

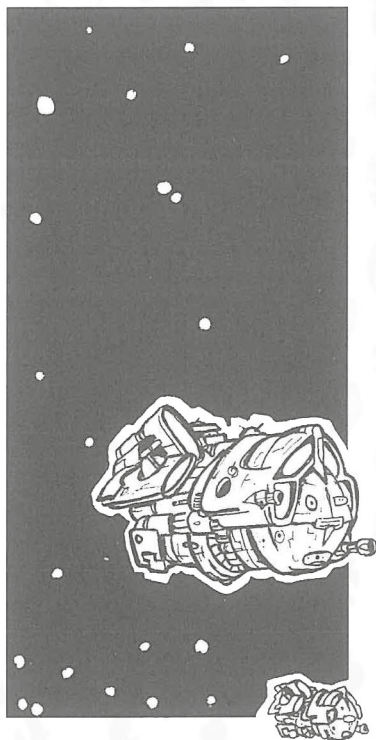
SPACE GOthic[®]

Schattenspiel



Die Menschheit ist ein freies und raumfahrendes Volk.
Beide Bedürfnisse leben wir aus ganzem Herzen.
Die Freiheit kommt aus unserer Unabhängigkeit von der TSU
und die Möglichkeit zur Raumfahrt aus unseren Werften!

Connor Skelton,
Geschäftsführer von Tiefurt Shipyards Ltd.



SPACE GOLDBJC[®]

Schattenspiel



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)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)
- Nachtstrom - Quellenband (ISBN 3-929754-23-1)
- In Hoc Signo Vincas - Quellenband (ISBN 3-929754-16-9)
- Wolfsblut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)

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.

© 1997 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild : Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen : Markus Marchlewski, Groß-Gerau; Hans Schneider, Frankfurt

Autoren : André Friedel, Jülich; Gerhard Winkler, Wiesbaden

Redaktion : Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden

Herstellung : Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung : Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck : MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb : Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden



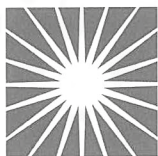
Inhalt:

1. Schattenspiel –
1. Akt



Seite 7

2. Schattenspiel –
2. Akt



Seite 33

3. E.R.I.C.



Seite 57

Was wir tun? Okay, Tiger. Wir verwalten das Grauen, das hinter den großen Sternennebeln wohnt. Wir sind das letzte Bollwerk gegen die reißende Flut. Und wir schützen den Geist der Unwissenden. Niemand kennt uns. Niemand wird uns kennenlernen. Wenn doch, fragst Du? Ich glaube, diese Frage muß ich nicht beantworten. Wir sind im Auftrag der Regierung unterwegs, vergiß das nie!

Jetzt iß endlich Deinen Zuckerkringel, Junge. Wir müssen los. Wir werden schon erwartet. Die Dienste von ERIC benötigt man ab und an . . .



Vom unselgen Schaffen des Magus Sephirim van Straaten

Viel Jahr lang muechte sich der Magus die schwarzen Kuenste der Magie. D stets gefuercht, denn zehuus in sey Laboratum, so ging es Kunde, schuf Wesenheiten, sowie Schreckgestalten, wohl de. entflohen.

In Gebete versunken saß er dort, auf eynem Platze, die Augen fest verschlossen und doch sehend. Gyn, zwey Tage lang, nichts essend, nur ab und an die Schriften studierend. Wie er befahl, begannen wir des dritten Tages den Sechsstern zu umreißen, die aetherischen Hoelzer zu entflammen, sodann ward frisches Blut auf Ochfens Kehl geholt, dessen an Gallonen zweye. Des letzten ward die kristallne Kugeley auf des Magus Schatze auf wiechem Samte platziert, sodasß des Mondes ganzer Glanze des Magus Antlitz in weyche Tuche huellte. Mit zwoeß getreuen Necken warteten wir Stund' um Stund' bis daß der Mond am hoechsten Punkte sich befand. Sodann erhob der Meyster seine Stimm', zu rufen der Verblieh'nen Seel.

Mit eynem Male wurd uns kalt und wie auf tiefften Hoellenschluendern stieg gruener Nebel ryngs um uns auf und huellte den Meyster in einen g dessen Stoff der Gehoernte selbst gewi Des Magus Stimme erhob sich zu lau und schon griff die Furcht nach mehren wie vom Daemon besessen ihr Leben i retten suchten. Ich aber blieb beym Mey mir der Blick in die dunklen Reyche de

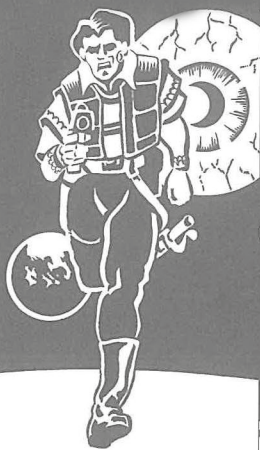


Diese Abenteuer sind jener Gruppe gewidmet, die zur Reifung der Schattenspiel-Kampagne beigetragen hat und immer wieder Anregungen zu neuen Abenteuern liefert:

Michael "Ich dring' da jetzt ein!" Schleegeer,
Benjamin "Ich suche den Meister" Kochs,
Christian "Stop, Stop, Stop, Stop!" Jack,
Frank "Das ist totaler Schwachsinn!" Robens,
Christoph "Meister: Engage!" Erkens.

André "Ääääh . . . is' ja günstig!" Friedel,
Autor

1. Akt

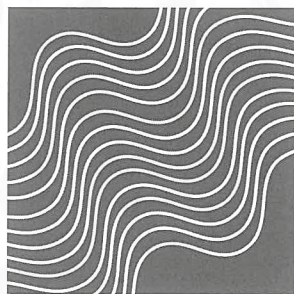
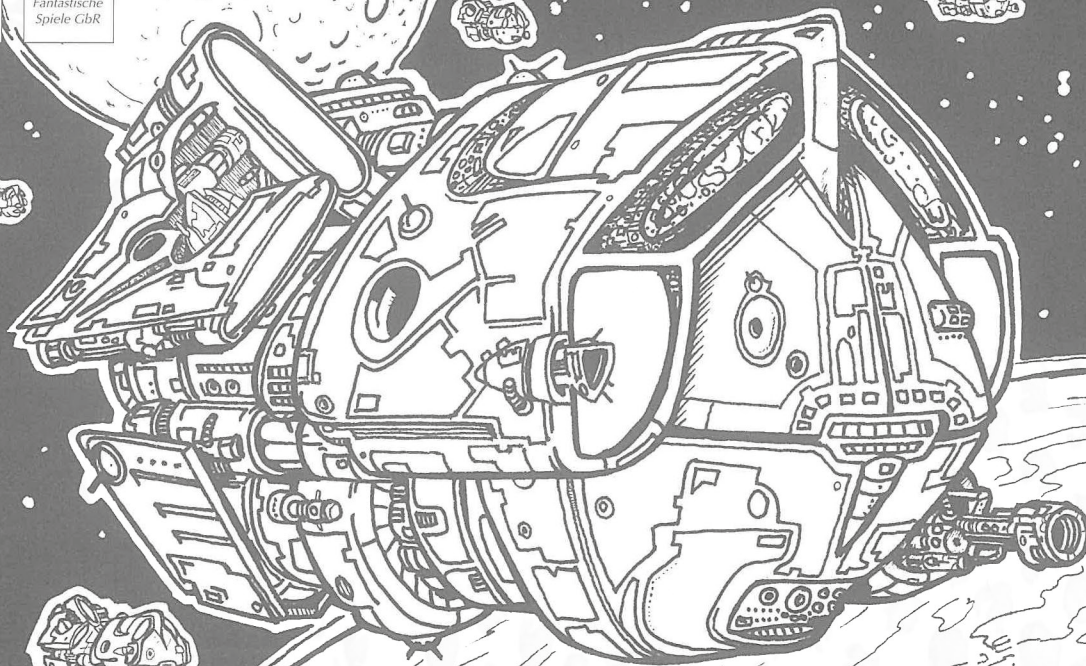


SPACE
GOthic

von
André
Friedel



Fantastische
Spiele GbR



I. Prolog

Ron Canham schreckte aus dem Schlaf hoch. Sein Zimmer war in gleißendes Licht getaucht und ein seltsamer, stickiger Nebel umwogte ihn. Geisterhafte, schwarze Umrisse unförmiger Körper standen rings um sein Bett, als würden sie ihn begutachten. Canham hatte panische Angst. Schlagartig fielen ihm die beiden vorangegangenen Kontaktaufnahmen dieser Wesen ein. Jedesmal erschienen sie ihm mitten in der Nacht und betrachteten ihn nur oder gaben ihm unverständliche Anweisungen, bevor sie wieder im Nichts verschwanden. Dabei war er jedesmal – ob aus Angst oder weil sie ihn mit unbekannten Kräften daran hinderten – unfähig, sich zu rühren. Sobald die Wesen verschwunden waren, fiel er in einen tiefen, traumlosen Schlaf, aus dem er am nächsten Morgen wie gerädert erwachte. Seine Augen waren geschwollen, in seinem Kopf hämmerte es, er hatte furchtbare Halsschmerzen und beschämt entdeckte er, daß er sein Bett genäßt hatte. Doch das schlimmste war, daß er sich an nichts erinnern konnte. Nur dann, wenn sie ihn wieder heimsuchten, fielen ihm die vorangegangenen Besuche ein, und er hatte diese hilflose Angst. Er wußte, daß er, wenn er in den nächsten Tagen einen dunklen Raum betrat, wieder an dieser unbestimmten Angst leiden würde, die sich ins unerträgliche steigerte, deren Ursache er aber wieder vergessen haben würde. Bei diesem Gedanken wurde ihm schlecht von dem Gefühl, diesen Kreaturen dermaßen ausgeliefert zu sein, und er begann zu weinen, als diese auf ekelerregende Weise kindliche Stimme in seinem Kopf hallte:

"Professor Vladimir Duchovnek hat den entscheidenden Schritt getan; unsere Vorbereitungen haben sich gelohnt. Du wirst Dir die relevanten Informationen aus seinem Arbeitscomputer besorgen, kopieren und in fünf Tagen mit der Kopie im Lagerhaus der Firma T.T.U. Inc. am Raumhafen erscheinen!"

Sobald die Stimme verstummte, waren auch die Figuren um sein Bett, der Nebel und das Licht verschwunden.

Mit hämmernden Kopfschmerzen wachte Ron Canham auf. Zum dritten Mal in zwei Monaten hatte er seine Blase ins Bett entleert. Zudem litt er an Schmerzen am ganzen Körper und an diesen Schweißausbrüchen, sobald er einen dunklen Raum betrat. Ron stand auf, ging ins Bad und schaute in den Spiegel. Beim ersten Mal war er erschrocken, doch diesmal wußte er, was ihn erwartete: ein verquollenes Gesicht und gerötete Augen.

"Ron, alter Junge, Du mußt mal zum Arzt", dachte er, als er sein Notebook und einen leeren Datenkristall einpackte, bevor er ins Büro fuhr.

Nicht schon wieder. Gott sei mir gnädig.

Ron Canham

Professor Vladimir Duchovnek hat den entscheidenden Schritt getan; unsere Vorbereitungen haben sich gelohnt. Du wirst Dir die relevanten Informationen aus seinem Arbeitscomputer besorgen, kopieren und in fünf Tagen mit der Kopie im Lagerhaus der Firma T.T.U. Inc. am Raumhafen erscheinen!

Halix

Ron, alter Junge, Du mußt mal zum Arzt.

Ron Canham

II. Einleitung

Ein neues Gerät soll PTI im Kampf gegen die psychische Beeinflussung des Unterbewußtseins durch *Psiter* helfen, gegenüber deren Rachegehlüsten man bislang nahezu machtlos war. Doch das Blatt wendet sich, und prompt wird die neue Wunderwaffe zu einem Instrument des Schreckens und potenziert die Gefahr durch die *Psiter* enorm. Allen voran bedroht *Halix*, einer der mächtigsten von ihnen, die Freiheit der Gedanken.

Die Abenteurer, die geglaubt haben, einen harmlosen Routineauftrag zu übernehmen, finden sich plötzlich inmitten finsterner Machenschaften im Reich der *PSI*-Phänomene wieder. Sie verfolgen die Spur einer bislang unerkannten Gefahr und werden plötzlich selbst zu Gejagten. Wird es ihnen gelingen, den Bannkreis des mächtigen *Halix* zu durchbrechen oder werden auch sie zu seinen willenlosen Opfern?

1. Hintergründe

Professor *Vladimir Duchovnek*, Wissenschaftler für *PSI*-Phänomene und Parapsychologie am PTI-Forschungszentrum im Sicherheitsbereich der Stadtmetropole *Berlin*, hat in seiner fünfjährigen, geheimen Forschungsarbeit ein bahnbrechendes Gerät entwickelt. Mit Hilfe dieses Gerätes ist es möglich, *PSI*-Wellen – bzw. deren Ursprung – bis auf 100 Meter genau zu orten, zu verstärken und graphisch darzustellen.

Halix, ein mächtiger *Psiter*, der östlich des europäischen Paladinschirms ein Reich mit über 3 Millionen "Anhängern" (zumeist *Nukes* und halbintelligenten Tieren) sein Eigen nennt, wurde von einem seiner Spione, der für ihn innerhalb der Stadtmetropole "recherchiert", über diesen Erfolg informiert. Um in den Besitz des Gerätes zu kommen, durchforstete *Halix* monatelang die Gehirne der Berliner und fand schließlich *Ron Canham*, der sich ideal für seine Zwecke nutzen ließ. Canham hatte seit 12 Jahren für Professor *Duchovnek* gearbeitet und genoß dessen nahezu unbegrenztes Vertrauen. Der *Psiter* erschien Canham mittels einer Vision und befahl ihm, Informationen über das Gerät zu übermitteln.

Halix' Wissenschaftler haben das Gerät in riesenhafter Vergrößerung auf dem zweiten Planeten des unerforschten *Jota-Pegasi*-Systems (Nr. 63) nachgebaut. So kontrolliert der *Psiter*, der sich dort unterdessen auch eine königliche Residenz hat errichten lassen, die Wohnkolonie *Neu Anhalt* im *Delta-Equulei*-System (Nr. 41), deren Bewohner unter dem Einfluß der millionenfach verstärkten und durch den Weltraum auf ihren Planeten niederregnenden *PSI*-Wellen in Sklavenarbeit Raumschiffe bauen, mit

denen Halix einen Feldzug gegen die menschlichen Kolonien in diesem Sektor der TSU durchführen will. Dieser größtenwahnsinnige Plan scheint aufzugehen. Unter dem Einfluß von Halix' Gedanken zerstörten die Einwohner zuerst ihre Hauptstadt *Magdeburg* und bauten sie dann gleich einer gigantischen Fabrik wieder auf. Dort werden jetzt von ihnen unter unmenschlichsten Bedingungen Raumschiffe gebaut.

Sollte es Halix gelingen, seine Pläne durchzusetzen, so wird er bald zur größten innenpolitischen Gefahr der TSU mutieren, und es liegt in den Händen der Abenteurer, den Größenwahnsinnigen zu stoppen.

2. Zeittafel

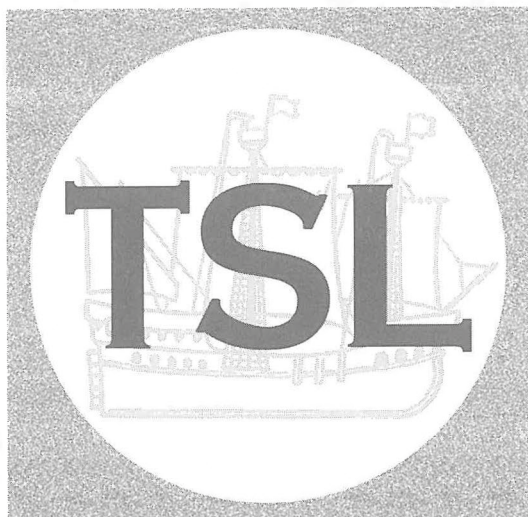
2236 *Vladimir Duchovnek* beginnt unter Eigenregie mit seinem engsten Vertrauten *Ron Canham* die Entwicklung eines Gerätes zur Analyse von Gehirnwellen.

2238 Die Forscher entdecken die bis dahin nur in theoretischen Abhandlungen über Parapsychologie vorhandenen *PSI*-Wellen.

2239 Das Team entschließt sich, normale Gehirnwellen außer acht zu lassen und sich ganz auf die Erforschung der *PSI*-Wellen zu konzentrieren.

2241 Ein Prototyp des *PSI-Analyse-Gerätes (PAG)* ist fertig. Bevor die Forscher jedoch ihre Ergebnisse einem PTI-Untersuchungsausschuß unterbreiten können, gelangt Halix in den Besitz der Baupläne. Er beginnt sofort mit dem Bau eines gigantischen PAG auf *Jota Pegasi II*.
2243 Halix nimmt sein PAG in Betrieb und zwingt die Einwohner von *Magdeburg* zur Zerstörung ihrer Stadt sowie zum Bau einer gigantischen Raumschiffswerft.

Februar 2245 Die Bewohner nehmen den Betrieb der Werft auf; Einzelteile in riesigen Mengen liefert der *Tiefurt*-Konzern auf Gamma Doradus.



Logo von Tiefurt Shipyards Ltd.

Juli 2245 PTI bemerkt gesteigerte Produktion und Export von Schiffsbauteilen auf *Tiefurt* und befürchtet einen Großauftrag von *Shark*-Hintermännern.

August 2245 Eine offizielle Anfrage seitens PTI nach Identität und Sitz des Auftraggebers an den *Tiefurt*-Konzern bleibt gänzlich unbeantwortet.

Oktober 2245 Ein Forschungsschiff von PTI wird im *Delta-Equulei*-System als vermißt gemeldet.

November 2245 PTI schleust ein Untersuchungsteam nach *Tiefurt*, dessen Aufgabe es ist herauszufinden, wer hinter dem Großauftrag für Schiffseinzelteile steckt.

3. Der Auftrag

Dieses Modul ist für nahezu alle denkbaren Gruppen geeignet, lediglich die Motivation und der Auftraggeber müssen entsprechend modifiziert werden. Sollte sich eine Gruppe z. B. aus *Shark*-Mitgliedern zusammensetzen, so könnten sie den Auftrag erhalten, herauszufinden, welche unbekannte dritte Macht (neben *Shark* und PTI) hinter den Schiffsbauten steht. Freie Charakterklassen könnten von einem Schiffsbaukonzern (nicht jedoch *Tiefurt Shipyards Ltd.*) angeworben werden, um zu untersuchen, ob der geheimnisvolle Auftraggeber ein potentieller Kunde werden könnte.

Im Folgenden wird von einer linientreuen Gruppe ausgegangen, die von PTI damit beauftragt wird, den geheimen Auftraggeber zu identifizieren.

Am Morgen des 4.11.2245 finden die Charaktere in ihrem Webcache einen Brief mit dem offiziellen Siegel von PTI:

Spielhilfe 1

Identifikation: qz-aat 443785225 /*88*

Datum: 04.11.2245

Uhrzeit: 00:04 TSZ

Erscheinen Sie heute am 04.11.2245 um 17:00 Uhr TSZ mit voller Ausrüstung auf Ihrer Randstation. Dort werden Sie sich mit Hilfe der beigefügten Tickets an Bord des Touristenkreuzers RL Copernikus begeben. Auf dem Platz Ihres Einsatzleiters [Charakter mit dem höchsten ERF-Wert] befinden sich Unterlagen, die das weitere Vorgehen betreffen. Machen Sie ggf. von Ihren Decknamen Gebrauch und geben Sie sich als normale Touristen aus. Tragen Sie deshalb keinerlei Schutzkleidung oder Waffen offen mit sich herum. Ihr Gepäck wird nicht durchsucht werden, dennoch sollten Sie sich an die systemüblichen Bedingungen halten.

Dieser Auftrag ist mit Sicherheitsstufe 4 und Geheimhaltungspflicht klassifiziert.



Seltame Geschichte. Tiefurt hat noch nicht einmal auf die offizielle Anfrage geantwortet. Wir sollten ein Ermittlungsteam mit der Sache betrauen.

*Will Clover,
Distriktagent*

Ich habe da auch schon jemanden im Sinn. Also . . .

*Sid Sensory,
Distriktagent*

*Ich habe gesagt:
erbrich das Siegel,
nicht: erbrich
Dich auf das
Siegel!*

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

*Klingt machbar.
Ich denke, den
Fall haben wir
schnell aufgerollt!*

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

Na denn!
*Ortwin Meyster,
Spezialagent*

Wenn sich die Abenteurer um 17.00 Uhr auf der Randstation einfinden, sind für sie an Bord des Touristenkreuzers bereits Sitzplätze 1. Klasse reserviert. Sie können ohne Probleme an Bord gehen, ihre Ausrüstung wird weder durchsucht noch durchleuchtet. Auf dem Platz des ranghöchsten Gruppenmitglieds liegt ein Umschlag mit den Spielhilfen 2 bis 4. Es sind offizielle Unterlagen der *InSic*, deren Siegel noch ungebrochen ist.

Spielhilfe 2

TIEFURT Shipyards Ltd.
Postcode #00788342#
12.02.2245

SpaceTrans Inc.
Postcode #74558876322#
Herrn Sven Krämer

[Ihre Zeichen/Nachricht vom]
STI - SV

[Unsere Zeichen/Nachricht vom]
TSL / 12.02.2245

Sehr geehrter Herr Krämer,
hiermit bestätigen wir Ihren Großauftrag (unbegrenzte Laufzeit) über den monatlichen Transport von Schiffsbauteilen der Kategorie 778-A, Zollklasse 01, zum vereinbarten Zielgebiet unter der Auftragsnummer 141657-8794131-7998. Die Zahlung der Transporte erhalten Sie Zug um Zug ab dem 1.3.2245 auf Ihr Konto überwiesen.

Zur Klärung eventueller Rückfragen stehen wir Ihnen jederzeit gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen, Ihre

TIEFURT Shipyards Ltd.

Spielhilfe 3

Produktbeschreibung:

Bauteilekategorie 778-A

Die Bauteilekategorie 778-A umfaßt insgesamt 3.546.323 Fertigbauteile für einen Raumzerstörer der **Saurus-Klasse** in Standardtransportcontainern für den interstellaren Hyperraumflug.

Preise richten sich nach genauem Lieferumfang, Grad der Vorfertigung und aktuellen Kurschwankungen.

Im Lieferumfang enthalten sind:

- Schiffskarosserie,
- Schiffsverkleidung inkl. Isolierung,
- Innenraumbau nach Norm 23-DIN 4/221,
- Strahlenschutzkammer nach Norm 23-DIN 23/237,
- Maschinenraumbau inkl. Antrieb,
- Vernetzungsbäume und Computeranlagen,
- Brücke inkl. Kontrolleinrichtung,

- Ortungs- und Funkanlagen nach Standard 4,
- Elemente zum Einbau der Erweiterungssätze 53+54.

Nicht im Lieferumfang enthalten sind:

- Waffen aller Art,
- Elektronik und Computersysteme zur Waffensteuerung,
- Einrichtungsgegenstände für sanitäre Anlagen, Quartiere und Aufenthaltsräume,
- Luxusausstattung nach Norm 23-DIN 12 / 479,
- Laesumblöcke.

Büro für Innere Sicherheit
Abteilung Wirtschaftsaufklärung und
Kontrollgremium Shark-Embargos

Spielhilfe 4

Identifikation: Rijker IDENTIFIED: qz-aat
443785225/*88*

Datum: 03.11.2245

Uhrzeit: 14:26 TSZ

Sehr geehrte Damen und Herren,
wie Sie den beiliegenden Unterlagen entnehmen können, hat ein Unbekannter einen Großauftrag an die **Tiefurt Shipyards Ltd.** im **Gamma-Doradus-System** vermittelt. Der Lieferumfang ist gigantisch:

Jeden Monat werden die Einzelteile für ein komplettes Kriegsschiff der **Saurus-Klasse** an einen unbekannten Ort transportiert und dort zusammengebaut. Das Auftragsvolumen dürfte bei mehreren Millionen EH liegen und unter normalen Umständen nur von einer sehr mächtigen Organisation aufgebracht werden können. TSL hielt diesen Auftrag weitestgehend geheim, doch unseren freien Mitarbeitern im Konzernverbund ist es gelungen, die beiliegenden Daten zu recherchieren. Diese wurden sofort an das Büro für Innere Sicherheit übergeben, das umgehend unsere Regierung darüber informierte. Das Außenministerium zeigte sich besorgt und richtete eine offizielle Anfrage über die Hintergründe dieses Auftrages an den Tiefurt Konzern, die aber bis heute nicht beantwortet wurde.

Der Sicherheitsberater des Präsidenten hat uns gegenüber die Befürchtung geäußert, daß die Wahrscheinlichkeit groß sei, daß diese Schiffe von Mittelsmännern des ehemaligen Shark-Konzernes geordert worden sein könnten. Damit rückt eine mögliche Bedrohung für zivilisierte, von PTI kontrollierte Sonnensysteme seitens des immer noch im Untergrund agierenden Shark-Konzernes in das Interesse des Innenministeriums.

Das Büro für Innere Sicherheit, Abteilung Wirtschaftsaufklärung, wurde von der Regierung inoffiziell damit beauftragt, Nachforschungen über den Hintermann dieses Auftrages anzustellen, um eine mögliche Aufrüstung der Rebellenverbände frühzeitig unterbinden zu können. Da wir nicht das Risiko eingehen können, daß die Tarnung unserer Mitarbeiter, die bereits auf Gamma Doradus in den Tiefurt-Konzern integriert sind, aufgedeckt wird, fällt der Auftrag an Sie und Ihre Gruppe.

Sie werden sich als normale Touristen nach Tiefurt-City begeben und dort unauffällig Informationen einholen. Sollte es von Belang sein, können Sie das System auch verlassen und das Gebiet Ihrer Nachforschungen weiter ausdehnen. Es wird Ihnen kein Zeitrahmen gesetzt. Für Verpflegung und Unterkunft kommen wir (natürlich gegen Vorlage gültiger Quittungen) auf. Während des Auftrags sind sie offiziell vom Dienst suspendiert. PTI und die TSU werden bestreiten, daß Sie in Auftrag unterwegs sind. Falls Sie gefaßt werden, haben Sie keinerlei Unterstützung zu erwarten.

Machen Sie von ihren gefälschten ID-Karten Gebrauch: Waffengewalt ist möglichst zu vermeiden.

Dieser Auftrag ist mit Sicherheitsstufe 4 und Geheimhaltungspflicht klassifiziert.

Viel Erfolg!

Hat sich der ranghöchste Charakter mit den Unterlagen vertraut gemacht und seine Untergebenen informiert, steht der Erfüllung des Auftrags nichts mehr im Wege.

4. Erste Nachforschungen

Wahrscheinlich werden die Charaktere die Zeit bis zum Abflug mit ersten Recherchen verbringen. Ohne große Mühe läßt sich herausfinden, daß ein Frachtunternehmen mit dem Namen *Space Trans Inc.* seinen Sitz auf *Pitstop*, der Randstation des *Gamma-Doradus*-Systems hat. Gegenstand des Unternehmens sind Großtransporte zu allen bewohnten Kolonien.

Im *STARWEB* können außerdem die allgemeinen Informationen über das *Gamma-Doradus*-System (Spielhilfe 6, Seite 29) und *TIEFURT Shipyards Ltd.* (Spielhilfe 7, Seite 29) abgerufen werden.

5. Die Reise nach Tiefurt

Gegen 17:45 Uhr TSZ startet der Touristenkreuzer in Richtung *Gamma Doradus*. Die Anzahl der Sprünge und die Flugdauer hängen vom Ausgangssystem ab und sind vom Spielleiter zu bestimmen.

Sollten sich die Spieler vor Abflug über den Flug der *Copernikus* informieren wollen, so

erhalten sie z. B. über Reisebüros, Stationscomputer oder Infoterminals unter anderem folgende Auskünfte:

Spielhilfe 5

Flug 52428:

Copernikus / Gamma Doradus

Die *Copernikus* ist ein Touristenkreuzer der **Cassendus**-Klasse. Sie hat 100 Mann Besatzung und eine Kapazität von 1.300 Passagieren. An Bord befinden sich ein **Restaurant**, ein **Spielkasino**, ein **Duty-Free-Shop** sowie ein **Café**, ein **Tanzlokal** und ein **Kino** mit 100 Plätzen.

Die Route von und nach Gamma Doradus wird vor allem von Geschäftsreisenden gebucht, doch befinden sich daneben auch Jäger und Jagdgesellschaften an Bord, die während der gerade eröffneten Jagdsaison auf Tiefurt den **Panzerknacker**, eine dort heimische Raubvogelart, jagen wollen.

IV. Das Abenteuer

Dieses Kapitel ist in folgende 17 Unterabschnitte aufgeteilt:

1. Ankunft auf *Pitstop* (12)
2. Ankunft in *Tiefurt-City* (12)
3. Nachforschungen in *Tiefurt-City* (12)
 - a) Der Konzern (12)
 - b) Das Transportunternehmen (13)
 - c) Presse- /Geschichtsarchiv (13)
 - d) Raumhafenkneipen (13)
4. Reise nach *Delta Equulei* (14)
5. Systembeschreibung *Delta Equulei* (14)
6. Ankunft auf *Neu Anhalt* (15)
 - a) Der Raumhafen (15)
 - b) Die Absturzstelle (15)
 - c) Die Überwachung (16)
7. Ankunft in *Magdeburg* (16)
 - a) Die Stadt (16)
 - b) Unterschlüpfen (17)
 - c) Übernahmeveruche (17)
 - d) Ereignistabelle (17)
8. Nachforschungen in *Magdeburg* (18)
 - a) Fabriken (18)
 - b) Die Arbeiter (18)
 - c) Die Jäger (18)
9. Kontakt mit dem Widerstand (18)
 - a) Die Struktur (18)
 - b) Die erste Begegnung (19)
 - c) Erster Zwischenfall (19)
10. Halix' Bruder (20)
11. Die Flucht von *Neu Anhalt* (20)
 - a) Vorbereitungen (20)
 - b) Aufbruch (20)
 - c) Der letzte Kampf (21)
 - d) Fortsetzung folgt? (21)
12. Systembeschreibung *Jota Pegasi* (21)



*Als Tarnung
jagen wir
Panzerknacker!*

*Joe Pezzi,
Field Sergeant*

*Ich glaube, mein
Baby wird mir
dabei gute Dienste
leisten.*

*Ted Oblivion,
Corporal*

Tolle Gegend
hier.

Joe Pezzi,
Field Sergeant

13. Alpträume (21)
 - a) Einleitung (22)
Fortsetzung für Charaktere,
 - b) z. B. Söldner, PlaKa . . . (22)
 - c) die unter Höhenangst leiden (22)
 - d) die steckbrieflich gesucht sind oder unter Verfolgungswahn leiden (22)
14. Ankunft auf *Jota Pegasi II* (22)
15. Das PAG und das Drumherum (23)
16. Kampf mit den Wachen (25)
17. Zerstörung des PAG (25)

1. Ankunft auf Pitstop

Gegen Abend legt die *Copernikus* an der Randstation *Pitstop* an. Von nun an liegt es in der Hand der Abenteurer, wo sie weitere Nachforschungen betreiben wollen.

Jede volle Stunde legen Shuttles für 50 Personen zu den Orbitalstationen *Stargate*, *T-Alpha* und *T-Beta* ab.

2. Ankunft in Tiefurt-City

Die Hauptstadt ist eine blühende Metropole, in der man allen Arten von Vergnügungen nachgehen kann. Besonders die *Rote Zone* des Raumhafenbezirks genießt bei Kennern den Ruf, die vorzüglichsten Genüsse und die verruchtesten Laster zu bieten.

Auffällig ist die starke Polizeipräsenz in fast allen Teilen der Stadt. Die Beamten sind jedoch freundlich und Ausländern gegenüber aufgeschlossen, was man von der Bevölkerung nicht unbedingt behaupten kann. Es gibt starke fremdenfeindliche Tendenzen, und wenn die Charaktere allzustark den "TSUler" raushängen lassen, werden sie auf Probleme stoßen.

Die folgende Tabelle kann der Spielleiter verwenden, um den Aufenthalt in der Stadt ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten. Je nach Geschmack wird stündlich oder alle zwei Stunden mit 1W20 gewürfelt:

Ereignistabelle Tiefurt-City

1W20 Ereignis

- 1 Ein Spieler findet eine Geldbörse mit 1W20 EH.
- 2 Die Abenteurer stoßen auf einen Hütchenspieler (Einsatz: 0,50 EH pro Runde, Proben auf "Wahrnehmung", pro Spielrunde Modifikator +10, 4 Hütchen = W4, Spieler tippt, bei gelungener Wahrnehmung verrät der Spielleiter die gewürfelte Zahl).
- 3 Ein Zeitungsjunge (Tiefurt-Independent) spricht die Charaktere an (Preis: 0,05 EH).
- 4 Ein Reiseveranstalter spricht Abenteurer an:
Dreitägiger Jagdausflug in die Furgo-

Berge, inkl. Versorgung und Unterbringung = 12,00 EH.

- 5 Bettler bittet um "nen CyBuck".
- 6 1W6 Streifenpolizisten zu Fuß kontrollieren ID-Cards.
- 7 Firma wirbt mit Luftballons für neues Fastfood-Restaurant.
- 8 Es beginnt zu regnen.
- 9 Ein Abenteurer wird von einem leichten Mädchen angesprochen (1,00 EH/#).
- 10 Ein ausgeraubter Passant bittet um Hilfe, 1W6 Täter flüchten.
- 11 Alles ruhig!
- 12 Verlaufen! 1W20 min. Verzögerung.
- 13 Ein Laienprediger der "Bruderschaft des Anubistempels" predigt auf einem selbstgebauten Holzpodium.
- 14 Gepanzertes Streifen-PTF der Polizei.
- 15 Passant fragt nach Aromastäbchen & Feuer.
- 16 Kartenverkäufer für Rockkonzert der Band "Hatrack" spricht Team an (0,50 - 2,00 EH).
- 17 Taschendieb versucht sein Glück ("Taschenspielertricks" 75 %).
- 18 Souvenirverkäufer preist seine (gefälschten!) Panzerknacker-Trophäen an (25,00 EH, "Feilschen" 60%).
- 19 Ein Schwarzmarkthändler verkauft gefälschte Jagdscheine (10,00 EH).
- 20 1W6 Jugendliche überfallen die Gruppe.

3. Nachforschungen in Tiefurt-City

a) Der Konzern

Die *TIEFURT Shipyards Ltd.* (TSL) produziert seit Anfang des Jahres 2245 Schiffsbauteile für einen unbekannten Auftraggeber. Expertenrechnungen haben ergeben, daß mit den gelieferten Bauteilen jeden Monat ein Zerstörer der *Saurus*-Klasse fertiggestellt werden könnte. Finanzielle Transaktionen wurden nicht festgestellt, jedoch kann man mit einem Gegenwert von 1 bis 3 erzeihen Monden rechnen.

Nur die Führungsspitze weiß von dem Auftraggeber, doch an die kommt man nicht heran. In den Firmencomputern gibt es lediglich Aufzeichnungen über das Auftragsvolumen aber nicht über den Auftraggeber. Sollte es den Abenteurern gelingen, in das zentrale Computersystem von TSL einzudringen, so finden sie (Probe auf *Computer bedienen* mit einem +20-Modifikator) bei einer gezielten Suche nach den Auftragsunterlagen folgende Datei:

Spielhilfe 8

Computerterminal 08
Bearbeitungsvorgang 759
Lade Unterlagendatei Shipyards Ltd.
PLEASE STAND BY . . .
R E A D Y

Ich glaube, Du
mogelst, Sucker!
Der Stein war
unter dem
mittleren Hüt-
chen!

Gino Cavezzi,
Lieutenant

TIEFURT Shipyards Ltd.

Datei #5440972154634561164321#

Auftragsnummer: 141657-8794131-7998

Auftraggeber: XXXXXXXXXXXX

Zielsystem: XXXXXXXXXXXX

Laufzeit: unbegrenzt

Lieferumfang: Bauteilekategorie 778-A

Lieferbedingungen: monatlich, Lieferung per Transportunternehmen

Bezahlung: XXXXXXXXXXXX

Transport: SpaceTrans Inc.

STANDING BY _

Sollten die Spieler versuchen, sich per Funk in das Konzernnetz zu hacken, müssen sie vorher eine weitere Probe auf *Computer bedienen* (+20) bestehen. Mit jedem fehlgeschlagenen Versuch erhöht sich der Modifikator um 10 Punkte. Nach 3 fehlgeschlagenen Versuchen gibt es keine Möglichkeit mehr, von außen in das System einzudringen; es hat sich den erfolglosen Versuchen, den Code zu knacken, angepaßt.

Sollte es den Abenteurern gelingen, einen Computer in einem der Büros benutzen zu können, so besteht pro Probe auf *Computer bedienen* eine 50 % Wahrscheinlichkeit, daß der unbefugte Zugriff vom zentralen Sicherheitscomputer erkannt wird. Das Terminal wird gesichert und kann nur noch mit einer *Computer bedienen*-Probe (+30) übergangen werden.

b) Das Transportunternehmen

Den Transport der Schiffsbauteile hat die Firma *SpaceTrans Inc.* übernommen, die ihren Sitz auf der Randstation *Pitstop* hat. Von dort aus werden alle möglichen Lasten mit 5 modernen Großfrachtern quer durch die Galaxis verschifft. In Tiefurt-City hat die Firma eine Filiale mit 5 Angestellten.

In den Computersystemen der Firma findet man bei einer gelungenen Probe auf *Computer bedienen* (mit einem Modifikator von +10) folgende Datei:

Spielhilfe 9

Auftraggeber: Tiefurt Shipyards Ltd.

Auftrag: monatlicher Frachttransport von 430 Transportcontainern, Klasse 5

Zuständiger Frachter: RGF **Tresher**

Nächster Termin: 10.11.2245

Ziel: 332-476-Alpha

c) Presse- /Geschichtsarchive

In den Pressearchiven der Stadt befinden sich keinerlei Hinweise über den Auftraggeber oder über das Ziel der Transporte. Lediglich eine

kleine Randnotiz im Wirtschaftsteil des *Tiefurt-Boten* erwähnt den Auftrag:

Spielhilfe 10

Tiefurt-Bote 6.01.45

Großauftrag für Tiefurt Shipyards Ltd. läßt Aktienkurse steigen

(Tiefurt-City). Ein Großauftrag an die Shipyards Ltd. läßt die Aktienkurse der Tochterfirma des Tiefurt-Konzerns rasant steigen. Ein unbekannter Kunde ordert für einen unbekannten Zeitraum monatlich die Einzelteile für einen kompletten Kreuzer. Kurz nach Bekanntwerden des umfangreichsten Auftrags eines Privatmannes in der Geschichte der bemannten Raumfahrt stiegen die Aktienkurse der TSL um 5 Punkte.

Claudius, TiPA

d) Raumhafenkneipen

In den Kneipen des Raumhafenbezirks ist es für Außenstehende nicht schwer, die neuesten Gerüchte zu hören. Man kann sich z. B. als williger Verlierer eines Kartenspiels schnell Freunde machen. Zockt man jedoch seine Gegner ab, so schlägt die Stimmung ganz schnell um. Auch ein paar Runden zu schmeißen, hat sich bewährt, wenn man an die neuesten Gerüchte kommen will. Haben die Spieler einige solcher sinnvollen Aktionen getätigt (sinnvoll im Sinne des Spielleiters), so können sie bald eines der folgenden Gerüchte hören:

Gerüchertetabelle Kneipe

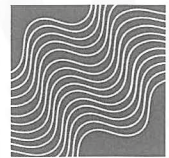
1W6 Gerücht

- 1 Ein Mann mit besonderer Ausstrahlung, der die Menschen zu Hunderten anzieht, steht hinter dem Auftrag.
- 2 Die Arbeiter des Zielplaneten stehen unter dem Einfluß einer mächtigen Person.
- 3 Die Bauteile werden in einer "Fabrikstadt" zusammengebaut, in der die Bewohner wie die Ratten leben.
- 4 Die Bauteile werden in einer Roboterstadt zusammengesetzt.
- 5 PTI selbst hat die Bauteile geordert.
- 6 Alles ist nur fingiert, um bessere Aktienkurse zu bekommen.

✖ Der Spielleiter sollte die Gerüchte in eine Geschichte einbinden, die wie typisches Seemannsgarn klingt, etwa:

» Der glatzköpfige Hüne, der Dir eben Deine 5,00 EH abgeknöpft hat, gibt Dir zum Trost ein Bier aus und beginnt zu erzählen:

"Also, wir hatten da diesen blinden Passagier an Bord. Noch während ich überlege, ob ich ihn direkt in den Weltraum pusten oder erst die Kabinen schrubben lassen soll, erzählt er mir, er



Aktienkurse regieren die Welt. So war es immer schon ...

Ortwin Meyster,
Spezialagent

Der labert doch nur 'rum. Wir vertun hier unsere kostbare Zeit.

Ted Oblivion,
Corporal

sei auf einem Planeten notgelandet, in dessen Hauptstadt nur Roboter wohnen, die ... "«

Offenbar hat der Spielleiter eine 4 gewürfelt!

4. Reise nach Delta Equulei

Da weder Ziel noch Auftraggeber bekannt sind, wird dem Team nichts anderes übrigbleiben, als sich an Bord eines Frachters zu schmuggeln, um selbst an den Bestimmungsort der Bauteile zu gelangen. Beschreibung und Grundriß eines typischen Großfrachters kann man z. B. dem Abenteuerband *Wolfsblut* entnehmen (wobei die Kreuzritter durch Angehörige der Werksicherheit von *SpaceTrans Inc.* zu ersetzen wären).

Verbergen sich die Abenteurer im Schiffsinnen, so besteht eine 30% Chance, daß sie entdeckt werden. Schauen sie sich während des Fluges um oder wechseln ihren Aufenthaltsort, so steigt diese Chance auf 50%. Vermindert werden kann die Entdeckungschance durch erfolgreiche *Schleichen*-Proben um 20% und durch *Tarnung*-Proben um 30%.

Sollten die Abenteurer entdeckt werden, so führt man sie dem Schiffskommandanten vor. Dieser verfährt nach seiner jeweiligen Stimmung mit den Sündern. Daß Strafmaß legt der Spielleiter fest, und er sollte nicht zu zimperlich sein (die Todesstrafe durch Aussetzen im offenen Weltraum wäre jedoch nicht besonders nett). Für Freunde des Zufalls gibt es natürlich eine Tabelle:

W6 Bestrafungstabelle "Tresher"

- 1 Der Kapitän hat ausgesprochen gute Laune. Die Abenteurer werden in Einzelzellen eingesperrt und beim Rückflug auf "Pitstop" hinausgeworfen.
- 2 Der Kapitän übergibt die Abenteurer einem befreundeten Kapitän, der sie dann auf einer beliebigen Sprungstation aussetzt.
- 3 Die Abenteurer werden mit einem Beiboot nach "Pitstop" zurückgeflogen, wo ein Gerichtsverfahren wegen Schwarzfliegens eingeleitet wird.
- 4 Der Kapitän verschenkt die Abenteurer an einen befreundeten Piratenkapitän, der diese dann als Sklaven behält. Wird die Flucht gelingen?
- 5 Der Kapitän verkauft die Spieler an osmanische Gewürzhändler.
- 6 Der Kapitän läßt die Abenteurer in einem defekten (d. h. kein Antrieb, kein Funk, Sauerstoff für 1W10 Tage) Beiboot auf einem Asteroiden zurück. Was wird geschehen? Können sie das Boot reparieren und aus eigener Kraft zurückkehren, werden sie von osmanischen Gewürzhändlern gefunden – oder gar von einer außerirdischen Intelligenz?

Blinde Passagiere?
Da weiß ich
schon was!
Özmir nimmt die
Leute sicher für
gutes Geld.

Atze Torhn,
Kapitän

Das Osmanische
Reich ist ein der
TSU zugehöriger
Bund
muslimischer
Planetensysteme
unter der Herr-
schaft eines
Sultans. Mehr
Informationen
bietet ein in Kürze
erscheinender
Space Gothic®-
Quellenband.

Oder treten wir
sie in der defekten
Rettungskapsel
ins All?

Atze Torhn,
Kapitän

Die beste Möglichkeit, unentdeckt mitzuflogen, bieten die Transportcontainer. Sie lagern in 100% dichten und klimatisierten Transportkammern und können mit einer *Mechanik*-Probe (Mod. +20) geöffnet und mit einer weiteren Probe (Mod. -20) geschlossen werden. Die Gefahr, entdeckt zu werden, beträgt lediglich 5%.

Zugang zu den Containern erhält man, wenn man sich im Verladehangar von *SpaceTrans Inc.* (auf der Randstation *Pitstop*) vor dem Verlademanöver unter einen der vielen Terratracs stellt, die die Container aus dem Hangar zur *Tresher* fliegen. In 2,5 m Höhe befinden sich seitlich die Ladeluken, die bei der Be- und Entladung automatisch geöffnet und geschlossen werden. Während die Container in den Ladezonen stehen, sind die Luken ständig geöffnet. Kameras überwachen diesen Bereich. Mit einer gelungenen *Tarnung*-Probe kommt man jedoch unentdeckt an ihnen vorbei.

5. Delta Equulei

System Delta Equulei (41)

Weißer Sonne der Klasse F, 2 Planeten, Randstation *Wolmirstedt*.

Delta Equulei I

Tote Felswelt ohne Atmosphäre.

Delta Equulei II (*Neu Anhalt*)

Feuchte Mischwelt mit erdähnlicher, aber kalter Atmosphäre. Karge, ungefährliche Fauna und Flora, Schwerkraft 0,7g, Justizlevel 2, Orbitalstation *Stendal*.

Temperaturen -5° bis +10° Celsius. Ein atmosphärenloser Mond.

Hauptstadt *Magdeburg* (150.000 Einwohner), verschiedene Dörfer mit insgesamt ca. 50.000 weiteren Einwohnern.

Allgemeines

Das *Delta-Equulei*-System ist einer der ödesten Flecken der TSU. Kaum jemand reist freiwillig dorthin; ein Umstand, der den großwahnsinnigen Plänen des verruchten Psiters sehr gelegen kommt.

Obwohl die dortige Kolonie *Neu Anhalt* nur über einen geringen Anteil von Moslems in der Bevölkerung verfügt, untersteht sie aufgrund ihrer Lage nominell dem *Osmanischen Reich* und fällt somit in das Protektoratsgebiet der *Wölfe des Mahdi* (sie wurde mit den Kreuzrittern gegen die in deren Protektoratsgebiet liegende, muslimische Kolonie *El Alamein* quasi getauscht).

Halix hat das System mittels der vom unerforschten Nachbarsystem *Jota Pegasi* abgestrahlten *PSI*-Wellen unter seine Kontrolle gebracht. Um keine unliebsame Aufmerksamkeit

zu erwecken, hat er *Boris*, einen verbündeten Psiter geringerer Macht, auf der Randstation *Wolmirstedt* eingeschleust, wo dieser mittels einer dauerhaften Massenillusion allen Einreisenden vorgaukelt, sie würden ihre Geschäfte auf *Neu Anhalt* ohne besondere Vorkommnisse erledigen, während sie sich in Wirklichkeit auf der Randstation in einer Art Trance befinden. Auf diese Weise ist es *Halix* gelungen, die Tatsache, daß die Bürger von *Neu Anhalt* seit Jahren in Sklavenarbeit seine Pläne unterstützen, vor der Außenwelt geheimzuhalten.

Boris spielt in diesem Abenteuer keine tragende Rolle. Da es kaum möglich ist, daß die Abenteurer mit ihm konfrontiert werden, sind keine Spielwerte für ihn angegeben. Nach der Zerstörung des *PAG* flieht er in einem kleinen Raumfrachter mit unbekanntem Ziel.

Das Klima

Auf *Neu Anhalt* herrscht ein unangenehmes Klima. Die Temperaturen liegen bei -5 bis +10° C, und ständig weht ein starker, kalter Wind aus Nordost. Es ist aufgrund des andauernden Nebels (Sichtweite unter 1.000 m) und der dichten Wolkendecke ständig düster, und innerhalb weniger Minuten ist die Kleidung feucht und klamm.

6. Ankunft auf Neu Anhalt

a) Der Raumhafen

Sobald der Frachter an die Orbitalstation andockt, werden die Container mit Terratracs und Kleinfrachtern zur **Landezone (1)** des Raumhafens von *Halix Town* (ehem. *Magdeburg*) gebracht, wo sie nacheinander abgeladen und in einer langen Reihe entlang der Ostseite der Piste aufgebaut werden. Während der Löschung der Ladung verläßt kein Besatzungsmitglied das Schiff. Der Vorgang läuft vollautomatisch ab, der Kapitän muß lediglich die Ladelu-

ken öffnen und schließen. Sofort nach dem Entlademanöver, welches nur ca. 40 Minuten dauert, startet der Frachter wieder, und 1W4 Stunden später erscheinen automatische Container-Fahrzeuge, welche jeweils einen Container aufladen und in die **Vormontagezone (2)** transportieren. Der Transport dauert 1W20 Minuten, und bis dahin sollten die Abenteurer ihr Versteck verlassen haben, denn nun werden die Container automatisch auf ein Laufband positioniert und von Laderobotern entpackt und verwertet.

Das Fabrikgelände erstreckt sich über eine Fläche von 3 x 1 km. An der Südseite der riesigen Anlage befindet sich ein 7 m hoher **Tower (7)**, der sich mit einer *Mechanik*-Probe +10 öffnen läßt. In ihm befinden sich Geräte zur automatischen Anflugsteuerung von autorisierten Schiffen mit gekoppelten *Antigrav-Lande-Pufferfeldern* (*ALP*). Nicht identifizierte oder nicht autorisierte Schiffe werden vor den Raumhafen gelenkt und dort zum Absturz gebracht. Eventuelle Überlebende werden von den *Jägern* aufgebracht und getötet.

Das Gelände ist von einem 3 m hohen Drahtzaun umgeben, der nicht unter Strom steht.

b) Die Absturzstelle

Das *ALP*-System hat bereits 2 Schiffe zum Absturz gebracht: die Privat yacht *Pinta* und den *PTI*-Raumfernaufklärer *Korinth*. Beide Schiffe sind völlig zerstört, ausgeschlachtet und ausgebrannt.

An Bord der *Pinta* befanden sich ein Geschäftsmann und seine Frau. Ihre verbrannten Leichen befinden sich im ehemaligen Schlafzimmer des Schiffes (*GZ*-Probe).

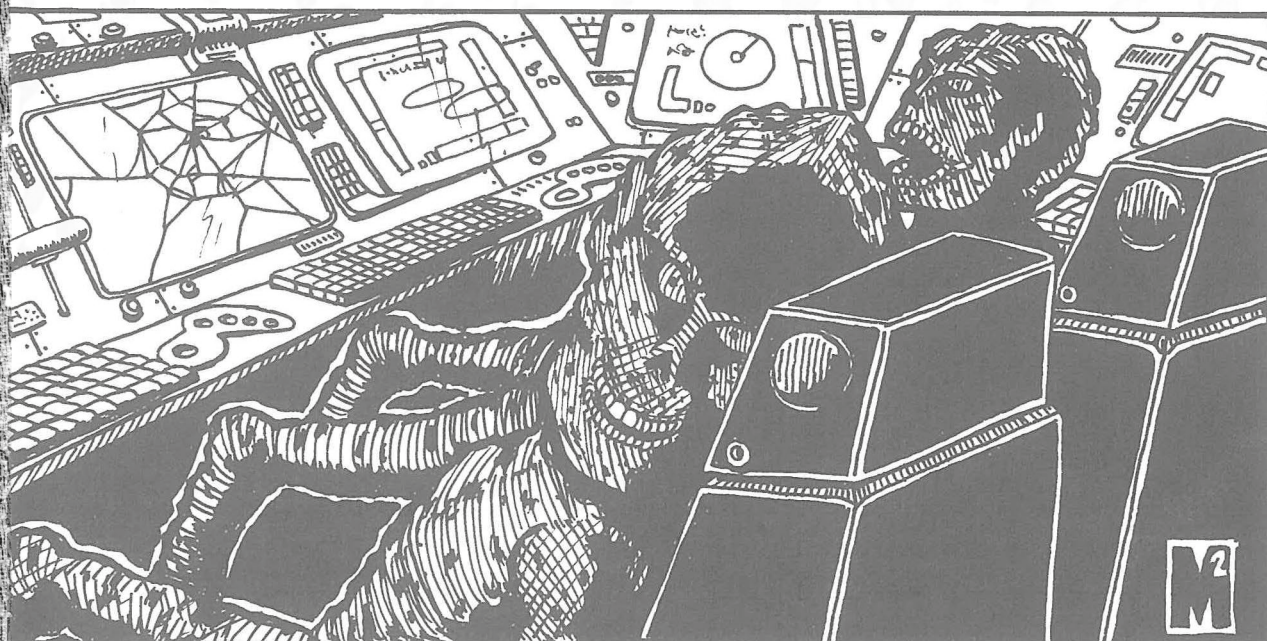
An Bord der *Korinth* findet man die verkohlten Leichen von 4 Männern (*GZ*-Probe) auf der Brücke. Bei einer gelungenen *Wahrnehmungs*-



Die in Klammern hinter den fettgedruckten Lokalitäten eingefügten Zahlen beziehen sich auf die Karte von Halix Town (Seite 31).

Die Jungs sehen ziemlich gar aus. Erinnert mich an den Imbiss auf Pitstop.

Ortwin Meyster, Spezialagent



Wenigstens hat
der arme Mann
keinen Mundge-
ruch mehr.

Gino Cavezzi,
Lieutenant

probe sieht ein Abenteurer im geschlossenen Mund des Kapitäns einen kristallinen, rußgeschwärzten Gegenstand. Um an ihn zu kommen, muß der erstarrte Mund des Kapitäns aufgebrochen werden (WIK-Probe für den Akteur, GZ-Probe für die Umstehenden). Es handelt sich um einen stark beschädigten Datenkristall. Bei einer gelungenen *Computer bedienen*-Probe (+20) können folgende Daten gelesen werden:

Spielhilfe 11

START

. . . Untersuchung zum Auftraggeber der Ship . . . mited . . . ünf Mitflie . . . re . . .
Untersuchungstea . . . best . . . ern . . .
Nach . . . rschungen . . . in . . . ker . . . des
bis . . . dato . . . gelungenen . . . auf . . . isti
. . . e . . . Ve . . . av . . . ng . . . Sl . . . len
. . . Kontaktaufnahme bis . . .

ENDE

c) Die Überwachung

Für jede Stunde, die im Spiel verstreicht und die die Spieler in der Stadt verbringen, macht der Spielleiter einen Wurf mit dem W%. Bei einem Ergebnis von 01 bis 30 werden die Spieler von Überwachungskameras entdeckt und von nun an durch die *Jäger* gehetzt. Sollten die Spieler einer Jägerpatrouille begegnen, so besteht eine 80%-Chance, als Fremdlinge erkannt zu werden. Auch dann werden sie gejagt.

Um dem zu entgehen, können sie sich als Bürger tarnen (d. h. sie tragen die gleiche Kleidung und verhalten sich apathisch). Die Chancen, entdeckt zu werden, fallen auf 1/4 des ursprünglichen Wertes. Dann können aber keine Rüstungen oder größere Waffen getragen werden. Auch moderne Rucksäcke und Koffer würden die Tarnung zunichte machen.

Besser wäre es, Jäger zu überfallen und sich in ihrer Kleidung zu bewegen. Dann kann man fast alles tun, und es fällt keinem auf, wenn man Waffen usw. bei sich trägt. Die Chance, entdeckt zu werden, liegt nur noch bei 5%.

7. Ankunft in Magdeburg

a) Die Stadt

(Den Spielern vorzulesen)

» Als Ihr Euch auf die Stadt zubewegt, fällt Euch zuerst der Ring zerstörter und niedergelassener Gebäude rings um das Zentrum auf. Es sieht so aus, als hätte man die Vororte verlassen und sich im Stadtkern niedergelassen. Durch die Nebelschwaden hindurch erkennt Ihr zahlreiche, trostlos verfallene Häuser, die fatal an terranische Mietskasernen aus dem frühen 20. Jahrhundert erinnern.

Direkt vor Euch scheinen sich die Häuser der Bewohner zu befinden. Dahinter gleicht die

Stadt einer gigantischen Fabrik. Rechts neben dem Landefeld befinden sich überdimensionale Förderbänder und automatische Verladekräne, welche die Transportcontainer in die Fabrikhäuser befördern. Am anderen Ende der Stadt ragen die oberen Hälften von acht Raumschiffen in den grauen Himmel. Fünf scheinen bereits fertiggestellt worden zu sein. Lediglich das Fabrikgelände wird von gigantischen Flutlichtstrahlern erhellt, der Rest der Stadt versinkt im trüben Licht der Sonne.

Aus der Ferne hört Ihr ein dumpfes Summen, und als Ihr nochmals zum Startfeld blickt, erkennt Ihr, wie eines der Raumschiffe abhebt. Erst als es aus Eurem Blickfeld verschwunden ist, zündet es seine Triebwerke und Ihr werdet von einer mächtigen Druckwelle nach hinten geworfen. Kaltes, bleiches Licht erhellt den Himmel und die Stadt, bis es mitsamt dem Donnern und Dröhnen seiner Triebwerke verschwunden ist. Die Startgerüste reichen etwa 5 km hoch.

Langsam wird es dunkel, und in den Wohnhäusern flammen hier und da einige schwache Lampen auf. Die Straßen zwischen den Wohnblocks sind menschenleer. Hier ist es so dunkel, daß Ihr gefahrlos einen Blick in eines der sparsam erleuchteten Zimmer werfen könnt.

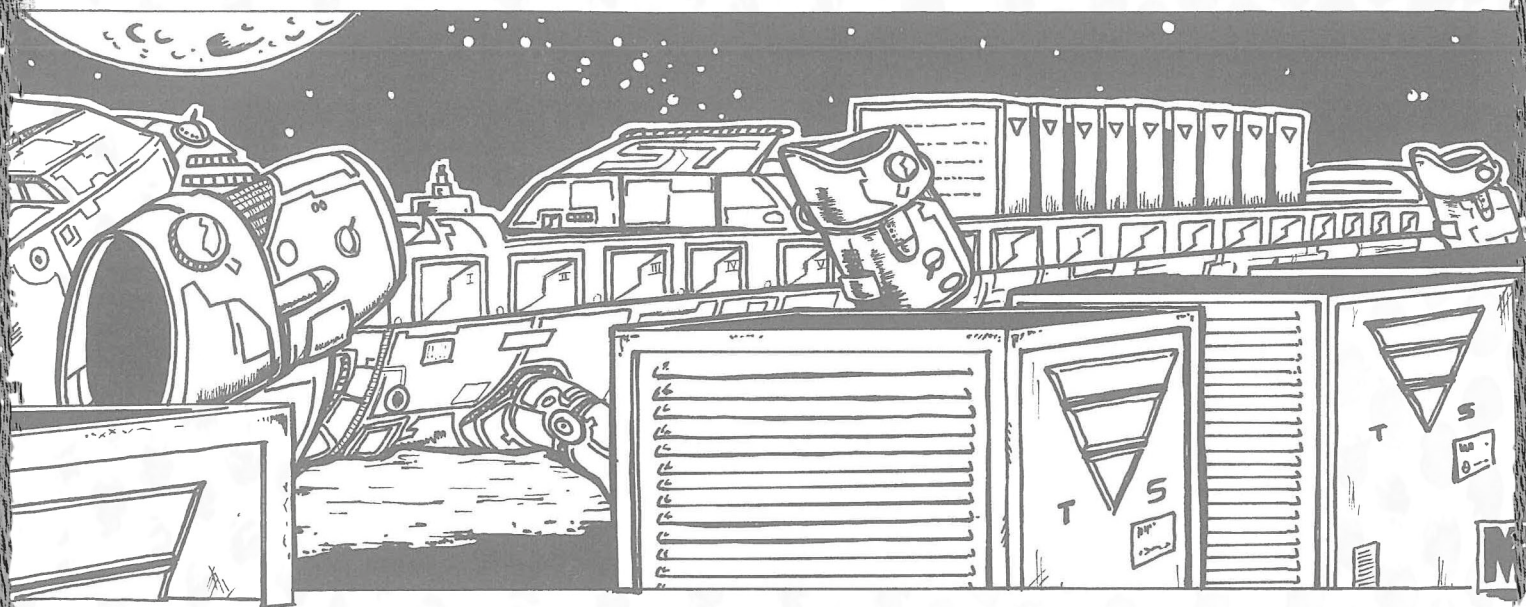
Es gibt keine Gardinen, und hinter der milchigen Einfachglasscheibe erblickt Ihr einen Raum von ca. 4 x 5 m. An der linken Wand erkennt man fünf Schlafkojen, in denen sich vier Personen in Straßenkleidung in zerfetzte, braune Jutedecken gehüllt haben. Sie schlafen offensichtlich. An der rechten Wand seht Ihr ein offenes Stahlregal, welches für jedes Bett ein Fach hat. In den Fächern liegen neben einigen Stoffresten Plastikteller mit Plastiklöffeln, Tüten mit einem gelblichen Pulver sowie ein Paar zerschlissene Schuhe. Neben der Tür, welche sich direkt Euch gegenüber befindet, ist ein kleines Waschbecken angebracht, auf dessen Rand eine Zahnbürste, zwei Plastikbecher und ein Stückchen Seife liegen. Handtücher sucht man vergebens. Plötzlich geht die Tür auf und ein kleiner, dürrer Mann in zerlumpter Kleidung betritt in gebückter Haltung das Zimmer. Er schließt die Tür, wäscht sich in dem Waschbecken seine Hände und trocknet sie an seiner Kleidung. Dann geht er zu dem Regal, füllt den pulvrigen Inhalt einer der Tüten in einen Plastikteller und setzt sich an einen Holztisch, der in der Mitte des Raums steht. Dort nimmt er einen Becher, füllt ihn mit Wasser und kippt es über den Teller mit dem gelblichen Pulver, um es dann zu verrühren. Er wartet einen Augenblick und beginnt dann zu essen. Nachdem er sein Mahl beendet hat, steht er auf, spült sein Geschirr ab, stellt es zurück in das Regal und legt sich in die leere Schlafkoje. «

Das war ekelhaft.
Ich glaube, ich
brauche einen
Schnaps!

Joe Pezzi,
Field Sergeant

Stell' Dich nicht
so nonnenhaft an!

Gino Cavezzi,
Lieutenant



Die Wohnungen in dieser Stadt sind alle so eingerichtet und beherbergen je 5 Personen beiderlei Geschlechts. In den Tüten befindet sich Instantnahrung, die, mit Wasser verrührt, eine Paste mit allen Nährstoffen ergibt. Sie schmeckt einfach ekelhaft, und wenn sie ein Abenteuerer essen möchte, muß er zuvor eine WIK-Probe bestehen.

Der Fabrikteil der Stadt ist in folgende Bereiche eingeteilt, die von der **Landezone (1)** aus gesehen von links nach rechts verlaufen:

Im **Vormontage Sektor (2)** werden die Container mit den Einzelteilen auf Förderbänder verladen und automatisch ausgepackt. Menschen montieren in Sklavenarbeit die Einzelteile aneinander.

Im **Kontrollsektor A (3)** werden die Einzelteile auf Funktionstüchtigkeit und Fehler überprüft, bevor sie dann zur **Endmontage (4)** kommen. Die Rohbauten der Raumschiffe werden im **Kontrollsektor B (5)** nochmals geprüft, bevor sie auf dem **Startfeld (6)** platziert werden. Dort beginnt die Endmontage des Innenausbaus.

Etwa jeden Monat wird ein Raumschiff fertiggestellt, welches dann startet und mit unbekanntem Ziel verschwindet.

b) Unterschlüpfe

Die Keller der abgerissenen Häuser der Vororte bilden hervorragende Verstecke, in denen sich die Abenteuerer vor den Jägern verbergen können. Allerdings sollten die Keller, die man beziehen möchte, vorher einer Behandlung mit dem Flammenwerfer unterzogen werden, da die Rattenplage hier recht unangenehm ist.

c) Übernahmeversuche

Jeden Morgen wachen die Abenteuerer mit starken Kopfschmerzen auf. Hat ein Spieler weniger als 15 PP, muß er jeden Morgen eine Probe auf das doppelte seines momentanen Werts bestehen, damit er nicht zu einem willigen Be-

fehlsempfänger Halix' wird. Gelingt die Probe, so spürt er lediglich ein schwaches Verlangen, den Menschen bei ihrer Arbeit zu helfen.

Mißlingt die Probe, so legt er seine Ausrüstung und überflüssige Kleidung ab und geht zielstrebig zu einer der 6 Fabrikzonen (1W6), um dort zu helfen. Er wird unqualifizierte Arbeiten (wie z. B. fegen) verrichten. Abends wird er in eines der Wohnhäuser gehen, wo für ihn ein Bett und Besteck vorhanden sind. Nur mit einer erfolgreichen *Psychotherapie*-Behandlung gelingt es, ihn aus seiner Hypnose zu wecken.

Achtung: Die Behandlung funktioniert nur innerhalb der ersten 24 Stunden nach der Übernahme, ist also bei den Bewohnern der Stadt sinnlos. Erst wenn sie aus dem Bereich der PSI-Wellen kommen, fällt die Hypnose nach 1W4 Tagen von ihnen ab.

Jeden Tag, den die Abenteuerer auf dem Planeten verbringen, erhalten sie einen Modifikator von +2 auf ihre PSI-Proben.

d) Ereignistabelle

Für Freunde des Zufalls folgt eine Ereignistabelle, auf der pro Stunde, in der sich die Charaktere in der Stadt aufhalten, einmal mit 1W20 gewürfelt wird (wahlweise alle 2 Stunden).

1W20 Ereignistabelle "Magdeburg"

- 1 Alle ruhig!
- 2 Schichtwechsel! 2 x W% Arbeiter passieren die Abenteuerer.
- 3 Ein elektrobetriebenes Radfahrzeug mit 1W20 Arbeitern passiert die Charaktere.
- 4 Keine Ereignisse.
- 5 Ein schweres Gewitter zieht auf.
- 6 1W6 Jäger passieren die Abenteuerer.
- 7 Ruhe und Frieden.
- 8 Es beginnt zu regnen.
- 9 Ein elektrobetriebenes Radfahrzeug mit 1W20 Jägern passiert die Abenteuerer.

Ein Transportgleiter mit Containern fährt vorbei.

Magdeburg, Perle von Neu Anhalt! Heute allerdings nur noch 'ne kaputte Zuchtperle. Schade!

Ortwin Meyster, Spezialagent

- 10 Ein Transportgleiter mit Containern fährt vorbei.
- 11 Die Charaktere begegnen einem Untergrundkämpfer.
- 12 Verlaufen! 1W20 Minuten Verzögerung.
- 13 Alle Straßen ruhig!
- 14 Die Abenteurer werden von 1W4 Jägern verfolgt.
- 15 Die Straßen sind leer.
- 16 Ein Rudel mit 1W20 Ratten greift an.
- 17 Es beginnt stark zu regnen.
- 18 Keine Vorkommnisse.
- 19 Die Abenteurer werden von 1W6 Jägern verfolgt.
- 20 Ein fremdes Raumschiff zerschellt neben dem Raumhafen und brennt aus.

Wen haben wir denn da? Willst Du Ärger, Chef? Den kannst Du haben!

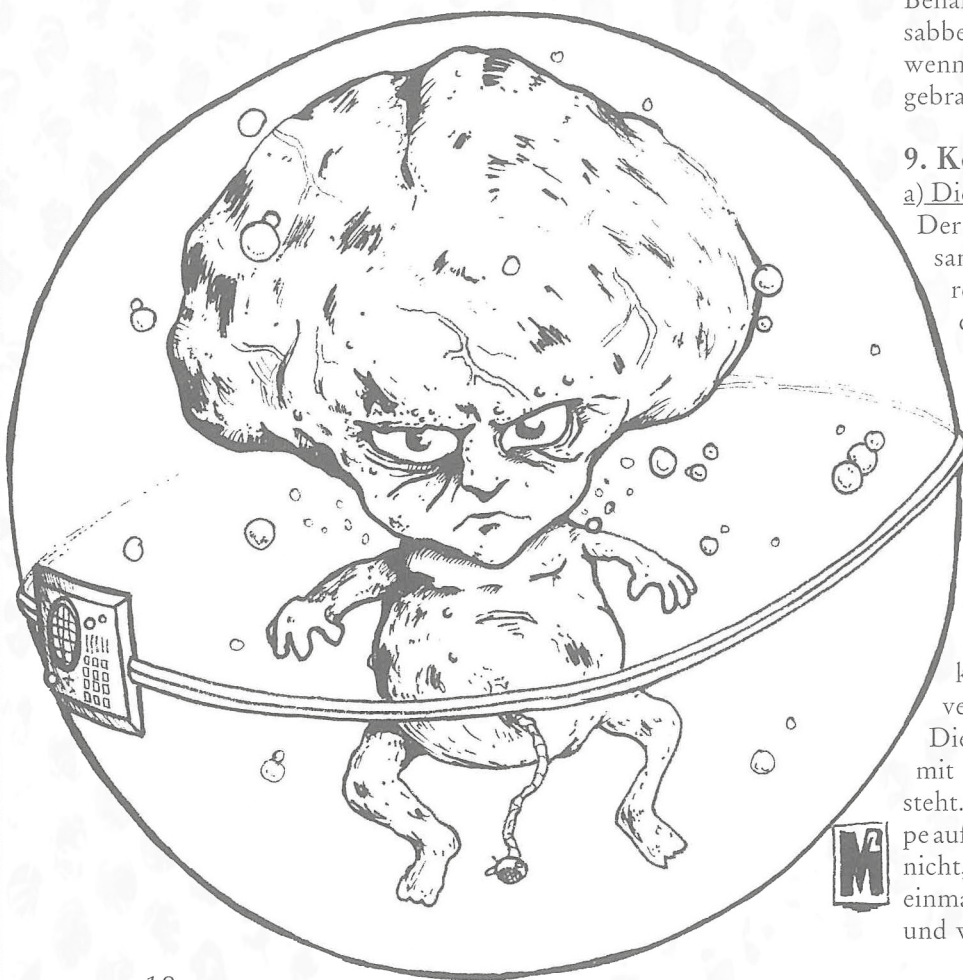
Ted Oblivion,
Corporal

8. Nachforschungen in Magdeburg

a) Fabriken

Das Fabrikgebiet gibt keinerlei Hinweise auf den Auftraggeber. Die Zwischenwände dieser Häuser wurden niedergerissen und überdacht. Die Zwischengeschosse wurden ebenfalls entfernt, so daß eine durchgehende Bandstraße von Westen nach Osten entstanden ist, wobei man darauf achtete, daß mit zunehmender Raumschiffgröße die benutzten Häuser größer werden, so daß sich am Ostende der Stadt kaum Häuser unter 20 m Höhe finden. Die Plaketten, die Auskunft darüber geben, wo die Maschinen

Halix – der gefürchtete Psiter.



gebaut wurden, sowie die Produktionsnummern wurden entfernt.

b) Die Arbeiter

Die Bürger ignorieren die Abenteurer weitestgehend; sie interessieren sich nur für ihre Arbeit. Sollte es den Abenteurern gelingen, einen von ihnen zu entführen und aus der Reichweite der beeinflussenden Strahlen zu bringen (oder mit einem kritischen Erfolg durch Psychotherapie zu behandeln), so wacht er (vorübergehend) auf und kann schildern, daß sich die Neu Anhaltiner seit 2243 dazu genötigt fühlten, ihre Hauptstadt umzustrukturieren, um sich ganz dem Raumschiffbau hinzugeben. Ihre Nation sei eben dazu berufen, sich in bisher noch nicht erforschte Regionen des Weltraums zu begeben (offensichtlich ist die Beeinflussung durch Halix so weit gegangen, daß sich die Bürger auch unter normalen Umständen ganz und gar mit seinem Ziel identifizieren, aber sie leiden nicht mehr an der befohlenen Apathie). Über das Ziel der fertigen Schiffe sowie über Halix, seinen Aufenthaltsort, seine Beweggründe und Mittel wissen die Magdeburger aber nichts.

c) Die Jäger

Die psychisch stärker beeinflussten Jäger sind nicht mehr zu retten. Ihre Abhängigkeit von den PSI-Wellen ist so groß, daß sie auf keine Behandlungsmethode ansprechen und sich in sabbernde und lallende Idioten verwandeln, wenn sie aus dem Einflußbereich von Halix gebracht werden.

9. Kontakt mit dem Widerstand

a) Die Struktur

Der Widerstand setzt sich aus Menschen zusammen, die mehr als 15 PP haben und somit resistent gegen Halix' PSI-Wellen sind. Da dies aber bei normalen Bürgern sehr selten vorkommt, gibt es in der Stadt z. Zt. nur 46 Widerstandskämpfer. Es sind zumeist Menschen, die auch eine überdurchschnittlich hohe INT haben. Sie leben in den Kellern der zerstörten Häuser außerhalb der Stadt und haben dort durch erfolgreiche Kämpfe gegen die Jäger bereits mehrere Sturmgewehre der Marke Mauser SK 150 erbeuten können. Ihre Nahrungsmittel stehlen sie aus den Fabriken, wo die Tüten mit dem Instantpulver verteilt werden.

Die Führung hat Dexter Ramwood inne, der mit dem PSI-Begabten Lunrud in Kontakt steht. Dieser Lunrud hält sich nie bei der Truppe auf und die Widerstandskämpfer wissen auch nicht, wo er zu finden ist. Sie wissen noch nicht einmal, wer er wirklich ist, woher er kommt und wie er aussieht. Einzig Dexter Ramwood

trifft sich mit Lunrud einmal im Monat in den Südbergen, um sich dort mit ihm zu beraten, wie weiter vorzugehen sei.

✖ Spielleiterinformation:

Lunrud ist der leibliche Bruder von Halix. Beide wurden in der radioaktiv verseuchten Ukraine geboren, und während sich Halix dort mit seinen geistigen Fähigkeiten sein eigenes Reich aufbaute, floh Lunrud in das Gebiet der *ESU*, was ihm aufgrund seiner äußerlichen Unversehrtheit auch gelang. Während Halix ein Psiter ist, dessen körperliche Entwicklung weit zurückblieb und der wie ein grauer, überdimensionierter Säugling aussieht, hat sich Lunrud weitestgehend normal entwickelt. Abgesehen davon, daß er kein einziges Haar hat, erscheint er durchschnittlich. Dafür sind seine *PSI*-Fähigkeiten aber auch nur schwach entwickelt; er ist lediglich in der Lage, schwächste *PSI*-Wellen zu empfangen und auszuwerten, die Wirkung von *PSI*-Beeinflussung in seiner nächsten Umgebung zu vermindern und zu orten, woher *PSI*-Wellen stammen.

Lunrud befand sich an Bord des abgestürzten PTI-Schiffs, wo er die Untersuchungen über diesen Planeten mit seinen Fähigkeiten ergänzend begleiten sollte. Es gelang ihm kurz bevor die *Korinth* zerschellte, mit einer Fluchtkapsel in den Südbergen zu landen. Dort lebt er seit nunmehr einem halben Jahr und unterstützt die Widerstandsgruppe bei ihrem Kampf gegen seinen Bruder.

b) Die erste Begegnung

Die erste Begegnung mit einem Widerstandskämpfer findet entweder statt, wenn der Spieler dies auf der *Ereignistabelle* für die Stadt würfelt oder wenn er der Meinung ist, daß es in diesem Moment gerade sinnvoll sein könnte. Während die Abenteurer in der Stadt ihren Nachforschungen nachgehen, bemerken sie plötzlich (bei einer gelungenen *Wahrnehmungssprobe*), wie sie aus einem Fenster heraus beobachtet werden. Wenden sie sich dem Fenster zu, so verschwindet der Unbekannte spurlos. Nach einer halben Stunde passiert es wieder, daß sie beobachtet werden. Wieder verschwindet der Unbekannte, sobald die Charaktere ihn bemerken. Dies geschieht noch 1W4 mal.

Etwa eine Stunde nach der letzten Beobachtung läuft ihnen ein Arbeiter in gebückter Haltung über den Weg. Vor den Füßen der Abenteurer stolpert er und fällt hin. Er läßt sich aufhelfen und murmelt:

"Jaja, die Straßen auf Terra sind besser, aber hier dreht sich alles nur um die Raumschiffe!"

So kommt er mit den Charakteren ins Gespräch, erzählt ihnen von der Untergrundorganisation und bittet sie, ihm zu folgen.

Im aktuellen Unterschlupf der Kämpfer angekommen, werden sie stürmisch empfangen. Sie sind die ersten freien Menschen, die von außerhalb des Planeten kommen. Die Abenteurer werden von Dexter Ramwood empfangen, und er befragt sie über ihre Herkunft und ihre Mission. Er möchte alles im Detail wissen. Danach klärt er die Charaktere über das auf, was die Gruppe der Widerstandskämpfer herausgefunden hat:

- Seit 2243 benehmen sich alle Neu Anhaltiner sehr seltsam; sie zerstörten die halbe Stadt und bauten sie als Fabrik wieder auf.
- Raumschiffe holten alle Kranken, Alten und Kinder sowie die persönlichen Gegenstände der Bürger ab.
- Jeden Monat kommt ein Frachtschiff, welches die Bauteile für die Raumschiffe sowie Nahrung und Wasser in Containern bringt. Versuche, mit der Mannschaft Kontakt aufzunehmen, waren erfolglos.
- Die meisten Bürger wurden zu Arbeitern, die am Raumschiffbau beteiligt sind. Die übrigen sind Jäger, die alle verfolgen und töten, die nicht am Schiffbau teilnehmen.
- Jeden Monat wird ein Raumschiff fertig, das per Autopilot zu einem unbekannten Ziel fliegt.
- Hinter der Angelegenheit steckt die Beeinflussung der Menschen durch *PSI*-Wellen, die tausendfach verstärkt durch den Weltraum auf diesen Planeten niederprasseln. Man habe auch schon einen Planeten in Aussicht, von dem diese Strahlen ausgesendet werden. Er müsse im *Jota-Pegasi*-System liegen.

Dexter Ramwood erwähnt mit keinem einzigen Satz den Überlebenden der *Korinth*, sagt den Abenteurern aber, daß er am nächsten Tag mit ihnen einen Ausflug in die Südberge machen möchte.

c) Erster Zwischenfall

Noch während die Abenteurer bei Dexter sitzen und sich austauschen, hören sie plötzlich Schüsse fallen. In diesem Moment kommt ein Widerstandskämpfer die Kellertreppe herabgestürzt und ruft:

"Wir werden angegriffen! Alle Mann zu den Waffen!"

20 Jäger haben sich zwischen den Ruinen vor dem Haus verborgen und beschießen jeden, der sich auf die Straße wagt. Dexter bittet die Abenteurer natürlich, ihm zu helfen, und schon sind die Spieler in den ersten Kampf verwickelt.

Egal, wie tapfer sich die Helden schlagen, während des Kampfes kommt Ramwood auf sie zu und sagt:

"Meine Leute werden den Kampf schon gewinnen. Es ist wichtig für uns alle, daß wir uns in die



Ich heiße Sie auf das Herzlichste willkommen! Ein Hoch auf die mutigen Blockadebrecher!

Dexter Ramwood

Wie können wir helfen?

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Südberge begeben, und zwar jetzt. Kommen Sie und folgen Sie mir!"

Geduckt zwischen den Trümmern führt Ramwood das Team aus der Stadt heraus. Auf dem ca. 5 Stunden dauernden Fußweg erzählt Ramwood, daß er vorhat, mit seinen Kämpfern ein fertiges Raumschiff zu entern und damit von diesem Planeten zu fliehen. In gut zwei Wochen müßte das nächste Schiff flugfähig sein. Der Innenausbau sei dann zwar noch nicht fertig, aber man brauche genug Zeit, sich mit dem Schiff vertraut zu machen. Dies sei wichtig, da man nur einen Pilot habe, der zudem bisher nur Shuttles geflogen sei (Fertigkeitswert *Pilot: Kleinraumer* 50%).

Ein Psiter? Das verstößt gegen sämtliche Regeln bei PTI! Gut, Mr. Lunrud, schließen wir einen Waffenstillstand.

Ortwin Meyster, Spezialagent

10. Halix' Bruder

Nach gut fünf Stunden Fußmarsch erreicht der Trupp einen kleinen Wald. Dexter marschiert zielstrebig voran und führt die Abenteurer auf eine kleine Lichtung. Dort angekommen, bittet er sie, sich zu setzen. Nach fünf Minuten hören die Abenteurer plötzlich Schritte aus dem Wald auf sich zukommen. Schließlich tritt ein etwa fünfzigjähriger, kahlköpfiger Mann auf die Lichtung. Er hat funkelnde, strahlend blaue Augen, die selbst Steine durchdringen könnten. Als er die Abenteurer erblickt, stutzt er kurz und schaut Dexter fragend an. Dieser berichtet über das Zusammentreffen mit der Gruppe, über ihren Auftrag und daß sie ihm unterstützend zur Seite stünden.

Dexter Ramwood – Held des Widerstands.

Daraufhin stellt sich Lunrud vor und berichtet, er sei der einzige Überlebende des PTI-Schiffs *Korinth* und damit betraut worden, die Ursache für das seltsame Verhalten der Bewohner dieses Planeten herauszufinden. Nun plane er, mit den Widerstandskämpfern von *Neu Anhalt* zu fliehen. Im weiteren Gesprächsverlauf macht er nur andeutungsweise Bemerkungen über seine *PSI*-Fähigkeiten. Daß sein Bruder hinter dieser geistigen Versklavung steckt, verschweigt er. Gegen Abend verläßt Lunrud die Gruppe, und nun machen sich die Abenteurer mit Dexter Ramwood wieder auf den Weg zurück in die Stadt, die sie erst spät in der Nacht erreichen.

11. Die Flucht aus Magdeburg

a) Vorbereitungen

Die zwei Wochen bis zur Flucht verbringen die Widerstandskämpfer damit, die Lage rund um den Startplatz auszukundschaften. Der Spielleiter sollte die Spielergruppe ruhig einmal in das Gebiet vordringen lassen, um einen Auftrag (z. B. Bewaffnung des Schiffes herausfinden, etc.) ausführen zu lassen.

b) Aufbruch

Nachdem man sich genügend über das Schiff und die Umgebung um den Startplatz informiert hat, bricht man im Morgengrauen auf. Jeder nimmt nur das mit, was er ohne Probleme tragen kann und was ihn nicht behindert. Auf dem Weg durch die noch dunkle Stadt stößt Lunrud, der einen kleinen Rucksack bei sich trägt, zu der Gruppe. Kalter Morgennebel durchzieht die Straßen und man hört – bis auf



das ferne Rumoren in den Fabriken und das Schnaufen in der Gruppe – keine Geräusche. Gerade wärmen die ersten Sonnenstrahlen die Gesichter der Kämpfer, als sie den Rand des Startfeldes erreichen. Dexter befiehlt, sich noch einmal zu sammeln. In einem Krater in der aufgerissenen Straßendecke sammeln sich alle und verharren schweigend. Dexter und Lunrud klettern die Kraterwand hoch, warten einige Minuten und schleichen dann weiter. Nach ca. 10 Minuten kommen sie zurück in den Krater und Dexter Ramwood ergreift das Wort:

"Die Luft ist rein, es sind momentan keine Wachen auf dem Gelände. Wir haben die Frachtschleuse des Raumschiffs geöffnet und die Leiter herabgelassen. Auf mein Kommando verläßt einer nach dem anderen den Krater und läuft so schnell er kann zum Schiff. Dort steigt er die Leiter hoch und rennt gleich den Gang hoch. Ich und einer der Kampferkäftigsten bleiben bis zum Schluß zurück und geben Euch im Falle einer Entdeckung Feuerschutz. Also, entsichert Eure Waffen und . . . viel Glück!"

Nach Ramwoods Ansprache erhebt sich Lunrud, kriecht über den Kraterand, läuft zu dem Schiff und stellt sich in den Eingang. Er gibt ein Zeichen, und Dexter schickt den ersten Kämpfer los. Dieser rennt so schnell er kann zu dem Schiff und hechtet hinein. Dann der zweite, der dritte und der vierte. Auch der fünfte Widerstandskämpfer klettert über den Kraterand, sprintet los und . . . sinkt zu Boden. Eine Salve aus einem Maschinengewehr hat ihn niedergestreckt.

c) Der letzte Kampf

Die Jägertruppen haben Wind vom Fluchtplan der Widerstandskämpfer bekommen. Sie haben sich am Rande des Startplatzes verborgen und gewartet, bis die Flüchtlinge eintrafen. Insgesamt hat die Gruppe gegen 49 Jäger zu kämpfen, wobei jeder Spieler so viele wie möglich ausschalten sollte.

Der Spielleiter sollte warten, bis jeder kämpfende Spieler im Verhältnis zu seiner Charakterklasse genug Gegner kampfunfähig gemacht hat (für *Med-Tech* keiner, für *Söldner* mindestens 3, etc.). Hat er das Gefühl, daß die Spieler genug gekämpft haben, so kann es weitergehen: Dexter, der eine schwere Verwundung erlitten hat, bleibt allein zurück (*ach, was für ein Held!*). Er will den anderen Feuerschutz geben, so daß diese sich in das Raumschiff flüchten können. Jeder Spieler würfelt einmal mit 1W%. Bei 01 bis 60 bleibt er unverletzt und kann sich ins Schiff retten. Bei 61 bis 100 wird er von einem Querschläger getroffen (1W6+1 Schaden). Sind alle Spieler und die restlichen Widerstandskämpfer im Schiff, schließt Lunrud die Tür und das Schiff startet. Unter sich können die Spieler

erkennen, wie Dexter Ramwood von einer Granate in seinem Krater getroffen wird (*Gnade seiner armen Seele*) und wie das Startfeld von den verbleibenden Jägern gestürmt wird; doch sie verbrennen in den Triebwerksflammen, die der Kapitän in diesem Moment rücksichtslos gezündet hat.

d) Fortsetzung folgt?

Nachdem den Abenteurern die Flucht von *Delta Equuleigelungen* ist, gibt es 2 Möglichkeiten, wie sie vorgehen können:

1. Sie geben sich mit dem Ergebnis ihres Einsatzes zufrieden und fliegen nach Hause. In diesem Falle sollte der nächste Auftrag ihrer Vorgesetzten lauten herauszufinden, wer der wahre Hintermann ist.
2. Sie forschen auf eigene Faust weiter, dann ist alles klar.

Auf alle Fälle werden die Charaktere nun von Lunrud begleitet, da er der einzige ist, der sie vor einer Übernahme durch Halix bewahren kann und in der Lage ist, die *PSI*-Wellen bewußt zu orten.

12. Systembeschreibung Jota Pegasi

System Jota Pegasi (63)

Doppelsystem der Klasse F/M, 2 Planeten, unerforscht.

Jota Pegasi I

Trockener Wüstenplanet mit dünner Atmosphäre. Durchschnittstemperatur 40° C. Außer sehr widerstandsfähigen Flechten keine Lebensformen. Keine Monde.

Jota Pegasi II

Gasriese vom Jupitertyp mit 8 Monden. Mond 7 ist Wasserwelt mit erdähnlicher Atmosphäre und über 99% Wasseranteil. Einzige größere Landmasse ist eine kleine Inselgruppe in äquatorialer Breite. Sehr vielfältige Fauna und Flora unter Wasser, keine Landflora und -fauna.

13. Alpträume

Der Flug nach *Jota Pegasi* verläuft ereignislos. Lediglich Charaktere mit der speziellen Eigenschaft *Sechster Sinn* fühlen sich leicht unwohl. In der Nacht vor der Ankunft im Zielsystem legen sich die Abenteurer mit einem mulmigen Gefühl schlafen. In dieser Nacht leidet jeder unter einem Alptraum, der eine *WIK*-Probe erforderlich macht, wenn man sich freiwillig weiter dem Mond nähern möchte. Im folgenden sind 3 Alpträume beschrieben. Welcher Abenteurer welchen Alptraum durchleidet, hängt von seiner Charakterklasse oder speziellen Ängsten ab. Natürlich kann sich der Spielleiter auch selbst Träume ausdenken, die besser zu den Charakteren in seiner Gruppe passen.



Schade um Ramwood. Tapferer Bursche.

Ted Oblivion, Corporal

Wir kommen zurück und rächen seinen Tod!

Joe Pezzi, Field Sergeant

Noch so ein
Alptraum und ich
bin ein nervliches
Wrack!

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Haben hier
mehrere Leute
dieselben Träume
gehabt? Das
verstößt gegen das
Versammlungs-
verbot der
Regierung!

Ortwin Meyster,
Spezialagent

Der InSic-
Scheißer geht mir
auf den Nerv!

Ted Oblivion,
Corporal

a) Einleitung

» Mit einem mulmigen Gefühl legst Du Dich ins Bett, doch einschlafen kannst Du noch lange nicht. Jedes kleine Geräusch, jedes Knarren im Schiffsrumpf, jede entfernte Stimme läßt Dich schweißgebadet hochschrecken. Erst langsam überkommt Dich die Müdigkeit, und Du versinkst in Morpheus' Armen.

(Der Traum beginnt:) Mitten in der Nacht wachst Du schweißgebadet auf. Du hast schlecht geträumt und verspürst großen Durst. Also gehst Du an das Waschbecken und nimmst einen Schluck Wasser. Du drehst Dich wieder um, und auf dem Tisch liegt ein Briefumschlag, der eine wichtige Nachricht enthält. Du weißt, daß Du diese Nachricht unbedingt lesen mußt und greifst nach dem Umschlag, doch er wird von einem Windstoß erfaßt und weht davon. Als Du hinterherläufst, flattert er ...

Fortsetzungen für Charaktere

b) z. B. Söldner, Kreuzritter

... in einen Spiegel hinein. Du wunderst Dich und berührt mit der Hand das Glas, doch sie gleitet hindurch. Du kannst den Brief im Spiegel auf dem Boden liegen sehen, doch in Deinem Zimmer liegt er nicht. Fest entschlossen, den Umschlag zu bekommen, steigst Du in den Spiegel hinein.

Du befindest Dich auf einer großen Ebene und kannst weder Horizont noch irgendwelche Dinge sehen. Deine Füße werden bis zu den Knöcheln von einem eiskalten Nebel umwabert. Kein Geräusch gelangt an Dein Ohr. Du fühlst Dich ausgeliefert und beobachtet und hast panische Angst. Vor Deinen Füßen liegt plötzlich Deine (Lieblings-) Waffe, voll geladen und entschert. Als Du sie ergreifst, steht plötzlich jemand hinter Dir (GZ-Probe!). Er ist bewaffnet und schießt auf Dich. «

Nun muß der Spieler gegen sich selbst kämpfen, d. h. er schießt auf seinen Gegner, zieht sich den entstandenen Schaden aber selbst ab. Aus dieser Situation kommt er nicht heraus, er spürt zwar, daß er selbst den Schaden verursacht, geschossen hat aber der jeweils andere. Der Kampf geht solange, bis der Charakter in Ohnmacht fällt oder "stirbt".

c) die unter Höhen- oder Raumangst leiden

... quer durch den Raum und unter einer Türschwelle hindurch. Als Du auf die Tür trittst und sie öffnest, erstreckt sich vor Deinen Augen die kalte Leere des Weltraums (GZ-Probe +10). Erschrocken wendest Du Dich ab und willst zurücktreten, doch hinter Dir ist ebenfalls nichts. Der Türrahmen, in dem Du stehst, schwebt mitten im freien Weltraum (GZ-

Probe +20). Du verlierst das Gleichgewicht, taumelst und (GES-Probe) kannst Dich gerade noch an der Türklinke festhalten, als diese abbricht. Schreiend fällst Du ins Bodenlose. Du wirst immer schneller und schneller und rast schließlich auf eine Sonne zu. Es wird unglaublich heiß, die Helligkeit brennt in Deinen Augen. Schützend hältst Du Deine Hände vor das Gesicht, um es vor der unglaublichen Hitze zu schützen (KON-Probe), als Du merkst, wie Deine Haut Blasen wirft und in Fetzen von Dir abfällt. Schneller und immer schneller fällst Du in die Korona der Sonne und spürst mit grausamen Schmerzen, wie Dein Körper langsam verbrennt. Schweißgebadet wachst Du auf! «

d) die steckbrieflich gesucht sind oder unter Verfolgungswahn leiden

... durch das geöffnete Fenster auf die Straße. Als Du hinterherblickst, siehst Du SIE, wie SIE gerade auf das Haus zugerannt kommen; vor lauter Schreck hörst Du auf zu atmen. SIE haben Dich gefunden! Voller Panik drehst Du Dich um und rennst durch den Hintereingang hinaus, einem Impuls folgend direkt auf das Moor zu, doch SIE kommen hinterher. Deine Füße scheinen am schlammigen Boden kleben zu bleiben, und Du stolperst immer und immer wieder über Wurzeln und Sträucher, doch Deine Verfolger sind mit unverminderter Geschwindigkeit hinter Dir her. Schlingpflanzen umringen Deine Knöchel, Schweiß steht Dir auf der Stirn und Du mußt Dich erbrechen vor lauter Angst. SIE werden keine Gnade walten lassen. Nicht mit DIR! Deine Brust schmerzt und mittlerweile stehst Du bis zur Hüfte im Schlamm. Du kommst kaum noch vorwärts, plötzlich stolperst Du und fällst mit dem Gesicht voran in den Sumpf. Du kommst wieder hoch, schnappst nach Luft, wirst aber sofort wieder nach unten gezogen. Jetzt verfolgen SIE Dich nicht mehr. Nein, SIE warten dort unten, und langsam sinkst Du herab. «

Jeder Charakter muß im Anschluß an seinen Traum eine GZ-Probe mit einem Modifikator von +20 bestehen. Mißlingt sie, so erleidet er am folgenden Tag einen Modifikator von +10 auf alle Fertigkeitsproben.

14. Ankunft auf Jota Pegasi I

Auf Jota Pegasi I hat sich Halix im Wüstensand seinen Stützpunkt errichten lassen.

JP I ist ein Wüstenplanet, über dessen Oberfläche ununterbrochen Stürme den roten Sand aufwirbeln, so daß sich die Oberfläche des Planeten ständig ändert. Zusätzlich beträgt die Sichtweite unter 100 m. Die Atmosphäre ist dünn und ohne Sauerstoffmasken nicht atmbar. Es gibt hier eine sehr widerstandsfähige

Flechtenpflanze, die sich in Talsenken ansiedelt und sich fast ohne Wasser entwickeln kann. Flächen, die von dieser Pflanze besiedelt wurden, sehen aus, als seien sie mit einem graubraunen, hauchdünnen Leder überzogen.

Die Temperaturen auf der Oberfläche liegen ständig bei ca. 40° C, die Luftfeuchtigkeit beträgt weniger als 1%. Tag und Nacht sind je etwa 10 Stunden lang, wobei der Planet tagsüber nur in ein sehr trübes, rötliches Licht getaucht ist, da die Sonnenstrahlen die staubige Atmosphäre nur sehr schlecht zu durchdringen vermögen.

Beim Anflug auf *Jota Pegasi I* bemerkt Lunrud, daß die PSI-Wellen vom ersten Planeten des Systems stammen müssen. 7 Stunden später ist ein Orbit erreicht. Nachdem Lunrud mit dem Kapitän die Ortungsgeräte überprüft hat, ortet das Schiff eine im Wüstensand vergrabene, unterirdische Anlage.

Der Kapitän schlägt vor, auf der anderen Seite des Planeten in die Atmosphäre einzudringen und sich im Tiefflug den Anlagen zu nähern (ggf. mit einem Landungsboot oder Shuttle, falls die Charaktere mit einem nicht landungsfähigen Schiff angekommen sind).

Der Plan scheint auch zu funktionieren. Nachdem man in die Atmosphäre eingedrungen ist, nähert sich das Schiff, heftigst durchgerüttelt von den Sandstürmen, der Anlage von Osten her. Doch 10 km vor dem Ziel versagen die Triebwerke. Der Kapitän leitet eine Notlandung ein und das Schiff kommt sicher zu Boden. Ein Techniker verläßt das Schiff und kehrt nach 2 Minuten zurück. Er meldet der Gruppe, daß die Luftansaugfilter der Triebwerke für den Atmosphärenflug verstopft sind und er sie reinigen muß. Dies werde ca. 3 Stunden in Anspruch nehmen. Er schlägt vor, daß sich die Abenteurer mit einem an Bord befindlichen *Landgraver* ihrem Ziel nähern.

Lunrud, der die Abenteurer begleitet, bleibt aufgrund seiner relativ schwachen Kampfkraft im Fahrzeug zurück und hält mit ihnen Funkkontakt, wenn sie das Fahrzeug verlassen.

15. Das PAG und das Drumherum

Die unterirdischen Anlagen bestehen aus Stahlbeton (18 SP), sind vollständig klimatisiert, durch Stahlbetontunnel miteinander verbunden und gliedern sich in 14 Funktionen.

Die Abenteurer, die sich von Osten nähern, treffen zuerst auf einen ca. 2 m aus dem Boden herausragenden **Eingang (1)**, an dessen dem Wind abgewandter Vorderseite sich eine verschlossene Panzerstahltür (25 SP, 3W6 *Splitter-schaden*) befindet, die sich mit einer gelungenen *Mechanik*-Probe (+10) öffnen läßt. Dahinter erblicken die Charaktere eine steile Treppe, die in einer engen Rechtsbiegung nach unten führt. Sie ist unbeleuchtet. Kalter Nebel steigt von unten herauf und es riecht zugleich etwas muffig und nach Terpentin.

Am unteren Ende der Treppe erblicken die Abenteurer einen ca. 6 m x 40 m großen Raum (2), an dessen Wänden links und rechts sich viele ca. 2,5 m x 1 m x 1 m große, graue Plastikbehälter befinden. Sie bestehen aus einem Ober- und einem Unterteil und sind leicht zu öffnen. In ihnen befinden sich zumeist mumifizierte Leichen von Männern, die einen Kristall auf der Stirn tragen (*GZ-Probe*). Lediglich an der Westwand sind die Särge noch nicht geschlossen. Sie beinhalten die relativ frischen Leichen eines ca. 53 Jahre alten Mannes, der noch seinen weißen Kittel trägt und eines ca. 30jährigen Mannes, der in Jeans und Pullover aufgefunden wird. Sie tragen Klarsichtclips, in denen sich die Identifikationsausweise ihres Arbeitsplatzes befinden (siehe Seiten 30 und 31).

✕ Spielleiterinformation:

Es handelt sich um die beiden Forscher, die das PAG entwickelten. Sie wurden von Helfershelfern des Psiters getötet und hierher verschleppt. Die Leichen in diesem Raum haben erst im nächsten Band eine besondere Funktion, können aber durchaus vernichtet werden, da Halix auf dem gesamten Planeten solche Kammern eingerichtet hat. Halix hat inzwischen die Anwesenheit der Abenteurer bemerkt und läßt sie nun eine Vision erleben, wie sie realer nicht sein kann:



*Die stehen auf!
Verdammt, die
stehen auf!*

Joe Pezzi,
Field Sergeant

*Das müssen
Androiden sein!
Wieder ein
eklatanter Verstoß
gegen geltendes
Recht! Hier ist
Shark der Übeltä-
ter!*

Ortwin Meyster,
Spezialagent





Das Buch in der Bibliothek ...

Die Spielwerte der **Nukes** finden Sie auf Seite 26.

Die Spielwerte von **Halix** finden Sie auf Seite 25.

Die Vision

Während sich die Abenteurer in der Leichenkammer umschauen, fällt plötzlich die Tür zu. Bevor sie sich darum kümmern können, bemerken sie, wie sich der Brustkorb einer der mumifizierten Leichen langsam hebt und senkt. Sie hören ein leises Röcheln und Stöhnen. Plötzlich richtet sich die Leiche ruckartig auf und öffnet die Augenlider. Aus den toten, leeren Augenhöhlen dringt ein unheilvolles, rotes Leuchten, und mit einem ekelerregenden Geräusch zerfließt das Gesicht der Leiche und nimmt die Form des Gesichtes auf dem Titelbild an (GZ-Probe). Auch die anderen Leichen – bis auf die des Professors und seines Assistenten (sie tragen keinen Kristall) – erheben sich. Langsamem Schrittes und fast geräuschlos umkreisen sie die Abenteurer, während diese tausende und abertausende von Stimmen in ihren Köpfen vernehmen:

"Ihr Verfluchten! Seid Ihr nicht genug gewarnt worden? Ihr rennt in Euer Verderben. Das Reich der Toten soll unberührt bleiben, doch Ihr widersetzt Euch. Ihr könnt gar nicht begreifen, mit welcher Macht Ihr Euch anlegt, die Euch mickrige, vergängliche Würmer mit einem Schlag vernichten kann. Es sei Euch noch eine Chance gegeben. Flüchtet! Denkt nicht nach, sondern flüchtet, und Ihr seid verschont, doch wehe Euch, Ihr ignoriert unser Ultimatum.

Flüchtet ... !

Flüchtet ... !

Flüchtet ... !

Flüchtet ... !

Flüchtet ... !

Flüchtet ... !

Flüchtet ... !"

Immer lauter werden die Stimmen und langsam schwinden den Charakteren die Sinne.

Als sie wieder aufwachen, liegen die Leichen in ihren Särgen, doch alle glänzen, als wären sie

mit Fett beschmiert worden. Es ist unerträglich kalt und die Abenteurer müssen auf ihre **WIK** würfeln, sollten sie sich dafür entscheiden, weiterzuforschen. Für 1W4 Stunden erleiden sie alle einen Modifikator von +10 auf alle Aktionen.

Ca. 200 m nordöstlich von diesem Eingang befindet sich ein zweiter, der genauso aufgebaut ist (3).

Doch bevor die Charaktere diesen erreichen, werden sie von 15 der 20 Nukes angegriffen. Diese haben sich rund um den Eingang verteilt und verteidigen ihn bis zum Tod.

Der Eingang mündet in einen völlig leeren **Vorraum** (4).

Eine Tür an der Nordseite führt zu einer **Massenunterkunft** (5) für die 20 Nukes, die Halix als Leibwache mit auf den Planeten genommen hat. Dort befinden sich 20 Betten, 4 Nahrungsreplikatoren sowie Schränke und ein Fernseher. Als Halix die Ankunft der Gruppe bemerkt, befiehlt er 15 Nukes, sich den Abenteurern in den Weg zu stellen. Mit den restlichen 5 zieht er sich langsam in Richtung **AKB-Hangar** (14) zurück.

Von der Massenunterkunft führt ein Gang zu einer gigantischen unterirdischen **Antenne** (6). Diese strahlt die verstärkten **PSI**-Impulse aus, die im Kontrollraum weitergeleitet werden. In diesem läuft eine Art Aufzeichnung von Halix' Gedanken auf einem Endlosband, damit dieser nicht rund um die Uhr seine unterdrückerischen Impulse selbst ins All senden muß.

Vom **Vorraum** (4) aus in östlicher Richtung befinden sich die privaten **Gemächer Halix'** (7-10). Sie sind durchweg luxuriös und nur vom Feinsten eingerichtet. Bei der Beschreibung dieser Räume sollte sich der Spielleiter von Luxusvillen inspirieren lassen: Seidenteppiche, antike Möbel, teure Bilder, modernste Technik, etc. Außer privaten Gegenständen, die man in jedem (superreichen) Haushalt antrifft, finden die Abenteurer in der **Bibliothek** (9) eine Holzschatulle mit insgesamt 26 Kristallen (Wert: 5,00 EH pro Stück), einen komplett zerstörten Computer und ein Buch, welches in einer unbekannten Sprache verfaßt ist (spielt erst im 2. Akt eine Rolle).

Ein **Treppenhaus** (8) enthält einen geheimen Ausgang, der direkt zur Planetenoberfläche führt. Nördlich des Treppenhauses befindet sich ein **Lagerraum** (12). Von hier aus führt ein **Fluchttunnel** (13), der erst nach gelungener **Wahrnehmung** (+20) entdeckt wird, zu einem unterirdischen **Hangar** (14) in dem sich ein AKB befindet. Innerhalb von 2 Minuten kann Halix mit diesem Raumer, den er übrigens durch

seine Geisteskraft steuert, den Planeten verlassen. Vom **Treppenhaus (8)** aus gibt es einen geheimen Ausgang, der direkt zur Planetenoberfläche führt.

Im Osten liegt ein **Generatorraum (11)**, der die gesamte Anlage und die **Leichenkammer (2)** mit Strom und Wasser versorgt.

16. Kampf mit den Wachen

Es dürfte für eine Abenteurergruppe mit (für **Space Gothic®**-Verhältnisse) durchschnittlicher Kampfkraft und etwas Geschick kein Problem sein, die Nukes, die die Anlage verteidigen, vernichtend zu schlagen. Sie dienen Halix ohnehin nur dafür, Zeit zu gewinnen, damit er flüchten kann. Seine Anlage braucht er eigentlich nicht mehr, da er bereits genug Schiffe gekauft und hat bauen lassen, so daß es ihm egal ist, ob auf *Neu Anhalt* weiterhin Raumschiffe produziert werden oder nicht.

Die 5 anderen Nukes, die Halix auf der Flucht begleiten, befinden sich nun im **AKB-Hangar (14)** und sind entweder tot oder können den Spielern noch entgegengeschickt werden, falls der Spielleiter das Gefühl hat, seine Gruppe noch nicht genug gefordert zu haben.

17. Zerstörung des PAG

Haben die Abenteurer gemerkt, daß Halix geflüchtet ist, und alle Wachen getötet sowie die gesamte Anlage durchsucht, werden sie von Lunrud dazu angehalten, den Komplex zu zerstören, damit kein weiteres Unheil damit angerichtet werden kann.

Entweder können die Spieler ihrer Zerstörungswut frönen, indem sie alles von Hand (d. h. mit Hämmern, Messern, Schußwaffen und Feuerzeugen) zerstören oder hier und da einige Pakete *Höllenvind* anbringen.

V. Happy End?

Die Spieler haben nun, nach einem hoffentlich recht spannenden Spielabend, herausgefunden, daß Halix, ein Psiter, hinter der Sache steckt, daß er Schiffe produzieren ließ und daß er sich einer neuartigen Waffe bediente.

Sie erhalten von ihrem Chef eine Sonderprämie von 100,00 EH auf ihr normales Gehalt sowie eine Auszeichnung für ihre Initiative im Kampf gegen neuartige Bedrohungen.

Die gefundenen Kristalle lassen sich recht einfach verkaufen und der Erlös z. B. in einen Urlaub investieren.

Doch an der Sache ist ein Haken: Halix ist geflüchtet und wird weiter sein Ziel verfolgen. Irgendwo da draußen im Weltraum befindet er sich und wartet nur auf eine günstige Gelegenheit, um dann . . .

VI. Anhang

1. NSC

a) Halix

Der rachsüchtige Psiter ist zwar geistig hoch entwickelt, aber sein Körper ist klein und verkrüppelt. Wie die meisten seiner Artgenossen ist er an eine Kugel mit Nährflüssigkeit gefesselt, in der er sich von seinen Sklaven in der Gegend herumtragen läßt. Um den 2. Akt dieses Abenteuerzyklus nicht zu verderben, ist es unerlässlich, daß Halix den Abenteurern entkommt.

Halix (Psiter, 48 Jahre):

STK 8, AUS 1, GES 6, WIK 114, GEW 8, KON 45, INT 119. "Alptraum", "Aura", "Herrschaft", "Illusion", "Massenillusion", "Psi-Raub", "Telepathie". "Psychotherapie" 93%, "Geschichte" 74%, "Parapsychologie" 80%, "Beredsamkeit" 75%, "Diskussion" 35%, "Feilschen" 35%, "Psychologie" 90%. B 0 m/Phase, SB -1W6, GZ 122, PP 25, Basis-TP 6, Rüstung 15 Punkte Panzerglas.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1-8 Kopf (4 TP); 9-12 mißgebildete Gliedmaßen (2 TP), 13-20 Rumpf (5 TP).

b) Arbeiter Magdeburg

Die Bürger sind durchweg dürr und abgemagert. Sie tragen einfarbige Overalls, klobige schwarze Arbeitsschuhe und kleine Rucksäcke, in denen sie am Abend ihre Nahrungsmittel von der Arbeit mit nach Hause nehmen. Dort besitzt jeder Geschirr, Besteck, Seife, einen Kamm, einen Schlafplatz sowie eine Decke.

Arbeiter (16 bis 60 Jahre):

Basiseigenschaften 40. 2 Berufsfertigkeiten (nach Bedarf) 75%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 2, Basis-TP 8, Rüstung 0.

c) Jäger Magdeburg

Halix' Vollstrecker auf *Neu Anhalt* tragen über dem üblichen Overall eine *Bollmann* Kugelschutzweste sowie *Bullinger* Armschienen, einen Waffengurt mit 2 Granaten nach Wahl, eine *Mauser* SK 150, ein Infrarot-Fernglas sowie ein Headset-Kommunikationssystem mit einer Reichweite von 15 km.

Jäger (16 bis 40 Jahre):

Basiseigenschaften 40. "Sturmgewehr" 75%, "Messer" 40%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 50, PP 1, Basis-TP 11, Rüstung 1W6+3 (Oberkörper, Unterleib) und 1W4+4 (Arme).

d) Untergrundkämpfer

Die Untergrundkämpfer sind ein wild zusammengewürfelter Haufen verschiedener Men-



Wer benutzt heute noch Bücher? Egal, der modrige Papierstoß ist konfisziert!

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

Mann kann gar nichts lesen. Ob das eine verschlüsselte Bauanleitung für Androiden ist? Vielleicht ein Shark-Spezialcode? Oder . . .

*Ortwin Meyster,
Spezialagent*



Nukes – willenlose Kreaturen in Halix Händen.

Eine genaue Beschreibung der PSI-Thematik findet man im Abenteuerband **Der fünfte Engel** im Kapitel **Psi – Die Macht des Bösen**.

Nukes? Hier? Die müssen wir alle umbringen!

Ted Oblivion,
Corporal

schen mit verschiedenen Fertigkeiten. Ihre Kleidung ist noch einigermaßen normal aber verschlissen, als Waffen haben sie zusammen 5 Mauser SK 150 und 8 volle Magazine, sowie 3 Blend- und 2 Splittergranaten. Die Kämpfer unter der Gruppe beherrschen diese Waffen mit 60%, ein Raumpilot beherrscht *Raumnavigation* mit 60%, *Raumsprungtechnik* mit 80% und *Pilot: Kleinraumer* mit 65%.

Untergrundkämpfer (18 bis 50 Jahre):
Basiseigenschaften 50, *WIK* 70%, *INT* 60%. *Waffen-/Pilotenfertigkeiten* siehe oben, 2 weitere Fertigkeiten nach Wahl mit 75%. *B* 6 m/Phase, *SB* 0, *GZ* 60, *PP* 15, *Basis-TP* 10, *Rüstung* variabel.

e) Nukes

Die Kleidung der Nukes besteht aus Schrottteilen, Blechen und Stoffetzen, die mehr oder weniger kunstvoll aneinander genäht wurden. Ausgerüstet sind sie mit Williams "Hunter" Schrotgewehren, einem Ersatzmagazin sowie diversen Keulen und Schlägern.

Nukes (Alter undefinierbar):
STK 60, *GES* 50, *KON* 40, *INT* 30, "Horchen" 88%, "Klettern" 60%, "Tarnung" 40%, "Wahrnehmung" 88%, "Witterung" 88%, "Schrotwaffen" 65%, "Schlagwaffen" 40%. *B* 5 m/Phase, *SB* 0, *GZ* 20, *PP* 1, *Basis-TP* 11, *Rüstung* 1W6+2 (Oberkörper, Unterleib).

f) Lunrud

Halix' älterer Bruder empfindet kein Mitleid mit dem Jüngeren. Er hat sich auf die Seite von PTI geschlagen und hilft dem SEK und ERIC (siehe gleichnamiges Kapitel), Psiter in der gesamten TSU zu jagen und zu vernichten. Da er

jedoch selbst eher pazifistisch eingestellt ist, hält er sich bei Kampfhandlungen im Hintergrund.

Lunrud (52 Jahre):

STK 55, *GES* 62, *WIK* 103, *KON* 78, *AUS* 50, *ERF* 73, *GEW* 75, *INT* 90. "Psychotherapie" 80%, "Parapsychologie" 85%, "Beredsamkeit" 75%, "Diskussion" 45%, "Psychologie" 70%. *B* 6 m/Phase, *GZ* 107, *PP* 19, *Basis-TP* 14, *Rüstung* 0.

Lunrud hat eine 60% Chance, PSI-Aktivitäten im Umkreis von 100 km festzustellen und zu lokalisieren.

2. Kurzinformationen

Kurzinfo PSI

Mit PSI bezeichnet man die Fähigkeit, die Umwelt mit Gedankenkraft zu beeinflussen. Die Psiter aus den verseuchten Gebieten der Erde haben aufgrund ihrer Mutationen und besonderer Gedankenkraft die Gabe, PSI-Phänomene fast beliebig herbeizuführen.

Psiter kommen fast nur auf Terra vor, doch haben es einige geschafft, sich mit Hilfe ihrer Nukes auf anderen, zumeist unbesiedelten Planeten niederzulassen. Die Zahl gefährlicher Psiter innerhalb der TSU wird auf 15 bis 30 geschätzt.

Kurzinfo Nukes

Nukes sind Mutanten, die vor allem in den verseuchten Gebieten auf Terra vorkommen. Genau wie bei den Psitern hat sich die Strahlung schädigend auf ihre genetische Entwicklung ausgewirkt, doch im Gegensatz zu ihnen haben



Im Dienst von PTI: Der Psiter Lunrud.

die Nukes keine besondere geistigen, geschweige denn *PSI*-Fähigkeiten. Sie sind dafür um so robuster, und es gibt Hinweise darauf, daß manche besondere Fähigkeiten in sensorischen Bereichen haben (z. B. Gerüche, Nachtsicht, Wahrnehmung elektrischer Felder, etc). Nukes kommen fast ausschließlich auf *Terra* und verseuchten Planeten vor, doch wurden auch schon Individuen in den Slums großer Städte gesichtet.

Spielhilfe 1

Identifikation: qz-aat 443785225 /*88*

Datum: 04.11.2245

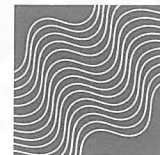
Uhrzeit: 00:04 TSZ

Erscheinen Sie heute am 04.11.2245 um 17:00 Uhr TSZ mit voller Ausrüstung auf Ihrer Randstation. Dort werden Sie sich mit Hilfe der beigelegten Tickets an Bord des Touristenkreuzers RL Copernikus begeben. Auf dem Platz Ihres Einsatzleiters befinden sich Unterlagen, die das weitere Vorgehen betreffen. Machen Sie ggf. von Ihren Decknamen Gebrauch und geben Sie sich als normale Touristen aus. Tragen Sie deshalb keinerlei Schutzkleidung oder Waffen offen mit sich herum. Ihr Gepäck wird nicht durchsucht werden, dennoch sollten Sie sich an die systemüblichen Bedingungen halten.

Dieser Auftrag ist mit Sicherheitsstufe 4 und Geheimhaltungspflicht klassifiziert.

3. Spielhilfen

Spielhilfe 2



TIEFURT Shipyards Ltd.
Postcode #00788342#
12.02.2245

SpaceTrans Inc.
Postcode #74558876322#
Herrn Sven Krämer

[Ihre Zeichen/Nachricht vom]
STI - SV

[Unsere Zeichen/Nachricht vom]
TSL / 12.02.2245

Sehr geehrter Herr Krämer,
hiermit bestätigen wir Ihren Großauftrag (unbegrenzte Laufzeit) über den monatlichen Transport von Schiffsbau-
teilen der Kategorie 778-A, Zollklasse O1, zum vereinbar-
ten Zielgebiet unter der Auftragsnummer 141657-
8794131-7998. Die Zahlung der Transporte erhalten
Sie Zug um Zug ab dem 1.3.2245 auf Ihr Konto überwie-
sen.

Zur Klärung eventueller Rückfragen stehen wir Ihnen
jederzeit gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen, Ihre

TIEFURT Shipyards Ltd.

Spielhilfe 3

Produktbeschreibung:

Bauteilekategorie 778-A

Die Bauteilekategorie 778-A umfaßt insgesamt 3.546.323 Fertigbauteile für einen Raumzerstörer der **Saurus-Klasse** in Standardtransportcontainern für den interstellaren Hyperraumflug.

Preise richten sich nach genauem Lieferumfang, Grad der Vorfertigung und aktuellen Kursschwankungen.

Im Lieferumfang enthalten sind:

- Schiffskarosserie,
- Schiffsverkleidung inkl. Isolierung,
- Innenraumbau nach Norm 23-DIN 4/221,
- Strahlenschutzkammer nach Norm 23-DIN 23/237,
- Maschinenraumbau inkl. Antrieb,
- Vernetzungsbäume und Computeranlagen,
- Brücke inkl. Kontrollanlage,
- Ortungs- und Funkanlagen nach Standard 4,
- Elemente zum Einbau der Erweiterungssätze 53+54.

Nicht im Lieferumfang enthalten sind:

- Waffen aller Art,
- Elektronik und Computersysteme zur Waffensteuerung,
- Einrichtungsgegenstände für sanitäre Anlagen, Quartiere und Aufenthaltsräume,
- Luxusausrüstung nach Norm 23-DIN 12 / 479,
- Laesumblöcke.



Büro für Innere Sicherheit
Abteilung Wirtschaftsaufklärung und Kontrollgremium Shark-Embargos

*Alles was Sie
sagen, Chef!*

*Joe Pezzi,
Field Sergeant*

Spielhilfe 4

Identifikation: Rijker IDENTIFIED: qz-aat 443785225/*88*

Datum: 03.11.2245

Uhrzeit: 14:26 TSZ

Sehr geehrte Damen und Herren,
wie Sie den beiliegenden Unterlagen entnehmen können, hat ein Unbekannter einen Großauftrag an die **Tiefurt Shipyards Ltd.** im **Gamma-Doradus**-System vermittelt. Der Lieferumfang ist gigantisch: Jeden Monat werden die Einzelteile für ein komplettes Kriegsschiff der **Saurus-Klasse** an einen unbekannten Ort transportiert und dort zusammengebaut. Das Auftragsvolumen dürfte bei mehreren Millionen EH liegen und unter normalen Umständen nur von einer sehr mächtigen Organisation aufgebracht werden können.

TSL hielt diesen Auftrag weitestgehend geheim, doch unseren freien Mitarbeitern im Konzernverbund ist es gelungen, die beiliegenden Daten zu recherchieren. Diese wurden sofort an das Büro für Innere Sicherheit übergeben, das umgehend unsere Regierung darüber informierte.

Das Außenministerium zeigte sich besorgt und richtete eine offizielle Anfrage über die Hintergründe dieses Auftrages an den Tiefurt Konzern, die aber bis heute nicht beantwortet wurde.

Der Sicherheitsberater des Präsidenten hat uns gegenüber die Befürchtung geäußert, daß die Wahrscheinlichkeit groß sei, daß diese Schiffe von Mittelsmännern des ehemaligen Shark-Konzernes geordert worden sein könnten. Damit rückt eine mögliche Bedrohung für zivilisierte, von PTI kontrollierte Sonnensysteme seitens des immer noch im Untergrund agierenden Shark-Konzernes in das Interesse des Innenministeriums.

Das Büro für Innere Sicherheit, Abteilung Wirtschaftsaufklärung, wurde von der Regierung inoffiziell damit beauftragt, Nachforschungen über den Hintermann dieses Auftrages anzustellen, um eine mögliche Aufrüstung der Rebellenverbände frühzeitig unterbinden zu können. Da wir nicht das Risiko eingehen können, daß die Tarnung unserer Mitarbeiter, die bereits auf Gamma Doradus in den Tiefurt-Konzern integriert sind, aufgedeckt wird, fällt der Auftrag an Sie und Ihre Gruppe.

Sie werden sich als normale Touristen nach Tiefurt-City begeben und dort unauffällig Informationen einholen. Sollte es von Belang sein, können Sie das System auch verlassen und das Gebiet Ihrer Nachforschungen weiter ausdehnen. Es wird Ihnen kein Zeitrahmen gesetzt. Für Verpflegung und Unterkunft kommen wir (natürlich gegen Vorlage gültiger Quittungen) auf.

Während des Auftrags sind sie offiziell vom Dienst suspendiert. PTI und die TSU werden bestreiten, daß Sie in Auftrag unterwegs sind. Falls Sie gefaßt werden, haben Sie keinerlei Unterstützung zu erwarten. Machen Sie von ihren gefälschten ID-Karten Gebrauch, Waffengewalt ist möglichst zu vermeiden.

Dieser Auftrag ist mit Sicherheitsstufe 4 und Geheimhaltungspflicht klassifiziert.

Viel Erfolg!

Spielhilfe 5

Flug 52428:

Copernikus / Gamma Doradus

Die Copernikus ist ein Touristenkreuzer der **Cassendus**-Klasse. Sie hat 100 Mann Besatzung und eine Kapazität von 1.300 Passagieren. An Bord befinden sich ein **Restaurant**, ein **Spielkasino**, ein **Duty-Free-Shop** sowie ein **Café**, ein **Tanzlokal** und ein **Kino** mit 100 Plätzen.

Die Route von und nach Gamma Doradus wird vor allem von Geschäftsreisenden gebucht, doch befinden sich daneben auch Jäger und Jagdgesellschaften an Bord, die während der gerade eröffneten Jagdsaison auf Tiefurt den **Panzerknacker**, eine dort heimische Raubvogelart, jagen wollen.

System Gamma Doradus (Nr. 57)

Weißer Sonne der F-Klasse, 6 Planeten, Randstation **Pitstop**.

Gamma Doradus I

Kochende Erzkugel mit dünner Giftgasatmosphäre. Keine Monde.

Gamma Doradus II

Tote, atmosphärelose Felswelt ohne nennenswerte Erzvorkommen. 1 toter Mond.

Gamma Doradus III

Feuchte Mischwelt mit giftiger Atmosphäre. Durchläuft gerade ein Terraforming-Programm, das bis 2255 abgeschlossen sein soll. Ein Stützpunkt mit 2.500 Wissenschaftlern und Technikern, keine Monde.

Gamma Doradus IV (Tiefurt)

Kalte Steppenwelt mit atembarer Atmosphäre. Karge, teilweise gefährliche Fauna und Flora, Schwerkraft 1,1 G, Justizlevel 3, Orbitalstation **Stargate**.

Hauptstadt **Tiefurt-City** (1,5 Mio. Einwohner), 45 weitere Ansiedlungen mit insgesamt ca. 5 Mio. Einwohnern.

Durchschnittlich 10 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 420 Tage (14 Monate zu 30 Tagen). Temperaturen tagsüber -15° bis +15° Celsius, nachts -30° bis +10° Celsius. 2 Monde (**Chip** und **Chap**) ohne Atmosphäre.

Gamma Doradus V

Gasriesen vom Jupitertyp mit 13 Monden, davon 4 (**Raven**, **Falcon**, **Eagle**, **Vulture**) mit wertvollen Erzvorkommen und Schürfstationen. **Vulture** und **Falcon** verfügen über giftige Methanatmosphäre.

Gamma Doradus VI (Nugget)

Eisige Felswelt mit dünner, nicht atembarer Atmosphäre, begrenzte Vorkommen von laesumhaltigem Platin, reichhaltige Vorkommen von Titan und anderen wertvollen Erzen. Keine nennenswerte Fauna und Flora. Schwerkraft 1,8 G, Justizlevel 3, 2 Orbitalstationen (**T-Alpha** und **T-Beta**).

Hauptstadt **Neu-Amsterdam** (850.000 Einwohner), ansonsten 10 Kuppel- und unterirdische Städte/Fabrikkomplexe mit insgesamt 3,5 Mio. Einwohnern, **Nabucco**-Gefängnis mit ca. 5.000 Häftlingen. 15 orbitale Werften.

Durchschnittlich 30 Stunden Tag- und 50 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 1.200 Tage (nicht zu Monaten zusammengefaßt). Temperaturen am Tag -80° bis -130° Celsius, nachts bis auf -180° Celsius fallend. 1 Mond (**Cent**) ohne Atmosphäre.

Regierungsgewalt

Das ehemals dem Tiefurt-Konzern (**TIEFURT Shipyards Ltd.**, gegründet 2160, baut Schiffe aller Größen und Klassen) unterstellte System hat sich 2239 von der TSU freigekauft und bildet eine unabhängige Demokratie. Staatsoberhaupt ist Präsident **Takeda Nobushige**, der mit 650 Abgeordneten über die bewohnten Welten innerhalb des Sonnensystems regiert.

TIEFURT Shipyards Ltd.

Der Tiefurt-Konzern wurde im Jahre 2160 von Managern der Unternehmen **Galactic Aerospace** und **Nikita** gegründet. Firmensitz war und ist die Kolonie **Tiefurt**. Während anfänglicher Kooperation mit dem damals noch einflußreichen **Shark**-Konzern expandierte das Unternehmen rasch, doch als sich der Machtwechsel während der Konzernkriege andeutete, stellte man sich an die Seite von PTI und profitierte erneut. Mit dem gewonnenen Geld finanzierte der Konzern die Unabhängigkeit von der TSU.

Heute ist Tiefurt der zweitmächtigste Konzernriese der Galaxis und eines der fortschrittlichsten Sonnensysteme.

Spielhilfe 8

Computerterminal 08
Bearbeitungsvorgang 759
Lade Unterlagendatei Shipyards Ltd.
PLEASE STAND BY . . .
R E A D Y

TIEFURT Shipyards Ltd.

Datei #5440972154634561164321#

Auftragsnummer: 141657-8794131-7998
Auftraggeber: XXXXXXXXXXXX
Zielsystem: XXXXXXXXXXXX
Laufzeit: unbegrenzt
Lieferumfang: Bauteilekategorie 778-A
Lieferbedingungen: monatlich, Lieferung per Transportunternehmen
Bezahlung: XXXXXXXXXXXX
Transport: SpaceTrans Inc.

STANDING BY _

Spielhilfe 10

Tiefurt-Bote 6.01.45

Großauftrag für Tiefurt Shipyards Ltd. läßt Aktienkurse steigen

(Tiefurt-City). Ein Großauftrag an die Shipyards Ltd. läßt die Aktienkurse der Tochterfirma des Tiefurt-Konzerns rasant steigen. Ein unbekannter Kunde ordert für einen unbekannten Zeitraum monatlich die Einzelteile für einen kompletten Kreuzer. Kurz nach Bekanntwerden des umfangreichsten Auftrags eines Privatmannes in der Geschichte der bemannten Raumfahrt stiegen die Aktienkurse der TSL um 5 Punkte.

Claudius, TiPA

Spielhilfe 9

Auftraggeber: Tiefurt Shipyards Ltd.

Auftrag: monatlicher Frachttransport von 430 Transportcontainern, Klasse 5

Zuständiger Frachter: RGF Tresher

Nächster Termin: 10.11.2245

Ziel: 332-476-Alpha

Spielhilfe 11

START

. . . Untersuchung zum Auftraggeber der Ship . . . mited . . . ünf Mitflie . . . re
. . . Untersuchungstea . . . best . . . ern . . . Nach . . . rschungen . . . in . . .
ker . . . des bis . . . dato . . . gelungenen . . . auf . . . isti . . . e . . . Ve . . . av
. . . ng . . . Si . . . len . . . Kontaktaufnahme bis . . .

ENDE

ID-Karte Vladimir Duchovnek

P T I - I D Prometheus Technical Industries

Name: Duchovnek, Vladimir

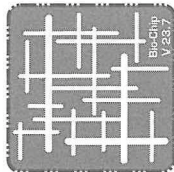
Heimatplanet: Terra

PTI-Nummer:

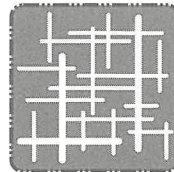
98721742/1A/PAG 5



Personlicher Gencode



P T I - I D Prometheus Technical Industries



Diese Identitätskarte ist Eigentum von Prometheus Technical Industries. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Polizeibehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich. Fortschritt heißt PTI.

PTI-Forschungszentrum für PSI-Phänomene
und Parapsychologie, Berlin Sec-Zone, Terra

Unterschrift:

PTI - ID
Prometheus Technical Industries

Name: Canham, Ron

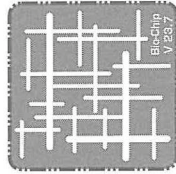
Heimatplanet: Terra

PTI-Nummer:

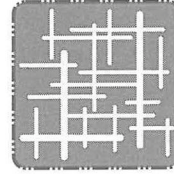
32179549/2/PAG 5



Personlicher Gencode



PTI - ID
Prometheus Technical Industries



Diese Identitätskarte ist Eigentum von Prometheus Technical Industries. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Polizeibehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich. Fortschritt heißt PTI.

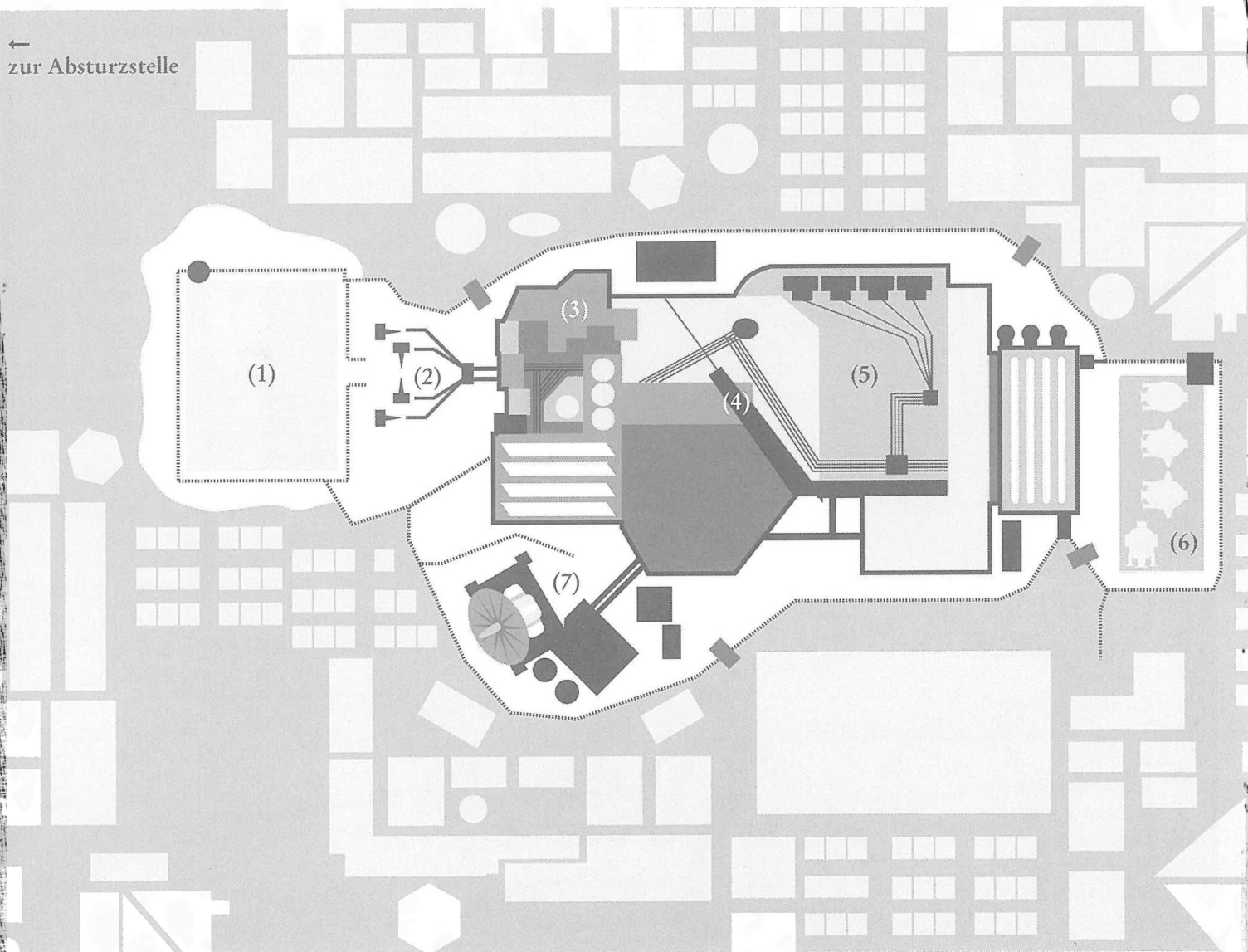
PTI-Forschungszentrum für PSI-Phänomene und Parapsychologie, Berlin Sec-Zone, Terra

Unterschrift:

R. Canham

4. Kartenmaterial

a) Spielleiterkarte Halix Town



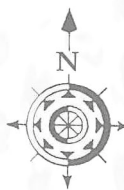
- (1) Landezone
- (2) Vormontagezone
- (3) Kontrollsektor A
- (4) Endmontage

- (5) Kontrollsektor B
- (6) Startfeld
- (7) Tower mit ALP

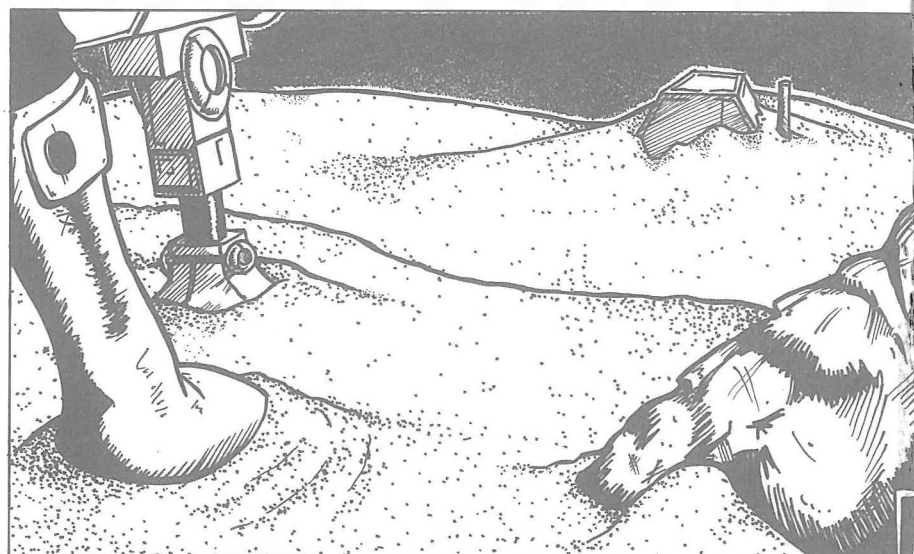
b) Spielleiterkarte Jota Pegasi I

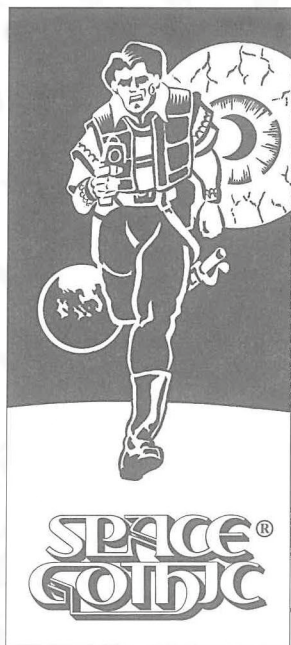


- (1) Eingang Ost
- (2) Leichenkammer
- (3) Eingang West
- (4) Vorraum
- (5) Nuke Unterkunft
- (6) Antenne
- (7) Computerzentrale
- (8) Treppenhaus und geheimer Aufgang
- (9) Bibliothek
- (10) Schlafzimmer Halix
- (11) Generatorraum
- (12) Lagerraum
- (13) Fluchttunnel
- (14) AKB-Hangar



Vor der geheimen Station von Halix . . .

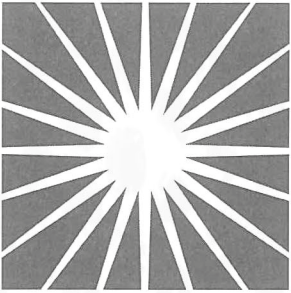




von
André
Friedel



2. Akt



I. Prolog

"[...] sodann ward frisches Blut aus Ochsen Kehl geholt, dessen an Gallonen zweye. Des letzten ward die kristallne Kugeley aus des Magus Schatze uf wiechem Samte platziert, sodaß des Mondes ganzer Glanze des Magus Antlitz in weyche Tuche huelle. Mit zweelf getreuen Recken warteten wir Stund' um Stund' bis daß der Mond am hoechsten Punkte sich befand. Sodann erhob der Meyster seine Stimm', zu rufen der Verblich'nen Seel.

Mit cynem Male wurd uns kalt und wie aus tiefsten Hoellenschluendern stieg gruener Nebel ryngs um uns auf und huelle den Meyster in einen garst'gen Mantel, dessen Stoff der Gehoernte selbst gewoben mag haben. Des Magus Stimme erhob sich zu lautem Wehgesange und schon griff die Furcht nach meynen Kameraden, die wie vom Daemon besessen ihr Leben in der Flucht zu retten suchten. Ich aber blieb beym Meyster und so ward mir der Blick in die dunklen Reyche des Ew'gen zuteil [...]"

Aus: "Vom Schaffen und Wircken dere mit geystigen Kräften Versehenen"

Eine große Ehre.

Gino Cavezzi,
Lieutenant

II. Vorwort

Dies ist der 2. Akt des Abenteuerzyklus *Schattenspiel*. Haben es die Abenteurer im ersten Teil geschafft, Halix' bössartige Machenschaften zunächst zu durchkreuzen, so konnten sie ihn doch nicht daran hindern, seinen krankhaften Ideen weiterhin nachzujagen. Nun, im Besitz von 8 Kriegsschiffen, wartet der Psiter in der kalten Leere des Weltalls auf seine Chance, die Schiffe mit willigen und erbarmungslosen Soldaten zu füllen, die seine Befehle gnadenlos und bereitwillig befolgen, um diese dann in die Schlacht gegen die Menschheit zu führen. Und diese Chance bekommt er!

Mit Hilfe eines uralten Rituals – von Menschen erdacht – das ihm Kontakt zu einer anderen Welt verschafft, potenziert sich die Gefahr für die Menschheit; und ohne daß man es ahnt, entwickelt sich ein unscheinbarer und harmloser Ort zur Keimzelle des Grauens.

Wir haben sie
redlich verdient.

Ortwin Meyster,
Spezialagent

Das uralte und
geheimnisvolle
Buch...



Gelingt es den Abenteurern endlich, Halix ein für alle Male auszuschalten, oder müssen sie hilflos zusehen, wie die Mächte der Dunkelheit und die Mächte des Bösen eine unbezwingbare Symbiose eingehen?

Was bisher geschah

Nachdem die Abenteurer herausgefunden haben, wer hinter den ominösen Bestellungen steckt, haben sie Halix' Basis auf *Jota Pegasi I* ausfindig gemacht und zerstört. Dort sollten sie das Buch, welches auf dem Schreibtisch im Arbeitszimmer gelegen hat, an sich genommen haben.

Das Buch ist in mehr als 50 verschiedenen Sprachen abgefaßt, von denen jedoch nur ca. 20 bekannt und übersetzbar sind. Für die anderen Schriftzeichen gibt es keine Möglichkeit der Decodierung, da es sich um völlig unbekannte Idiome handelt.

Die übersetzbaren Teile enthalten Informationen über die Kräfte von Kräutern und Pflanzen sowie fernöstliche Meditationstechniken, deren Wirkungsweise heute zum größten Teil durch die Schulmedizin bestätigt ist. Die verhofften Informationen über dämonische und magische Kräfte sind ausschließlich in den nicht entschlüsselbaren Teilen enthalten und können nur mit Hilfe von Schriftrollen übersetzt werden, die vom Spielleiter je nach Bedarf (auch in zukünftigen Abenteuern) zugeteilt werden.

Die im Wüstensand verborgenen, unterirdischen Kammern von Halix' Basis sollten von den Abenteurern vernichtet worden sein. Ist dies nicht der Fall, so hat sich ein Sprengkommando der *InSic* dieser angenommen.

Nach intensiven Forschungen fand der Psiter eine Möglichkeit, Unmengen an *PSI*-Energie zu tanken. In unterirdischen Gruften sowie in speziellen Räumen auf seinem Kommandoschiff lagert er die konservierten Körper von Menschen, deren Geist er unter Hilfe von Drogen in die Körper von Schattenbestien zwang, welche Bathlur im Schattenreich in Käfigen zu Verfügung stellt. Durch Kristalle, die den Körpern auf die Stirn gelegt werden, erhält Halix ohne Anstrengung kontinuierlich einen Strom von 1 *PP* pro 2 Spendern in der Stunde. Insgesamt lagert Halix 126 Spender, davon 40 in Kühlräumen auf seinem Kommandoschiff, die restlichen in unterirdischen Katakomben auf dem Planeten *Jota Pegasi I*. Da die Abenteurer im 1. Akt die Katakomben (hoffentlich) vernichtet haben, stehen Halix nur noch die 40 Spender auf seinem eigenen Schiff zur Verfügung, also etwa 20 *PP*/Stunde.

Nachdem nun einige Zeit vergangen ist (die der Spielleiter mit einem oder zwei Abenteuern überbrücken sollte), treffen die Charaktere er-

neut auf die finsternen Machenschaften des Psiters. Der Spielleiter sollte es auf jedem Fall vermeiden, die Spieler von vornherein wissen zu lassen, daß Halix wieder am Werk ist. Je später sie es im Verlaufe des Abenteuers merken, desto besser.

Hintergründe

Von einem Mitglied der Sekte *Transzendentalen Überleben*, welches um die Gunst des Psiters buhlte, hat Halix vor einigen Jahren ein uraltes, wahrscheinlich aus dem terranischen 16. Jahrhundert stammendes Buch mit Abschriften der Werke von Autoren aus wesentlich früheren Epochen sowie einige Schriften zu deren Entschlüsselung und Übersetzung bekommen. Dieses Buch (mit einer Dicke von 20 cm) beinhaltet auf den 2.370 Seiten das uralte Wissen und Können der Medici, Magier und Kräuterhexen jener vergangenen Tage. Ihre Künste und Fertigkeiten werden in prächtigen und fein ausgearbeiteten Lettern in einer bildreichen Sprache beschrieben, wie es nur damals üblich war; glorifiziert, wenn die Taten und Werke den leidenden Menschen halfen, ihr Los zu tragen, aber verdammt und verflucht, wenn sich der Schaffende mit den dunklen Mächten und üblen Machenschaften des Gehörnten auseinandersetzte oder versuchte, die ewigen Gesetze zu brechen. Gebunden ist das Buch in weinrotes Leder, und auf dem Einband prangt in goldenen Lettern der Titel:

"Vom Schaffen und Wirken dere mit geystigen Kraeften Versehenen".

Im Kapitel *"Vom unselgen Schaffen des Magus Sephirim van Straaten"* wird beschrieben, wie dieser unter Zuhilfenahme zahlreicher heidnischer Rituale mentalen Kontakt *"zur jenseitigen Welt"* (oder nach heutigem Wissen zum *Schattenreich*) aufnahm.

Halix, durch die Lektüre dieses Kapitels neugierig geworden, wittert die Chance, seine Macht zu vermehren und stellt sogleich Forschungen an, um diesem Phänomen nachzugehen. Bald ist er erfolgreich. Nachdem der Psiter seine Methode zur Kontaktierung der Schattenwelt immer weiter verfeinert hat, gelingt ihm eines Tages (oder vielmehr eines Nachts) der Kontakt zu einem *Schattenlord* namens *Bathlur*. Beide erkennen, daß sie auf eine grausame Art und Weise miteinander seelenverwandt sind und schließen einen furchtbaren Pakt. Halix soll für *Bathlur* ein Dimensionstor schaffen, durch das dieser in unsere Welt gelangen kann. Als Gegenleistung stellt *Bathlur* hunderte von Schattenklaven als Armee für Halix zur Verfügung, damit dieser seinen wirren Plan von der Neuordnung des Universums verwirklichen kann. Als Ort zur Erschaffung eines Dimensionstors, welches groß und stabil genug ist, um

hunderte von Schatten sicher zu transferieren, wählt Halix den Planeten *Liberté* im *Zeta₂-Reticuli*-System, da:

- a) die Bevölkerung unbewaffnet ist und lediglich eine kleine Garnison zum Schutz des Systems abkommandiert wurde, was bedeutet, daß dieser Planet sehr leicht unter Kontrolle zu bringen ist;
- b) die sakralen Orte, wie z. B. die Gruften zu *St. Leon*, die Erschaffung eines Dimensionstors erleichtern und
- c) niemand ausgerechnet an einem so sakralen Ort den Ursprung einer derartigen Invasion vermuten wird.

Schon hat sich Halix auf den Weg nach *Liberté* gemacht, um dort mit *Bathlur* den Teufelspakt zu schließen. Und noch während sich die dunklen und kalten, aber leeren Kriegsschiffe Halix' im Ortungsschatten der Sonne von *Zeta₂-Reticuli* aufhalten, um bald ihre satanische Fracht an Bord zu nehmen, bereitet sich eine unbekümmerte Bevölkerung auf das jährliche Sportfest zu Ehren des *Heiligen Aurelio* vor und ahnt nicht, welches Unheil sich zugleich über ihren Köpfen aber auch unter ihnen zusammenbraut.

III. Der Auftrag

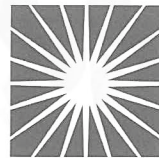
Für dieses Modul ist es wichtig, daß zumindest zwei Spieler der Gruppe am ersten Akt des Abenteuers teilgenommen haben. Einer sollte das Buch aus Halix' Basis besitzen. Ist dies nicht der Fall, liegt es am Spielleiter, den Charakteren das Buch zukommen zu lassen.

Zur Einführung sollte der Spielleiter den Charakter, der in Besitz des Buches ist, folgende Vision erleben lassen (alternativ einen Charakter mit der speziellen Eigenschaft *Sechster Sinn*):

Eines Abends, als der Charakter z. B. in seinem Arbeitszimmer sitzt . . .

(Dem Spieler vorzulesen)

»... vernimmst Du ein eigenartiges Schaben aus dem Regal hinter Dir. Als Du Dich umwendest, um diesem Geräusch auf den Grund zu gehen, verstummt es. Du denkst Dir nichts weiter und widmest Dich wieder Deiner Arbeit. Da, plötzlich hörst Du es wieder, leise aber durchdringend. Neugierig lauschst Du und glaubst, zusätzlich ein hohes Sirren wahrzunehmen. Entschlossen drehst Du Dich um - und wieder verstummt das Geräusch. Leicht irritiert betrachtest Du das Regal, kannst aber nichts Außergewöhnliches feststellen, also blickst Du an die Zimmerdecke und auf den Fußboden: nichts! Grübelnd setzt Du Dich wieder an Deinen Schreibtisch, entschlossen, Deine Arbeiten zu Ende zu bringen. Es ist bereits sehr spät, und Du merkst, wie Du immer müder wirst. Deine



Was sind denn das für Geräusche im Schrank?

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

Für heute reicht es mit der Arbeit . . .

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

Verdammt,
ich . . . was?

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Neeein!
Aufhören!

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Ob das an dem
Buch lag?

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Augen brennen, und vor Dir verschwimmen die Buchstaben und Zahlen auf dem Monitor. Herzhaft gähnend lehnst Du Dich zurück, um einen Moment zu entspannen und schließt Deine Augen.

Plötzlich wirst Du von einem grellen Licht geblendet. Ein lautes, beinahe schmerzhaftes Sirren erfüllt den Raum. Du hast jede Orientierung verloren, fällst durch das gleißende Licht in einen Strudel aus wirren, psychedelischen Farben und Formen. Die Luft ist unerträglich heiß und stickig. Du kannst kaum atmen, und der Gestank von Fäulnis und Verderben umwabert Dich. Schweiß tritt auf Deine Stirn, Dein Hals schnürt sich zu, und Du mußt Deine gesamte Kraft aufbieten, um Luft zu bekommen. Da: Du glaubst wahrnehmen zu können, wie sich eine Ordnung in dem Gewirr von Farben, Formen und Geräuschen zu bilden scheint. Du vernimmst um Hilfe schreiende Menschen, die in panischer Angst sind, siehst widerliche, monströse Fratzen wie aus tausend Alpträumen, die menschliche Körper wie Kröten in die Luft heben und an die Wand schmettern. Du siehst einen Kreis aus Feuer, der sich rasend schnell in sich selbst dreht, und aus seinen Flammen scheinen die Gesichter von hunderten, ja tausenden von widerlichen Kreaturen zu entspringen. Immer schneller dreht sich der Kreis, bis Dir schwindelig wird. Da, ein lauter, dumpfer Schlag dringt von außen in Dein Bewußtsein und mit einem schmerzhaften Ruck kommst Du zu Dir.

Du bist schweißgebadet und Deine Kleidung klebt Dir am Körper. Von Schwindel und Übelkeit gepeinigt, stehst Du auf und willst zu Bett gehen, als Du entdeckst, was das Geräusch verursacht, welches Dich aus diesem Alptraum gerettet hat. Ein weinrotes, uraltes Buch, welches Du schon fast vergessen hattest, ist aus dem Regal auf dem Boden gefallen.

Eben noch vermeinst Du, ein Glühen der goldenen Buchstaben auf dem Umschlag wahrgenommen zu haben, als Du feststellst, daß dies wohl eine optische Täuschung war. «

Der Spielleiter sollte dem Spieler den Eindruck vermitteln, daß es nicht wichtig ist, aus welchen Umständen heraus er das Buch besitzt. Er soll nur merken, daß es wichtig ist, dieses Buch in nächster Zeit mit sich zu führen und näher zu beobachten.

Drei Tage später (z. B. am 2.3.2246) finden die Charaktere folgende Einladung in ihrer Post:

Spielhilfe 1

Edler Herr, edle Dame!

Seine Heiligkeit Ephrahim Weiss – sowie der Rat der Pilgerväter – gibt sich die Ehre, Euch zu den alljährlich stattfindenden Festspielen zu Ehren St. Aurelios nach

Gottesland auf Liberté zu laden. Euer Ruf – sowie Eure Tapferkeit im Kampfe gegen das Böse – erheben Euch in den Status, mitsamt den 95 anderen geladenen Gästen den Feierlichkeiten beizuwohnen.

Ihr werdet gebeten, Euch am Montag, den 10. März 2246 auf Liberté einzufinden. Für Unterkunft sowie Speis und Trank ist gesorgt. Bei Vorlage dieser Einladung wird Euch die Hälfte der Kosten für die Anreise erlassen werden.

*Ein Programmheft ist dem Brief beigelegt.
Gott segne Euch!*

*Bruder Lorenz
Beauftragter seiner
Heiligkeit Ephrahim Weiss*

In dem Brief findet sich zusätzlich ein Programmheft (*Spielhilfe 2*).

Sollten sich die Spieler vorab über die alljährlichen Festspiele informieren wollen, so finden sie folgendes heraus:

- Die Festspiele finden alljährlich eine Woche lang ab dem 10. März TSZ statt;
- sie werden zu Ehren des *St. Aurelio* ausgerichtet, der im Jahre 2237 gegen eine Erscheinung des Teufels in den Höhlen von St. Leon kämpfte und dabei sein Leben ließ;
- es handelt sich um sportliche Wettkämpfe in Verbindung mit einem Jahrmarkt im mittelalterlichen Stil. Dies ist die einzige Zeit des Jahres, zu der die strenggläubigen Libertiner fremde Händler auf ihren Planeten einladen und sich kurzweiligen (wenn auch sittsamen) Vergnügungen hingeben;
- es ist eine besondere Ehre und Auszeichnung, zu diesen heiligen Spielen geladen zu werden, die nur den erlauchtsten Menschen der Galaxis zuteil wird. Unter ihnen sind ranghohe Politiker, engagierte Gläubige und verdiente Bürger zu finden.

Sollten sich die Spieler über das Sonnensystem *Zeta₂ Reticuli* informieren wollen, so kann der Spielleiter Informationen dem **Space Gothic®**-Quellenband *Blut und Tränen* entnehmen. Eine Kurzinformation ist im Anhang (ab Seite 52) abgedruckt.

Aufbruch der Charaktere

Im Folgenden wird davon ausgegangen, daß die Charaktere auf einem Linienschiff eingeeckert haben. Bei Vorlage der Einladung müssen sie nur den halben üblichen Preis bezahlen und gelangen so an Bord des Linienkreuzers *Vega*, der nur zur Hälfte ausgebucht ist. Wann die *Vega* genau zum *Zeta₂-Reticuli*-System startet, hängt davon ab, von wo die Abenteurer ihre Reise beginnen und sollte vom Spielleiter entsprechend angepaßt werden. Bis zum Montag, dem 10.3.2246, verläuft die Reise ereignislos.

IV. Montag, 10.3.2246

1. Morgens

Außer unserer Gruppe finden sich an Bord der *Vega* keine Gäste von Ephraim Weiss. Die meisten Passagiere sind Touristen auf dem Weg nach *Kappa Reticuli*. Der Liner birgt ein *Bordkino*, ein *Duty-Free-Shop*, eine *Bar* sowie 5 *Glückspielautomaten*. Die Einzelkabinen sind nicht gerade luxuriös, aber gemütlich und sauber.

2. Mittags

Die Rettungsaktion

Nach dem Rücksturz in den Normalraum in der Nähe des *Zeta₂-Reticuli*-Systems empfängt die *Vega* (mit unseren Abenteurern an Bord) den Notruf eines in unmittelbarer Nähe treibenden Privatraumers. Obwohl dieser keine Kennung sendet, fliegt der Kapitän gemäß den *Raumrettungsrichtlinien* das Schiff an, um eine Bergung der Besatzung vorzunehmen.

Abenteurern mit Reiseerfahrung fällt nach einiger Zeit auf, daß keine Erfolgsmeldung über den Rücksturz angesagt wird. Auf eine Anfrage bekommen sie von der Stewardess eine ausweichende Antwort. Haken die Abenteurer nach, so wird ihr Sprecher in das Cockpit gebeten, in dem Kapitän *Wilbert Grolsh* die Situation erläutert und die Gruppe bittet, als eine Art Vorkommando über den Schleusentunnel in das fremde Schiff einzudringen, um gegebenenfalls Verletzte zu bergen. Ein Steward begleitet die Abenteurer zu den Gepäckräumen, wo diese ihre Ausrüstung anlegen können, und führt sie dann zu einer Schleuse im hinteren Bereich des Schiffes, wo bereits 5 Stewards mit Tragen, Sauerstoffmasken und starken Helmlampen warten. Nach 10 Minuten hält der Kapitän über die Deckenlautsprecher eine Ansprache für die übrigen Reisenden:

"Meine Damen und Herren. Wir haben das Notsignal eines steuerlos im Weltraum treibenden Wracks aufgefangen und sind, da wir das am nächsten positionierte Schiff sind, nach den Raumrettungsrichtlinien dazu verpflichtet, sofortige Hilfe zu leisten und nach Überlebenden zu suchen. Ich bitte Sie, das Rauchen einzustellen, die Sitze in eine senkrechte Position zu bringen und sich anzuschließen, da wir nun ein außerplanmäßiges Andockmanöver durchführen müssen, was sich aufgrund des unkontrollierten Schlingerns des in Not geratenen Schiffes als schwieriges Unterfangen darstellt und einige plötzliche Kurskorrekturen zur Folge haben könnte. Bit-

te bewahren Sie Ruhe und bleiben Sie auf Ihren Plätzen. Ich danke Ihnen für Ihr Verständnis."

Es vergehen einige Minuten, und plötzlich geht ein hartes, kurzes Rucken durch die *Vega*; sie hat am havarierten Schiff andockt. Vor den Abenteurern öffnet sich zischend die Tür zur Zwischenschleuse und sie betreten gemeinsam mit den fünf Stewards den Dockschlauch, der sofort hinter ihnen wieder verschlossen wird. Verfügen die Abenteurer nicht über eigene Atemgeräte, so erhalten sie vom 1. Offizier, der ebenfalls beim Bergungskommando ist, Einweg-Sauerstoffmasken. Er weist das Bergungsteam darauf hin, daß es nur 20 Minuten Zeit hat, das Schiff zu durchsuchen und gegebenenfalls Verletzte in die Schleuse zu bringen. Als alle ihr O.K.-Zeichen geben, öffnet er die Schleusentür zum havarierten Raumer.

(Den Spielern vorzulesen)

» Starke Hitze und Rauchschwaden schlagen Euch entgegen, als Ihr das Schiff betretet. Die Sicht beträgt trotz der starken Lampen nur wenige Dezimeter. Der Boden ist zentimeterhoch mit Löschschaum aus der schiffseigenen Sprinkleranlage bedeckt, was das Fortkommen behindert. Wie Irrlichter zuckt das rote Licht der Alarmleuchten, die immer noch Kollisionswarnung geben, durch die Rauchschwaden. Ihr hört über Funk, wie Euch der 1. Offizier anweist, die vordere Hälfte des Schiffes zu durchsuchen, während er sich mit seiner Mannschaft um den Heckbereich kümmern will.



Was soll dieses Manöver denn jetzt bedeuten? Wir sind sowieso schon zu spät. Den Empfang haben wir verpaßt. So eine Blamage!

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

Im Inneren des havarierten Raumers.



Haltet euren Geist
rein von Sünde
und Versuchung,
nur dann dürft Ihr
über den ewigen
Fluß schauen. Ihr
werdet zu den
Boten der
Vergessenen.
Nutzt Eure Macht
zum Guten,
gebietet dem
Bösen Einhalt!

Sephirim van
Straaten

Der Sterbende
übergibt die
Schriftrolle.



Schritt für Schritt kämpft Ihr Euch durch das Chaos von zerborstenen Leitungen und Kabelsträngen, die sich wie erstarrte Schlangen über den Boden ausgebreitet haben. Stellenweise gibt die Klimaanlage immer noch CO₂ frei, was zwar den Brand gelöscht hat, die Sicht aber nur noch mehr behindert. Schwer geht Euer Atem unter der Last der Ausrüstung und der zusätzlichen Behinderung durch die Sauerstoffmasken, die Euch in diesem Inferno aus Rauch und giftigen Dämpfen das Leben retten. Ihr kämpft Euch vorwärts zur Brücke, kontrolliert jeden Raum auf Eurem Weg, findet aber keine Spuren der Besatzung. Auch die Brücke ist leer und komplett deaktiviert. Einsam blinkt die Lampe des automatischen Notrufes im Rhythmus, in dem sie ihre Botschaft in alle Richtungen funkt. Noch während Ihr kurz verweilt, um das weitere Vorgehen zu beratschlagen, signalisiert Euch ein kurzes Piepen an den Sauerstoffmasken, daß sie zur Hälfte verbraucht sind. Ihr müßt Euch auf den Rückweg machen. Wieder kämpft Ihr euch durch das Chaos des Schiffes. (*Horchen-Probe*) Plötzlich hört Ihr ein Husten und Stöhnen aus einem Raum, es ist die Med-Station. Der Öffnungsmechanismus der Türe versagt und Ihr müßt Eure gesamte Kraft aufbieten (*STK-Probe*), um sie aufzubrechen. Ihr blickt Euch kurz um und entdeckt schließlich einen alten Mann, der sich in ein Sauerstoffzelt geflüchtet hat. Er hat graues Haar, trägt eine schwarze Kutte und ist über und über mit Ruß beschmiert. «

Der Mann gebietet einem der Abenteurer, sich zu ihm hinunterzubeugen und röchelt, immer wieder von Hustenkrämpfen geschüttelt:

"Die Macht des alten Wissens wird mißbraucht! Der Herr des Geistes und der Herr des Fleisches schließen einen vernichtenden Bund auf geheiligtem Boden. Ihr könnt den Schwur nicht verhindern, aber Feuer und Stahl können das Bündnis brechen.

Seht die Gefahr! Ihr kennt sie. Erst entkamt Ihr ihr, dann entkam sie Euch."

Er drückt einem Charakter eine Schriftrolle in die Hand.

"Prüft, ob Ihr die Richtigen seit. Haltet Euren Geist rein von Sünde und Versuchung, nur dann dürft Ihr über den ewigen Fluß schauen. Ihr werdet zu den Boten der Vergessenen. Nutzt Eure Macht zum Guten, gebietet dem Bösen Einhalt!"

Mit einem letzten Atemzug verlöscht das Leben des Alten. Kaum haben sich die Abenteurer von ihrem Erstaunen erholt, bemerken sie, daß die Leistung ihrer Sauerstoffmasken bedenklich nachläßt. Rennend erreichen sie mit letzter Kraft die Schleuse und schnappen erleichtert nach Luft, als sie wieder an Bord ihres Schiffes sind. Kaum hat die *Vega* abgelegt, wird das havarierte Schiff in einer alles verzehrenden Explosion vernichtet. Außer der Schriftrolle wurde nichts geborgen.

✱ *Spielleiterinformation:*

Der Alte war Sephirim van Straaten, der im Schattenreich – gepeinigt von der ewigen Schuld – auf eine Möglichkeit der Wiedergutmachung gewartet hat und seine Seele durch diese Aktion reinzuwaschen versuchte.

Die Schriftrolle beinhaltet einen identischen Text in zwei verschiedenen Sprachen, der von Belanglosigkeiten – wie z. B. alten Bauernregeln – handelt. Mit etwas Mühe und 1W10+5 Stunden Arbeit, läßt sich aber mit Hilfe eben dieser Schriftrolle ein Kapitel im Buch übersetzen (siehe Spielhilfe 3).

Aufgrund dieses Ereignisses und der daraus resultierenden Verschiebungen im Zeitplan, kommen die Spieler nicht wie geplant am Morgen des 10.3., sondern erst am Mittag des 11.3. auf *Liberté* an.

Währendessen auf Liberté

Am Morgen des 10. März werden die übrigen Ehrengäste von Ephrahim Weiss persönlich in der Empfangshalle auf dem Raumhafen von *Liberté* begrüßt. Nach einem kleinen Imbiß verlassen die Gäste den Raumhafen und quartieren sich im Hotel *Rubesanft* ein, welches sich an der *Place Centrale* direkt gegenüber dem Rathaus befindet. Der restliche Tag verläuft mit Besichtigungen der Stadt *Gottesland* sowie der Festplätze eher ruhig.



Während also hier die Vorbereitungen für das Fest laufen, zieht sich der Knoten des Bösen im Hintergrund immer enger zusammen.

Gegen 23:15 Uhr abends landet Halix mit 10 Gefolgsleuten in einem kleinen Shuttle in den *Bischofssümpfen* von *Liberté*. Von dort aus bricht er mit seinen Handlangern zu den *Osterhöhlen* auf, um dort gegen 1:30 Uhr den ersten mentalen Kontakt zu *Bathlur* herzustellen. Dabei wird er von den 10 schwerbewaffneten Nukes bewacht.

Die Landung des Shuttles bleibt natürlich nicht unbemerkt, und gegen 5:00 Uhr brechen 30 *SEK*-Soldaten der hier stationierten Garnison auf, um das gelandete Objekt zu suchen und zu identifizieren.

V. Dienstag, 11.3.2246

1. Morgens

Gegen 7:30 Uhr trifft das *SEK* am berechneten Landeplatz des Flugobjektes ein. Dort angekommen, finden die Soldaten das bereits zu 3/4 versunkene Shuttle Halix'. Da ihnen dessen Bauart gänzlich unbekannt ist und sie keinen Anhaltspunkt für die Identifikation dieses Raumschiffes haben, ordert der kommandierende Offizier per Funk ein *ERIC*-Team (vgl. Seiten 57 ff.), damit dieses das abgestürzte Raumschiff bergen und analysieren kann, und läßt die Landestelle absichern.

Das Osterhöhlen-Massaker

Etwa zur gleichen Zeit bricht eine Wallfahrergemeinschaft, die aus einem Pfarrer und 53 Frauen besteht, zu den *Osterhöhlen* auf, die sie gegen 9:00 Uhr erreichen. Dort erwartet sie ein grausamer Tod. Die ersten Frauen, starr vor Entsetzen, erblicken die Nukes, die sich um die gläserne Kuppel von Halix geschart haben. Diese eröffnen sofort das Feuer und töten alle binnen weniger Sekunden. Ihre Schreie verhallen ungehört in den *Osterbergen*. Sofort machen sich die Nukes daran, die Leichen in einen hinteren Teil der Höhlen zu schaffen und an eilig angebrachten Haken aufzuhängen. Das Blut sammeln sie in Gefäßen und stellen diese Rund um den Glaskokon von Halix auf. Dann tragen sie diesen mitsamt dem Blut hinunter zur Grotte der Geysire, wo der Psiter zu später Stunde ein Dimensionstor öffnen wird.

2. Mittags

Ankunft der Abenteurer

Gegen 16:00 Uhr erreichen die Abenteurer den Raumhafen von *Gottesland*. Sie werden dort persönlich von Ephrahim Weiss begrüßt, der von der Rettungsaktion erfahren hat. Er begleitet sie zu ihrem Hotel und verabschiedet sich, nicht ohne sie noch einmal persönlich zur Ent-

fachung des großen Feuers am Abend einzuladen. Nun haben sie bis 19:00 Uhr Zeit, sich zurechtzumachen und die Gegend zu erkunden, bevor sie mitsamt den anderen Ehrengästen in Gravbussen zur Kapelle von *St. Nain* gebracht werden.

Hotel Ruhesant

Das *Ruhesant* wird von 30 Ordensschwestern streng geführt. Es gibt ausschließlich Zweibettzimmer, die jeweils mit zwei Holzschränken, einem Waschbecken, einem kleinen Arbeitstisch mit Stuhl sowie zwei Betten mit sehr harten Matratzen ausgerüstet sind. Die Mahlzeiten sind ausreichend aber spartanisch: festes Graubrot, Käse, Wasser, magere Wurst sowie Salat und klare Brühe. Wer von den Schwestern beim Rauchen oder beim Flirten mit weiblichen Begleitern erwischt wird, hat mit einer ordentlichen Standpauke zu rechnen. Überhaupt sind sie ziemlich pingelig und gestreng, doch mit etwas Charme (*Auftreten*) kann man sich das Leben ein wenig erleichtern.

3. Abends

Gegen Abend werden die verbliebenen Ehrengäste mit zwei Gravbussen zur Kapelle von *St. Nain* gebracht. Es ist im Verhältnis zur Jahreszeit noch recht warm, und die Sonne versinkt dunkelrot glühend am Horizont. Gemessenen Schrittes begibt man sich zum Vorplatz der kleinen, idyllisch im Wald gelegenen Kapelle, die etwa 100 Personen aufnehmen kann. Dort haben Helfer bereits einen großen Holzstapel errichtet und rund um den Kreis Holzbänke aufgestellt. Nach einigen einleitenden Worten von Ephrahim Weiss hält der Pfarrer der Kapelle eine kurze Andacht und segnet das Feuer. Kurz nachdem die letzten Sonnenstrahlen hinter dem Horizont verschwunden sind und der Nacht Platz gemacht haben, wird das Feuer entzündet, und singend und betend erwartet man – wie jedes Jahr – die Rückkehr der Wallfahrerinnen, die innerhalb der nächsten Stunde eintreffen sollen.

Nachdem die Stunde ereignislos verstrichen ist, wird Pfarrer *Justus* unruhig. Immer wieder läuft er ein Stück den Weg entlang, auf dem die Frauen ankommen sollten, und späht in die Dunkelheit. Als sie nach 2 Stunden immer noch nicht da sind und das Feuer nur noch müde vor sich hinglimmt, entschuldigt sich Justus für das Mißlingen der Feier und bittet die Gäste, nun die Busse zu besteigen, um zurück in der Stadt das Abendbrot einzunehmen. Er werde noch in dieser Nacht persönlich aufbrechen und den Wallfahrerinnen entgegengehen, um sich nach dem Grund der Verspätung zu erkundigen. Als die Abenteurer einsteigen, glaubt einer von ihnen, ein seltsam grünes Leuchten in östlicher

*Ziemlich trocken,
die Schwestern.
Erinnern mich an
synthetisches
Backobst.*

*Ted Oblivion,
Corporal*

*Sei einfach
freundlich zu den
schrägen Schach-
teln ...*

*Joe Pezzi,
Field Sergeant*

Richtung wahrzunehmen, doch als er genauer hinblickt, kann er nichts erkennen. Es ist 21:15 Uhr.

Das Dimensionstor

Gegen 20:00 Uhr dieses Abends beginnt Halix in der Höhle der Geysire mit der Erschaffung des Dimensionstors. Geschützt von seinen Nukes vollzieht er das Ritual und konzentriert sich auf sein Ziel. Da, mit einem Mal ist es, als ob die Luft zerreiße. Ein wabernd und in sich selber kreisender Ring aus grünem Feuer rotiert 2 Meter über dem Boden. Der Psiter konzentriert sich stärker; vor lauter Anstrengung verfärbt er sich rötlich, seine Adern beginnen zu pulsieren. Langsam vergrößert sich der rotierende Ring und umschließt ein schwarzes Nichts. Eiskalter Wind umweht die Nukes, die unruhig und ängstlich hin und her schleichen, wirbelt Laub und kleine Äste auf und steigert sich zu einem immer stärker werdenden Sturm. Grüner Nebel steigt aus den Poren des Waldbodens hervor, gerade so, als sauge diese widernatürliche Prozedur das Böse aus den Wurzeln. Als der Sturm fast zum Orkan angeschwollen ist, hat der Feuerring einen Durchmesser von fast 5 Metern erreicht. Rasend schnell dreht er sich und sprüht grüne und weiße Funken. Der Boden unter dem Kreis ist verbrannt und verkohlt, und der grüne Nebel hüllt fast die gesamte Lichtung ein. Mit einem Male gebärt der Feuerkreis eine widerliche Kreatur. Fast zwei Meter groß, mit vier Beinen, Hörnern und Warzen überall. Verwirrt blickt sich das Unwesen um. Plötzlich steht ein zweites Wesen in der Lichtung, dann ein Drittes, schließlich ein Viertes. Eines ist schrecklicher anzuschauen als das andere.

Insgesamt gelingt es 30 Schatten, in unsere Welt zu springen, bevor das Dimensionstor in sich zusammenfällt.

Mit diesen 30 Schatten macht sich Halix zu den Osterhöhlen auf, damit die Schatten sich am Menschenfleisch stärken können und vor der Sonne geschützt sind.

Der Alptraum

In derselben Nacht hat ein Charakter (entweder mit *sechstem Sinn* oder der Besitzer des Buches) einen Alptraum:

(Dem Spieler vorzulesen)

» Du träumst, daß Du Dich in einem alten, verfallenen Haus befindest. Überall sind Staub und Spinnweben. Der Fußboden ist vergammelt, die Mauern verfallen und das vermooste Dach halb eingestürzt. Du schreitest langsam und bedächtig durch die Räume, gerade so, als ob Du etwas suchtest. Deine Schritte wirbeln Staub auf und hinterlassen deutliche Spuren.

Plötzlich ist an der Wand ein schabendes Geräusch zu vernehmen. Du wendest Dich um, weil Du herausfinden möchtest, woher dieses Geräusch kommt, und entdeckst ein halbrundes Loch an der Fußbodenleiste. Als Du Dich gerade hinunterbeugen willst, um zu sehen, was sich in dem Loch befindet, kommen Dir Ratten entgegengeströmt. Dutzende, hunderte, ja tausende von Ratten. Der gesamte Fußboden ist mit ihnen bedeckt, und bei jedem Schritt zertrittst Du einige der widerlichen Nager. Angewidert und voller Ekel verläßt Du das Haus, als Du wahrnimmst, wie die Ratten vor dem Haus über einen alten Mann herfallen, der Dir seltsam bekannt vorkommt. Mühsam kramst Du in Deinem Gedächtnis, bis es Dir einfällt. Er ist der Mann mit der Schriftrolle.

"Schließ das Tor!" ruft er Dir zu, aber Du weißt nicht, welches Tor er meint.

"Das Tor", brüllt er, "schließ es!" Endlich weißt Du es. So schnell es nur geht, drehst Du Dich um und stemmst Dich mit aller Kraft gegen die Tür, doch ein Strom von Ratten drängt hinaus. Mühsam gelingt es Dir endlich, die Tür Stück für Stück zu schließen. Endlich versiegt der Strom der Ratten, doch als Du Dich wieder umdrehst, liegt nur noch ein Haufen angenagter Knochen an der Stelle, an der eben noch der Alte lag. Dir ist übel. Würgend erwachst Du in Deinem Bett. «

VI. Mittwoch, 12.3.2246

1. Morgens

Der Vormittag verläuft ereignislos, die Gruppe muß sich aber innerhalb der Stadt aufhalten, da angeblich nicht genug Führer für Ausflüge ins Umland vorhanden sind (in Wirklichkeit ist das *SEK* in den *Bischofssümpfen*, um das gelandete Flugobjekt zu sichern).

2. Mittags

Gegen Mittag werden die Abenteurer auf dem *Place Centrale* erwartet, wo alljährlich die Feierlichkeiten eröffnet werden. Es herrscht strahlender Sonnenschein und ringsum scheinen nur fröhliche Gesichter zu sein. Auf dem Platz verteilt stehen Akrobaten, Zuckerwerkstände, Grillbuden sowie zahlreiche Stände mit Geschicklichkeitsspielen. Tuchmacher halten ihre bunten Stoffe hoch und eigens angereiste Händler bieten exotische Waren aus der gesamten Galaxis feil (wobei jedoch darauf geachtet worden ist, daß das mittelalterliche Flair erhalten bleibt). Insgesamt erinnert das Treiben an historische Jahrmärkte auf der Erde. Direkt neben der Kirche ist eine große, prunkvoll in den Farben der Stadt geschmückte Tribüne aufgebaut worden, auf der ausschließlich die Ehrengäste Platz nehmen dürfen. In der Mitte der

Die Luft auf diesem Planeten ist noch nicht so verseucht! Riecht doch mal!

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Joh, Chef. Sie haben sicher recht. Mir fehlt aber 'n Schluck Hochprozentiger.

Ted Oblivion,
Corporal

Haben Sie Probleme mit Alkohol, Corporal?

Ortwin Meyster,
Spezialagent

ersten Reihe sitzt bereits Ephrahim Weiss, links und rechts flankiert von den Mitgliedern des Rats der Pilgerväter, die ihre Festtagsgewänder tragen. Direkt vor der Tribüne befindet sich ein Festwagen, vor den vier prächtige, schwarze Hengste gespannt sind und in dem ein junger, muskulöser Mann in historischen Puritanergewändern steht und seinen Blick über die Volksmassen entlang der *Rue Principale* zu dem in der Ferne gelegenen Wettkampfplatz schweifen läßt. Unsere Abenteurer gehören offensichtlich zu den letzten Ankömmlingen, denn die übrigen Ehrengäste haben bereits Platz genommen, und unsere Gruppe muß sich mit Sitzplätzen in der letzten Reihe begnügen. Nachdem sich der Trubel in eine leises Gemurmel verwandelt hat, erhebt sich Ephrahim Weiss und hält eine kurze Ansprache:

"Geehrter Rat, werthe Ehrengäste, liebe Bürger! Auch dieses Jahr finden wieder Festspiele zu Ehren St. Aurelios statt. Es ist für mich wieder eine besondere Ehre, daß ich diese Spiele eröffnen darf, und ich möchte darauf hinweisen, daß sie jedes Jahr eine neue Herausforderung bieten. Doch an der Fairneß und Ehrenhaftigkeit ihrer Teilnehmer hat sich nichts geändert. Ich hoffe, daß wir diese friedlichen Wettkämpfe wie die vorangegangenen in Anstand und Ehre bestreiten und wünsche, daß wir alle gemeinsam diese Feiertage genießen werden.

Hiermit überreiche ich wie jedes Jahr die Gründungsurkunde unserer Gemeinde an diesen tapferen Recken, damit dieser sie sicher und wohlbehalten zum Turnierplatz bringt. Anschließend lade ich Sie ein, am Rummel teilzunehmen und sich zu vergnügen. Ich erwarte Sie alle Morgen zum ersten Turniertag."

Mit diesen Worten überreicht Ephrahim Weiss eine Tontafel an den jungen Mann, der sie entgegennimmt und unter dem lautem Jubel und Beifall der Menge den Platz in Richtung Wettkampfstätte verläßt.

Anschließend erhebt sich Pater *Justus Guldenberg*, um ebenfalls eine kurze Rede zu halten. Nachdem er geendet hat, begeben sich die Mitglieder des Rats der Pilgerväter ins Rathaus am gegenüberliegenden Ende des Platzes, bleiben aber auf dem Weg dorthin hier und da noch an einigen besonders ausgefallenen Buden stehen, um die angebotene Ware zu bestaunen.

Desweiteren geschieht nicht viel auf der *Place Centrale*. Die Menschen erfreuen sich, insgesamt herrscht eine überaus gelöste und fröhliche Atmosphäre.

Um den Tagesverlauf etwas flexibler gestalten zu können, folgt eine Ereignistabelle mit Geschehnissen auf der Kirmes. Der Spielleiter kann natürlich seine eigenen Ideen einfließen lassen.

1W10 Ereignis

- 1 Ein Abenteurer zieht Glückslos, gewinnt Heiligenfigur im Wert von 1W3 EH.
- 2 Abenteurer entdecken seltenes Objekt im Werte von 1W4+1 EH zu Spottpreis bei einem fahrenden Händler.
- 3 Abenteurer bekommen 1W6 Freilose (5% Gewinnchance).
- 4 Ein Schubputzer bietet seine Dienste an.
- 5 Alles ruhig.
- 6 Feuerspucker erschreckt die Spieler (GZ-Probe).
- 7 Abenteurer finden Kind, das sich verlaufen hat.
- 8 Abenteurer werden Zeuge einer Verhaftung.
- 9 Ein Abenteurer läßt sich wirkungsloses Kräuterpräparat zur Teppichreinigung für 1W6 EH aufschwätzen.
- 0 Taschendieb schlägt zu (Taschenspielertricks 65%).

3. Abends

Weiter geschieht nichts außergewöhnliches, bis auf die Tatsache, daß Nachts gegen 3:30 Uhr ein geschlossener Landgraver der hier stationierten SEK-Mannschaften mit leuchtendem Blaulicht und aufheulenden Antigrav-Aggregaten vor dem Rathaus zum Stehen kommt. Heraus springen drei ranghohe Offiziere in Dienstuniform. Sie sehen so aus, als ob sie in großer Sorge wären.

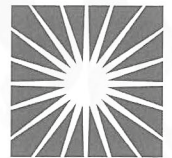
Ein Charakter mit *sechstem Sinn* leidet die ganze Nacht hindurch unter Übelkeit und Unwohlsein. Er fühlt sich an keinem Ort länger als ein paar Minuten wohl und wird von dem Gefühl beherrscht, ständig auf der Flucht sein zu müssen.

Bathlurs Ankunft

In dieser Nacht öffnet Halix wieder ein Dimensionstor in der Höhle der Geysire.

Diesmal dauert die Prozedur lediglich eine knappe Viertelstunde (in der ein Charakter mit *sechstem Sinn* unter grausamer Übelkeit, Krämpfen und Erstickungsanfällen leidet. Während dieser Zeit ist er zu keiner koordinierten Handlung fähig und für 1W6 Stunden nach dem Anfall leidet er unter einem Modifikator von +15 auf alle Fähigkeiten). Schließlich erscheint der Schattenlord persönlich, in Begleitung einer Leibgarde von 15 Schatten und zwei Schattenbestien.

Bathlur mißt stolze 3 Meter und seine Physiognomie ist annähernd menschlich. Er ist muskulös, hat einen zotteligen und verfilzten schwarzen Pelz, durch welchen an einigen Stellen die dunkelgrüne, verwarzte Haut hervorschimmert, Zähne und einen Kiefer wie ein Keiler, eine flache breite Nase sowie eine flie-



Die haben hier auch Büttel. Wo die doch soooo friedlich sind.

Joe Pezzi,
Field Sergeant

Achte auf Deine Worte, Baby. Sonst nehmen sie Dich auch hops.

Ted Oblivion,
Corporal



Bathlur – Herr der Schatten.

Und das soll der Bruder von Big Benji gewesen sein? Den habe ich mir ganz anders vorgestellt.

Joe Pezzi,
Field Sergeant

hende Stirn. Über das gesamte Gesicht schlängeln sich stark hervortretende Adern, die sich in einer symmetrischen Art auf dem Kopf verbinden. Bathlur trägt schwarze, aus gegerbter Menschenhaut hergestellte Kleidung mit Nieten, einen langen, dunkelvioletten Umhang aus den Fellen einjähriger Nerze und zahlreiche Ketten. An zwei langen, bronzenen Ketten führt er zwei schimärenartige Schattenbestien mit sich, die er *Phobos* und *Daimos* nennt. Sabbernd und geifernd zerren sie an den Ketten und greifen wütend alles an, was sich in ihrer Reichweite befindet. Alle Schattenbestien verströmen einen für menschliche Begriffe entsetzlichen Geruch, doch Bathlur verkörpert die Alpträume eines jeden Parfümeurs. Ein Konglomerat aus fauligen, schwefligen Dämpfen – mit süßlichem Verwesungsgeruch vermischt – steigt aus seinem feuchtem Pelz auf. Die Erscheinung Bathlurs ist derart majestätisch, dämonisch und widerlich, daß jeder, der ihn erblickt, eine GZ-Probe bestehen muß, um nicht 1W6+2 GZ-Punkte zu verlieren und in *Panik* zu geraten. Somit befinden sich also Halix und Bathlur, 10 Nukes, 2 Schattenbestien sowie 45 Schatten auf *Liberté* in den Osterhöhlen.

Die Spielwerte von Bathlur und den Schatten finden sich auf den Seiten 49 und 50.

VII. Donnerstag, 13.3.2246

1. Morgens

(Den Spielern vorzulesen)

» Um 6:00 Uhr früh werdet Ihr durch lautes Klopfen an Euren Zimmertüren geweckt. Draußen steht Security Lieutenant *Doug Lee* vom SEK, in frisch gebügelter, khakifarbenener Uniform, das Barett unter dem Arm. Er salutiert kurz und beginnt:

"Seine Heiligkeit Ephrahim Weiss bittet Sie, sich um Punkt 7:00 Uhr im Rathaus von Gottesland einzufinden."

Er salutiert abermals, dreht sich zackig um und verschwindet eiligen Schrittes im Treppenhaus. Als Ihr, wie gewünscht, gegen 7:00 Uhr das Rathaus betretet, werdet Ihr vom stellvertretenden Bürgermeister *Takeshi Sugishita* empfangen. Im Laufschrift führt er Euch die Treppe hinauf, direkt vor das Büro von Ephrahim Weiss. Auf Euer Klopfen werdet Ihr eingelassen. Ihr seht ihn am anderen Ende des Raums, wie er sich, schwer auf seinen Schreibtisch gestützt, über eine Karte von *Liberté* beugt. Rechts von ihm sitzen zwei Offiziere, der eine Field Captain *Eric Sinclair* vom SEK, der andere Major *Jake Thayer* von der Planetengarde des BUP. Die beiden Soldaten mustern sich mit kalter Feindseligkeit. Als Weiss Euch erblickt, rollt er die Karte zusammen, kramt eine andere hervor, lächelt kurz und gebietet Euch, Platz zu nehmen.

"Es tut mir leid, daß ich Sie habe rufen lassen, aber wir brauchen Ihre Hilfe. Sie haben sicherlich von dem Verschwinden der Wallfahrerinnen gehört. Pater Justus, der sich in Begleitung zweier Brüder unseres Ordens am Abend des 11.3. auf die Suche nach den Vermissten gemacht hat, ist ebenfalls nicht zurückgekehrt, so schickten wir gestern Abend einen SEK-Trupp von 15 Mann auf den Weg zu den Osterhöhlen. Gegen 3:20 Uhr heute morgen empfing die SEK-Leitstelle einen besorgniserregenden Funkspruch von Field Lieutenant Lance Steward, den wir trotz starker Störungen einigermaßen haben auspolieren können."

Major Thayer ergänzt: *"Offensichtlich herrschen in der Nähe der Ostergrotten starke atmosphärische Störungen. Inwieweit diese absichtlich erzeugt werden, vermag zu diesem Zeitpunkt keiner zu sagen. Wir wissen nur, daß sich diese Störungen bis weit in die Sümpfe hinein fortsetzen und so stark sind, daß auch Signale aus dem Ort St. Leon nicht weiter als 1 bis 1,5 Kilometer reichen."*

Nun betätigt Captain Sinclair einen Discplayer: (Im Hintergrund hört man Schüsse aus auto-

matischen Waffen, Schreie und Detonationen)
*"... haben eine Gruppe von unbekannten Gest
 ... Grotten ... Feuer ... sehen nicht aus wie wir
 ... massive Gegenwehr ... seltsame Lichter-
 scheinungen am Himmel ... erbitten sofortige
 Unterstützung, um Stellung halten ..."*

Mit einem Klicken schaltet sich das Gerät ab. Atemlose Stille herrscht im Raum, bis Ephrahim Weiss das Wort ergreift:

"Wir haben bereits die Hilfezusage eines nicht allzuweit entfernten SEK-Truppentransporters erhalten, doch bis zu seinem Eintreffen dauert es noch mindestens 13 Stunden."

Bei diesen Worten blickt Major Thayer, als habe er in eine Zitrone gebissen, enthält sich aber jeglichen Kommentars.

"Da die verbliebenen Schutztruppen größtenteils wegen eines Erdbeben-Rettungseinsatzes auf der Südseite des Planeten zur Zeit nicht erreichbar sind, bitte ich Sie, als kampferfahrene Truppe, so schnell wie möglich zu den Osterhöhlen aufzubrechen, um dort das SEK zu unterstützen."

Field Captain Sinclair erhebt sich und ergänzt:
"Sie werden mit je zwei Waffen ihrer Wahl aus unserer Orbitalstation, ausreichend Munition sowie je 10 Spreng-, Splitter- und Rauchgranaten ausgerüstet. Bitte treffen Sie Ihre Wahl gleich jetzt, damit unsere Orbitalstation Zeit hat, die Waffen zu liefern. Dann haben Sie eine halbe Stunde Zeit, sich vorzubereiten. Es ist 7 Uhr und 57 Minuten genau ... jetzt! Bitte finden Sie sich gegen 8:30 Uhr wieder hier ein. Haben Sie noch weitere Fragen?" «

Ephrahim Weiss beantwortet nahezu alle Fragen, gibt aber keine Auskunft über das gelandete Flugobjekt, den Verbleib des SEK (welches sich nicht auf einem Rettungseinsatz befindet, sondern das Flugobjekt bewacht), die Planetengarde (die die Stadt beschützt), und den SEK-Truppentransporter (der in Wahrheit das erwartete ERIC-Team ist). Fragen militärischer Art gibt er an die beiden Offiziere weiter.

Haben sich die Abenteurer vorbereitet und zurück zum Rathaus begeben, so stehen auf dem Marktplatz zwei schwere Landgraver in Tarnfarben mit je einem Fahrer (*Gravgleiter* fliegen 75 %) und einem MG-Schützen (*Maschinengewehr* 88 %). Nach einer kurzen Lagebesprechung besteigen sie die Graver und brechen auf dem direkten Weg (über *St. Nain*) zu den Osterhöhlen auf.

2. Mittags

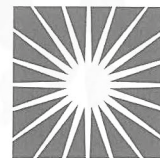
Gegen 10:30 Uhr erreichen die Landgraver das Gebiet um die Osterhöhlen und die Spieler können frei handeln.

Was bisher in den Grotten geschah

Nachdem Bathlur unsere Dimension betreten hat, zieht er mit seinen Gefolgsleuten unter der Führung von Halix in die Osterhöhlen, um dort die Leichen der Wallfahrer zu verspeisen. Dabei werden sie von Pater Justus und seinen Begleitern überrascht. Ohne lange zu zögern, hetzt Bathlur seine Bestien auf die Geistlichen und kommt so an einen frischen Nachtsch. Alarmiert durch die Störung ziehen sich die Kreaturen in die benachbarten Höhlen zurück. Beim Auszug aus den Osterhöhlen treffen sie auf die 30 SEK-Soldaten, worauf ein erbitterter Kampf entbrennt. Die Soldaten versuchen, sich zurückziehen, doch unter großen Verlusten gelingt es den Schatten, das SEK aufzureiben: Insgesamt verlieren alle 15 Soldaten sowie 24 Schatten und 3 Nukes ihr Leben. Achtlos läßt der Rest der Gruppe die Leichen liegen und macht sich weiter auf den Weg in eine andere Höhle.

In den Osterhöhlen befinden sich lediglich die blutigen Gebeine der Wallfahrerinnen mit gespaltenen Schädeln (Gehirn ist eine besondere Delikatesse bei den schattigen Freunden) sowie die blutverschmierten Haken, an denen die Leichen gehangen haben.

Haben die Abenteurer nach Meinung des Spielers genügend Untersuchungen angestellt, so erhalten sie einen Funkspruch, der sie in die



Haben eine Gruppe von unbekannten Gest ... Grotten ... Feuer ... sehen nicht aus wie wir ... massive Gegenwehr ... seltsame Lichterscheinungen am Himmel ... erbitten sofortige Unterstützung, um Stellung halten ...

Josef Stalino,
 Lieutenant

Klingt nach einer Menge Schwierigkeiten! Unsere Jungs müssen auf harte Gegenwehr getroffen sein. Und ich dachte, hier haben die Leute nur Mistgabeln ...

Gino Cavezzi,
 Lieutenant

Im Büro von
 Ephrahim Weiss.





Die Reste
des SEK-Teams.

Stadt zurückbeordert. In dem Moment, in dem sie gerade die Landgraver besteigen wollen, erscheinen zwei Schatten, die im Auftrag Bathlurs beobachten sollten, wer hier Nachforschungen anstellt. Den Spielern fällt der widerliche Geruch auf und bei einer gelungenen Wahrnehmungsprobe entdecken sie die beiden Schergen (Spielwerte auf Seite 50).

3. Abends

Auf dem Rückweg sind die beiden Graver allein auf der *Rue des hommes*, als sie plötzlich gezwungen sind, rechts an den Straßenrand zu fahren. An ihnen vorbei rast ein Konvoi von 2 leichten Panzern, 3 schweren LKW, einem Tieflader, 3 kleinen Grav-Bussen sowie 2 Landgravern, allesamt mattgrau lackiert und ohne Kennzeichnung.

Das ERIC

Es ist das Team des *Extraterrestrial Research and Intervention Center*, welches mit Spezialgerät und einem Trupp von 20 Agenten auf dem Weg zu dem unbekannten Flugobjekt ist. Abenteurer, die einen sehr hohen Rang innerhalb von

PTI bekleiden oder bereits Erfahrungen mit Außerirdischen hatten, haben eine Chance, diesen Einsatztrupp zu kennen. Die begleitenden Soldaten sind jedenfalls ratlos.

Zurück in der Stadt werden die Abenteurer in das Büro von Ephrahim Weiss gebeten, um Bericht zu erstatten. Eventuell verletzte Charaktere erhalten eine erstklassige medizinische Versorgung in der Med-Station der SEK-Garnison.

Haben die Spieler ihren Bericht beendet, dankt Weiss ihnen und bittet sie nachdrücklich, kein Wort an irgendwelche Dritte zu verlautbaren, um keine Unruhen zu erzeugen.

Schließlich erhalten die Abenteurer einen Ausweis, der sie vorübergehend berechtigt, Waffen auf *Liberté* zu tragen.

VIII. Freitag, 14.3.2246

1. Morgens

Gegen 9:00 Uhr werden die Abenteurer am Frühstückstisch von einem Gesandten Weiss' aufgesucht. Er läßt ausrichten, daß sich die Gruppe gegen 10:00 Uhr im Büro des Vorsitzenden einfinden möchte.

(Den Spielern vorzulesen)

» Als Ihr, nachdem Ihr das Frühstück beendet habt, den Marktplatz überquert, steht vor dem Rathaus neben den zwei tarnfarbenen Landgravern vom Vortag ein grauer Jeep mit verdunkelten Scheiben. Ihr erklimmt die in den letzten Stunden so vertraut gewordenen Stufen und betretet nach kurzem Klopfen das Büro von Ephrahim Weiss. Bei ihm befinden sich wiederum Eric Sinclair und Jake Thayer, aber nun hat auch ein dritter Mann Platz genommen. Er ist drahtig, ca. 2 Meter groß und hat graues, kurzgeschorenes Haar, welches im Kontrast zu seiner braungebrannten Haut steht. Er trägt eine graue Uniform nach SEK-Manier, schwarze Stiefel und eine dunkle, altmodische Sonnenbrille. Das Namensschild am Revers zeichnet ihn als Chief Major *Niebert Fleischer* aus. Vor ihm steht ein kleiner Notebook-Computer auf dem Tisch. Weiss stellt euch dem Major vor, umreißt kurz Euren gestrigen Einsatz und bittet Euch, Platz zu nehmen.

"Ich freue mich, daß Sie es einrichten konnten, so bald zu erscheinen. Ich möchte Sie bitten, Ihre Ausrüstung in den Landgraver zu verladen und Major Fleischer zu begleiten. Er wird mit Ihnen in die Bischofssümpfe fahren und Ihnen dort etwas zeigen, was als Erklärung für die Ereignisse der letzten Tage von Bedeutung sein könnte. Ich bitte um Ihre Mithilfe, da ich glaube, daß Ihre Hilfe schnell zur Lösung des Falls beitragen könnte. Bevor Sie aber Major Fleischer begleiten, möchte ich, daß Sie sich

*Die haben es ja
sehr eilig. Wo die
wohl hinfahren?*

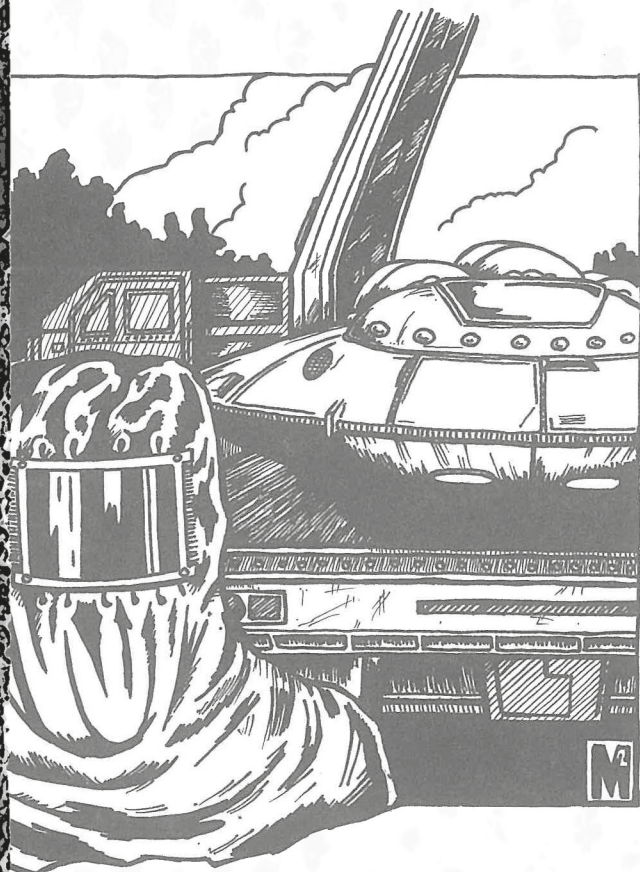
Ortwin Meyster,
Spezialagent

verpflichten, niemals ein Wort über die Geschehnisse der letzten Tage und der nächsten Stunden an Dritte weiterzugeben. Als Gegenleistung erhalten sie Einblick in eine wirklich interessante Angelegenheit und einen kleinen Obulus von 10,00 EH pro Kopf. » «

Nachdem die Gruppe ihre Ausrüstung verladen und in den Landgravern Platz genommen hat, fahren sie dem grauen Graver Fleischer hinterher, in südlicher Richtung aus der Stadt hinaus. Nun geht es über die *Rue des hommes* zum Rasthof *Mittmeyer*. Dort werden den Charakteren die Augen verbunden (aus Sicherheitsgründen, sagt Fleischer). Daraufhin fahren die Graver mehrere Male im Kreis, so daß die Abenteurer auch garantiert die Orientierung verlieren. Dann geht es einige Minuten über asphaltierte Straße nach links in einen Feldweg, der einige Minuten befahren wird, danach wieder Asphaltstraße, dann nach rechts über rauhes Gelände. Nach ungefähr zwei Stunden Fahrt halten die Fahrzeuge. Die Abenteurer können die Augenbinden abnehmen und aussteigen.

(Den Spielern vorzulesen)

» Als Ihr Euch umblickt, erkennt Ihr, wie drei graue LKW im Kreis stehend eine Art Platz mit einem Durchmesser von gut und gerne 20 Metern bilden. Vor jedem LKW steht ein Vorzelt, durch das einige Männer und Frauen hin und her rennen. Eine Gruppe von 20 SEK-Soldaten sowie einigen Soldaten in grauer Uniform stehen im Halbkreis mit Waffen und in voller



Gefechtsrüstung um den Innenplatz. Die Landgraver sind etwas außerhalb in einer Reihe geparkt und die Panzer stehen westlich von Euch, ebenfalls in einer Reihe. In der Mitte des Platzes steht der Tieflader, auf dem sich ein großes, untertassenförmiges, pechschwarzes Ding mit einem Durchmesser von 5 - 6 Metern befindet, das von zahlreichen Scheinwerfern angestrahlt wird. Es ist halb mit Schlingpflanzen bedeckt und Schlammreste zeugen davon, daß sich dieses Ding wohl im Moor befunden haben muß. Wissenschaftler in gasdichten Anzügen stehen auf dem Gerät, einige klettern durch offenstehende Luken in das Innere, wieder andere kommen hervor und bringen Datenchips oder kleine Gegenstände in die LKW. Insgesamt herrscht ein eiliges aber konzentriertes Treiben. Chief Major Fleischer bittet Euch in einen der kleinen, am östlichen Rand des Kreises geparkten Grav-Busse. Leise surrt die Klimaanlage und in der Mitte befindet sich ein von zwei Sitzreihen flankierter, moderner Projektionstisch.

"Soweit wir es bislang beurteilen können, handelt es sich um ein uns unbekanntes Raumschiff, aber es stammt mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht von einer außerirdischen Intelligenz. Die Bauart ist uns zwar gänzlich unbekannt, aber die verwendeten Materialien und, soweit wir es bislang haben analysieren können, die Art des Antriebes sind recht irdisch. Lediglich die Bauart sowie einige Gerätschaften an Bord sind recht ungewöhnlich."

Er betätigt einen Knopf, und vor Euren Augen erscheint dreidimensional ein Filmausschnitt, den wohl einer der Forscher beim Betreten des Raumschiffes gemacht hat.

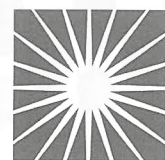
"Hier sehen Sie den Kommandoraum in der Mitte des Raumschiffs. Anstatt der Steuerungsanlagen findet sich nur eine Vertiefung im Boden, aus der zahlreiche Kabel und Schläuche ragen, sowie eine kuppelförmige Konstruktion aus verschiedenen Metallen über dieser Vertiefung. Man könnte vermuten, daß hier ehemals ein kreisrunder Gegenstand mit einem Durchmesser von ungefähr 2 Metern Platz gefunden haben muß. Rings um diesen Gegenstand sind zwölf Sitze mit Gurten montiert, von denen aber keinerlei Kommandofunktion ausgeht."

Das Bild wechselt.

"Hier sehen Sie einige technische Geräte, deren Funktion und Bauart uns gänzlich unbekannt sind. Sie sind als Module konzipiert und können beliebig ausgetauscht werden. Wir haben diese Geräte ausgebaut und zur Analyse nach Silicon-City geschickt."

Plötzlich klopft es. Eine junge Frau in grauer Uniform reicht Fleischer ein Telefon.

"Wenn Sie möchten, können Sie sich noch etwas umschauen!" «



Sieht aus wie die Obstschüssel von meiner Tante Hedwig ...

*Ted Oblivion,
Corporal*

Und so etwas fliegt? Na ja, ich bin ja nur bei der Infanterie.

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

Mit diesen Worten verabschiedet der Oberst die Gäste, die sich nun im Gelände umschauen können; sie erlangen aber keinen Zutritt zu dem Raumschiff oder einem der LKW.

(Den Spielern vorzulesen)

» Plötzlich kommt die junge Frau von vornhin auf Euch zu. Ihr Name ist Field Sergeant *Valentina Cabrera*, und sie hat eine Nachricht für Euch. Ephrahim Weiss bittet Euch, in die Stadt zurückzukommen; er hat einen Gast bei sich, der Euch bei der Lösung des Falles behilflich sein könnte. «

Der Spielleiter sollte die junge Frau nicht allzu früh auftauchen lassen, so daß die Spieler genug Zeit haben, sich die Köpfe über die Zusammenhänge zu zerbrechen.

2. Mittags

(Den Spielern vorzulesen)

» Es ist 15:30 Uhr, als Ihr wieder in der Stadt eintrefft. Wieder die Stufen zu Weiss' Büro erklimmen und eintreten. Am Tisch sitzt ein älterer, glatzköpfiger Mann mit strahlend blauen Augen. Es ist Lunrud, den Ihr vor geraumer Zeit auf einem gottverlassenen Planeten kennengelernt habt und der Euch geholfen hat, die Machenschaften eines Psiters zu durchkreuzen. *"Darf ich ihnen Lunrud vorstellen? Er besitzt besondere Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, die Empfindungen anderer Menschen zu spüren, sowie übersinnliche Phänomene wahrzunehmen. Er arbeitet schon seit Jahren für die Regierung der TSU und ich habe ihn einfliegen lassen, da er uns vielleicht helfen könnte."*

Weiss beginnt, Euch vorzustellen, als Lunrud das Wort ergreift:

"Es freut mich sehr, Sie alle wiederzusehen. Nun, tatsächlich habe ich auf diesem Planeten einige PSI-Aktivitäten feststellen können. Ich bin zur Zeit aber leider nicht in der Lage, Ihnen sagen zu können, welcher Art diese Aktivitäten sind und von wem oder woher sie stammen, da sie aus sehr großer Entfernung zu stammen scheinen oder stark reduziert sind. Des weiteren kann ich sagen, daß Phänomene am Werk sind, die nicht menschlichen Ursprungs sind." «

Im Folgenden sollte der Spielleiter einen Dialog zwischen den Spielern, Lunrud und Weiss zustande kommen lassen, bei dem die Spieler Fragen klären können. Lunruds Wissensstand ist wie folgt: Er weiß, daß

- a) PSI-Phänomene auf diesem Planeten stattfinden,
- b) diese Phänomene irgendwo von den Osterbergen ausgehen und
- c) mindestens zwei große Mächte am Werk sind, von denen eine völlig unbekannt ist.

Sollte der Spieler, der die Alpträume gehabt hat, Lunrud bitten, diese zu analysieren, so kann auch dieser zunächst nicht weiterhelfen. Bei Vorlage des Textausschnittes aus dem Buch liest Lunrud sich diesen zunächst sorgfältig durch, wobei er an einigen Stellen nickt, an anderen jedoch fragend murmelt. Nach eingehendem Studium bittet er darum, sich eine Kopie anfertigen zu dürfen, um diese näher zu studieren. Bislang kann er aber sagen, daß es sich um eine Art Séance handelt, bei der ein mentaler Kontakt hergestellt werden soll. Mit wem und wie, das müsse er noch genauer untersuchen, diese Methode entstamme aber eindeutig einem dämonischen Kult.

Nach der Besprechung dankt Weiss den Teilnehmern und bittet sie, sich bis auf weiteres bereit zu halten. Er überreicht den Charakteren Pins, über die sie jederzeit erreichbar sind und verabschiedet sie. Er werde jetzt eine Konferenz mit dem Rat halten, um weitere Schritte zu planen.

Es ist nun 16:15 Uhr, und die Abenteurer haben den restlichen Tag Zeit, Nachforschungen anzustellen. Die Bevölkerung hat die Nachricht vom Tod der Wallfahrerinnen mit Bestürzung aufgenommen. Lähmendes Entsetzen liegt über der Stadt, und man zieht sich leicht den Zorn der Bevölkerung zu, fragt man allzu unsensibel. Dennoch lassen sich, vor allem auf dem Markt, allerlei Spekulationen herausfinden:

1W10/Gerücht

- 1 Dämonische Kräfte sind am Werk, die sich mit Untoten verbinden, um den Planeten zu vernichten.
- 2 Die TSU hat dieses Massaker veranstaltet, um die Stationierung eines militärischen Außenpostens durchzusetzen und um Ephrahim Weiss zu zermürben und seinen Einfluß zu nichte zu machen.
- 3 Eine Sekte, die den Teufel anbetet, hat die Bluttat veranstaltet, um dem Gehörnten zu gefallen.
- 4 Einer der fahrenden Händler hat eine Seuche eingeschleppt, welche den Menschen den Verstand raubt und sie grausame Massaker begehen läßt.
- 5 Eine neue Modedroge, genannt "Thunderbomb", wurde von den fahrenden Händlern eingeschleust und läßt unbescholtene Bürger durchdrehen und solche Bluttaten begehen.
- 6 Die heidnischen Festspiele zürnen Gott und lassen ihn zu furchtbarer Rache greifen.
- 7 Der unheilige Boden, auf dem der Friedhof angelegt ist, läßt die Toten nicht zur Ruhe kommen. Sie gehen um und suchen, ihr Seelenheil zu erlangen.
- 8 Es sind Vampire, die das unselige Treiben veranstalten. Sie haben sich auf diesen Plane-

Wann haben Sie denn Dienstschluß?

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Chef, als Char-
meur haben Sie
noch ein wenig zu
lernen.

Joe Pezzi,
Field Sergeant

Das ist ja un-
glaublich! Sind
denn hier alle nur
triebgesteuert. Es
geht um die
Sicherheit der
TSU!

Ortwin Meyster,
Spezialagent

ten zurückgezogen, da sie hier in den Höhlen Unterschlupf finden und die Bevölkerung abergläubisch ist.

- 9 Der Planet wurde ursprünglich von einer alten außerirdischen Zivilisation bewohnt, die zu neuem Leben erwacht ist.
- 0 Außerirdische sind in den Sümpfen gelandet und haben vor, die Menschheit auszulöschen. Einige Aliens haben bereits wichtige Institutionen unterhöhlt.

3. Abends

Des weiteren geschieht nichts besonderes an diesem Tag. Nachdem man ausreichend zu Abend gegessen hat, geht man müde und entspannt ins Bett, neugierig, was der nächste Tag wohl bringen mag.

Gegen 22:00 Uhr wird einem Charakter (*sechster Sinn* oder Buch) übel. Er schwitzt, hat ein drückendes Gefühl in der Magengegend und sein Hals ist unangenehm trocken. In der Ferne meint er, ein hohes, leises Sirren zu vernehmen. Sterne gehen auf und das Sichtfeld ist stark eingeschränkt.

(Dem Spieler vorzulesen)

» In Deinem Kopf hast Du ein Gefühl, als würdest Du Steine mit Dir herumtragen. Sobald Du den Kopf bewegst, verschwimmt die Umgebung. (*Zeit für Aktionen vom Spieler.*) Plötzlich wird alles schwarz. Vor Dir siehst Du in weiter Ferne einen kleinen, hellgrün gleißenden Punkt, welcher sich rasend schnell dreht und näher kommt. Aus ihm lösen sich widerwärtige Wesen mit Hörnern und Klauen; Kreaturen der Hölle! Der Punkt vergrößert sich zu einem Feuerkreis und Du stürzt durch diesen. Du riechst den Geruch von Schwefel und Fäulnis, gleitest durch einen wirren Strudel von psychedelischen Farben. Dein Körper scheint auseinandergerissen zu werden. Immer tiefer und tiefer fällst Du, bis Du schließlich auf einer dunklen, nebligen Ebene stehst. Ein blutroter Himmel überzieht das Land, bizarre Felsformationen durchbrechen die öde, steinwüstenähnliche Landschaft. Du fühlst Dich beobachtet, als Du plötzlich zu vernehmen glaubst, wie jemand Deinen Namen ruft. Leise dringt das Echo des Rufs an Dein Ohr. Du versuchst, Dich zu konzentrieren, um den Ursprung des Rufs zu orten. Da: wieder hörst Du Deinen Namen, diesmal etwas lauter als beim ersten Mal. Zaghafte wagst Du einige Schritte in die Richtung, aus der dieser Ruf zu kommen scheint, als Du mit einem Ruck zu Dir kommst. Nach Luft schnappend blickst Du Dich um. Du liegst im Flur und über Dich gebeugt steht Lunrud, der immer wieder Deinen Namen ruft.

"Komm zu Dir! Ich habe eine schreckliche Ahnung. Vor einer Viertelstunde begannen die

PSI-Aktivitäten zuzunehmen. Ich spüre die Anwesenheit von zwei dämonischen Mächten und zahlreichen Kreaturen, die nicht in diese Welt gehören. Wir müssen uns sofort auf den Weg machen, um schlimmeres zu verhindern, denn sonst – glaube ich – wird unsere Welt vernichtet. Wecke Deine Kameraden und sage ihnen, daß sie sich so schnell wie möglich bewaffnet unten bei den Fahrzeugen einfinden sollen! Ich alarmiere den Bürgermeister und das SEK! Wir treffen uns unten!" «

Mit diesen Worten springt Lunrud auf und rennt in Richtung Rathaus. Nun sollten sich die Spieler rüsten und zu den Landgravern begeben, denn es kommt zum

IX. ENDKAMPF

(Den Spielern vorzulesen)

» Es ist kurz nach 22:15 Uhr, als Ihr zu den Gravern gerannt kommt. Es ist sehr kalt und Euer Atem kondensiert in der kalten Luft zu kleinen Wölkchen. Über Euch spannt sich in der kalten, klaren Luft das Sternenzelt, und der Vollmond macht eine künstliche Straßenbeleuchtung unnötig. Die beiden Fahrer und MG-Schützen haben bereits in den Fahrzeugen Platz genommen, und Ihr verladet gerade Eure Ausrüstung, als Lunrud angerannt kommt und sich zu Euch in das Fahrzeug setzt. Der Fahrer gibt Vollgas und rast mit hoher Geschwindigkeit durch die Stadt, Richtung Osterhöhlen.

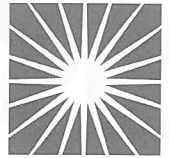
"Ich habe das SEK erreichen können, es kommt so schnell wie möglich zum Kraftwerk. Im Falle eines Kampfes sollen wir eine Flucht des Gegners verhindern und ihn so lange hinhalten, bis das SEK eintrifft", erläutert Lunrud.

"Ich weiß nun, daß mein Bruder Halix hinter diesen Ereignissen steht, er wird aber von einer unbekannten Macht unterstützt, die ich nicht kenne. Wir haben es also mit einem Kampfverband widernatürlicher Kreaturen zu tun, deren Kampfkraft ich als eher miserabel einschätze und mit zwei mächtigen Gegnern, die nicht nur herkömmliche Waffen einsetzen werden."

Draußen fliegt die vom blassen Mondlicht gelblich erhellte Landschaft vorbei. Während Ihr kaum etwas sagt und Euch auf das Bevorstehende vorbereitet, bemerkt Ihr plötzlich, wie dichter, grüner Nebel aufzieht. Die Fahrer haben selbst mit den Infrarotoptiken Probleme, das gegenwärtige Tempo zu halten. Plötzlich durchbricht Lunrud die gespannte Stille:

"Anhalten und aussteigen. Es kann nicht mehr weit sein!"

Die Fahrer bringen die Fahrzeuge zum Stehen und steigen aus. Die MG-Schützen demontieren das Maschinengewehr und schultern es, während Ihr Eure Ausrüstung anlegt. Ihr hört



Traust Du diesem Lunrud?

*Ted Oblivion,
Corporal*

*Hast Du 'ne
bessere Idee . . .*

*Joe Pezzi,
Field Sergeant*



Der monströse und widerwärtige Balthur.

chen Scheußlichkeit in nichts nachstehen. Im Schatten dieser Kreatur befindet sich ein Glaskokon, in dessen Nährflüssigkeit ein Psiter schwimmt. Er konzentriert sich offensichtlich stark, denn seine Augen sind starr und weit, und seine kleinen, widerlichen Händchen haben sich zu Fäusten geballt. Rund um diesen Kokon stehen 8 Nukes, mit Keulen und Schrotflinten bewaffnet, und schnauben unruhig, während sie sich sichtlich verängstigt umblicken. Ansonsten seht ihr mehr als zwei Dutzend Kreaturen, etwas kleiner als das Monster in der Mitte, aber genauso scheußlich. Sie tragen zwar keine Kleidung, dafür aber Morgensterne und andere Kettenwaffen.

Lunrud flüstert Euch zu:

"In dem Glaskokon schwimmt Halix, mein Bruder, mit dem Ihr vor einiger Zeit schon einmal Kontakt hattet. Wir wurden noch nicht bemerkt, da er sich auf die Erschaffung einer Art von Zeit- oder Raumstrudel konzentriert, der die Reise in eine andere Gegend ermöglicht. Ich nehme an, daß diese gottlosen Kreaturen aus dieser Gegend stammen. Ihr müßt versuchen, zuerst die Nukes auszuschalten, denn diese sind am gefährlichsten. Dann müßt ihr die kleineren Kreaturen vernichten, die im Kreis um das Geschehen stehen. Kümmert Euch erst zum Schluß um das Monster in der Mitte und um Halix. Ich werde solange versuchen, die Erschaffung dieses Tores durch meine mentalen Kräfte zu verhindern."

Lunrud gibt Euch einige Sekunde Zeit, die Waffen zu entsichern und in Stellung zu bringen, bevor er mental eingreift. Auf einmal bemerkt ihr, wie die Kreaturen unruhig werden. Der Feuerkreis in der Mitte des Geschehens dreht sich langsamer und flackert in unregelmäßigen Abständen. Halix' Anstrengungen werden größer, doch der Kreis schrumpft langsam. "Jetzt!" schreit Lunrud, und ein gnadenloser Kampf beginnt.«

Der Spielleiter sollte darauf achten, daß jeder Spieler genügend Kreaturen vernichtet (Spielwerte auf Seite 50). Vor lauter Erstaunen sind die Schatten zunächst nicht in der Lage anzugreifen, bis die Nukes und dann einige Schatten vernichtet sind. Sind für jeden Spieler noch ca. 3 Schatten übrig (je nach Kampfstärke der Gruppe), sollte der Spielleiter zum gnadenlosen Mann-gegen-Mann-Kampf übergehen. Wurden alle Schatten vernichtet, so hetzt der Schattenlord zunächst seine Hunde auf die Spieler, dann stürzt er sich selbst in das Kampfgeschehen.

⚠ *Achtung: Es empfiehlt sich, auf einem DIN A3 Blatt in Form einer Tabelle genügend Kampfwerte von Nukes und Schatten einzutragen, um diese dann bequem im Auge behalten zu können.*

ein helles Sirren und schweflige Gerüche liegen in der Luft, als Ihr Euch in Marschformation durch den Wald kämpft. Mühsam geht Euer Atem, während Ihr die letzten Meter zurücklegt und Lunrud Euch plötzlich ein Zeichen gibt, Euch hinzulegen. Das Sirren ist immer lauter geworden und Ihr vermeint, vereinzelter Gemurmels, Grunzen und Kettengeklirre zu hören.

Ein greller Blitz zuckt durch die Nacht und blendet Euch für einen Augenblick. Als Ihr wieder klar sehen könnt, entdeckt Ihr, wie sich der Nebel zurückgezogen hat und eine kreisrunde Lichtung von 40 Metern Durchmesser bildet. Ihr liegt am Rande dieser Lichtung, und was Ihr dort erblicken könnt, läßt euch das Blut in den Adern gefrieren (GZ-Pröbchen!). In der Mitte befindet sich ein Kreis aus grünem Feuer, der sich rasend schnell dreht und in dessen Mitte sich schwarzes Nichts breitmacht. Direkt neben diesem Feuerkreis steht eine gigantische Bestie. Sie ist gut und gerne drei Meter hoch und sieht aus wie eine Mischung aus Mensch, Bär und Wildschwein. Das Monstrum ist in schwarzes Leder gekleidet und trägt Ketten und Nieten. Vor ihm haben sich zwei Schimären niedergekauert, die ihrem Herrn und Gebieter in Sa-

*Nein!
Ich akzeptiere
nicht, daß hier
solche Kreaturen
herumspringen!
Das verstößt
gegen fast alle
Gesetze, die ich
kenne!*

*Ortwin Meyster,
Spezialagent*

Sollte sich abzeichnen, daß unsere Gruppe nicht mit den Gegnern fertig wird (was heißt, daß die komplette Vernichtung der Charaktere droht), so erfolgt die Rettung in Form von Kampfchoppem des *SEK*, die sofort alles unter Beschuß nehmen. Ob mit ihrer Hilfe oder nicht, der Schattenlord wird getötet und zerfließt in einer dunkelgrauen, schmierigen Flüssigkeit, die kurz darauf in Flammen aufgeht. Übrig bleiben die stark beschädigten Kleidungsstücke, die Ketten sowie (bei einer gelungenen *Wahrnehmungs*-Probe) ein undefinierbarer, schwarzer, kristallförmiger Gegenstand, der (mit einer Infraroptik betrachtet) pulsierend Wärmestrahlen abgibt. Dies tut er in einem Rhythmus, der in etwa der Herzfrequenz desjenigen entspricht, der das Artefakt in den Händen hält (muß von den Spielern kombiniert werden). Der Gegenstand hat für die Spieler zunächst keinen Nutzen, kann aber auch nicht von Wissenschaftlern analysiert werden. Sie werden vermuten, daß es sich hierbei um einen besonderen Kristall handelt, der die Herzfrequenz des Trägers auf irgendeine Art und Weise ertastet und durch piezoelektrische Vorgänge nachahmt.

☛ *Achtung: Hierbei handelt es sich um den "Protektor" des Schattenlords, der den Charakteren in Zukunft einige Schwierigkeiten bereiten kann.*

X. Happy End

Egal wie – am Schluß ist es den Spielern hoffentlich gelungen, die versammelten Kreaturen der Hölle eben dorthin zurückzuschicken und den Planeten von dieser Plage zu säubern. Ein bitterer Beigeschmack bleibt jedoch: Halix konnte es schaffen, durch sein eigenes Dimensionstor in die Schattenwelt zu fliehen, ohne daß Lunrud oder die Spieler dies hätten verhindern können. Er bleibt also weiterhin eine Gefahr für den Frieden im Universum und wird sich neue Mittel und Wege suchen, um seine finsternen Pläne zu verwirklichen.

Die Raumschiffe, welche in der Nähe der Sonne des *Zeta₂-Reticuli*-Systems auf die Rückkehr Halix gewartet haben, wurden auf der Flucht vom *SEK* gekapert und der *TSU* zur Verfügung gestellt. Die an Bord befindlichen *Nukes* wurden exekutiert.

Was die Spieler mit dem Wissen von der Erschaffung eines Dimensionstores anfangen, bleibt ihnen überlassen. Vielleicht entschließen sie sich, eine Séance durchzuführen, was Stoff für ein weiteres, spannendes Abenteuer bieten würde.

Als Belohnung für diese außergewöhnlichen Leistungen, erhalten die Abenteurer je eine *Ehrennadel der Aufrichtigkeit und Tapferkeit* so-

wie eine Woche Sonderurlaub und eine Belohnung in Höhe von je 10,00 EH. Zusätzlich werden sie von Ephraim Weiss eingeladen, im nächsten Jahr wieder die Spiele zu besuchen, was eine noch nie verliehene Ehre darstellt. Und wer weiß, wenn die Gruppe über die nötigen Spielwerte verfügt, erhalten sie vielleicht sogar ein Angebot von *ERIC*.

XI. Nichtspielercharaktere

1. Halix und seine Schergen

Halix (siehe Anhang 1. Akt)

Nach intensiven Forschungen fand der Psiter eine Möglichkeit, Unmengen an *PSI*-Energie zu tanken. In unterirdischen Gruften sowie in speziellen Räumen auf seinem Kommandoschiff lagert er die konservierten Körper von Menschen, deren Geist er unter Hilfe von Drogen in die Körper von Schattenbestien zwang, welche Bathlur im Schattenreich in Käfigen zur Verfügung stellt. Durch Kristalle, die den Körpern auf die Stirn gelegt werden, erhält Halix ohne Anstrengung kontinuierlich einen Strom von 1 *PP* pro 2 Spendern in der Stunde. Insgesamt lagert Halix 126 Spender, davon 40 in Kühlräumen auf seinem Kommandoschiff, die restlichen in unterirdischen Katakomben auf dem Planeten *Jota Pegasi I*. Da die Abenteurer im 1. Akt die Katakomben (hoffentlich) vernichtet haben, stehen Halix nur noch die 40 Spender auf seinem eigenen Schiff zur Verfügung, also etwa 20 *PP*/Stunde.

Halix Spielwerte finden sich bereits im 1. Akt (Seite 25).

Nukes

Mit dem Psiter sind 10 seiner Gefolgsleute auf *Liberté* eingetroffen. Sie sind ihm treu ergeben, fürchten jedoch das Schattenreich instinktiv und halten sich von den fremdartigen Kreaturen möglichst fern. Ihre Spielwerte sind im 1. Akt auf Seite 26 nachzulesen.

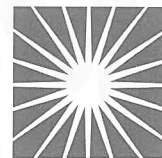
2. Bathlur und die Schatten

☛ *Achtung: Schatten und Schattenlords erleiden nur durch Stahlklingen, Feuer und Plasma- waffen normalen Schaden. Alle übrigen Angriffe richten nur den jeweiligen Mindestschaden an (es wird davon ausgegangen, der Spieler habe bei der Schadensermittlung nur Einsen gewürfelt).*

Umfassendes Hintergrundmaterial über das Schattenreich und seine Bewohner bietet der *Space Gothic®*-Quellenband *Nachtstrom*.

Bathlur

Der mächtige Schattenlord stattet unserer Dimension schon seit Jahrhunderten gelegentli-



Eine Entscheidung? Das ist leicht gesagt, ich habe keine Idee. Eigentlich nie, wenn ich unter feindlichem Feuer liege . . .

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Na Klasse! Toller Hecht, unser Herr Lieutenant . . .

Joe Pezzi,
Field Sergeant

che Besuche ab. Mit Halix' Hilfe will er nun eine großangelegte Invasion in die Welt der Sterblichen vorbereiten. Wenn diese Bestie nicht gestoppt werden kann, sieht die Menschheit schlimmen Zeiten entgegen.

Bathlur ist griesgrämig und nicht in der Stimmung, mit den Charakteren zu feilschen. Da er jedoch den Kampf nicht schätzt, wartet er zunächst die Vernichtung seiner Gefolgsleute ab, bevor er sich selbst ins Handgemenge stürzt.

Oh, oh . . .

Ted Oblivion,
Corporal

Bathlur (Schattenlord):

STK 100, GES 90, WIK 100, KON 100, AUS 5, GEW 200, INT 80. "Ausweichen" 30%, "Horchen" 70%, "Klettern" 70%, "Reiten" 80%, "Springen" 70%, "Wahrnehmung" 70%, "Gentechnik" 80%, "Spurenlesen" 50%, "Diskussion" 60%, "Feilschen" 70%, "Schwert" 80% (Schaden: 1W8+1W6+2), "Klaue" 80% (Schaden: 2W6+4; es können auch 2 Klauenangriffe pro Phase ausgeführt werden, dann sinkt jedoch der Fertigkeitswert auf 50%), "Biß" 70% (Schaden: 2W6+6). B 5 m/Phase, Schadensbonus 1W6 (oben bereits eingerechnet), GZ 100, PP 20, Basis-TP 20 (Verteilung wie Mensch), Rüstung 1W4+2.

GZ-Verlust:

1. Begegnung: 1W8+4 zzgl. Schock / 1W4+1 weitere: 1W4+1 zzgl. Panik / 1

Der stinkt wie ein
nasser Fuchs oder
schlimmer!
Haltet drauf,
Jungs!

Gino Cavezzi,
Leutnant

Schatten

Bathlurs Schatten sind ihm treu ergeben, da sie wissen, wie ihr Meister mit denen umspringt, die ihm nicht blind gehorchen. Sie sind auch bereit, auf einen Befehl hin ohne Zögern ihr Leben für ihn zu opfern.

Bathlurs Diener (Schatten):

STK 75, GES 75, WIK 80, KON 80, AUS 5, GEW 100, INT 70. "Ausweichen" 25%, "Horchen" 50%, "Klettern" 60%, "Springen" 60%, "Wahrnehmung" 50%, "Werfen" 50%, "Gentechnik" 30%, "Spieß" 70% (Schaden: 1W6+1W4+2), "Klaue" 70% (Schaden: 2W4+4; es können auch 2 Klauenangriffe pro Phase ausgeführt werden, dann sinkt jedoch der Fertigkeitswert auf 40%), "Biß" 60% (Schaden: 2W4+6). B 5 m/Phase, Schadensbonus 1W4 (oben bereits eingerechnet), GZ 80, PP 16, Basis-TP 16 (Verteilung wie Mensch), Rüstung 0.

GZ-Verlust:

1. Begegnung: 1W6+2 zzgl. Schock / 1 weitere: 1W4 / 0

Wie krieg' ich
jetzt die eingetrocknete Kotze
aus meinem
Helm?

Joe Pezzi,
Field Sergeant

3. Die Libertiner

Die Bewohner von *Liberté* sind strenggläubige Puritaner. Die Festspiele zu Ehren St. Aurelios sind die einzige Gelegenheit, zu der sie sich für ein paar Tage im Jahr weltlichen Freuden hingeben. Es wird jedoch auch hier streng darauf

geachtet, daß es nicht zu moralischen Entgleisungen kommt.

Ephrahim Weiss

Der Gründervater der Kolonie ist ein Bruder des TSU-Chefs Benjamin Weiss, der den ehemaligen Shark-Sympathisanten im Jahr 2237 vor die Wahl stellte, entweder in den Tod oder ins Exil zu gehen. Ephrahim wählte die zweite Variante und gründete die puritanische Kolonie *Liberté*. Nach außen hin gibt er sich stets als strenggläubiger Puritaner, der jeglichen Kontakt zur TSU ablehnt. Insgeheim hat er jedoch nach wie vor Verbindung zu seinem Bruder, der ihm aufgrund der familiären Bindung einige Zugeständnisse macht. So kommt es, daß Ephrahims Hilfesuch an das ERIC innerhalb kürzester Zeit ohne Zögern befolgt wurde. Ephrahim Weiss hat die Werte eines typischen Gentleman, zuzüglich *Anthropologie*, *Geschichte* und *Jura* auf 80%.

Der Rat der Pilgerväter

Die Pilgerväter bilden ein Gremium, das unter dem Vorsitz von Ephrahim Weiss über sämtliche Belange der Kolonie entscheidet. Ihr Wort ist Gesetz. Die ehrwürdigen Herren sind im Schnitt 65 Jahre alt und haben soviel Sinn für Humor wie ein in die Enge getriebener Hetzwolf.

Die Pilgerväter haben die Spielwerte typischer Zivilisten, zuzüglich *Diskussion* 80%, *Geschichte* 70% und *Jura* 50%.

4. Die Sicherheitskräfte

Um die unbewaffneten Libertiner vor eventuellen Übergriffen durch unlauteres Gezücht zu behüten, wurden jeweils eine Garnison des SEK und des BUP (*Bund unabhängiger Planeten*) auf der Kolonie stationiert. Die Soldaten gehen relativ freundschaftlich miteinander um, ihre Offiziere sind sich jedoch spinnefeind. Field Captain Eric Sinclair und Major Jake Thayer sagen sich nicht einmal Guten Morgen, wenn sie sich zu offiziellen Anlässen begegnen.

Die Soldaten des SEK und des BUP haben die Spielwerte typischer SEK bzw. Söldner (*Grundregelwerk*, Kapitel *Für den Spielleiter*). Die beiden Garnisonskommandanten haben die Werte von SEK-Offizieren.

5. Das ERIC

(nähere Informationen ab Seite 57)

Chief Major Niebert Fleischer

Es handelt sich eigentlich um Agent 2805, der, wie bei Einsätzen in besiedelten Gegenden üblich, einen militärischen Dienstgrad und einen bürgerlichen Namen angenommen hat. Fleischer ist ebenso kalt und humorlos wie die

modifizierte Energiepistole, die er immer an seiner Seite trägt. Er weicht die Charaktere keineswegs in irgendwelche Informationen über seine Vereinigung ein. Das Raumschiff zeigt er ihnen nur, weil er weiß, daß sie beim Bruder des TSU-Chefs einen Stein im Brett haben.

Agent 2805 alias Niebert Fleischer:

STK 65, GES 65, WIK 80, KON 65, AUS 40, ERF 155, GEW 85, INT 75. "Ausweichen" 32%, "Nahkampf" 40%, "Werfen" 75%, "Gravgleiter fliegen" 65%, "Waffentechnik" 50%, "Fremdrasse: T'hecn'kaî" 40%, "Fremdrasse: Vhocons" 25%, "Geschichte" 50%, "Jura" 50%, "Auftreten" 69%, "Psychologie" 60%, "Sturmgewehr" 90%, "Energiepistole ¹⁾" 90%, "Granatwerfer" 80%, "Panzerklinge" 90%. Bewegung 5 m/Phase, Schadensbonus 0, GZ 65, PP 16, Basis-TP 13, Rüstung 1W6+4.

- ¹⁾ modifizierte T'hecn'kaî-Waffe (Schaden: 2W6), die den Schutzfaktor der Rüstung eines Gegners nicht vom Schaden abzieht, sondern auf diesen addiert.

ERIC-Agenten

Die übrigen Agenten haben die für sie typischen Werte. Es sind 10 Ex-SEK, 3 Wissenschaftler und 7 Techniker anwesend. Keiner von ihnen läßt sich mit den Charakteren auf irgendwelche Diskussionen über den Hintergrund seiner Organisation ein.

"Wir arbeiten für die Regierung", ist alles, was sie auf eventuelle Fragen antworten.

XII. Anhang

1. Tips für den Spielleiter

Der Spielleiter sollte die Spieler zunächst fair, aber mit Nachdruck an der Lösung des Falls hindern. Haben die Spieler schon früh den korrekten Verdacht, daß Halix und ein paar Schattenwesen hinter den Ereignissen stehen, so sollte der Spielleiter z. B. durch gezieltes Einstreuen von Fehlinformationen dafür sorgen, daß sie glauben, daß Außerirdische am Werk seien. Die Kenntnis von dem geborgenen Raumschiff wird diese Vermutung zunächst auch bestätigen.

Weiterhin sollte der Spielleiter beachten, daß die Bewohner von *Liberté* strenggläubig sind und ein bißchen hinter dem Mond leben. Dies kann zum einen zur Mystifizierung und Spannungssteigerung dienen, zum anderen hindert es die Abenteurer ein wenig bei der Ursachenforschung.

Zu guter Letzt sollte Ephraim Weiss trotz der vielen Treffen immer etwas überlegen und unnahbar erscheinen, denn nicht vergessen: sein Bruder ist der mächtigste Mensch der Galaxis.

2. Zeittafel für den Spielleiter

Montag, 10.3.2246

Morgens:

Ehrengäste werden von E. Weiss empfangen.

Mittags:

Spieler bilden Bergungskommando, erhalten Schriftrolle.

Ehrengäste besichtigen Umland und Wettkampfstätte.

Nachts:

23:15: Halix landet in den Sümpfen.

Dienstag, 11.3.2246

Morgens:

1:30: Halix stellt mentalen Kontakt mit Bathlur her.

5:00: 30 SEK-Soldaten brechen zu Halix' Schiff auf.

7:30: SEK trifft auf Shuttle, ordert per Funk Unterstützung durch ERIC

7:30: Wallfahrer brechen auf.

9:00: Wallfahrer werden von Nukes in Höhlen vernichtet.

Mittags:

16:00: Spieler werden von E. Weiss begrüßt, haben bis Abends Freizeit.

Abends:

19:00: Ehrengäste werden zur Kapelle gebracht, Feuer wird gezündet, warten.

Nachts:

20:00: Halix baut D.-Tor, 30 Schatten kommen.

21:15: Abfahrt der Ehrengäste. 15 SEK suchen nach den Wallfahrern

Ein Abenteurer hat Alptraum.

Mittwoch, 12.3.2246

Mittags:

12:00: Eröffnung des Jahrmarktes.

Abenteurer besuchen Kirmes.

Nachts:

Halix beschwört Bathlur.

Donnerstag, 13.3.2246

Morgens:

3:20: SEK sendet Hilferuf, wird von Schatten aufgerieben.

3:30: SEK-Chef besucht Rathaus.

6:00: Abenteurer werden geweckt

7:00: Besprechung

8:30: Aufbruch zu Osterhöhlen

10:30: Ankunft bei den Osterhöhlen

Abends:

ERIC-Team kommt an.

Abenteurer erstatten Bericht.

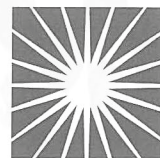
Freitag, 14.3.2246

Morgens:

10:00: Treffen bei E. Weiss.

Mittags:

12:20: Besuch von UFO-Landeplatz.



Wer hat an der Uhr gedreht?

Ted Oblivion, Corporal

Auch auf diesem System ist die Moral im Keller. Die TSU ist vom Untergang bedroht. Man bekommt heutzutage kein zuverlässiges Personal mehr!

Ortwin Meyster, Spezialagent

Irgendwann: Rückruf.

15:30: Rückkehr in Büro, Treffen mit Lunrud.
Nachts:

22:00: Abenteurer hat Übelkeit/Alptraum, Besprechung mit Lunrud,
Halix beginnt mit Toröffnung.

22:15: Aufbruch zu Kraftwerk, anschließend
ENDKAMPF.

Geschafft! Ich denke, das war haarscharf daneben!

*Gino Cavezzi,
Lieutenant*

XIII. Kurzinfo Zeta₂ Reticuli.

Systemdaten

System Zeta₂ Reticuli (Nr. 97)

Gelbe Sonne der Klasse G, 3 Planeten, Randstation *Erntedank*.

Zeta₂ Reticuli I (Bretagne)

Eiswelt. Justizlevel 3, Schwerkraft 1,6 G, kalte Atmosphäre, kärgliche Fauna und Flora. Hauptstadt *Dogma* (1.700 Einwohner), keine weiteren Ansiedlungen. Keine Industrie, nur Landwirtschaft. Durchschnittlich 16 Stunden Tag- und 13 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 410 Tage. Temperaturen am Tag -8° bis -65°

Celsius, nachts -14° bis 80° Celsius. Ein atmosphärenloser Mond (*Sühne*). Keine Orbitalstation vorhanden.

Zeta₂ Reticuli II (Liberté)

Karge Mischwelt. Justizlevel 3, Schwerkraft 1,1 G, trockene Atmosphäre, karge Fauna und Flora. Hauptstadt *Gottesland* (10.500 Einwohner), 100 kleinere Ansiedlungen mit insgesamt 9.300 Einwohnern. Schwerpunkt Landwirtschaft. Durchschnittlich 9 Stunden Tag- und 10 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 320 Tage. Temperaturen am Tag +2° bis +20° Celsius, nachts -10° bis +12° Celsius. Keine Monde. Orbitalstation *Beichtstuhl*.

Zeta₂ Reticuli III

Gasriese. Zwölf atmosphärenlose Monde/mehrere Asteroiden umkreisen diesen Gasplaneten.

⚠ *Achtung: Genauere Informationen über dieses System und die übrigen freien Kolonien der Menschheit enthält der **Space Gothic®**-Quellenband *Blut und Tränen*.*

3. Spielhilfen

Spielhilfe 1

Edler Herr, edle Dame!

Seine Heiligkeit Ephrahim Weiss – sowie der Rat der Pilgerväter – gibt sich die Ehre, Euch zu den alljährlich stattfindenden Festspielen zu Ehren St. Aurelios nach Gottesland auf Liberté zu laden. Euer Ruf – sowie Eure Tapferkeit im Kampfe gegen das Böse – erheben Euch in den Status, mit- samt den 95 anderen geladenen Gästen den Feierlichkeiten beizuwohnen.

Ihr werdet gebeten, Euch am Montag, den 10. März 2246 auf Liberté einzufinden. Für Unterkunft sowie Speis und Trank ist gesorgt. Bei Vorlage dieser Einladung wird Euch die Hälfte der Kosten für die Anreise erlassen werden. Ein Programmheft ist dem Brief beigelegt. Gott segne Euch!

Bruder Lorenz

Beauftragter seiner

Heiligkeit Ephrahim Weiss

*Neigungswinkel?
Ich höre immer
Neigungswinkel.
Hört auf mit dem
Quatsch!*

*Ortwin Meyster,
Spezialagent*



Ablauf des Sportfestes zu Ehren St. Aurelios, Gottesland, Liberté

Montag, 10.3.2246

Morgens: Empfang im Raumhafen von Liberté; 13:00 Uhr Stadtrundfahrt mit Besichtigung der Wettkampfstätten und eines typischen Bauerndorfes, dort Einnahme des Mittagessens; 18:00 Uhr Abendmesse in der St. Angela Kirche; 19:00 Uhr gemeinsames Dinner im Festsaal des Rathauses.

Dienstag, 11.3.2246

7:30 Uhr Wallfahrt zu den Grotten von St. Leon (Osterhöhlen), Teilnahme ist freiwillig; freier Nachmittag; 18:30 Uhr Transfer nach St. Nain, Entzünden des heiligen Feuers, Empfang der rückkehrenden Wallfahrer, Feier in der Kapelle zu St. Nain.

Mittwoch, 12.3.2246

12:00 Uhr Eröffnung des Jahrmarktes und der Wettkämpfe; 17:00 Uhr bis 21:00 Uhr Qualifikationskämpfe und Vorrunden auf dem Turnierplatze.

Donnerstag, 13.3.2246

9:00 bis 16:00 Uhr Wettkämpfe auf dem Turnierplatze; 18:00 Uhr Abendmesse.

Freitag, 14.3.2246

9:00 Uhr bis 16:00 Uhr Wettkämpfe auf dem Turnierplatze; 18:00 Uhr Abendmesse; 19:00 Uhr Abendmahl mit Verkündigung der Finalteilnehmer.

Samstag, 15.3.2246

12:00 Uhr großes Finale; 14:00 Uhr Abschlusrede und Siegerehrung durch Ephrahim Weiss; 15:00 Uhr Feier auf dem Turnierplatze und auf dem Jahrmarkt; 19:00 Uhr Abschlußfeuerwerk.

Sonntag, 16.3.2246

Abreise der Ehrengäste.

Den Urlaub haben wir uns verdient. Ich denke, danach lasse ich mich erst einmal krankschreiben . . .

*Joe Pezzi,
Field Sergeant*

Nulpe! Das wirst Du nicht tun!

*Ted Oblivion,
Corporal*

Vom unselgen Schaffen des Magus Sephirim van Straaten

Seltsame Schrift-
zeichen. Das
haben bestimmt
irgendwelche
Höhlenmenschen
geschrieben.
Wer hat denn
1300 auf Terra
gelebt?

Ortwin Meyster,
Spezialagent

Wer hat Sie denn
eingestellt? Sie
sind bestimmt
über Beziehungen
'reingerutscht!

Gino Cavezzi,
Lieutenant

Eine Anstellung
bei ERIC? Wer zur
Hölle ist Eric?

Joe Pezzi,
Field Sergeant

Uiel Jahr lang muechte sich der Magus S. v. Straaten um die schwarzen Kuenste der Magie. Im Dorfe ward er stets gefuercht, denn zehuns in seynem geheymen Laboratum, so ging es Kunde, schuf er unbeseelte Wesenheiten, sowie Schreckgestalten, wohl dem Nichts entflohen.

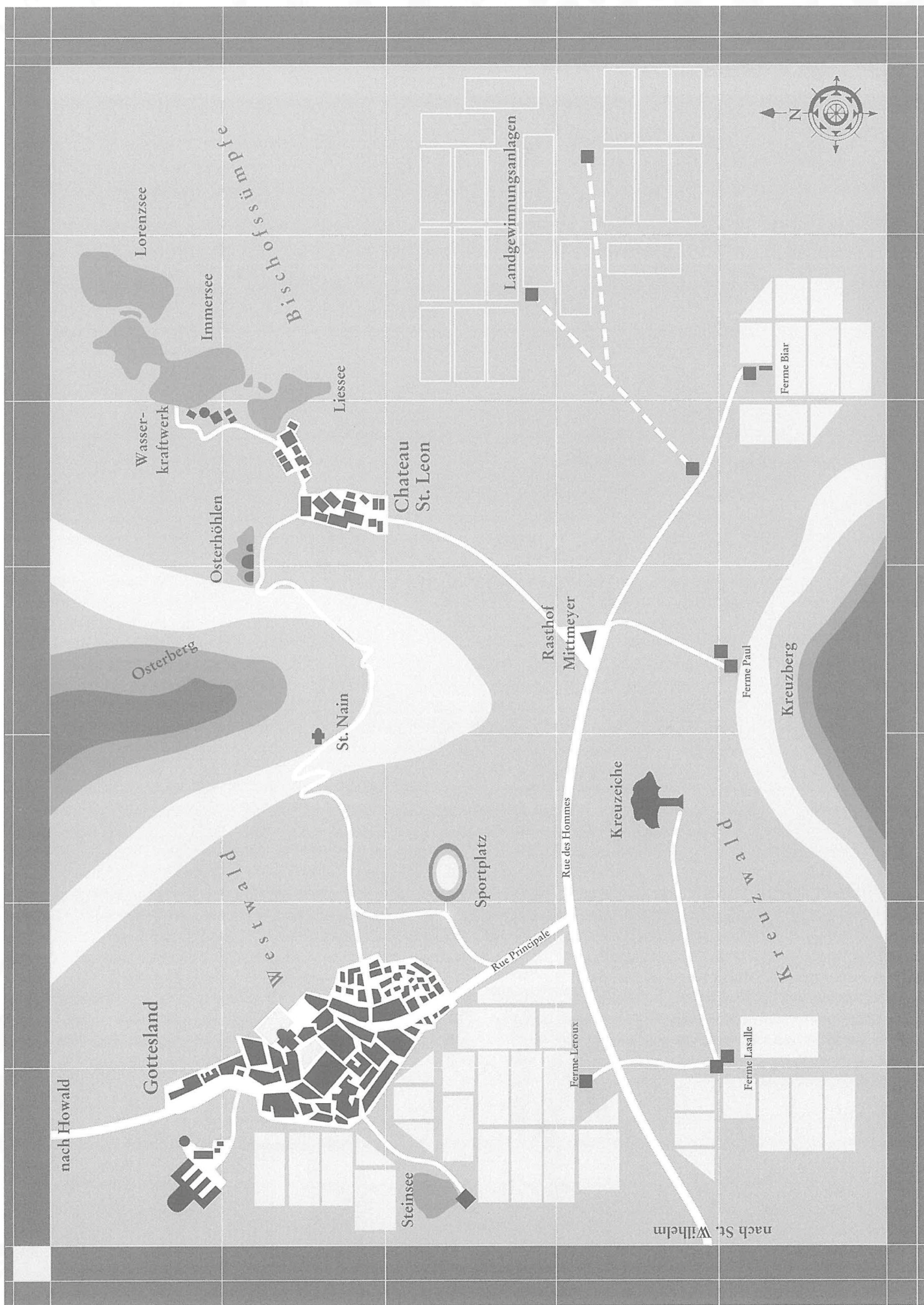
In Gebete versunken saß er dort, auf eynem Platze, die Augen fest verschlossen und doch sehend. Eyn, zwey Tage lang, nichts essend, nur ab und an die Schriften studierend. Wie er befahl, begannen wir des dritten Tages den Sechsstern zu umreißen, die aetherischen Hoelzer zu entflammen, sodann ward frisches Blut auf Oehfens Kehl geholt, dessen an Gallonen zweye. Des letzten ward die kristallne Kugeley auf des Magus Schatze auf wiechem Samte platziert, sodaß des Mondes ganzer Glanze des Magus Antlitz in weiche Tuche huelle. Mit zwoelf getreuen Recken warteten wir Stund' um Stund' bis daß der Mond am hoechsten Punkte sich befand. Sodann erhob der Meyster seine Stimm', zu rufen der Verblich'nen Seel.

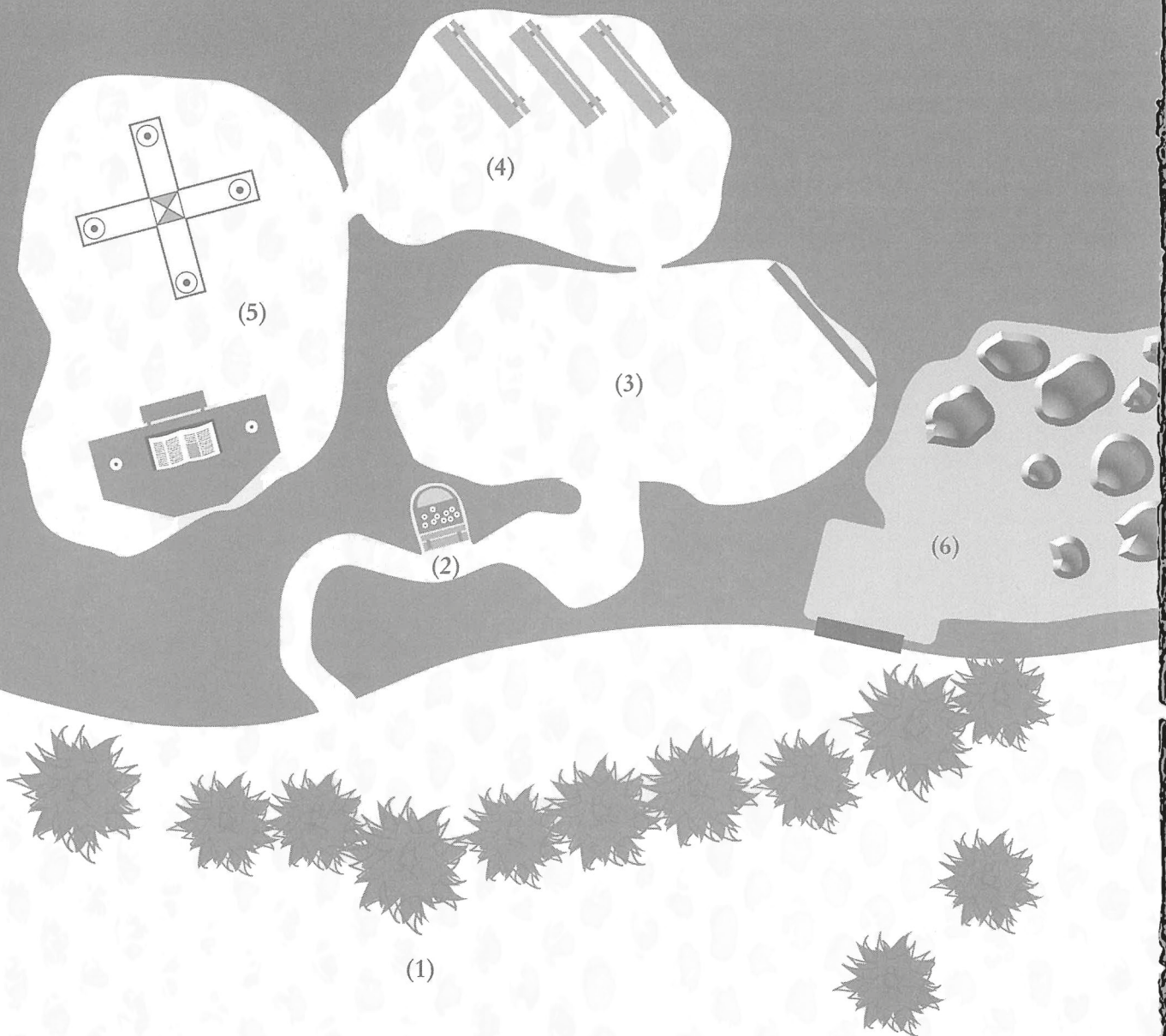
Mit eynem Male wurd uns kalt und wie auf tiefsten Hoellenschluendern stieg gruener Nebel rhngs um uns auf und huelle den Meyster in einen garst'gen Mantel, dessen Stoff der Gehoernte selbst gewoben mag haben. Des Magus Stimme erhob sich zu lautem Wehgesange und schon griff die Furcht nach meynen Kameraden, die wie vom Daemon besessen ihr Leben in der Flucht zu retten suchten. Ich aber blieb beym Meyster und so ward mir der Blick in die dunklen Reiche des Ew'gen zuteil.

4. Kartenmaterial

a) Plan von Gottesland und Umgebung

20 Kilometer

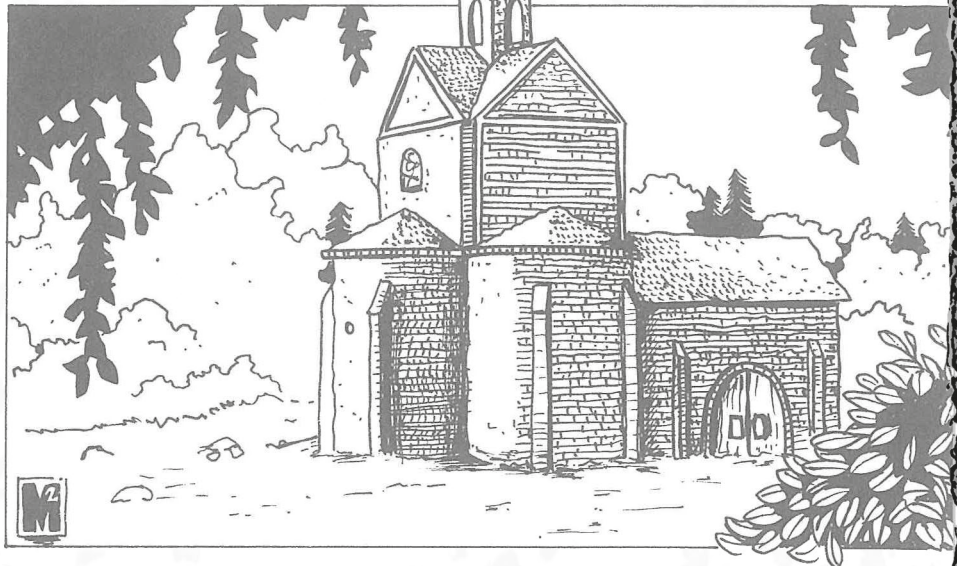




- (1) Pilgerweg
- (2) Andachtsraum mit Kerzen
- (3) Vorraum mit Gedenktafel
- (4) Ruheraum mit Holzbänken
- (5) Schrein St. Aurelios mit im Boden eingelassenem Kreuz
- (6) Höhle der Geysire



Kapelle von St. Nain



3. ERIC

Mike Wellington hatte einen wirklich beschissenen Tag gehabt. Während seines Streifendienstes hatte er einen mutmaßlichen Drogendealer durch die Kanalisation von *Silicon City* verfolgt, als er plötzlich in eine Art Versammlungsraum geplatzt war, wo seltsame, mit Insektenmasken verkleidete Typen gerade dabei waren, sich an einer jungen Dame zu verlustieren. Pflichtbewußt war er eingeschritten, hatte sich mit den Irren ein hartes Feuergefecht geliefert und sie auch schließlich in die Flucht geschlagen, während sich sein Partner Olson erst den Frack vollgekotzt und dann feige davongemacht hatte.

Nun hatte sich Mike gerade aus seiner Uniform geschält und war im Begriff, unter der Dusche zu verschwinden, als es an der Tür seines Apartments läutete. Mit einem Fluch schlüpfte er in den Bademantel und linste durch den Spion. Draußen stand ein Mann in einer seltsamen, grauen Uniform und mit einer dunklen Sonnenbrille.

"Falls Sie von Scienprocology kommen, ich bin streng katholisch", brüllte Mike gereizt. Der Grauberockte verzog keine Mine und klingelte erneut. Mißmutig öffnete der Polizist die Tür.

"Herr Wellington? Ich bin im Auftrag des Innenministeriums hier. Haben Sie schon einmal über eine berufliche Veränderung nachgedacht?"

Drei Stunden später saß Mike schwitzend auf einem Heimtrainer in einem abgelegenen Bürohaus, während ein Eierkopf in einem grauen Kittel ihm seltsame Fragen stellte.

"Ihre Testergebnisse sind ganz hervorragend, Herr Wellington. Nur noch eine letzte Probe, dann sind sie dabei."

Schließlich führten sie ihn in einen Raum, gaben ihm eine chromblitzende Automagnum in die Hand und ließen ihn allein. Eine Tür flog auf, und drei Insektenmänner kamen auf ihn zugehen. Ohne Zögern hob er die Waffe und feuerte. Als nächstes kam eine große, fette Scheußlichkeit in einer dicken Rüstung. Der Polizist schluckte kurz, warf sich in Deckung und feuerte abermals. Ein drittes Mal öffnete sich die Tür, und herein glitt eine schleimiges, tentakelschwingendes Monstrum. Mike warf entsetzt die Waffe weg, rannte zur geschlosse-

nen Tür und hämmerte wie von Sinnen mit den Fäusten dagegen.

"Laßt mich raus, ihr miesen Schweine", brüllte er. Die Tür glitt auf, und er fiel in eine gnädige Ohnmacht.

Als er die Augen wieder aufschlug, saß der Uniformierte am Fußende des Krankenbettes, an das sie ihn geschnallt hatten.

"Gratuliere, Agent 3802. Sie gehören nun zum Extraterrestrial Research and Intervention Center. Oder kurz gesagt: zum ERIC"

I. Wir waren nie allein

Schon Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts gab es eine Sonderabteilung der Vereinten Nationen, die sich unter strengster Geheimhaltung unerklärlichen Phänomenen widmete. In unterirdischen Forschungslabors und Atomschutzbunkern, die so geheim waren, daß nicht einmal die amtierenden Staatsoberhäupter davon wußten, forschten, bastelten und seziierten Wissenschaftler an seltsamen Wesen herum, die in noch seltsameren Flugobjekten freiwillig oder infolge von Unfällen auf der Erde gelandet waren. Nach außen hin handelte es sich bei solchen Unfällen natürlich immer um Wetterballone, abgestürzte Satelliten oder russische Spionageflugzeuge. Und jeder, der seine Nase zu tief in diese Angelegenheiten steckte, verschwand oder wurde schwachsinnig.

Während der verheerenden Ereignisse zur Jahrtausendwende wurde die UN-Sonderabteilung 51 dem Innenministerium der ESU unterstellt und erhielt erstmals einen Namen: *Extraterrestrial Research and Intervention Center* (etwa: Institut zur Erforschung und Abwehr außerirdischer Phänomene). Und nach wie vor war alles sehr geheim und streng vertraulich. Bis heute hat *ERIC* Angehörige von mindestens sechs außerirdischen Zivilisationen erforscht und zu einer dieser Rassen (den *T'hec-n'kai*) werden sogar verhältnismäßig freundschaftliche Beziehungen unterhalten (verhältnismäßig, weil diese Rasse keine Staatsoberhäupter hat und demzufolge jeder Kriegslord seine eigene Politik macht).

Die Abteilung ist so geheim, daß nicht einmal die *InSic* genaueres davon weiß (obwohl jeder

Halt' mir den Rücken frei, Olson. Ich knöpf' mir die Spinner vor. Olson?

Mike Wellington, Polizist

Huuuarghh . . . !

Thomas Olson, Polizist

*Mach, daß das
weggeht!*

*Jack Russel,
Techniker*

*Ich habe hier eine
gigantische
Spesenabrech-
nung für eine
Abteilung 51 des
Innenministeriums
auf dem Schreib-
tisch liegen. Laut
meinen Unterla-
gen gibt es keine
Abteilung 51. Was
ist das für eine
Schweinerei,
Palakci?*

*Benjamin Weiss,
TSU-Präsident*

halbwegs intelligente Agent ahnt, daß die Verlautbarungen der Regierung zum Thema "*wir sind allein im All*" eine gigantische Mogelpackungseinkönnten). *ERIC*-Agenten haben Vollmachten, mit denen sie sich nahezu alles erlauben können. Nur keinen diplomatischen Faux-Pas mit Außerirdischen.

II. Aufbau

An der Spitze von *ERIC* steht der Staatssekretär des Innenministers (zur Zeit der höchst ehrenwerte *Maurice Harcourt*). Ihm untersteht ein zehnköpfiger Ausschuß, der sich aus der Elite ehemaliger Geheimdienstchefs, Politiker und *SEK*-Offiziere rekrutiert. Die normalen Agenten werden quasi auf der Straße aufgelesen. *PTI*-Angestellte mit außergewöhnlichen körperlichen und geistigen Eigenschaften oder solche, die durch Zufall mit einem *E-Terror* (*ERIC*-Slang für Zwischenfall mit Außerirdischen) konfrontiert werden, erhalten Besuch von einem Senior-Agenten und werden freundlich, aber mit Nachdruck zu einem Test eingeladen.

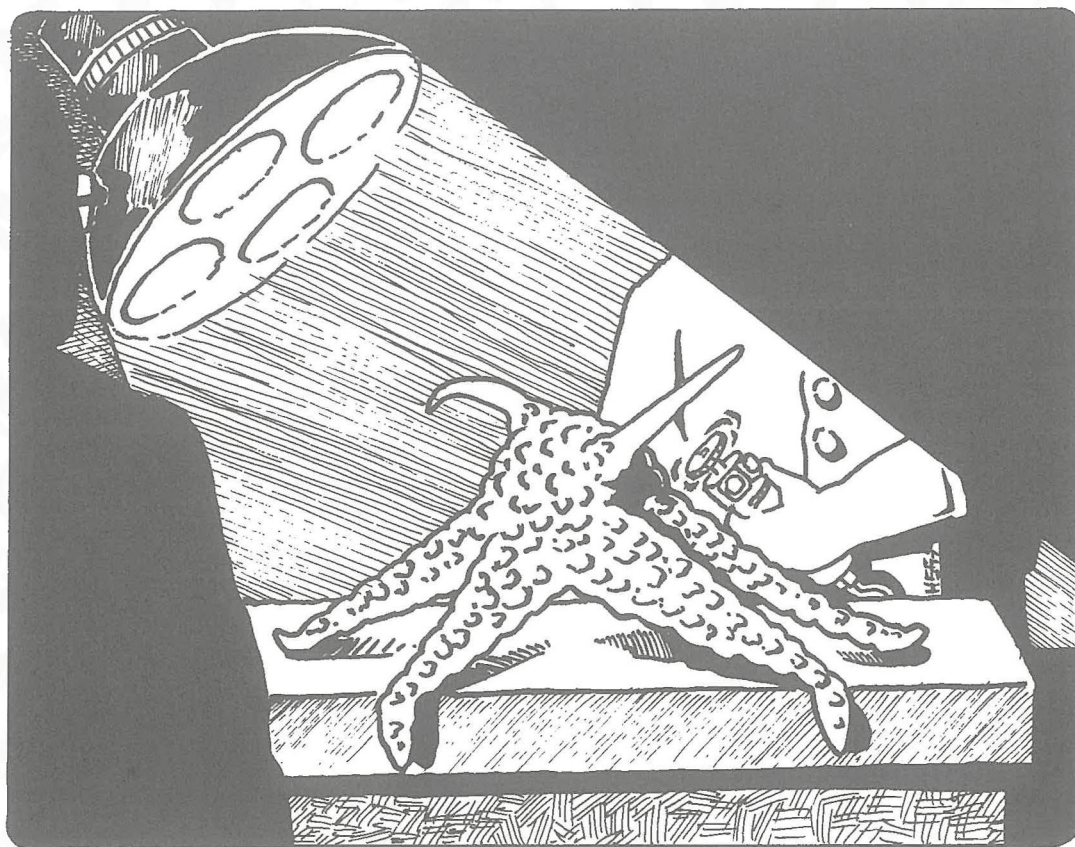
Jeder Bewerber muß einen Aufnahmetest bestehen. In diesem wird ihm noch nicht mitgeteilt, worum es eigentlich geht. Es werden nur seine körperlichen und geistigen Eigenschaften geprüft. Fallen die Ergebnisse nicht zur vollsten Zufriedenheit der Prüfer aus, so wird der Teilnehmer nach Hause geschickt.

Wer bis jetzt erfolgreich war, kommt in den Härtestest. Ihm werden nacheinander täuschend realistische Action-Holos von drei verschiedenen Fremdassen gezeigt. Übersteht der Bewerber diesen Teil des Tests, ohne wahnsinnig zu werden oder einen geistigen Folgeschaden zu entwickeln, so ist er in die Organisation aufgenommen. Er wird auf das Innenministerium der *TSU* vereidigt und von allen bisherigen Pflichten befreit. Anderenfalls wird er in ein beschauliches, abgelegenes Sanatorium eingewiesen und lobotomisiert.

Die frischgebackenen Agenten erhalten offiziell ein Staatsbegräbnis und werden zur Ausbildung auf die Zwischenstation *Modular* versetzt, auf der sich zur Zeit das *ERIC*-Hauptquartier befindet. Ihre Gencode-Datei wird aus den Zentralrechnern der *TSU* gelöscht und sie erhalten eine Auswahl gefälschter ID-Karten.

III. Agenten im Spiel

Polizisten, SEK und *Sicherheitsagenten* sowie *Scouts, Techniker* und *Wissenschaftler* im *PTI*-Dienst können als zusätzliche Spezialisierung vom Spielleiter zu Agenten gemacht werden (genaue Anforderungen siehe Seite 63). Für die Charaktere ist ihre normale Karriere vorbei, sie stehen nun voll und ganz im Dienst der geheimnisvollen Organisation. Spieler und Spielleiter sollten sich diesen Schritt genauestens überlegen, denn er bedeutet eine ganz andere Art,



*In den Laboratorien
von ERIC herrscht
immer Hochbetrieb.
Alle Arten von
aufgefundenen Spezies
werden komplizierten
Tests unterworfen.*

Space Gothic® zu spielen. Außerirdische Fremdrassen bilden nun keine geheimnisvolle Bedrohung mehr, sondern gehören zum alltäglichen Geschäft der Charaktere. In ihren Abenteuern werden sie Kontakt mit fremden Wesen aufnehmen, unerklärliche Phänomene erforschen und Zivilisten vor der Bedrohung durch angriffslustige Aliens retten. Nicht zuletzt bilden sie die diplomatische Vertretung der TSU gegenüber außerirdischen Nationen. Von daher ist die *ERIC*-Option nur erfahrenen Spielern und Spielleitern zu empfehlen. Die können jedoch einen Heidenspaß bei ihren Käferjagden haben!

Befugnisse

Jeder Agent erhält eine auf seine Körperspannung programmierte Sicherheitskarte, die ihm Weisungsbefugnis gegenüber allen PTI-Ange-

stellten gibt und ihn gegenüber Zivilisten als Mitarbeiter des Innenministeriums ausweist, dessen Anordnungen unbedingt zu befolgen sind. Er ist berechtigt, Verhaftungen vorzunehmen, Ausrüstung zu konfiszieren und unliebsame Mitwisser an einen sicheren Ort zu bringen. Menschliches Leben ist jedoch unbedingt zu schonen.

Ein Agent, der seine Identität aufdeckt oder Geheimnisse der Organisation an Unbeteiligte verrät, wird von *ERIC* gnadenlos gejagt. Wenn man ihn faßt, wird er lobotomisiert; d. h., seine Erinnerungen werden gelöscht und er verbringt den Rest seines Lebens als sabbernder Irrer in der Gummizelle einer entlegenen Nervenklinik.

Abenteuer

Die Charaktere übernehmen die Rolle von *ERIC*-Agenten der untersten Stufe. Sie erhal-



*Ich glaub's nicht.
Die Kröte kann
sprechen!*

*Cyrus Campell,
Spezialagent*



*Nur ein Unter-
stützungsfond für
Witwen und
Waisen von
Kriegshelden,
Herr Präsident.
Glauben Sie mir,
das hat alles seine
Ordnung.*

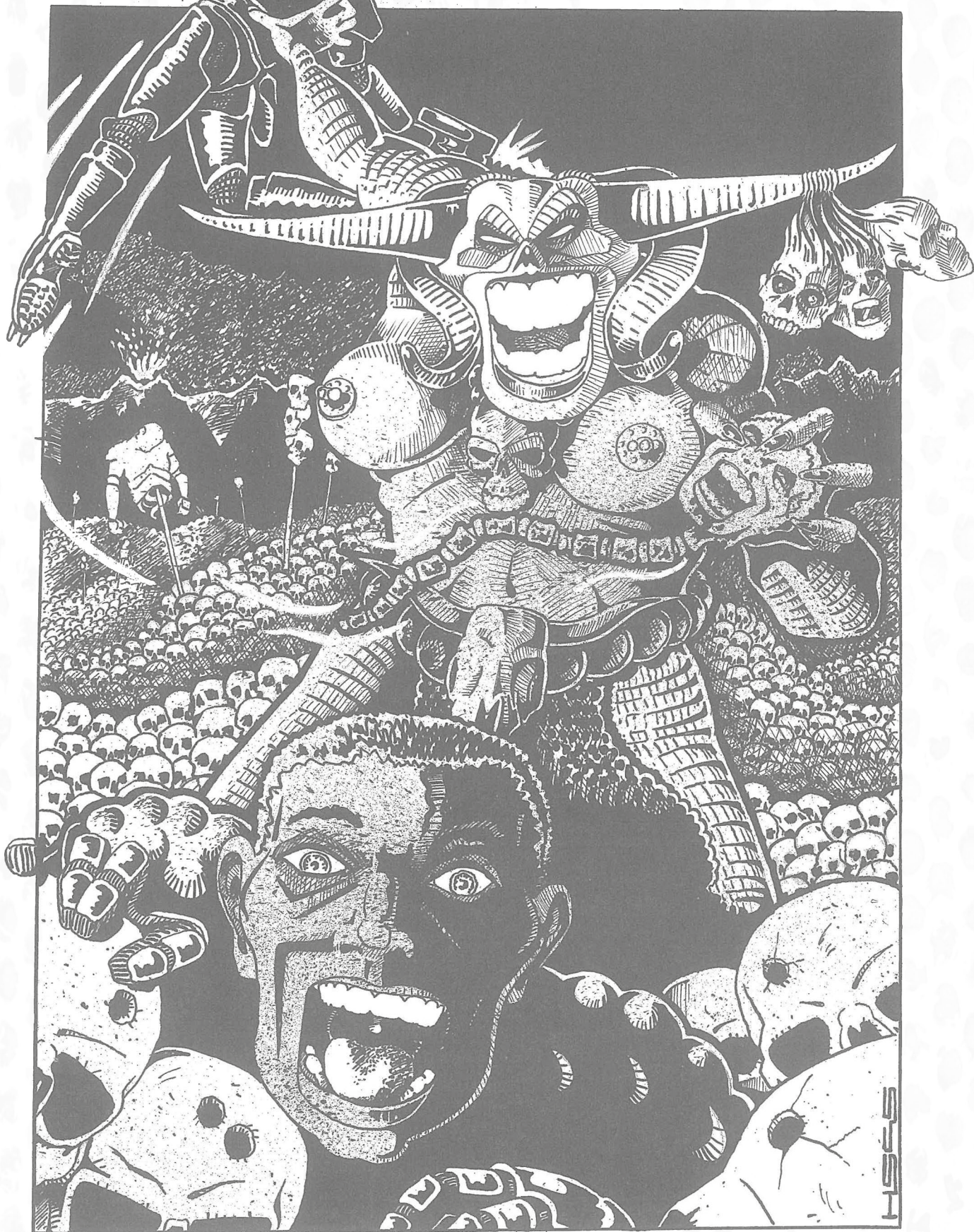
*Dragutin Palacki,
Innenminister*

Space Gothic · ERIC

Einsätze des ERIC können einen arbeitsreichen Tag bedeuten ...

Ooops. Das wäre nicht passiert, wenn die
abgebildeten Herren vorher qualifiziertes
Personal verständigt hätten.

Ein Fall für ERIC . . .



ten ihre Aufträge von Senior-Agenten und bekommen jeweils die Ausrüstung zur Verfügung gestellt, die sie zur Erfüllung ihres Auftrags benötigen. Da es keine direkten Dienstgrade gibt, wählt der Senior-Agent denjenigen aus der Gruppe, dessen Fähigkeiten der jeweiligen Aufgabe am besten entsprechen und ernennt ihn zum Einsatzleiter. Dieser hat in allen Krisensituationen das Kommando über sein Team. Ansonsten sollten die Agenten alle Entscheidungen in gemeinsamer Absprache treffen. Es folgt eine Liste von kurzen Szenariobeispielen, aus denen der Spielleiter Abenteuer für reine *ERIC*-Teams konzipieren kann.

a) Käferjagd:

Ein unbekanntes Flugobjekt ist auf einer entlegenen Kolonie abgestürzt. Das Team erhält den Auftrag, die Absturzstelle zu sichern und das Objekt für den Abtransport durch einen *ERIC*-Frachter vorzubereiten. Eventuelle Überlebende sind sicherzustellen und festzunehmen. Die Zivilbevölkerung ist unbedingt von der Absturzstelle fernzuhalten. Dies erfordert diplomatisches Geschick (Ausstreuen von Gerüchten, Konflikte mit lokalen Medienteams bzw. den zuständigen Militärs, etc.).

b) Der Flüchtling:

Ein Alien mit der Fähigkeit, seine Gestalt zu verändern, ist mit einem unangenehmen Auftrag (Ermordung eines lokalen Gouverneurs, Vorbereitung einer Invasion) auf einer menschlichen Kolonie gelandet und hat sich unter die Zivilbevölkerung gemischt. Das Einsatzteam soll den Infiltranten ausfindig machen und neutralisieren. Dabei darf natürlich kein Aufsehen erregt werden.

c) Gefangenenerbefreiung:

Ein T'hecn'kaî-Botschafter, der auf dem Weg zu einem Treffen mit *ERIC*-Abgeordneten war, ist von einem Patrouillenschiff der Raumstreitkräfte (*SEK* oder *Kreuzritter*) abgefangen und zu Forschungszwecken eingesperrt worden. Das *ERIC*-Team soll den Botschafter befreien, damit es nicht zu schwerwiegenden diplomatischen Folgen kommt. Gleichzeitig muß das Geheimnis um die Organisation gewahrt bleiben, d. h., kein offizielles Auftreten gegenüber dem zuständigen Militärkommandanten! Besonders garstige Spielleiter können das Abenteuer so anlegen, daß der Botschafter nicht von Soldaten der TSU, sondern von Truppen des *Ming-Imperiums*, der *Hanse* oder einer anderen Freien Kolonie festgehalten wird.

d) Der Zeuge:

Ein Zivilist, der Zeuge eines UFO-Absturzes geworden war, ist auf einem *ERIC*-Stützpunkt

eingesperrt worden. Vor der Lobotomisierung gelang ihm die Flucht, und das Einsatzteam muß ihn festnehmen, bevor er seine Erkenntnisse an die falschen Personen weitergeben kann.

e) Das schlafende Volk:

Lokale Mittelsmänner haben festgestellt, daß in den Ruinen der Adams-Stadt auf *Eden* (vgl. Modulband *Der fünfte Engel*) starke energetische Emissionen ausgebrochen sind. Es wird vermutet, daß sich ein Raumschiff der *Neo-Adams* (die man seit Jahrtausenden für ausgestorben hält) in einem geheimen Hangar befindet und kurz vor dem Start steht. Das Team wird nach *Eden* geschickt, um den Start zu verhindern und Kontakt zu dieser Rasse aufzunehmen.

f) Bereits erschienene Module:

Natürlich können auch "normale" **Space Gothic®**-Module mit ein wenig Arbeit durch den Spielleiter für *ERIC*-Teams aufbereitet werden. Hierbei empfehlen sich insbesondere:

- *Totentanz* aus dem *Grundregelwerk*. Das Wrack der *Albert Einstein* ist durch eine Scoutpatrouille von *ERIC* geortet worden. Ein Einsatzteam wird sofort entsandt, um festzustellen, ob es sich um einen *E-Terror* handelt.
- Ein *Wintermärchen* aus dem Modulband *Tödliche Ferien*. *ERIC*-Mitarbeiter haben einen Hilferuf der Minenarbeiter von *Kerner Ltd.* aufgefangen. Die Charaktere sollen der Sache auf den Grund gehen.
- *Oranien Star* aus *Traumzeit*. Ein *SEK*-Trupp hat die Station entdeckt und schwere Verluste durch die *Rhu-Ngur* erlitten. Der Kommandant hat den Vorfall an das Innenministerium gemeldet. Das Einsatzteam wird damit beauftragt, diplomatischen Kontakt zu den Aliens herzustellen.

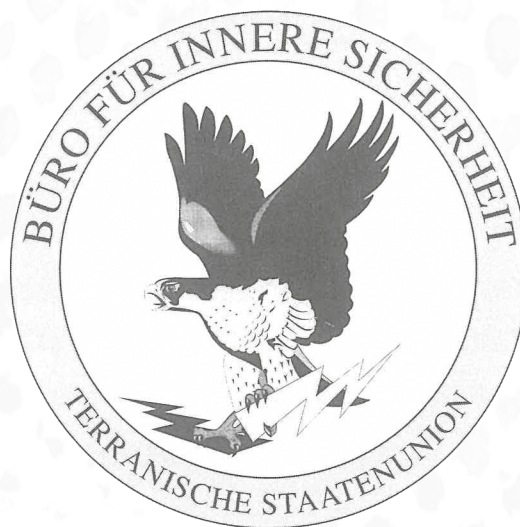


Weiss ist mir fast auf die Schliche gekommen. Er darf nichts von ERIC erfahren. Der ist imstande und macht daraus ein großes Problem.

*Dragutin Palacki,
Innenminister*

ERIC bietet Dir den letzten Anzug Deines Lebens.

*Norbert Wurlitzer,
Scout*



Selbst die InSic hat von ERIC keinen Schimmer...

Space Gothic · ERIC

Fußnoten Tabelle

- ¹⁾ Schwarzmarktpreis. Für Zivilisten ist der Besitz dieser Waffen illegal und wird mit Lobotomisierung bestraft.
- ²⁾ ist im Energiekarabiner integriert. Verschießt Granaten, die auf das Opfer denselben Effekt wie ein Stunner haben (4 Meter Wirkungsradius).
- ³⁾ ist im Energiekarabiner integriert. Sprengzone 2 Meter, Splitterzone 10 Meter (Schaden 3W6+2).
- ⁴⁾ Schadensbeschreibung und Munitionsverbrauch ist der "Käferschreck-Tabelle" zu entnehmen.
- ⁵⁾ trägt das Opfer am getroffenen Körperteil keine Rüstung, so verliert es bei einer mißlungenen KON-Probe zusätzlich 1W6+2 TP durch Erfrierungen.
- ⁶⁾ unbegrenzte Munition, jedoch bei Temperaturen über +20° C nicht einsetzbar.
- ⁷⁾ panzerbrechend; Rüstung schützt nur mit Mindestwert.
- ⁸⁾ kein Rüstungsschutz.
- ⁹⁾ kein Rüstungsschutz und Schutzfaktor der getroffenen Rüstung wird zum Schaden addiert.

IV. Ausrüstung

Agenten haben im begrenzten Maße Zugang zu außerirdischer Technologie, um diese auf ihren Einsätzen zu benutzen. Solche Ausrüstung ist vom Spielleiter zu entwickeln. Es folgen zwei neue Beispiele aus dem Bereich der Waffentechnologie. Auch die in bisherigen Veröffentlichungen vorgestellten Waffen können verwendet werden.

Techno-Blaster

Hierbei handelt es sich um eine besonders tückische Waffe der *T'hecn'kaï*. Eine handliche Faustfeuerwaffe, die den Effekt von Schutzkleidung genau ins Gegenteil umkehrt. Zum relativ moderaten Grundschaden von 2W6 wird der Schutzfaktor der getroffenen Rüstung addiert.

Beispiel: Agent 0815 trifft einen gepanzerten *Vhocon* am Oberkörper, wo dieser einen Rüstungsschutz von 1W6+6 hat. Der Techno-Blaster verursacht demzufolge einen Schaden von 3W6+6, der ungemildert von den TP des überraschten Alien abgezogen wird.

Käferschreck

Aus den Hinterlassenschaften einer Insektenrasse stammt dieses seltsam geformte Gewehr. Es verschießt gebündelte Schallwellen, die das zentrale Nervensystem der meisten bekannten Rassen angreifen und seine Stärke ist in 5 Stufen

regulierbar. Außerirdische, die keinen GZ-Wert haben, sind gegen solche Angriffe leider immun.

Das Opfer muß eine GZ-Probe mit den in der Tabelle aufgeführten Modifikatoren und Folgen ablegen. Ebenfalls in der Tabelle ist der Munitionsverbrauch der Waffe abzulesen.

Beispiel: Agent 0815 trifft auf einen *Rhu-Ngur-Krieger*, der in rasender Wut auf ihn zugestürzt kommt. 0815 hebt die Käferschreck, stellt den Regler auf Stufe 5, feuert und trifft! Der *Rhu-Ngur* muß nun eine GZ-Probe mit einem Modifikator von +40 ablegen. Mißlingt sie, so verliert er 2W6+5 GZ-Punkte und muß mit +1 auf die Paniktabelle würfeln. Bei mißlungener Probe verliert er immer noch 1W6+2 GZ-Punkte.

Die Waffe verbraucht dabei 16 Munitionseinheiten. Dummerweise faßt das Magazin nur 16 Schuß, so daß der wackere ERIC-Agent nun quasi mit leeren Händen dasteht...

Erläuterungen zur Waffentabelle

Alle Alien-Waffen haben einen Grundwert von 0%. Energiekarabiner, Granatwerfer und Harpune werden von Charakteren, die bereits über die entsprechenden Waffenfertigkeiten verfügen, mit einem Wert beherrscht, der um 15 Punkte unter ihrem normalen Fertigkeitswert liegt. Entsprechendes gilt auch für Käferschreck (Gewehre -15) und Techno-Blaster (Faustfeuerwaffen -15).

Tabelle Käferschreck

Stufe	Mod.	GZ-Schäden	Munitionsverbrauch
1	0	1W4+1 / 0	1 Schuß
2	+10	1W6+2 zzgl. Schock / 1	2 Schuß
3	+20	1W8+3 zzgl. Schock (+1) / 1	4 Schuß
4	+30	1W10+4 zzgl. Panik / 1W4+1	8 Schuß
5	+40	2W6+5 zzgl. Panik (+1) / 1W6+2	16 Schuß

Tabelle Alien-Waffen

Name	Benutzer	Schaden	Reichweite	FR/B	Munition	Preis/EH ¹⁾	Gewicht
Energiekarabiner	T'hecn'kaï	2W6+4	20 / 150 / 500	1 / 1	50	500,00	3,0 kg
Energiekarabiner	Vhocons	2W6+8	30 / 50 / 80	2 / 1	200	800,00	20,0 kg
Granatwerfer	T'hecn'kaï	STK 80 ²⁾	20 / 300 / 1000	1 / 1	10	—	—
Granatwerfer	Vhocons	3W6+12 ³⁾	20 / 80 / 500	1 / 1	7	—	—
Käferschreck	Neo-Adams	GZ ⁴⁾	10 / 30 / 50	1 / ⁴⁾	16	1.000,00	6,5 kg
Kältestrahler	Rhu-Ngur	2W6+6 ⁵⁾	10 / 30 / 100	2 / ⁶⁾	⁶⁾	1.000,00	12,0 kg
Korallenharpune	Shacur Rrarl	1W6+6 ⁷⁾	5 / 20 / 50	2 / 1	50	900,00	8,5 kg
Tacker	T'hecn'kaï	1W6+3 ⁸⁾	Nahkampfangriffe	1	30	500,00	0,5 kg
Techno-Blaster	T'hecn'kaï	2W6 ⁹⁾	20 / 40 / 80	1 / 1	20	1.200,00	0,8 kg

ERIC-Agent

Achtung Spielleiter

Der *ERIC-Agent* ist keine eigenständige Charakterklasse. Diese Laufbahn steht nur erfahrenen *Polizisten*, *PTI-Scouts*, *SEK*, *Sicherheitsagenten*, *Technikern* und *Wissenschaftlern* offen.

Falls es zur Ihrer Kampagne paßt, werden geeignete Charaktere von einem Mittelsmann des *Extraterrestrial Research and Intervention Center* kontaktiert und getestet. In die engere Auswahl kommen nur Angehörige der oben genannten Charakterklassen, die über eine *WIK* und *INT* von je mindestens 70 verfügen. Haben die Abenteurer zuvor schon Kontakte mit mindestens 2 verschiedenen Fremdassen gehabt, so vermindert sich diese Anforderung auf 60.

Neue Berufsfertigkeiten

Der Agent erhält nach einem dreimonatigen Intensivkurs 5W10+30 *Lernpunkte*, die er auf die folgenden Fertigkeiten verteilen kann. Diese gehören ab sofort zu seinen *Berufsfertigkeiten* (halbe Lernkosten).

Körper

Nahkampf (max. 30%, gilt auch für *Alien-Nahkampfwaffen*)

Medizin

Gentechnik

Technik

Waffentechnik (max. 30%, gilt auch für *Alien-Fernkampfwaffen*)

Wissen

Anthropologie, Archäologie, bis zu 4 x Fremdassen (ggf. nach Wahl des Spielleiters; jede Rasse muß einzeln von 0 hochgelernt werden; max. 30%, kann jedoch durch praktische Anwendung weiter gesteigert werden)

Durchschnittsverdienst

3W10+30 EH / Monat
(+ Bonus, siehe Laufbahn)

Anfangsausrüstung

30% Chance auf *Alien-Waffe* (Wahl des Spielleiters), *Luger .357 "Automagnum"* (2 Ersatzmagazine), graue *Bollmann* Kampfkombi, dunkle Sonnenbrille, 1W4+2 falsche ID-Karten mit Waffenschein, Vollmacht des Innenministeriums, übrige Ausrüstung wird je nach Auftrag gestellt



Aufnahmeprüfung

Jeder Bewerber muß einen Aufnahmetest bestehen. Hierzu muß der Charakter jeweils eine Probe auf *STK*, *GES*, *WIK*, *KON* und *INT* bestehen (*Glück* darf eingesetzt werden). Mißlingt mehr als eine der Proben, so wird der Teilnehmer nach Hause geschickt.

Wer bis jetzt erfolgreich war, kommt in den Härtestest. Ihm werden nacheinander Holofilme eines *Rhu-Ngur*, eines *T'hecn'kaî* und eines *Vhocon* gezeigt. Die Auswirkungen auf den GZ entsprechen einer normalen Begegnung mit diesen Wesen.

Übersteht der Bewerber diesen Teil des Tests, ohne wahnsinnig zu werden oder einen geistigen Folgeschaden zu entwickeln, so ist er in die Organisation aufgenommen. Er wird auf das Innenministerium der TSU vereidigt und von allen bisherigen Pflichten befreit. Ansonsten wird er in ein beschauliches, abgelegenes Sanatorium eingewiesen und lobotomisiert.

Nähere Informationen und Hintergründe für *ERIC-Agenten*, insbesondere bezüglich des Umgangs mit Alien-Technologie, enthalten die Seiten 57 bis 62.

Laufbahn

<u>ERF</u>	<u>Rang</u>	<u>Gehaltsbonus</u>
100	Agent	+ 0,00 EH
120	Spezialagent	+ 10,00 EH
150	Senior-Agent	+ 25,00 EH
200	Büroleiter	+ 50,00 EH
350	Auschußmitglied	+ 100,00 EH
500	Staatssekretär	+ 500,00 EH

STAYWEBBED...

SPACE GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 1 / 1. Quartal 2297 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Zum ersten mal in diesem Jahr bietet Euch das STARWEB wieder ein buntes Sammelsurium an Informationen und Hintergründen über die Terranische Staatenunion. Unter anderem bieten wir erstmalig eine Anzeigensparte. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen, sofern diese nicht gewerblichen Inhalts sind, ist übrigens kostenlos.

Ergänzungen Ausrüstungsliste

Friedel und Benjamin Kochs, überarbeitet.

1. Dienstleistungen

a) Fahrschule

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen Fertigkeitwert von mindestens 50% in Gravgleiterfliegen oder Gravradfliegen verfügt, hat einen gültigen Führerschein für die jeweilige Fahrzeugart. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf die seinen Mindestwert steigert, muß später eine Fahrschule besuchen, um seinen Führerschein zu erhalten. Nach 1W20+10 Stunden Theorie- und Praxisunterricht hat man die Erlaubnis zur Führung eines Gravrads oder Gravgleiters erworben. Der entsprechende Fertigkeitwert wird auf 50% gesetz. Führerschein wird auf der ID-Karte gespeichert. TSU-weit gültig und nicht übertragbar. A grober Verstöße (analog zur Straßenverkehrsordnung der antiken Bundesrepublik Deutschland) wird der Führerschein mit einer Geldstrafe von mindestens dreijährig oder lebenslang entzogen werden. Ein Führerschein kostet 15,00 E.

RWEBSTARWEBSTARWEBSTAR

Das offizielle Organ für Space Gothic®-Fans.
4mal jährlich inklusive Porto 8,80 DM.

Meinungen, Facts, Fanbeiträge und mehr ...

Bezug: Gerhard Winkler · Berlin 107 Wiesbaden



Gifte
Dehydrierung
Pharma-Artikel

0,05
1,50

Das Panzer
Panzerglassch
faktor steigt