottawa (55)
Schild des Sultans	6,80 EH	Galaxisweit	Kaaba (79)
Sumitomo Industrial Corp.	6,40 EH	Galaxisweit	Musashi (26)
MGX Dienstleistungen	5,55 EH	Galaxisweit	Happy World (43)
Agentur Einauge	4,30 EH	Hanse, Loch	Hanse (32)
Warszawa GbR	4,20 EH	Galaxisweit	Neu Anhalt (41)
Akte Alamo	3,40 EH	Galaxisweit	Transvaal (02)
Rent-a-Guard	3,20 EH	Galaxisweit	Terra (01)
Bodyguardagentur Balduin	3,00 EH	Galaxisweit	Nova Scotia (51)

Unsere Männer und Frauen machen Geschichte!

Heinolf Richter, Richter & Co.

Daß die privaten Sicherheitsagenturen eine Existenzberechtigung haben, können wir nicht zurückweisen.

Carlos Sentenza, Sicherheitsminister

In unserer Agentur finden Sie keinen Angestellten mit Kadavergehorsam.

Ulf Stahlmann, Western Securities

Terranische Leibwächterkartei

"Fühlen Sie sich beobachtet? Bekommen Sie Drohbriefe? Werden Sie verfolgt? Wir wählen mit Ihnen die Agentur Ihres Vertrauens aus!"

Norman Norris
Direktor der TLK

Nach dem Wahlspruch "Sicherheit ist eine Selbstverständlichkeit" berät die TLK hilfesuchende Kunden. Die Klienten bekommen nach einem ausführlichen Gespräch eine geeignete Agentur genannt und entrichten für diese Beratung lediglich 1,2 EH. Natürlich können Interessenten auch ohne Vermittlung der TLK ein für sie passables Unternehmen auswählen. Die Leibwächterkartei ist der Dachverband der privaten Sicherheitsdienste. Ordnungsgemäß angemeldete Agenturen können die Plakette "TLK-Mitglied" verwenden und müssen zweimal im Jahr eine Qualitätsprüfung durch spezielle Beauftragte der TLK gestatten. Vor nicht-registrierten Betrieben warnt die Dachorganisation eindringlich.

Die in der Tabelle aufgezählten Firmen stellen nur eine Auswahl des unübersichtlichen Marktes dar. Wer nähere Informationen braucht, kann sich bei der TLK unter der Bildfon-Nummer Terra/0301004873873873 erkundigen.

Die angegebenen Kosten sind für einen Tag Personenschutz und für einen Leibwächter mit einer 10-Stunden-Dienstzeit anzusetzen.

Objektschutz wird, je nach Gefährlichkeit, mit der Hälfte der Tageskosten in Rechnung gestellt (*Preisfestlegung Spielleiter*).

Spesen, spezielle Gerätschaften und außergewöhnliche Ausgaben werden gesondert abgerechnet.

Einige Sicherheitsagenturen haben sich auf bestimmte Planeten oder Gebiete spezialisiert. Ihre Mitarbeiter verfügen über eine besondere Ausbildung und verwenden eine auf die jeweiligen Lebensbedingungen abgestimmte Ausrüstung.

Die Terra-Kartei hat auch Firmen im Verzeichnis, die sich gewissenhaft und verschwiegen um die Neutralisierung von Androiden kümmern (z.B. Andro Ex).

Wie werde ich Leibwächter

Seit geraumer Zeit suchen Leute professionellen Schutz, die weder halbseiden noch besonders paranoid sind. Diese Personen haben einfach Angst. Da die Sicherheitsbehörden das tägliche Gewaltaufkommen nicht mehr auf ein erträgliches Maß zurückstutzen können, be-

schäftigen viele reiche Leute Bodyguards. Der Boom für die privaten Agenturen hat viele Polizisten, Soldaten usw. verführt, ihren Arbeitgeber zu wechseln. Bessere Bezahlung und interessantere Aufträge sind wesentliche Gründe für diese Entscheidung.

Die TLK unterhält die einzigen beiden Schulen mit einem staatlich geprüften Abschluß. Dort werden die zukünftigen Leibwächter auf die Tücken des Berufs vorbereitet. Alle Absolventen werden an Agenturen, die in der Dachorganisation Mitglied sind, vermittelt. Vor anderen Bodyguardschulen warnt der Dachverband eindringlich.

Der viermonatige Lehrgang bietet eine Palette von Kampfsport bis zu diversen Beschattungstechniken. Die Kosten betragen einschließlich den Prüfungsgebühren 130 EH.

TSU-Medienmarkt

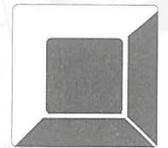
Nach dem Ende der Konzernkriege wird von dem siegreichen Großkonzern PTI das gesamte Informationswesen gleichgeschaltet. Die großangelegte Aktion "Meinungsbildung" beginnt am 28. 10. 2237, dem Tag, der der berühmten Blutnacht auf politischer Ebene folgt. Mehr als 14.000 Verlage und Sendeanstalten werden durchsucht, geschlossen und zwangsenteignet. Mitarbeiter werden verhaftet und verhört, manche verschwinden einfach. Das entstehende Informationsvakuum besetzt der IGID (Intergalaktischer Informationsdienst) lückenlos. Der Medienverbund IGID, dessen Anteile zu 100% bei PTI liegen, untersteht der radikalen Zensur des InSic. Kritische Sendungen werden nicht mehr angeboten. Auf 263 Programmen plätschert dem Zuschauer gefälliger Einheitsbrei entgegen.

Als im Jahre 2238 Benjamin Weiss an die Macht kommt, gibt es eine winzige Kurskorrektur in der Medienlandschaft. Nach dem Motto "Konkurrenz belebt das Geschäft", werden ab 2240 selbständige Sender und Zeitungen zugelassen, um die rückläufigen Einschaltquoten aufzubessern. Diese neuzugründenden Unternehmen müssen sich aber den in der TSU-Verfassung festgeschriebenen Zensurbestimmungen unterwerfen. Darüberhinaus werden alle Angestellten einmal im Jahr ideologisch überprüft. Als härteste Verordnung gilt aber, daß die neugegründeten Unternehmen im Bereich Informationswesen maximal 3.850 Beschäftigte haben dürfen. Diese Knebelbestimmungen verhindern die Bildung von Medienkonzernen, die einen großen Einfluß ausüben könnten.

Außerdem wird im Jahr 2240 die PGZ aus der Taufe gehoben. Die Prometheus-Gebührenzentrale ist für die Eintreibung der Sendegebühren verantwortlich. Jedes stationäre Empfangsgerät in der heimischen Wohnung kostet den Endverbraucher 0,5 EH im Monat. Die mobile Version für Gravgleiter etc. schlägt mit 0,2 EH monatlich zu Buche. Für gewerbliche Nutzer von Empfangsgeräten (Hotelketten usw.) hält der freundliche PGZ-Mitarbeiter spezielle Gebührentarife bereit.

In der PGZ-Zentrale werden die Gebühren gesammelt und anteilmäßig an die produzierenden Sender weitergegeben. 82% der eingenommenen Summe fließt an den IGID, die restlichen 18% des Geldes sind, je nach Anzahl der Sendekanäle, für die konkurrierenden Anstalten vorgesehen.

Eine Sonderabteilung der Prometheus-Gebührenzentrale bearbeitet Verstöße gegen das geltende Privatfunkrahmengesetz. Das größte Ärgernis sind unabhängige Piratensender. Diese haben keine Sendelizenz und verbreiten fast alle umstürzlerische Propaganda. Betreiber von Piratensendern erwarten hohe Strafen. Die Re-



*Guten Abend,
meine Damen
und Herren.
Heute ist
Dienstag, der
11. 05. 2245.
Sie sehen die
Nachrichten des
Tages vom ZGF.*

*Alex Dryden,
Sprecher
beim ZGF*



*Der Tagesablauf
eines Leibwächters
kann anstrengende
Momente enthalten.*

Typische Tageszeitung im Jahr 2245:

Name: Edinburgh News
Auflage: 430.000
Verbreitungsort: Nova Scotia (51)
Abonnenten: 210.000
Themenbereiche: 30% Anzeigen
40% Lokale Berichterstattung
25% Klatsch & Tratsch
5% Politik
Mitarbeiter: 160 (inklusive Zensurabteilung)
Auslieferung an Abonnenten per Datenstandleitung und Vertrieb an konventionelle Kunden über Datenchip.
Die Preise sind 15 EH im Jahresbezug und 0,05 EH per Einzelexemplar (Datenchip).

Eine gute Nachricht ist einige Menschenleben wert.

Unbekannter Reporter

Kamera 2 auf die Opfer. Aber fix!

Unbekannter Reporter

Die Verleihung des Pulitzer-Preises ist seit 2237 eingestellt worden. Es ist also egal, ob Ihre Story gut oder schlecht ist.

Seluk Neru, Belt Commander

gierung der TSU hat rigorose Maßnahmen gegen illegale Sender angekündigt. Man darf gespannt sein.

Trotz der ungünstigen Umstände versuchen einige unerschrockene Unternehmer, die entstandene Lücke zu nutzen.

Im Zeitungssektor entstehen über die besiedelte Galaxis verstreut an die 400 Lokalblätter, welche die Leser mit Informationen versorgen, die den Bereich direkt vor ihrer Haustür betreffen. Galaxisweite Zeitungsorgane konnten sich aufgrund mangelnder Nachfrage nicht halten.

Im Haifischbecken der Fernsehanstalten haben sich 6 verschiedene Sender etabliert:

IGID

Der Intergalaktische Informationsdienst sendet im 24-Stunden-Dienst auf 263 Programmen. Die Hauptverwaltung ist auf Terra in der Rhein-Main-Stadtmetropole zu finden. Dort befinden sich auch die riesigen IGID-Produktionsstudios. Kleinere Redaktionszweigen existieren auf allen Sprung- und Zwischenstationen.

Die gesamte Programmgestaltung unterliegt der staatlichen Zensur (InSic). Ungefähr 70% der Kosten werden durch zugeteilte Einschaltgebühren und separate Werbeeinnahmen finanziert, die restlichen 30% übernimmt der TSU-Staatshaushalt.

Global Transport, die Firma, die im staatlichen Auftrag Hyperfunksendestationen herstellt, wartet und betreibt, sorgt als 100%ige PTI-Tochter dafür, daß der IGID auch beim Versand der Funkkristalle einige Vorteile genießt. Branchenüblich werden bei allen Sendern die Programme im 24-Stunden-Block vorproduziert und per Funkkristall an die Hyperfunkempfänger der einzelnen Systeme geschickt. Von dort werden diese auf den Planeten direkt

zum Endverbraucher übertragen. Die IGID-Funkkristalle werden in der Bearbeitung natürlich bevorzugt, und es ist schon vorgekommen, daß Kristalle anderer Sender spurlos im Hyperraum "verschwunden" sind.

LM-Studios

Cheng Lao Ming, der clevere Geschäftsmann, gründet sofort nach Bekanntwerden des geänderten Gesetzes einen eigenen Fernsehsender. Die Lao Ming-Studios dienen ihm als offizielles Sprachrohr seines Imperiums. Über 3 Sendekanäle wird auf seinen Planeten Hell's Kitchen, Devil's Bathroom, Thai-Pan und Tigris eine grelle Programmgestaltung geboten.

Unbestätigten Gerüchten zufolge braucht der ungekrönte Verbrecherkönig eine zuverlässige Geldwaschanlage. Die LM-Studios finanzieren sich aus Werbeeinnahmen, Einschaltgebühren und aus Lao Mings Privatschatulle.

TIC

Der Terranische Informations Club sendet 10 Stunden täglich auf einem Kanal die wichtigsten Nachrichten von Terra für Terra. Einschaltgebühren, Werbeeinnahmen und gelegentliche Finanzspritzen durch den Verein "Freunde des TIC" halten den niveaувollen Kleinsender am Leben.

Terra United

Terra United war bis zum Jahre 2237 das galaxisweite Informationsmedium der TSU. Nachdem der bankrotte Planetenbund die Sendeanstalt nicht mehr finanzieren konnte und PTI eine Übernahme durch den IGID abgelehnt hatte (Grund: monströse Sanierungskosten), übernahm eine private Investorengruppe 2240 die heruntergewirtschaftete Firma für ein Butterbrot. 2242 wurde mit dem ZGF eine Vereinbarung über Zusammenarbeit und Informationshilfe abgeschlossen. Einschaltgebühren und Werbeeinnahmen finanzieren die 12 Kanäle von Terra United.

Vereinigter Vatikanfunk

2241 gründet die Raummarine einen eigenen Sender, der die in ihrem Dienst stehenden Soldaten seelisch und moralisch erquicken soll. Jeder der drei religiösen Ausrichtungen steht ein Sendekanal zur Verfügung. Alle Programme werden auf dem Planeten Vatikan von den jeweiligen Ordensmitgliedern produziert. Pausenlos werden im VVF Heilsbotschaften, religiös verklärte Texte und stundenlange Predigten gesendet. Im Zuge der Glaubensfestigung müssen die Rekruten in der Grundausbildung jeden Tag mindestens 3 Stunden des unvergleichlichen Programms in sich aufnehmen. Diese wahre Labsal wird finanziell zu gleichen

Tabelle Sendeanstalten

Sendeanstalt	Empfangsweite	Mitarb.
IGID	Galaxisweit	87.000
LM-Studios	Ming-Imperium	985
TIC	Terra	190
Terra United	Galaxisweit	1.530
VVF	Galaxisweit	240
ZGF	Galaxisweit	3.850

Teilen durch alle Ordensgemeinschaften getragen.

ZGF

Das Zweite Galaktische Fernsehen sendet auf 38 Programmen rund um die Uhr. Man ist im Rahmen der Zensur um eine kritische Programmgestaltung bemüht, die des öfteren mit Repressalien von Seiten der TSU-Regierung beantwortet wird. Diese echte Alternative zum staatlich getragenen Fernsehen erfreut sich eines regen Zuwachses an Zuschauern.

2242 wurde mit Terra United eine Vereinbarung über Zusammenarbeit und Informationshilfe abgeschlossen.

Werbeeinnahmen und Gebühren sichern dem Sender die weitere Produktion.

Piratensender

Sender, die nicht mit einer TSU-Sendelizenz ausgestattet sind, haben grundsätzlich keine Übertragungserlaubnis. Zum Ärger der zuständigen Behörden und der PGZ gibt es nicht nur vereinzelte Verstöße gegen dieses Verbot, es sind sogar mehrere subversive Kleinsender, die ihre wie auch immer geartete Weltanschauung gezielt zur Aufstachelung der Massen benutzen. Ertappten Betreiber solcher Anstalten droht gewöhnlich ein lebenslanger Aufenthalt auf einem Hochsicherheitsplaneten.

Normale Fernsehsender können ihr Programm per Hyperfunk in der gesamten Galaxis anbieten. Piratensender hingegen dürfen den offiziellen Weg nicht beschreiten. Sie helfen sich mit folgendem illegalen Trick: Im Orbit eines Planeten wird eine speziell präparierte Funksonde platziert. Dies kann per Raumschiff im Orbit oder per Rakete von der Planetenoberfläche geschehen. Der komplette Datenstrom (Funkverkehr, Fernsehen usw.), der zwischen Orbitalstation und Planet fließt, wird von einem Störsignal unterbrochen. Nun beginnt die Sonde, ihr gespeichertes Programm auf allen verfügbaren Kanälen abzuspielen. Die Sicherheitskräfte benötigen im Durchschnitt 1 Stunde, um den Funksender zu orten und zu deaktivieren.

Da diese Funksonden aus überall in der Galaxis erhältlichen Teilen montiert sind und sie meistens im Orbit auf hoch frequentierten Schiff-

fahrtsrouten ausgestoßen werden, ist der Hersteller, bzw. Betreiber schwer zu ermitteln. Von den schätzungsweise 20 Piratensendern im All sind bisher vier entlarvt und ausgeschaltet worden. Unter den verbliebenen haben sich besonders drei Stück über die Akten der Ermittlungsbehörden hinaus einen Namen gemacht: MultiKulti, SIB (Shark-Intergalactic-Broadcast) und Die Stimmgabel.

Sollten einige Charaktere einen eigenen Piratensender eröffnen, müssen sie mindestens über einen vertrauenswürdigen Techniker und über 40 EH (reine Materialkosten) pro Sondenbausatz verfügen. Zusammenbau: Probe "Elektrotechnik" +35, Probe "Mechanik" +20; Aktivierung: Probe "Computer bedienen" +20.

Ausbildung Journalist

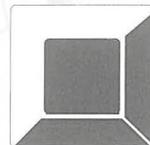
Nach wie vor lebt dieser Beruf von Seiteneinsteigern, die aus einer bestimmten Fachrichtung kommen. Sie können in dafür eingerichteten Media-Schulen alles erlernen, was sie für die Tätigkeit als Reporter benötigen. Träger dieser Schulen sind die Sender und Verlage selbst. Die Firmen zahlen je nach Größe einen bestimmten Betrag in einen Ausbildungsfond. Aus diesem Fond finanzieren sich 4 staatlich anerkannte Institute: Claasen Medienakademie (Prometheus), Pro Headline (Schrammfels), Kreuzhochschule (Vatikan) und die Pulitzer-Universität (Terra).

Die Jagd nach Informationen

Die Arbeitsanforderungen des Berufs Reporter haben sich aufgrund der technischen Neuerungen und dem veränderten Zuschauerverhalten grundlegend gewandelt.

Im Zeitungsbereich ist ein Redakteur voll verantwortlich für Bild und Text seines Bereiches. Er arbeitet mit einem High-Speed-Fotogerät, das direkt mit einem Mini-Laptop verbunden ist. Die gewonnenen Daten werden per Funktransfer in die Redaktion übertragen. Der Redakteur arbeitet auf sich allein gestellt und ist nur seinem Chefredakteur untergeordnet. Dieser entscheidet gemeinsam mit der Zensurabteilung (im Idealfall), ob und in welcher Form die übertragenen Daten verwendet werden. Die jährliche Verleihung des Pulitzer-Preises, der auf den Terraner Joseph Pulitzer († 1911) zurückgeht, ist seit der Machtübernahme von PTI eingestellt worden.

Die Arbeitsweise der Fernsehsender ist ähnlich. Auch hier ist der Journalist für seine Reportage voll verantwortlich. Bei Sendeanstalten wird je nach Aufgabe entweder ein Team (2 Mitarbeiter) oder ein einzelner Reporter auf



Die Gedanken sind frei, oder?

Ian Webster

Hallöchen, meine Schönen!

Helmo Wunderlich

Wenn das keine
Story ist!

Max Scherzer

eine Story angesetzt. Jeder ausgebildete Journalist muß den Umgang mit dem technischen Zubehör genauso gut beherrschen, wie die Recherche und das Moderieren von Sendungen. Bei einem Teameinsatz werden die beteiligten Angestellten jedoch nach ihren Neigungen eingesetzt.

Jeder TV-Mitarbeiter verfügt über eine computergesteuerte Kamera und einen Mini-Laptop zur Bildbearbeitung oder zum Cutten von Filmteilen. Der Laptop ist direkt an die Kamera anschließbar, um Beiträge sofort schneiden zu können. Die von den Journalistenteams übermittelten Beiträge werden vom jeweiligen Ressortleiter gemeinsam mit der Zensurabteilung akribisch auf ihre Sendetauglichkeit geprüft.

Professionelle Kameras gibt es als portable, am Kopf getragene Version (12 EH) und mit spezieller Gravkissenausstattung für stationäre Einsätze (15 EH).

I G I D
TELEVISION

(c)



(d)



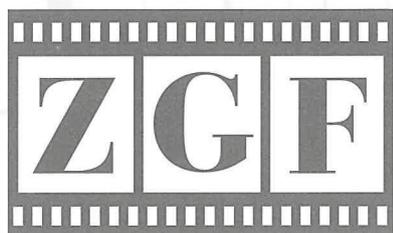
(e)

TERRA UNITED

(f)

VVF
Der Sender des Glaubens

(g)



(h)



(i)



(j)



(k)

Die links abgebildeten Symbole gehören zu den folgenden Sendern:
(c) Intergalaktischer Informationsdienst, (d) Lao Ming-Studios, (e) Terranischer Informations Club, (f) Terra United, (g) Vereinigter Vatikanfunk, (h) Zweites Galaktisches Fernsehen.

Die rechten Logos repräsentieren folgende Umweltschutzgruppierungen:
(i) Greenshield, (j) Onyx-Adler, (k) Wolters Söhne.

Schlachtfeld Umwelt

Alles was den Tieren geschieht, wird auch den Menschen geschehen. Alles steht in einem Zusammenhang. Lehrt eure Kinder, daß die Erde eure Mutter ist und das was der Erde geschieht, uns und den Kindern der Erde geschehen wird. Wenn der Mensch auf die Erde spuckt, so spuckt er auf sich selbst. Der Mensch hat das Netz der Erde nicht gesponnen, er ist nur dessen Faden. Was ist aus dem tiefen Dickicht geworden? Es ist verschwunden. Wo ist der große Adler geblieben? Auch er ist verschwunden. Hier endet das Leben und das Überleben beginnt.

*Häuptling Seattle, Terra
(Auszüge einer Rede)*

Seit Beginn der Industrialisierung haben die Mächtigen der Gesellschaft die Augen vor der fortschreitenden Zerstörung der Umwelt verschlossen. Das ökologische Gleichgewicht wird den Interessen der Wirtschaft geopfert und vielerorts haben Pflanzen und Tiere den Kampf ums nackte Überleben bereits verloren. Hat sich die Regierung einmal dazu durchgerungen, besonders gefährdete Gebiete unter Naturschutz zu stellen, so werden Gutachten gefälscht, Bestechungsgelder gezahlt und Drohungen ausgesprochen, bis auch diese Schutzgebiete zur Vernichtung freigegeben werden. Im großen Tauziehen um den Profit, in dem sich korrupte Politiker und gierige Konzernbonzen einig sind, gibt es nur einen Verlierer: Die Umwelt.

Bewegung in das traurige Geschehen kommt erst, als 2130 die Reste der bewohnbaren Kontinente auf Terra innerhalb eines Jahres von 15 schweren Naturkatastrophen heimgesucht werden. Diese Ereignisse sind eindeutig auf die rücksichtslose nukleare Kriegsführung zurückzuführen. Viele aufgebrachte Bürger gründen unter der Führung von engagierten Wissenschaftlern Selbsthilfevereinigungen. Diese radikalieren sich im Laufe der Zeit, weil es offensichtlich ist, daß ihre Anregungen und Empfehlungen nicht beachtet werden. Aus dieser Grundströmung entwickeln sich drei verschiedene Gruppen, die alle auf ihre Art wirken und die trägen Industriebosse häufig zum Schwitzen bringen.

Greenshield

Die Gruppe Greenshield wurde gegründet, um dem geschundenen Planeten Terra im Rahmen der verfügbaren Möglichkeiten zu helfen. Diese harmlose Organisation finanziert sich ausschließlich aus Spenden, und die benutzten Methoden haben einen friedfertigen Charakter. Ihr Wirkungskreis, wie auch ihre Zentrale, ist nur auf dem Planeten Terra zu finden. Diese Gruppierung wird von InSic scharf beobachtet.

Onyx-Adler

Die Onyx-Adler verstehen sich als Beschützer der Atmosphäre eines jeden Planeten. Die Mitglieder dieser radikalen Vereinigung greifen ihre Gegner zumeist aus der Luft an. Mit kombinierten Luftlandeoperationen konnten sie schon oft gute Erfolge bei verstockten Umweltsündern erzielen.

Die Organisation verfügt über den sogenannten Jetgleiter, ein Eigenbau eines begnadeten Wissenschaftlers. Dieses Gerät wird für alle möglichen Zwecke eingesetzt und mit der Fertigkeit "Jetsessel fliegen" gesteuert. Es ist, Dank seiner Gravdüsen, von einer Person bequem zu benutzen. Der Jetgleiter hat die Form eines Ohrensessels und ist mit modernstem Zubehör ausgestattet: Grav- und Raketendüsen, Sauerstoffmaske, diverse Scanner und vielem mehr. Das offiziell verbotene Gerät kostet die Onyx-Adler 58 EH in der Herstellung.

Seit der Machtübernahme von PTI ist diese Organisation kriminalisiert. Die Onyx-Adler arbeiten sehr eng mit Wolters Söhnen zusammen. Auch Verbindungen zu Shark Investments soll es laut nicht bestätigten Gerüchten gegeben haben.

Wolters Söhne

Herbert Wolter (* 25.03.2163 - † 01.08.2244) war der Erfinder der Wolter-Made. Er entwickelte diese schwarze Madenart mit Hilfe der Gentechnik zur Beseitigung von schwer verwertbarem Sondermüll. Trotz seiner bahnbrechenden Entwicklung wurde weiterhin viel Schindluder mit giftigen Abfällen getrieben. Als altem, gebrochenem Mann gelang es Wolter, all seine Forschungsergebnisse am InSic vorbei einigen im Untergrund tätigen Wissenschaftlern und Umweltschützern zu übermitteln. Diese werteten die Ergebnisse aus, gründeten die Vereinigung Wolters Söhne und ließen mächtige Konzerne mit Waffengewalt und der nochmals mutierten Wolter-Made Angst und Schrecken erleben.

Die gentechnisch veränderte Made ist jetzt in der Lage, 80 % aller vorhandenen Materialien in wertlosen Schrott oder Staub zu verwandeln. 400 Maden der neuen Mutationsklasse können eine 100 x 30 x 20 Meter große Fabrikhalle in ungefähr 25 Stunden vollständig zerstören.

Die Aktivisten der Organisation operieren in der gesamten Galaxis. Ihre fanatische Härte gegen Umweltdelikte ist selbst bei hartgesottene Ordnungshütern gefürchtet.

Seit der Machtübernahme von PTI ist diese Organisation streng verboten. Wolters Söhne arbeiten sehr eng mit den Onyx-Adlern zusammen. Auch Kontakte mit dem ehemaligen Konzern Shark Investments soll es laut unbestätigten Gerüchten gegeben haben.



Alle terranischen Maulwürfe sind blind. Die Terraner aber sind blinder.

Herbert Wolter

Wir fordern Sanktionen gegen Safaris. Der Schutz der Natur geht vor!

*Gruppe
Greenshield*

Auch bei den Umweltbestimmungen gibt es keinen Unterschied. TSU-Recht bricht Planetenrecht.

*Jacob
Semenovsky,
Unternehmer*

Unruhstifter Sekten

Die Luft stand ungewöhnlich still, und dumpf dröhnten die Trommeln durch die Nacht. Das Wimmern von Juan Gonzáles steigerte sich zu einem schrillen Kreischen, als die Tür aufgestossen wurde und fünf Priester die schmierige Zelle betraten. Sie packten die Bahre, auf der Gonzáles festgeschnallt war, und trugen ihn, völlig unbeeindruckt von seinem Schreien, durch einen muffigen Gang hinauf zu einem Plateau, das im Mondlicht glänzte.

Das Trommelgeräusch setzte aprupt aus, als die kleine Gruppe die Altarfläche betrat, und selbst das irre Lallen und Rufen von Gonzáles verstummte mit einem krächzenden Sabbern.

Nachdem die Tragbahre auf den Opferaltar gestellt worden war, begannen die umstehenden Gläubigen mit einem melodischen Singsang, der sich langsam steigerte. Gemessenen Schrittes näherte sich der Zeremonienmeister dem von nassem Blut glänzenden Altar.

Der Körper von Juan Gonzáles krampfte sich fortwährend zusammen. Die wilden Zuckungen waren das Produkt eines vollständigen Nervenzusammenbruchs. Er nahm nichts mehr wahr, noch nicht einmal, daß der Zeremonienmeister an ihn herantrat und das Hemd über seiner linken Brusthälfte entfernte.

Der melodiose Gesang endete in einem furchtbaren Crescendo von Tönen, als der Oberpriester das noch zuckende Herz Gonzáles in den Nachthimmel hielt, damit es sich nach altem Glauben in einen funkelnden Stern am Firmament verwandeln sollte.

gegen. 2180 wird eine Gegenreformation erzwungen, die die beiden Kirchen unter dem Dach der neugegründeten Allkatholischen Kirche vereint. Die Allkatholische Kirche muß noch in der Gründungsphase drei weitere Reformwellen überstehen, gegen die die Hardliner der Kirchenverwaltung vergebens ankämpfen. Die Kirchenreformen sorgen für ein freundlicheres Bild und insgesamt flachere Hierarchien. An der Spitze der allkatholischen Kirche steht der Papst. Er ist der Träger des Primats der lehramtlichen Unfehlbarkeit und besitzt die Macht der absoluten Rechtsprechung über alle Kirchenmitglieder. Außerdem ernennt der Papst die Kardinäle und Bischöfe nach eigenen Gesichtspunkten. Der dem Papst direkt untergeordnete Rang wird von den Kardinälen vertreten. Die 137 Kardinäle bilden die Kurie, die die allgemeinen Amtsgeschäfte der Kirche lenkt und zugleich Regierung, Gericht und Beamtschaft ist. Der Bischof ist den Kardinälen untergeordnet und ist das Oberhaupt einer Diözese. Damit haben die 408 Bischöfe die Autorität eines Metropoliten, d.h. des über eine Kirchenprovinz gesetzten Bischofs. Sie sind gehalten, turnusmäßig auf den Planeten Vatikan zu reisen und genaue Berichte zu schreiben. Die Agenten des Klerus besuchen die Bischöfe regelmäßig, um in wichtigen Dingen unverzügliche Klärungen herbeizuführen. Trotz allen Widrigkeiten ist die Allkatholische Kirche im Jahr 2245 wieder ein ernstzunehmender Machtfaktor geworden.

Die 15 Jahre religiösen Vakuums, die zwischen Zusammenbruch und Neuformierung liegen, haben den zahllosen Sekten genützt. Da eine Sekte immer aus einer Meinungsverschiedenheit über Lehre, Kultur oder Brauch entsteht, wurden in der kirchenlosen Zeit Sekten jeder Ausprägung gegründet, um die führungslosen Gläubigen einzufangen. Nach der Neugründung der Allkatholischen Kirche relativierte sich diese Wucherung schlagartig. Ein Großteil der Sektenbünde löste sich auf oder verschmolz mit der Allkatholischen Kirche. Ungefähr 130 Vereinigungen blieben bestehen und existieren auch heute noch. Von diesen Organisationen arbeiten alle nach altbewährtem Sektenmuster: Sympathische junge Menschen sprechen Passanten auf der Straße an und versuchen, diese mit einer Einladung zu einem Gespräch oder einem Vortrag zu ködern. Die Interessenten, die sich zu der angekündigten Veranstaltung einfinden, werden von trainierten Anwerbern psychologisch massiv bedrängt, um einen Beitritt des Gastes zu erreichen.

Sollte die Zielperson unwillig reagieren, wird sie höflich, aber bestimmt verabschiedet. Weichere Seelen, die der Sekte beitreten, werden

*Ich bin Er!
Der ungeborene
Geist! Der die
Sicht der Stärke
hat und das
unsterbliche
Feuer!
Ich bin Er!
Der blitzt und
donnert, von
dem der Regen
des Lebens auf
die Planeten
kommt!
Ich bin Er!
Der dessen Mund
immer lodert und
der es dem
Dunkel offenbart!
Ich bin
der Ewige!*

Big Ed

*Wo bleibt nur
der Zwischen-
Teathan, verehr-
ungswürdiger
Obermeister-
Teathan?*

*Meister-Teathan
Sirangulu Habu*



*Die verlöschende
Glut des irdischen Lebens
wandelt sich in einen Stern.*

herzlich in die vermeintliche Gemeinschaft aufgenommen. Über mehrere Treffen hinweg wird der neue Schüler sanft gezwungen, bewußtseins-erweiternde Lehrgänge zu besuchen, die sehr viel Geld kosten, dem Neuling aber nichts Konkretes bringen. Sein Abhängigkeitsgrad wird durch dynamischen Gruppendruck erhöht, bis der Schüler der Sekte geistig völlig verfallen ist. Das Endprodukt ist dann ein finanziell ruiniertes, geistig kranker Sektenfanatiker, dem man jede noch so erniedrigende Arbeit auferlegen kann. Die einzigen Personen, die aus der geistigen Zerstücklung ihrer Jünger Nutzen ziehen können, sind die Sektengründer. Diese bereichern sich an den Geldern der bedauernswerten Kreaturen und haben gleichzeitig willenslose Sklaven für alle möglichen perversen Zwecke. Allerdings wird diese Art der "Religionsausübung" von den Sicherheitsbehörden nicht als strafbar eingestuft und Nachforschungen werden nur dann aufgenommen, wenn eine konkrete Anzeige vorliegt. Teilweise wandern aber mysteriöse Geldbeträge in die Taschen der verantwortlichen Regierungsbeamten, um unangenehme Fragen oder allzu eifrige Ermittlungsbeamte zu umgehen.

Trotz der furchtbaren Folgen konzentrieren sich die Ermittlungsbehörden nicht auf die Sekten, die nach vorgenannter Arbeitsweise vorgehen und wissentlich Menschen ruinieren. Ihr Augenmerk gilt nur den offensichtlich gewalttätigen Organisationen, die eine Bedrohung für den Staat und die TSU-Regierung darstellen könnten. Alle Sekten, die ihre Unternehmungen als friedlich tarnen, wie zum Beispiel die "Erste Kirche des Morgensterns" (siehe "Der fünfte Engel"), haben eine sehr gute Chance, durch die Maschen des Strafgesetzes zu schlüpfen. Vereinigungen, die keinen Wert darauf legen, ihre menschenverachtende Glaubensordnung zu verschleiern und offen mit einem Umsturz etc. drohen, sind das primäre Ziel der Polizei und der Inneren Sicherheit. Diese Sekten verfügen über eigene, schlagkräftige Kampfkommandos, die auf ein Wort ihres religiösen Führers begeistert in Tod und Untergang ziehen würden. Auch die Ausübung der Glaubensregeln bietet bizarre Strukturen. Unbarmherzige Gewalt gegen alle Andersdenkenden und Menschenopfer zu Ehren eines finsternen Gottes sind bei diesen blutgierigen Mördern an der Tagesordnung. Den Behörden sind neun extrem gewalttätige Sekten bekannt, die ihren Einfluß langsam aber stetig ausbauen.

Bruderschaft des Anubis-Tempel

Ein neues Leben jenseits des Todes ist möglich, wenn Seele und Körper verbunden bleiben. Deshalb müssen wir, die Reinen des Univer-

sums, die Körper der Fluchwürdigen unter uns Menschen erhalten, um jedem dunklen Jünger die Möglichkeit seiner Rückkehr am Tage des Totengerichts zu ermöglichen. Zu diesem Zweck wird die sterbliche Hülle, von der unsere Priester nur Haut und Knochen übriglassen, mit Natron ausgetrocknet, mit gewürzgetränkten Binden umhüllt und dann in einen Sarg gelegt, der wiederum in einen Sarkophag kommt. Diese bevorzugte Behandlung wird nur den gelehrigsten Schülern des Anubis zuteil, die in ihrem Leben mindestens 250 grausame Opfer dargebracht haben.

(Auszug aus dem Buch für Anubis-Priester)

Diese religiöse Splittergruppe wurde von Ibrahim Azif schon 2222 gegründet und aufgebaut. Sektenmitglieder unterteilen sich in Priester und reisende Leichenjäger. Diese speziellen Kampfeinheiten sammeln in der gesamten Galaxis Leichname von ungewöhnlichen Menschen (Massenmörder, Industriekapitäne usw.) ein, um diese durch die geweihten Priester salben und mumifizieren zu lassen. Am Tag des Totengerichts werden diese wiederauferstehen und den einzigen Glauben mit Feuer und Schwert verbreiten.

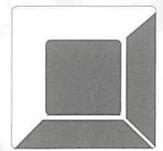
Die Sekte besitzt auf mehreren Planeten Aufbahrungshallen, die mit einem Tempel und einem Lebenshaus (Priesterschule) kombiniert sind. In diesen versteckten oder getarnten Anlagen vollziehen die Anubis-Priester ihr asketisches Leben und bereiten den Tag des Totengerichts vor.

Das geheime Zeichen der Vereinigung ist das Konterfei des Schakalgottes Anubis. Denn er ist auf den Friedhöfen präsent und in dieser Eigenschaft der Herrscher über die Totenwelt. Er ist für die Mumifizierung zuständig und führt die Seele des Verstorbenen zum Totengericht des Osiris am Ende der Zeiten.

Erstaunlicherweise verfügt die Bruderschaft über große Geldmengen. Diese Finanzmittel sind von reichen Geschäftsleuten eingebracht worden, die sich auch einen Platz in den Aufbahrungshallen, bzw. im neuen Leben sichern wollen. Die Anubis-Bruderschaft verfügt über 1.300 Priester, 2.100 Leichenjäger und ungefähr 50 reiche Gönner.

Der Kult der Großen Mutter

Diese gefährliche Sekte existiert schon seit der terranischen Frühgeschichte. Spezialisten für das Okkulte vermuten ihre Wurzeln in der etruskischen Kultur, verwegenerer Forscher behaupten sogar, der Kult sei prähistorischen Ursprungs. Bis in die heutige Zeit treffen sich die Anhänger der perversen Fruchtbarkeitsgöttin, die im Laufe der Geschichte unter vielen Decknamen (z.B. Demeter, Mitras, Venus) verehrt



Die, welche Gott verderben will, verblendet er vorher.

Publius Syrus

Diese Hundesöhne haben keine Seele. Schickt sie alle zu ihrem dreimal verfluchten Gott.

First Lieutenant Robert O'Neill

Höre uns,
Große Stute der
Tiefe! Nimm
unser Opfer
gnädig an, Mutter
aus Sodom!
Entsteige den
alten Schlünden
und labe Dich
mit uns am
Fleische der
Unbefleckten!
lah, Shab Naggat,
ngah! Ngah!

Brad "Skullface"
Norris, Bigboß
der Shabs

Unten auf dieser
Seite sind die
Symbole der neun
Sekten abgebildet,
die als gewalt-
bereit gelten:
(l) Jünger der
letzten Tage,
(m) Transzenden-
tales Überleben,
(n) Scienpro-
cologie,
(o) Höllensöhne,
(p) Der Kult der
Großen Mutter
(Shabs/Gravbiker-
gang auf Terra),
(q) Bruderschaft
des Anubis-
Tempel,
(r) Geheimbund
der "Gefiederten
Schlange",
(s) Sekte des
Schwarzen Eises,
(t) Luthers
Thesenbrüder.

wurde, an verborgenen Plätzen. Die Konstellation der Sterne soll bei ihren finsternen Riten eine wesentliche Rolle spielen. Nie haben Uneingeweihte die wahren Ziele des Kultes erfahren, der nach Außen hin harmlose Fruchtbarkeits- und Erntedankfeste feiert, immer nach den Grundsätzen einer tolerierten Glaubensgemeinschaft. Während der gräßlichen Zeit des Hexenwahns versuchten beherzte Agenten der Inquisition erfolglos, den Kult, dem man Umgang mit Dämonen, Menschenopfer und widerwärtige, kannibalische Ausschweifungen vorwarf, zu infiltrieren. Wenig ernstzunehmende Forscher behaupten, berühmte Personen, wie der Marquis de Sade oder Aleister Crowley, seien Anhänger der blutgierigen Göttin gewesen. Gerüchten zufolge sollen die "Shabs", eine berühmte Gravrad-Bande aus der Rhein-Main-Stadtmetropole, mit der Großen Mutter und der ungewöhnlichen Häufung von Kindesentführungen in Zusammenhang stehen. Sekten-spezialisten mutmaßen, es existiere eine geheime Kultstätte im Stadtteil "Messeviertel". Die Aussage des kürzlich verschollenen Historikers Prof. Michael Rinkengreiss, unter der Metropole befänden sich Ruinen, die "... älter sind, als wir es uns auch nur entfernt vorstellen können, älter vielleicht gar als der Mensch...", muß jedoch von ernsthaften Gelehrten stark in Zweifel gezogen werden. Völlig an den Haaren herbeigezogen ist die Vermutung des mittlerweile zwangsermeritierten Universitätsdozenten Dr. Nat Iron, der Kult werde von einer grausigen, außerirdischen Spezies geführt, die das Ziel habe, die Menschheit zu versklaven.

Geheimbund der "Gefiederten Schlange"
Rituelle Massenmorde sind vor allem für diese Sekte charakteristisch. Um den Lauf der Gestirne zu schützen, müssen den Göttern täglich fünf Opfer gebracht werden. Neben dem Tod durch Feuer, Pfeile oder Häutung ist die ver-

breitetste Opferungsart das Ausreißen des Herzens bei lebendigem Leib. Die Symbolik des Herzens verbindet sich hier mit der kosmischen Energie der Galaxis.

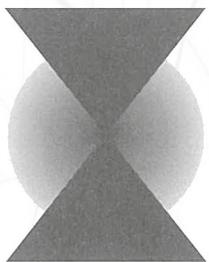
Alle Schüler des Geheimbunds beten Quetzalcóatl, die "Gefiederte Schlange", an. Die Sekte hat keine festen Tempel oder Versammlungsorte. Ihre Jünger ziehen praktisch pausenlos, als todbringende Vertreter des Glaubens, durch die besiedelte Galaxis.

Alle Mitglieder sind gleichzeitig Priester und Soldaten. Sie arbeiten meistens in fünf Mann starken Gruppen, wobei einer von ihnen der Oberpriester ist. Jede Gruppe sollte täglich ein Ritual mit mindestens einem Opfer vollziehen. Dieser ewige Auftrag der ungefähr 700 Jünger nennt sich nach altem Glauben "Blumenkriege". Werden Mitglieder der Gruppen für diese schwierige Aufgabe zu alt, lassen sie sich freiwillig das Herz herausreißen, um eins mit dem Firmament und Quetzalcóatl zu werden.

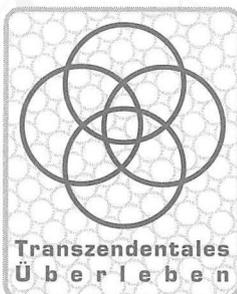
Denn die "Gefiederte Schlange" hat versprochen, zurückzukehren und ihr Reich wiederherzustellen. Und dieser Mythos lebt fort, bis heute...

Höllensöhne

Dietrich Schreiber gründete im Jahr 2238 die erste extrem gewaltbereite Satanssekte der TSU. Schreiber, der während des Konzernkrieges als Söldner tätig war, verlor durch das dauernde



(l)



(m)



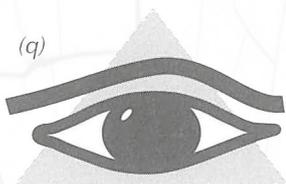
(n)



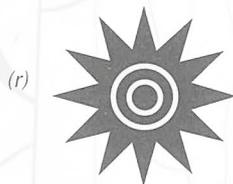
(o)



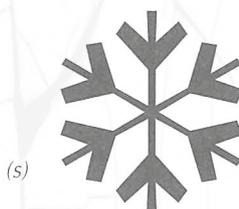
(p)



(q)



(r)



(s)



(t)

Töten den Bezug zur Realität. Seinen Hang zum Okkulten nutzte der stark verwirrte Mann, um einen schwarzen Codex zu schreiben, der all seinen Jüngern bis heute als die Offenbarung des Höllenfürsten selbst gilt.

Unaussprechliche und abscheuliche Gewalttaten bescherten der Vereinigung einen steigenden Bekanntheitsgrad. Die Sekte gilt unter Fachleuten als Sammelbecken völlig entwurzelter Kriegsveteranen jedweder Sorte.

Die Organisation zählt ungefähr 9.000 Mitglieder, davon sind 7.400 Personen in der Sektenkampfgruppe aktiv. Diese wahnsinnigen Kämpfer erkennen keine Ordnung und keine Befehlsgewalt an. Durch die Beziehungen Schreibers zur Söldnerszene kommt es vor, daß die Höllensöhne Aufträge angeboten bekommen, die als völlig hoffnungslos eingestuft werden. Denn wehe dem, auf den sie losgelassen.

Jünger der letzten Tage

Wehe euch, ihr blinden Würmer. Gottes Strafgericht wird euch in Wochenfrist treffen. Noch könnt ihr eure unsterblichen Seelen, die bereits dem Fegefeuer übereignet sind, retten. Schwört allem ab, was euch lieb ist und werdet Kinder des Einzigsten, des wahren Herrschers des Universums. Nur unser Herr hat die Macht, euch verderbtes Geschmeiß zu erretten.
(Magnus der Kahle, Prediger)

Der Auszug aus einer Brandrede von Magnus dem Kahlen, einem von 25 Wanderpredigern der Sekte, ist typisch für diese Glaubensgemeinschaft. Diese winzige Vereinigung (185 Mitglieder) schickt ihre fanatischen, redegabten Missionare aus, um Angst vor dem drohenden Ende der Galaxis zu verbreiten.

Die unwissenden Personen, die sich von den hypnotischen Reden beeinflussen lassen, werden in einen regelrechten fanatischen Rausch gezogen. In ihrem Eifer werfen die verblendeten Kreaturen alle Grundsätze über Bord und fallen dem Wahnsinn anheim. Sobald die Gottesprediger durch eine Stadt gezogen sind, wird das Leben dort zur Hölle. Die Sicherheitskräfte versuchen verzweifelt, die Springflut der religiösen Greueltaten einzudämmen.

Den Weg, den die Prediger auf einem Planeten genommen haben, kann man anhand der Schneisen der Verwüstung gut verfolgen. Die Wanderprediger werden von jeweils 12 fanatischen Leibwächtern vor der Polizei und allzu eifrigen Gläubigen beschützt. Die Sicherheitskräfte gehen seit neuestem unbarmherziger gegen diese Vereinigung vor. Während der letzten Predigt wurde zum Beispiel die versammelte Menge ohne Vorwarnung mit Raketenwerfern auseinandergesprengt. Der Prediger und alle seine Bodyguards sind dabei leider verstorben.

Luthers Thesenbrüder

Seit den Tagen der Gegenreformation kämpft diese Bruderschaft für die Wiederherstellung der zweigeteilten Staatskirche. Sie finden in strenggläubigen Volksschichten und bei mehreren Kardinälen innerhalb der Kirchenverwaltung Rückhalt für ihren Protest. Die Sicherheitsbehörden haben diese Vereinigung seit dem Bombenattentat auf den Papst selbst auf die Liste der verbotenen Sekten gesetzt. Die Führer der Gefolgschaft werten den Anschlag am "blutigen Ostersonntag" als Auftakt ihres heiligen Kampfes. Die fanatische Organisation Luthers Thesenbrüder verfügt über 12.000 entschlossene Gefolgsleute.

Scienprocology

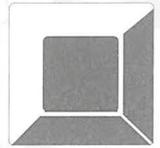
Eine überaus gefährliche und streng hierarchisch gegliederte Gemeinschaft stellt die Sekte Scienprocology dar. Grundlage ihres Kultes sind sogenannte "Göttliche Prinzipien", die dafür sorgen, daß sich die Anhänger dieses Glaubens in eine totale geistige Abhängigkeit verstricken. Das eigenständige Denken und kritische Fragen werden streng bestraft. Alle Mitglieder werden in ein Rangsystem eingegliedert, das ihre geistige Stärke ausdrücken soll. Je höher ein Mensch in dieser Ordnung steigt, um so mehr Druck kann er auf seine Umgebung anwenden. Die Ränge gliedern sich wie folgt: Novizen-Teathan, Unter-Teathan, Zwischen-Teathan, Ober-Teathan, Meister-Teathan, Obermeister-Teathan, Supraobermeister-Teathan, Supraspitzenmeister-Teathan.

Abtrünnige Mitglieder werden mit ausgeklügelten Psycho-Foltern gefügig gemacht. Momentan prüft der Terranische Gerichtshof ein Verbot dieser Gesellschaft. Grund der Anzeige durch die Innere Sicherheit war die Aufstellung einer 9.000 Mann starken und überaus schlagkräftigen Sektenpolizei.

Scienprocology besitzt viele ertragreiche Gebiete und Fabriken. Die Hauptverwaltung der 190.000 Mitglieder zählenden Sekte befindet sich auf Prometheus.

Sekte des Schwarzen Eises

Auf dem Planeten Asterion IV, inmitten eines tobenden Bürgerkriegs, hat die unheimliche Sekte des Schwarzen Eises ihre Zelte aufgeschlagen. Der Anführer der Vereinigung, William B. Harriot, fand im Dschungel eine Notkapsel mit einem schwerverletzten Rhu-Ngur. Er pflegte es eigenhändig gesund und schuf einen bizarren Kult um den Außerirdischen. Harriot hat vor, mit Hilfe des Aliens alle Planeten, auf denen Menschen wohnen, neu zu kolonisieren. 5.000 Mitglieder hat Harriot um sich geschart. Mit seinen fanatischen Gläubigen will er diese titanische Aufgabe angehen.



*Dingir ud kalama
siniku dingir
ninab guyu
nexrraniku ga ya
schu schammuku.*

*Oberpriester
der Sekte
"Gefiederte
Schlange"*

*Befruchte alle
diese Ungläubigen
mit dem furcht-
baren Eisfluch!*

William B. Harriot

*Who knows what
evil lurks in the
heart of men?
Only the
shadow knows!*

Floyd L. Gingles

Oommmmmh!

*Typisches
Meditationsgeräusch*

*Hhhhhh ...
Haaaaatschiiii!*

*Typisches
Allergikergeräusch*

*Chef, Chef,
ich weiß was ...*

*Typisch
schleimiges
Geräusch*

Transzendentes Überleben

Über diese Gefolgschaft liegt den Ermittlungsbehörden kein gesichertes Material vor. Den wenigen bruchstückhaften Informationen kann man entnehmen, daß die Gruppierung einer verwirrten Prophetin namens Ute Feinbein folgt. Diese gibt ihren Jüngern alle Befehle mittels eines Dämonen-Mantras. Den Geldbedarf deckt diese Vereinigung aus brutalen Überfällen und räuberischer Erpressung. Aus Zeugenbefragungen meint die Spezialermittlungsgruppe "Sektenkampf" zu entnehmen, daß diese gewissenlose Gemeinschaft in Wahrheit von einem Psiter geführt wird. Die Prophetin Feinbein ist nach Meinung der Ermittler nur ein Strohhalm. Dieser Psiter, der vermeintliche Hintermann, soll "Big Ed" heißen und auf Terra logieren. Man vermutet eine Mitgliederstärke von 6.800 Gefolgsleuten. Ob in diese Organisation auch Mutanten (Nukes) integriert sind, ist noch nicht festgestellt worden.

Spezielle Eigenschaften

Die hier vorgestellten Speziellen Eigenschaften sind für die vier neuen Charakterklassen in diesem Band vorgesehen. Ein Spieler kann diese für seinen Charakter mit Bonuswürfen (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Charaktererschaffung") ermitteln. Sie dürfen keinesfalls wie normale Fertigkeiten mit Lernpunkten erworben werden. Die Erklärungen zu den restlichen Speziellen Eigenschaften finden Sie im Grundregelwerk (siehe Kapitel "Fertigkeiten").

Allergie

Menschen, die unter dieser Krankheit leiden, haben sich zu viel in der freien Natur ohne Filtermaske aufgehalten. Heutzutage sind Pflanzenpollen wegen der verschärften Überlebensbedingungen sehr viel resistenter und wirken natürlich auf den menschlichen Organismus aggressiver ein. Dadurch sind die Abwehrstoffe des Körpers geschwächt.

Es gibt sehr viele Menschen, die unter einer Allergie leiden. Befinden sich Charaktere ohne Filtermaske außerhalb von Gebäuden, so ist jede Stunde ein Wurf mit 1W% zu absolvieren. Sollte der Wurf eine 01 - 05 ergeben, wird der Abenteurer von einem 1W10 Minuten langen Nieskrampf geschüttelt. Er ist in dieser Zeit nicht in der Lage, koordiniert zu agieren. Die Geräusche des Anfalls sind weithin vernehmbar.

Chefs Lieblingskind

Der Abenteurer kann sich während der Arbeitszeit fast alles erlauben. Von Besserwisseri bis Mobbing reicht die Skala des Möglichen. Außerdem werden die interessantesten Reportagen direkt an das Lieblingskind des Chefs

weitergegeben. Solange der Charakter immer der Meinung seines Chefredakteurs ist, kann ihm deshalb nicht viel passieren. Er sollte aber darauf achten, daß er den Bogen nicht überspannt. Sonst wäre es möglich, daß der verantwortliche Vorgesetzte ausgetauscht wird. Dann wäre es vorbei mit der paradiesischen Zeit.

Existenzielles Basiswissen

Der Abenteurer hat aus Gewissensgründen die Seiten gewechselt. Gestern noch im Forschungslabor eines Konzerns, heute schon an der Umweltfront. Da die Kenntnisse von damals durch den Seitenwechsel nicht verloren gegangen sind, darf jeder Charakter *eine* der nachfolgenden Fertigkeiten mit 33% ausrüsten: Anthropologie, Archäologie, Botanik, Chemie, Geologie, Physik, Zoologie.

Fanatismus

Sektenanhänger mit dieser Eigenschaft sind völlig verblendet und dem Irrsinn der jeweiligen Sektenlehre anheimgefallen. Für sie ist der Weg zu einer normalen Einordnung menschlicher Werte blockiert. Äußerlich wirken sie normal, sollte aber jemand die Sekte beleidigen oder deren spirituelle Lehren verunglimpfen, werden diese Menschen augenblicklich zu wilden Bestien. Im allgemeinen halten kühl kalkulierende Sektenführer nichts von solchen fanatischen Ausbrüchen, da die Presse über diese Vorfälle sehr negativ berichtet.

Im Gegensatz dazu ermutigen radikale Führer ihre Jünger zu einem solch eifernden Verhalten.

Meditation

Die Anhänger einer Sekte werden generell auf verschiedene Meditationsformen vorbereitet. In bestimmten Bruderschaften ist es wichtig, daß die Mitglieder immer über ein ergiebiges Polster an Psi-Punkten verfügen. Dort wird den Jüngern die sogenannte Mobilisierungs-Meditation gelehrt. Diese sorgt dafür, daß in jeder Stunde ungestörter Meditation vier Psi-Punkte erneuert werden.

Wichtige Quelle

In dem Beruf des Reporters ist es besonders wichtig, sich auf Informationen mit einem hohen Wahrheitsgehalt beziehen zu können. Denn sonst werden aller Voraussicht nach die folgenden Verleumdungsprozesse ungünstig für die Zeitung/den Sender ausgehen. Deshalb ist es ein besonderer Glücksfall, wenn ein Reporter über einen vertrauensvollen Informanten verfügt, der ihm zuverlässige Details zuspüren kann. Diese Person ist dem Journalisten aus einem bestimmten Grund zugetan (*Spielleiter*) und liefert erstklassiges Material aus einem Bereich. Dieser Bereich ist genau zu definieren.

Informationsblatt Charakterklasse:

Bodyguard

Achtung Spielleiter

Der Bodyguard ist keine eigenständige Charakterklasse. Die Leibwächter-Laufbahn soll für einige Abenteurer die Chance des "zweiten Bildungswegs" sein. Zur Schule werden nur Charaktere zugelassen, die mindestens 15 ERF-Punkte durch bestandene Abenteuer vorweisen können und ihre Waffen zur Berufsausübung brauchen. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob ein Charakter zum Bodyguard umschulen kann oder nicht. Personen mit einem illegalen Vorleben werden generell nicht zum Leibwächter ausgebildet. In diesem Fall kann eine gefälschte ID-Karte aber Wunder wirken.

Die Schule

Die TLK-eigenen Leibwächterakademien nehmen nur Personen auf, die mindestens vier Jahre aktiven Dienst als Soldat, Polizist, Scout, etc. vorweisen können. Diese werden dann in einem viermonatigen Lehrgang auf ihr künftiges Berufsfeld vorbereitet. 150 EH fallen dabei für den Schüler an Kosten an. Das TAA (Terranisches Arbeitsamt) übernimmt davon 20 EH als Umschulungsbeihilfe.

Aufnahmeprüfung

Jeder Bewerber muß einen Aufnahmetest bestehen. Dieser beinhaltet einen theoretischen und einen praktischen Teil. Jeder Prüfling muß eine einfache Probe auf STK, GES und INT bewältigen, um zugelassen zu werden. Sollte eine Probe mißlingen, wird der Abenteurer abgelehnt. Ein zweiter Versuch ist nicht möglich.

Kurssystem

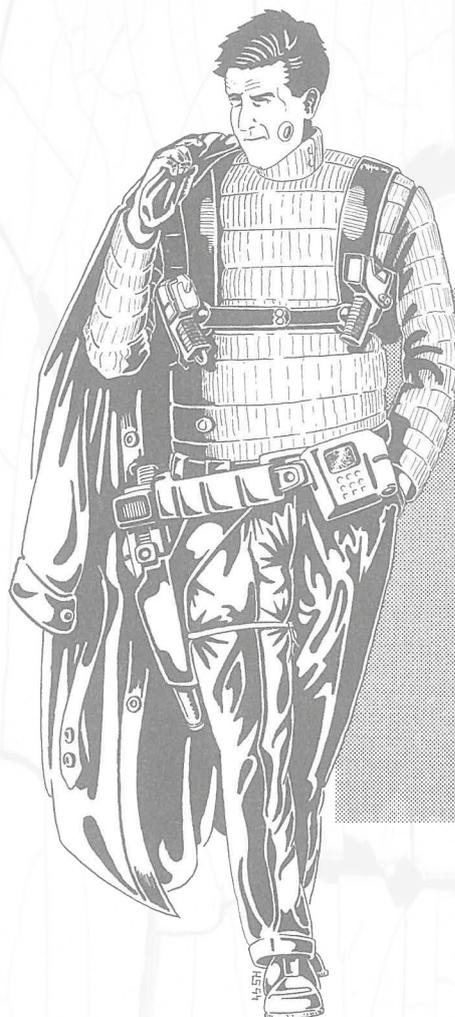
Der Grund- und Hauptblock ist für alle Teilnehmer vorgesehen. Alle Kursbesucher können aus jedem Block 4 Unterrichtsfächer wählen und bekommen die vermerkten Lernpunkte aufaddiert. Doppelbelegungen von Kursen sind nicht gestattet.

Durchschnittsverdienst

2W10 + 5 EH werden auf das alte Gehalt aufgeschlagen

Anfangsausrüstung

Staatlich geprüfte Leibschutz-Lizenz, Anstellungsvertrag Agentur (nur wenn erwünscht)



*Mit dem
Diplom dieser
Akademie
steht Ihnen die
Welt offen.
Viel Erfolg.*

*Direktor
Didier Broussard*

Grundblock

Körper

Tarnung / 1W6 + 4 Lernpunkte

Wahrnehmung / 1W6 + 4 Lernpunkte

Medizin

Erste Hilfe / 1W6 + 4 Lernpunkte

Technik

Sprengstoffe / 1W6 + 4 Lernpunkte

Wissen

Jura / 1W6 + 4 Lernpunkte

Zwischenmenschliches

Auftreten / 1W6 + 4 Lernpunkte

Hauptblock

Körper

Orientierung / 1W6 + 4 Lernpunkte

Schleichen / 1W6 + 4 Lernpunkte

Schwimmen / 1W6 + 4 Lernpunkte

Technik

Computer bedienen / 1W6 + 4 Lernpunkte

Wissen

Ernährungslehre / 1W6 + 4 Lernpunkte

Geschichte / 1W6 + 4 Lernpunkte

Survival / 1W6 + 4 Lernpunkte

Zwischenmenschliches

Psychologie / 1W6 + 4 Lernpunkte

Prüfung und die Folgen

Die Kosten der Abschlußprüfung sind in den erhobenen Kursgebühren enthalten. Alle Prüflinge müssen eine einfache Intelligenz-Probe bewältigen, um die begehrte Lizenz zu ergattern. Sollte ein Schüler durch die Prüfung fallen, muß er eine Nachprüfung bestehen. Diese findet eine Woche später statt und kostet 5 EH Zuschlag. Sollte auch diese INT-Probe scheitern, so kommt eine weitere Nachprüfung mit denselben Gebühren. Nach viermaligem Mißerfolg wird generelles Berufsverbot erteilt.

Informationsblatt Charakterklasse:

Militanter Ökologe

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
4 W10 + 40	4 W10 + 40
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
4 W10 + 40	4 W10 + 50
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
6 W10 + 30	4 W10 + 60
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	4 W10 + 50
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 3 W10	

Berufsfertigkeiten

Körper

Horchen, Klettern, Nahkampf (maximal 30%), Orientierung, Schleichen, Schwimmen, Springen, Tarnung, Wahrnehmung, Werfen

Medizin

Erste Hilfe, Gentechnik (maximal 30%), Pharmazie (maximal 30%)

Technik

Computer bedienen, Jetsessel fliegen, Sprengstoffe

Wissen

Geschichte, Spurenlesen, Survival, Zoologie

Zwischenmenschliches

Diskussion

Nahkampf

Messer, Kampfsport, Speiswaffen

Fernkampf

Expertenwaffen (Blasrohr), Schrotwaffen

Durchschnittsverdienst

5 W10 EH / Monat

Anfangsausrüstung

Schrotwaffe, Messer, tragbares Öko-Labor, Mini-Laptop mit Atmosphären-Analyse-Programm und Biologie-Datenbank, 3 Portionen Sprengstoff "Höllenvind" mit Zündern, ID-Karte

Allgemeines

Die fortdauernde Schädigung von Terra und der in gleicher Weise vollzogene Raubbau auf neuentdeckten Planeten ruft schon seit langer Zeit nach einem energischen Durchgreifen von Selbsthilfegruppen. Diesen entscheidenden Schritt haben einige wenige Männer und Frauen gewagt, um damit der besiedelten Galaxis weiteres Leid zu ersparen. Erstaunlicherweise können sich diese Gruppen (auch die illegalen) auf einen starken Rückhalt in der einfachen Bevölkerung stützen. Die



Wir sind im Auftrag des Herrn unterwegs. Denn Vater Weißbart ist gegen Naturzerstörung.

Elna Davis

Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- | | |
|-------------------------------|-----------------|
| 1: Ausdauer | 6: Allergie |
| 2: Existenzielles Basiswissen | 7: Depressionen |
| 3: Reflexe | 8: Gejagt |
| 4: Scharfblick | 9: Rüpel |
| 5: Super-Hacker | 10: Sheriff |

Aktivisten sorgen mit ihren spektakulären Aktionen dafür, daß dringende Umweltproblematiken von den Firmen aus Angst vor Vergeltungsschlägen sofort beseitigt werden.

Eine inoffizielle Studie der Gruppierung "Wolters Söhne" zeigt auf, daß auch große Konzerne sich innerhalb von zwei Wochen auf neue Umwelanforderungen einstellen können. Diese ermittelte Zeitspanne wird den Firmen, bei akuten Fällen, als Galgenfrist vor Straffaktionen gegeben. Sollten die Mißstände nach dem Verstreichen des Ultimatums nicht beseitigt sein, folgt ein Anschlag auf die Produktionsanlagen des Unternehmens.

Offizielle Stellen und Firmensprecher verurteilen diese Maßnahmen als "Ökoteror". Die Sicherheitsbehörden versuchen verzweifelt, die militanten Umweltschutzgruppen zu infiltrieren. Die Gruppe "Greenshield", die einzige legale Aktionsgemeinschaft, wird von Agenten des InSic schärfstens beobachtet. Man konnte aber keine verbrecherischen Vorgänge ermitteln. Die illegalen Umweltschützer (Onyx-Adler, Wolters Söhne) konnten bisher nicht entlarvt werden.

Informationsblatt Charakterklasse:

Reporter

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
5 W10 + 20	6 W10 + 30
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
3 W10 + 50	2 W10 + 50
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
4 W10 + 50	3 W10 + 70
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	4 W10 + 50
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 30 + 2 W10	

Achtung

An dieser Stelle muß sich der Spieler entscheiden, ob er einen freien oder einen IGID-Journalisten verkörpern möchte.

Berufsfertigkeiten

Körper

Ausweichen (maximal 1/3 GES), Horchen, Tarnung, Schleichen, Wahrnehmung

Medizin

Erste Hilfe

Technik

Computer bedienen, Gravgleiter fliegen

Wissen

Anthropologie, Archäologie, Geschichte, Jura, Parapsychologie, Spurenlesen

Zwischenmenschliches

Auftreten, Beredsamkeit, Diskussion, Feilschen, Psychologie

Durchschnittsverdienst

3 W10 + 7 EH / Monat als freier Reporter,
4 W10 + 10 EH / Monat als IGID-Reporter

Anfangsausrüstung

Computergesteuerte Kameraeinheit nach Wahl mit anschließbarem Mini-Laptop, Diktiergerät, Kommunikationspin (abhörsicher), Schminkkoffer, ID-Karte

Allgemeines

"Für eine gute Story interviewe ich des Teufels Großmutter!" meinte Frank Porter, Leiter des IGID, auf dem letzten Presseball in der Rhein-Main-Stadtmetropole und umriß damit treffend die Grundzüge des heutigen Journalistenwesens. Im Kampf um Einschaltquoten und Verkaufszahlen sind den verantwortlichen Schriftleitern keine Kosten zu hoch und keine Tricks zu schäbig. Die mit dem Mediengiganten IGID konkurrierenden Privatsender haben wenig für mit überholten Moralvorstellungen behaftete



Keiner verläßt den Saal. Ich brauche von Ihnen allen vertrauliche Informationen. Denn sonst ist Schluß mit lustig und Ihnen auch ...

*Reporter
Bo Raves*

Spezielle Eigenschaften (1 W10)

Nur freie Journalisten

- 1: Ehrgeiz
- 2: Erfahrung
- 3: Scharfblick
- 4: Super-Hacker
- 5: Wichtige Quelle

Nur IGID-Journalisten

- 1.: Adonis
- 2.: Chefs Lieblingskind
- 3.: Meister der Tarnung
- 4.: Scharfblick
- 5.: Super-Hacker

Freie/IGID-Journalisten

- 6: Besserwisser
- 7: Geldgier
- 8: Kettenraucher
- 9: Niedriger IQ
- 10: Raumangst

Mitarbeiter übrig. Der Kampf um den Arbeitsplatz ist für den Reporter von Heute genauso aufreibend wie die Jagd nach geheimen Informationen und pikanten Skandalen. Leider kann mancher Chefredakteur nicht alle Storys veröffentlichen, die er auf den Tisch bekommt. Die staatliche Zensurabteilung prüft fast jeden Bericht vor Sendung/Drucklegung.

Reporter erhalten ihre Ausbildung auf staatlichen Medienakademien. Im Laufe des Lehrgangs spezialisieren sie sich häufig auf unterschiedliche Wissensgebiete. Nach Abschluß der Prüfungen werden die jungen Menschen sofort von den verschiedenen Sendern oder Zeitungen angeworben. Die Chancen, einen Arbeitsplatz zu bekommen, sind sehr gut. Die Jungreporter werden in den Firmen je nach Qualifikation und Neigung eingesetzt. Der von PTI kontrollierte Sender IGID lockt junge Reporter mit besseren Gehältern und hohen Renten. Private Sendeanstalten haben hingegen spannendere Betätigungsfelder für abenteuerlustige Charaktere zu bieten.

Informationsblatt Charakterklasse:

Sektenanhänger

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
4 W10 + 50	3 W10 + 50
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5 W10 + 20	4 W10 + 50
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
5 W10 + 30	4 W10 + 60
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	4 W10 + 50
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 1 W10	

Berufsfertigkeiten

Körper

Schleichen, Tarnung

Medizin

Erste Hilfe, Psychotherapie

Technik

Sprengstoffe

Wissen

Archäologie, Geschichte, Parapsychologie

Zwischenmenschliches

Beredsamkeit, Psychologie

Nahkampf

sämtliche Fertigkeiten
(außer Expertenwaffen)

Fernkampf

sämtliche Fertigkeiten
(außer Plasmawaffen)

Durchschnittsverdienst

keine Einkünfte, die Sekte sorgt für alles

Anfangsausrüstung

4 gelernte Waffen nach Wahl, Bollmann Kampfkombi, Heiliges Symbol oder Sektenabzeichen, digitales Sektengebet- und Gesangbuch, ID-Karte

Allgemeines

"Und sehet, SIE werden kommen. Aus dem Dunkel der Zeit und des Raums wird uns das Chaos durchdringen. Seid bereit, Brüder und Schwestern!", verkündete Dietrich Schreiber, der Gründer der ersten extrem gewaltbereiten Sekte "Höllensöhne". Während der Zeit des "Kirchenvakuums" wurde der Großteil der Sektenbünde dieser Tage gegründet. Zuerst nahmen die zuständigen Behörden diese religiösen Splittergruppen nicht für voll. Doch die Sicherheitsorgane mußten schnell umlernen. Eine Welle von unvorstellbaren Ritualmorden verängstigte die gesamte Be-



*Sehet, Brüder!
Die Nacht bricht
herein. Jetzt
wird sich das
vorausgesagte
Schicksal des
Planeten erfüllen.
Zu den Waffen,
Brüder!*

Hargon Lonkk

Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- | | |
|------------------|---------------------------|
| 1: Ausdauer | 6: Blutfehde |
| 2: Meditation | 7: Fanatismus |
| 3: Muskulös | 8: Sadist |
| 4: Reflexe | 9: Steckbrieflich Gesucht |
| 5: Sechster Sinn | 10: Wahn |

völkerung in den Kolonien der TSU. Spezialeinheiten und Sonderermittler konnten nach anfänglichen Rückschlägen die meisten der fanatischen Gruppen zerschlagen. Heute sind lediglich noch neun Sektenorganisationen als gefährlich eingestuft. Das Gerücht über das Zusammentreffen der Menschheit mit blutrünstigen Außerirdischen führt jedoch momentan zu einer erneuten Popularität von Satanssekten und verwirrten Predigern. Die Führer und Mitglieder der Sektengruppierungen haben nichts zu verlieren und aus ihrer Sicht die Seligkeit zu gewinnen. Alles ist erlaubt im Namen des eigenen Glaubens, denn das letzte Gefecht kommt bald. Vielleicht schon morgen . . . Der Spielleiter sollte mit dem Spieler zusammen eine passende Sekte aus den beschriebenen auswählen. Die dort vermerkten Angaben sind nicht verbindlich und können durch den Spielleiter jederzeit abgeändert werden. Natürlich kann der Spielleiter auch völlig neue Sekten erschaffen. Er sollte dabei den Namen, das religiöse Ziel, die Mitgliederstärke usw. der Sekte festlegen.