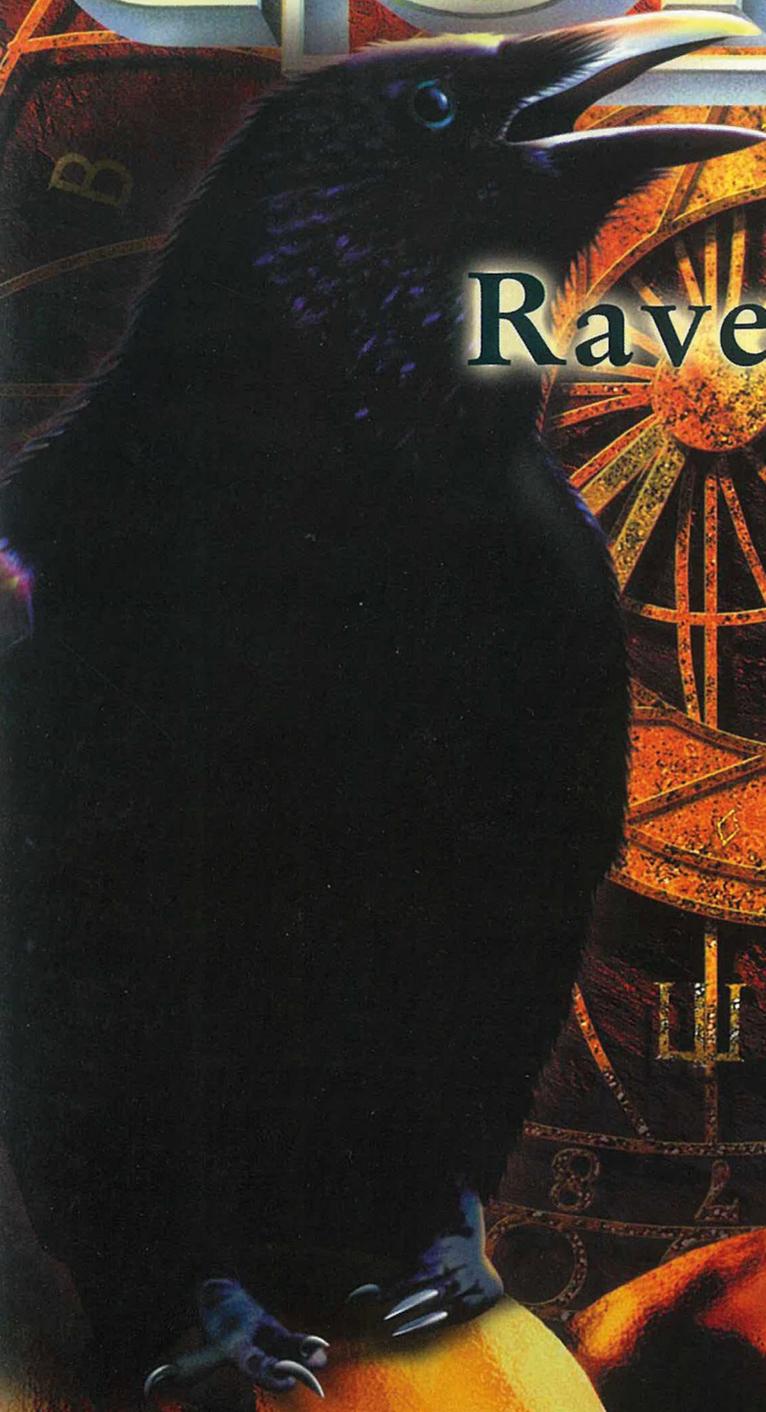


SPRICE® GOTHIC

Ravenfall



Sehr geehrte Damen und Herren der Presse, ich freue mich verkünden zu können, daß das Reisefieber unserer geschätzten Mitbürger ungebrochen ist. Der Wirtschaftssektor Reisen kann zum Quartalsende ein stabiles Umsatzplus von 9% vorweisen. Besonders kleine Reiseveranstalter profitieren von angebotenen Spezial- und Abenteuerreisen. Paßgenau auf die jeweiligen Bedürfnisse der qualitätsbewußten Kunden zugeschnitten. Wenn ich Ihr Augenmerk auf die Holocharts mit den Umsatzkurven richten darf . . .

Hector Kenway,
Vorsitzender des Verbandes unabhängiger Reiseveranstalter



SPACE[®] GOTHIC

Ravenfall



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)
- Schattenspiel - Modulband (ISBN 3-929754-24-X)
- Overkill I - Quellenband (ISBN 3-929754-12-6)
- Wolfsbrut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)
- Ace of Aces - Modulband (ISBN 3-929754-26-6)

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.

© 1999 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Wiesbaden

Zeichnungen: Nils H. Hamm, Ratingen; Hans Schneider, Wiesbaden

Autor: Gerhard Winkler, Wiesbaden

Redaktion: Sigrid Pettrup, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Fantastische Spiele GbR
c/o Michael Greiss
Eschweg 3



Inhalt:

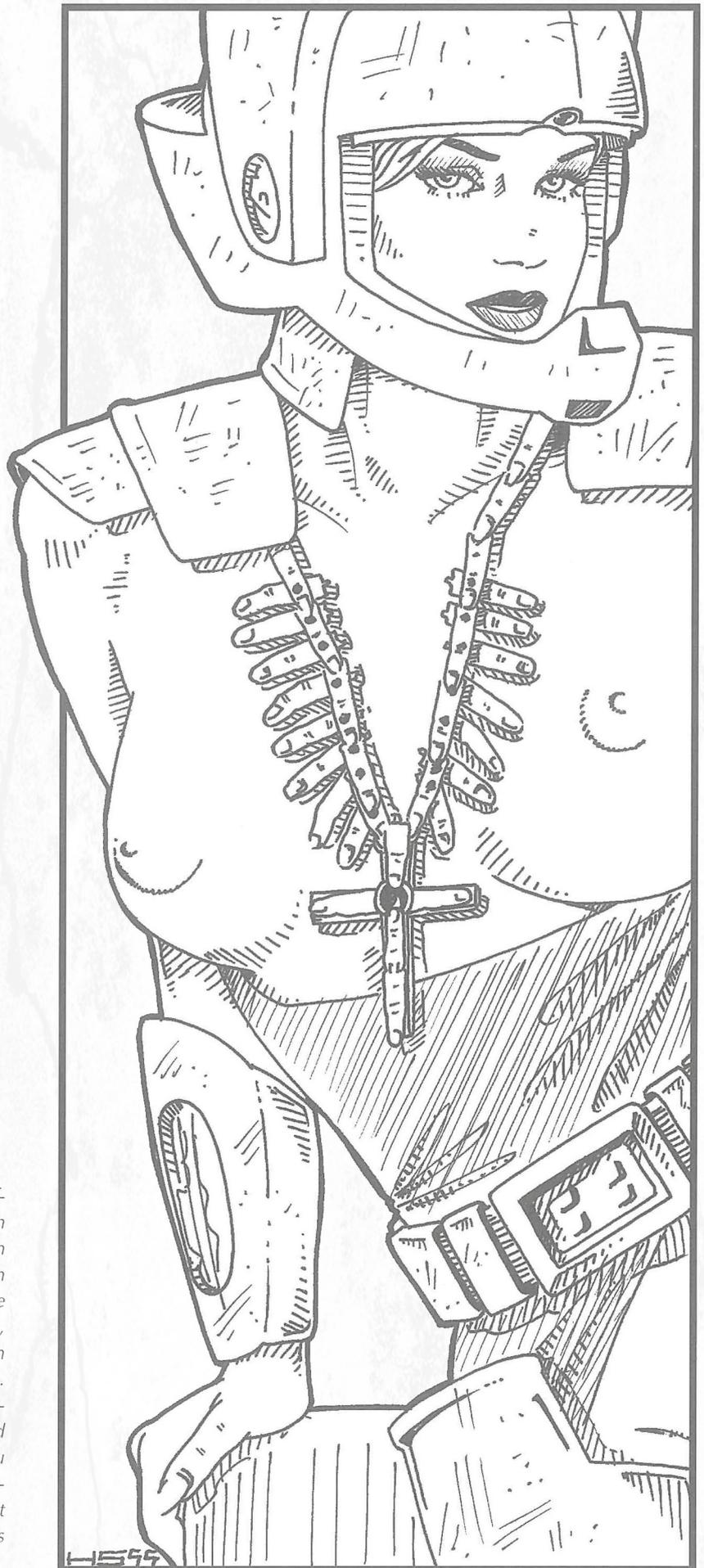
1.  Ravenfall
Seite 7

Kapitelübersicht:

I. Vorgeschichte	Seite 8
II. Einleitung	Seite 10
III. Spielbeginn	Seite 11
IV. Gestrandet	Seite 13
V. Trommeln des Todes	Seite 15
VI. Ritter im Weltall	Seite 21
VII. Strahlende Laune	Seite 27
VIII. Der Berg ruft	Seite 27
IX. Ich denke ich bin	Seite 33
X. Zu guter Letzt	Seite 41
XI. Variationen	Seite 41
XII. Nichtspielercharaktere	Seite 42
XIII. Ravenfall	Seite 54
XIV. Burg Greiffenhorst	Seite 56
XV. Anhang und Spielhilfen	Seite 58

Der Zwischenraum . . .

Die geheimnisvolle Sphäre, welche von Raumschiffen vor und nach dem Sprung durch den Hyperraum durchquert werden muß, ist uns nach wie vor ein Rätsel. Standhaft widersetzt er sich allen Versuchen der Wissenschaftler, ihn zu entschlüsseln. Manche behaupten, der Zwischenraum sei ein Universum, das neben unserem eigenen existiert, mit eigenen Gesetzen, eigenen Realitäten, eigenen Bewohnern. Religiöse Fanatiker und abergläubische Hinterwälder behaupten, er sei das Reich der Dämonen, und jedes Schiff, das einen Sprung durchführt, trage dazu bei, ihnen das Eindringen in unsere Welt zu ermöglichen. Das ist natürlich Humbug. Jedes Objekt hat seine eigene Realität im Hyperraum. Soviel gilt als sicher . . .





Ravenfall



SPACE
GOTHIC

von
Gerhard
Winkler



Fantastische
Spiele GbR



I. Vorgeschichte

□ 23.07.2237, Stellung des IV. Parajägerregiments *Blutgreiffen*, Ravenfall

"Wo ist der Oberst?"

"Gefallen, vor wenigen Minuten. Nach der Rangfolge sind Sie jetzt der neue Regimentskommandant. Wie lauten Ihre Befehle, Herr Major?"

"Wieviele Zivilisten befinden sich noch auf dem Planeten?", fragt Major Dei Feng seinen Adjutanten. Stabsoberfeldwebel Kuno Eichenwald runzelt die Stirn.

"Etwa zweiundzwanzigtausend, schätze ich. Wir haben Order, alle zu evakuieren und den Planeten solange zu halten, bis Entsatz kommt". Fragend blickt er seinen Vorgesetzten an. Eine weitere Detonation zerreit die Luft und treibt die beiden Kreuzritter zu ihren Kameraden in den Schützengraben. Um sie herum tobt eine weitere Schlacht der gnadenlosen Konzernkriege, menschenverachtend geführt zwischen dem IV. Parajägerregiment, besser bekannt als die *Blutgreiffen*, und der siebzehnten Kampfbrigade der Shark-Armee.

"Das hat beim Kraftwerk eingeschlagen. Wer sitzt dort, Eichenwald?"

"Befreundete Verbände, Herr Major. Schreiber und seine zwei Söldnerbataillone", erwidert der Stabsoberfeldwebel. Er hat kein Vertrauen zu diesen Menschen. Keiner der über tausend Söldner scheint auch nur die geringste Gefühlsregung in diesem grauenhaften Gemetzel zu zeigen, das wie üblich auf dem Rücken der Zivilbevölkerung ausgetragen wird. Hier auf *Ravenfall* befindet sich, zum Leidwesen seiner Einwohner, eine Munitionsfabrik, die mit allen Mitteln umkämpft wird. Falls Shark den Stützpunkt

Die Rebellen brechen auf der linken Flanke durch! Eine Handvoll Panzer und mindestens eine Kompanie Infanterie!

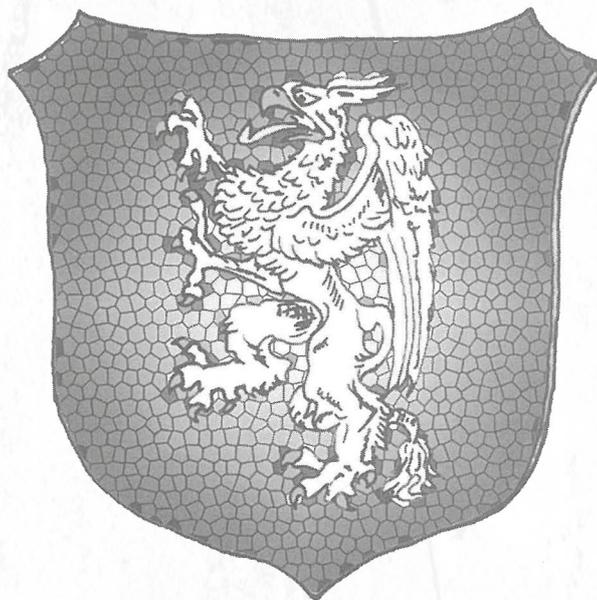
Jörg Schutter, Feldwebel

Ich habe keinerlei Reserven mehr, Feldwebel. Kämmen Sie das Lazarett durch und greifen Sie sich alles, was noch eine Waffe tragen kann. Wir brauchen Zeit, um die Zivilisten zu evakuieren.

Udo Perster, Leutnant

Die meisten von Euch haben schwerste Verletzungen. Dieser Graben, den wir jetzt bemannt haben, ist unsere letzte Stellung. Der Herr wird uns in unserem Bemühen stützen. Lebt wohl, Kameraden!

Jörg Schutter, Feldwebel



Das Wappen des IV. Parajägerregiments "Blutgreiffen" der Ritter vom fahrenden Kreuz.

verliert, ist der Krieg um diesen Raumsektor so gut wie entschieden. Nur aus diesem Grund hat sich der ansonsten integre Kreuzritterorden mit Schreibers Mordbuben verbündet, um die mehr als 12.000 Shark-Soldaten unter der Führung von General *Achim van der Graf* zu vernichten. "Eichenwald, geben Sie Order an *Svenson und Muhabar*. Die C- und E-Kompanie fallen zurück und sichern den Abzug der Zivilisten. Wir ... was geht da drüben vor sich?" Mit ungläubigem Blick verfolgen die Ritter die seltsame Szenerie, die sich ihnen am Kraftwerk bietet. Ein rötliches Flimmern weitet sich langsam, aber stetig zu einer glühenden Wolke aus, die bald darauf die schreienden Söldner einhüllt. Ein Kommandofahrzeug löst sich aus den Ruinen und hält zielstrebig auf den Raumhafen zu. "Schreiber, Meldung", bellt Major Fei in sein Helmkomm. "Halten Sie, um Gottes Willen, halten Sie das Kraftwerk. Was zum Teufel geht bei Ihnen vor?"

Eine weitere Explosion drängt die Ritter tiefer in die Gräben. Als sie sich aufrichten, bemerken sie am Horizont den Aufmarsch endlos erscheinender Reihen der Shark-Verbände, mindestens zwei Panzerdivisionen mit starker Luftunterstützung. Von den eigenen Fliegern keine Spur. "Eichenwald, geben Sie Befehl zum Rückzug", befiehlt der Major mit plötzlicher Ruhe. "Die Schlacht ist verloren, es hat keinen Sinn, wenn wir hier alle den Heldentod sterben."

"Aber Herr Major, unsere Befehle ..."

"Ich kenne unsere Befehle genau. Wir ziehen uns zum Raumhafen zurück. Wieviele Fluchtschiffe?"

"Zehn Transporter, zwei Jägerstaffeln und ein AKB-Verband. Jeder der Transporter hat ein Fassungsvermögen von fünfhundert Mann. Herr Major, wir haben hier noch über zwanzigtausend Zivilisten."

"Das ist tragisch, aber nicht zu ändern. Der Kaplan soll den Leuten die Sakramente erteilen. Dann beordern Sie jeweils einen Zug Infanterie in jeden Transporter. Sollte der Fluchtkonvoi geentert werde, muß jemand die Leute verteidigen. Sobald die Transporter gesichert sind, werden in jeden genau vierhundertachtzig Zivilisten gelassen. Frauen und Kinder, die Männer bleiben hier. Wer sich widersetzt, wird erschossen. Der Rest des Regiments sammelt sich vor dem Raumhafen und ..."

"... wartet auf das Ende. Ich verstehe, Herr Major. Wer soll das Kommando über den Konvoi übernehmen?"

"Hauptmann Reiter. Ich denke, er hat sich eine Chance verdient."

□ Eine Stunde später, Ravenfall-Raumhafen
"Herr Major, ich ..."
"Nur ruhig, Soldat, was ist hier passiert?"



men. Die Stabsoffiziere zucken zusammen und blicken sich hilflos an. Schließlich ergreift Hauptmann Harbhajan Singh, der ranghöchste unter ihnen, das Wort.

*"Nicht weichen noch wanken,
nicht zittern noch zagen",
langsam fallen die übrigen in
das Motto der Blutgreiffen ein:*

*"Zur Ehre des
Höchsten,
so wollen wir's
wagen.
Die Greiffen ob-
siegen,
der Feind ist ge-
schlagen!"*

*Das Schicksal
wird uns überrollen und mit
befleckter Ehre
zurücklassen.
Vertrauen wir auf
Gottes Gericht.*

*Josef Reitz,
Hauptmann*

Eine dumpfe Explosion, gefolgt von gleißend hellem Licht, kündigt von der endgültigen Vernichtung des nahegelegenen Kraftwerks. Draußen, auf dem Landefeld, steht der Rest des glorreichen IV. Parajägerregiments in ungeordneten Reihen zwischen verzweifel-

*Die Sonne
verdunkelt sich.
Unser Leben liegt
in der Hand des
Herrn . . .*

*Vern Hotchkiss,
Gefreiter*

"Zehn Züge haben wie befohlen in den Transportern Stellung bezogen. Plötzlich haben Sie aus den Bordgeschützen das Feuer auf die Zivilisten eröffnet und sind gestartet."

"Unmöglich. Wo ist Hauptmann Reiter?"

"Wir fanden seine Leiche vor fünf Minuten nackt neben Schreibers Kommandofahrzeug beim dem Landefeld. Wir hatten zunächst vermutet, er habe das Massaker an den Zivilisten befohlen."

"Was ist mit den Jägern und den AKB? Haben sie die Transporter nicht am Start gehindert?"

"Nein, Herr Major. Sie haben ebenfalls auf uns und die Zivilisten gefeuert. Herr Major?"

Schweigend wendet sich Fei von dem Gefreiten ab. Mit schweren Schritten geht er auf das Flugsicherungsgebäude zu, in dem sein Stab Stellung bezogen hat. Die Ehre der Blutgreiffen, seines Regiments, eines der tapfersten in der TSU, ist unwiederbringlich besudelt. Als er den Kommandoraum betritt, salutieren die anwesenden Stabsoffiziere. *"Ihre Befehle, Kommandant?"*, bellt ein junger Oberleutnant.

Mit starrem Blick erwidert er den Gruß. *"Ich werde mich kurz zurückziehen, meine Damen und Herren. Bereiten Sie alles für den letzten Kampf vor. Die Rebellen sollen sich die Zähne an diesem Raumbahnhof ausbeißen."*

Wenige Minuten später ist aus dem Zimmer des Kommandanten ein dumpfer Knall zu verneh-

men. In einem Meer von Leichen nach Angehörigen suchen. Einige Soldaten singen, andere stehen stumm und entsichern ihre Waffen. Ob durch die Hände von Shark oder die giftige Wolke, die von Süden herüberweht – der Tod ist ihnen gewiß.

□ gleiche Zeit, Shark-Kommandofahrzeug *"General van der Graf, das Kraftwerk wurde zerstört"*, meldet ein junger Leutnant dem Anführer der Shark-Verbände von Ravenfall. Der greise General wendet sich dem Boten zu; Entsetzen zeichnet sich auf seinem Gesicht ab.

"Das Kraftwerk? Grundgütiger, ich hatte befohlen, nicht einen Schuß in seine Nähe abzugeben. Wer ist für diese Tragödie verantwortlich?"

"Feindliche Söldnereinheiten, Sir. Soll ich den Befehl zur Evakuierung des Planeten geben?"

"Dazu ist es zu spät. Ohne den Schutzmechanismus des Kraftwerks wird uns dieser instabile Scheißhaufen um die Ohren fliegen."

"Und hier ist wieder das Zweite galaktische Fernsehen mit den neuesten Meldungen vom Tage. Im Verlauf der schweren Kämpfe um das Sonnensystem BD +434305 wurde die Kolonie Ravenfall völlig vernichtet. Eine gigantische Explosion tilgte den gesamten Planeten vom Angesicht des Universums. Die einzigen Überlebenden, Angehörige des IV. Parajägerregi-

Space Gothic · Ravenfall

In den vergangenen zwei Monaten ist ein umfangreiches Forschungsprogramm angestoßen worden. Wenn die wissenschaftlichen Teams in dieser Geschwindigkeit weiterkommen, können wir einen umfassenden Bericht in drei Monaten erwarten.

Jens Rothe,
Wissenschaftler

Jetzt weiß ich genau, welches Gefühl das ist, wenn man mit einem Bein im Hyperraum steht.

Achim van der Graf,
General

Wir kochen hier unsere eigene Suppe. Wenn die gutgläubigen Ritter aufwachen, sind wir bereits in Sicherheit...

Dietrich Schreiber,
Söldnerführer

ments des Kreuzritterordens, erwarten ihren Prozeß. Trotz gegenteiliger Befehle der Kreuzritterkommandantur flohen sie in den knapp bemessenen Evakuierungsschiffen, ohne sich um die über zwanzigtausend Zivilisten zu kümmern, die unter ihrem Schutz auf ihren Abtransport warteten. Von Hochmeisterin de Croye liegt noch keine offizielle Stellungnahme vor. Nun zum Sport...

II. Einleitung

Die Entdeckung einer instabilen Welt schlug in der Führungsspitze des Shark-Konzerns ein wie eine Bombe. Im Jahr 2185 stellten Wissenschaftler auf der Kolonie *Ravenfall* im System *BD +434305* fest, daß die Materie des Planeten starken Schwankungen ausgesetzt war. Er schien gleichzeitig im Zwischenraum und in unserem Universum zu existieren. Um diesen Effekt kontrollieren zu können, wurde eilig ein riesiges Kraftwerk errichtet, das mittels starker, laesumgesteuerter Gegenenergie *Ravenfall* in ein Feld einhüllte, das diese Welt an das normale Raum-Zeit-Gefüge fesselte. Das Wissen um den Charakter von *Ravenfall* wurde für zukünftige Experimente aufgespart, geriet jedoch im Lauf der Jahre in Vergessenheit.

Als 2235 die Konzernkriege ausbrachen, wußten weder die auf *Ravenfall* stationierten Militärs, noch die hauptsächlich in einer gigantischen Waffenfabrik angestellten, achtzigtausend Einwohner vom Charakter des Planeten. Einzig General *Achim van der Graf*, der Kommandant der auf *Ravenfall* stationierten Shark-Brigade, und die leitenden Techniker des Kraftwerks waren in das Geheimnis eingeweiht.

Schließlich, im Jahre 2237, landete das ruhmreiche IV. Parajägerregiment des Kreuzritterordens unter dem Kommando von Oberst *Raymond Springs* auf *Ravenfall*, um die Munitionsfabrik einzunehmen. Aufgrund des unerwartet starken Widerstandes wurden zwei Söldnerbataillone unter *Dietrich Schreiber*, dem späteren Führer der gewalttätigen Satanssekte "*Höllensöhne*", zur Unterstützung verpflichtet.

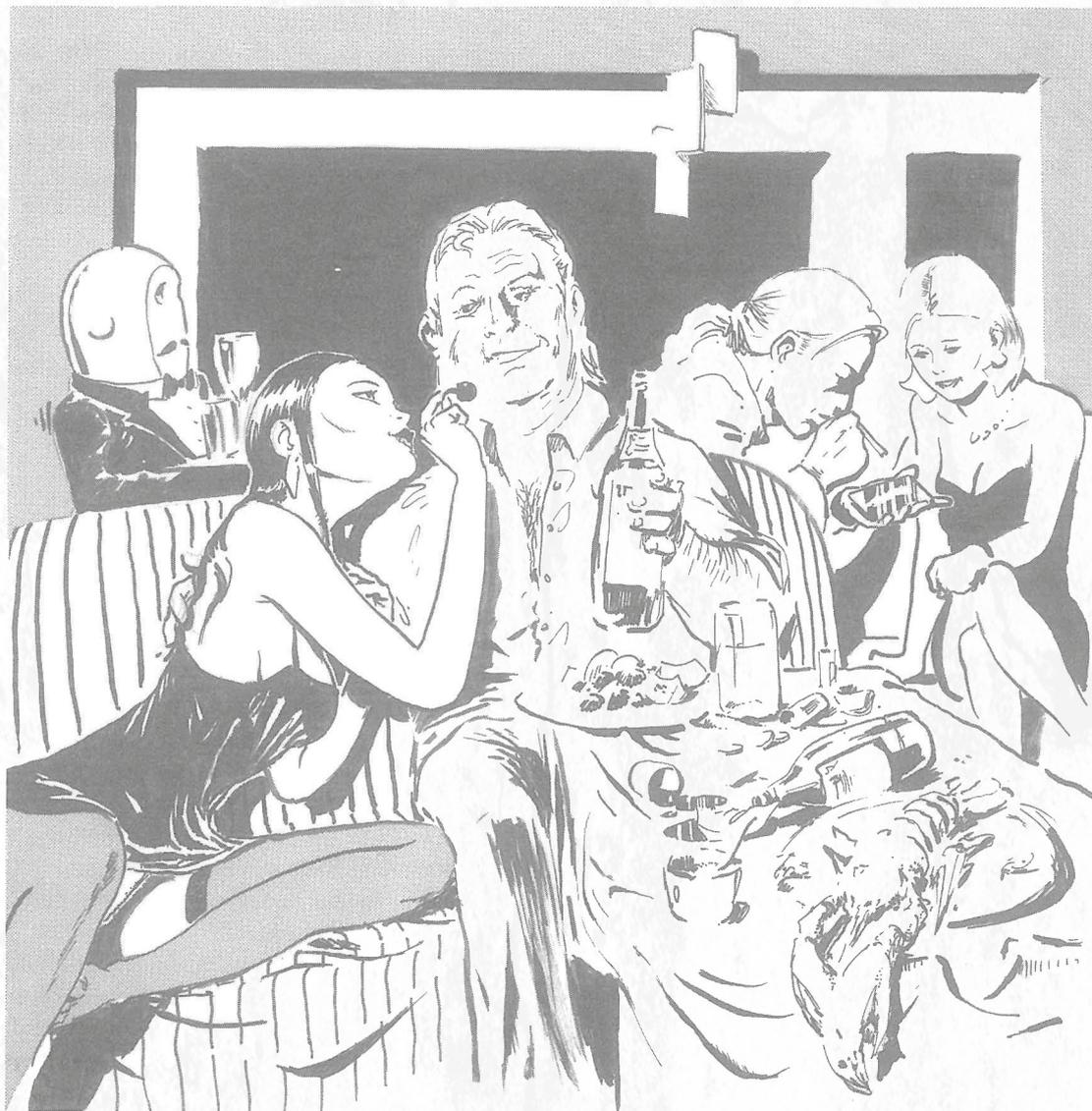
Im Verlauf der Kämpfe gelang es den Söldnern, das Kraftwerk zu erobern. Ein unglücklicher Treffer beschädigte jedoch den Reaktor und setzte eine Kettenreaktion in Gang, die das Kraftwerk zu vernichten drohte. Der verzweifelte Chefingenieur beschwor Schreiber, ihn und seine Männer zu evakuieren, aber der kaltblütige Söldnerführer tötete den wehrlosen Techniker und setzte sich mit einer Handvoll seiner Leute ab, wobei er auch einen großen Teil der Blutgreiffen durch eine tückische Maskerade zur ungewollten Desertation verleitete.

Schreiber, seine Männer und die getäuschten Ritter waren die Einzigen, denen die Flucht von

Ravenfall gelang. Das Kraftwerk explodierte; die freiwerdende Energie riß die Welt in den Zwischenraum und ließ die zurückgelassenen Söldner sofort zu gräßlichen Parodien menschlichen Lebens mutieren. Schließlich erreichte die giftige Wolke den Raumhafen. Die verbleibenden Ritter hatten jedoch bereits Evakuierungsmaßnahmen eingeleitet und schafften so viele Zivilisten wie möglich ins Hinterland, außerhalb der Reichweite der Verseuchungszone. Unterdessen wurde auch die Speerspitze der anrückenden Shark-Einheiten ein Opfer der tödlichen Wolke. General van der Graf befahl den Rückzug und die sofortige Evakuierung von *Ravenfall*. Mit den Fluchtschiffen der Shark-Festung in den Westbergen versuchten gut 80% der verbleibenden Rebellen, den Planeten zu verlassen. Niemand weiß, ob sie überlebt haben. Im Normalraum sind sie zumindest nicht angekommen...

Nach einigen Experimenten stellten die Bewohner des verlorenen Planeten fest, daß sie in einer unbekanntten Sphäre gefangensaßen. Schlimmer noch, der Verlust des Kraftwerks, das den gesamten Planeten mit Energie versorgt hatte, sorgte rasch dafür, daß man auf althergebrachte Methoden der Technik zurückgreifen mußte. Jahrhunderte vergingen, während im Normalraum die Zeit um vieles langsamer abließ. Die Überlebenden degenerierten zu einer mittelalterlichen Feudalkultur, es kam immer wieder zu Konflikten zwischen den immer öfter auftretenden Mutanten und denen, deren Erbgut vor der grauenhaften Strahlung verschont geblieben war. Die Nachfahren des Offizierskorps der Blutgreiffen hatten eine mächtige Burg, *Greiffenhorst*, errichtet und regierten von dort aus über die übrigen Menschen. Mit der Zeit verrohten die Sitten immer mehr. Jeder, der seine Blutlinie nicht eindeutig auf einen Offizier zurückverfolgen konnte, wurde zum Leibeigenen erklärt, dem als Zeichen seiner Knechtschaft bei Erreichen des sechzehnten Lebensjahrs der kleine Finger abgehackt wurde, um die Rüstung seines jeweiligen Herrn zu verzieren.

Nachfahren der zurückgelassenen Shark-Soldaten, die in der Kaserne geblieben und dort einer noch stärkeren Strahlung ausgesetzt worden waren, mutierten zu grauenhaften Parodien menschlichen Lebens. Sie verließen ihre unheimliche Burg und zogen in die westlichen Gebirge. Die ersten, auf Dauer unvermeidlichen Kontakte zu den Rittern führten zu abscheulichen Gemetzeln, und die Mutanten wären sicherlich bald ausgerottet worden, wenn nicht plötzlich unter ihnen Kinder mit starken Psi-Fähigkeiten aufgetreten wären, die in der Lage waren, die Greiffen in Schach zu halten.



Die Besatzung verdient zwar gut an den Gästen, aber die Bürde ist schwer zu tragen. Ohne dauernden Nachschub an ausgefallenen Gaumenfreuden und pikanten Unterhaltungsmöglichkeiten werden die schwerreichen Safaritouristen schnell ungehalten.

Wo zur Hölle sind die mit Kaviar gefüllten Sushiröllchen? Und warum ist der 67er Roßtraube nicht eisgekühlt? Wenn das so weitergeht, will ich sofort aussteigen!

Heinrich Larve,
Gast

An dieser Situation hat sich heute, siebenhundert Jahre nach der Katastrophe (nach *Ravenfall*-Zeitrechnung), nichts geändert. Abergläubische Bauern, geknechtet von ihren grausamen Herren, die einer Religion frönen, die eine seltsam verzerrte Form des Christentums darstellt, bekriegen sich mit Horden von Mutanten, gelenkt von haßerfüllten Psitern und in ständigem Kampf gegen eine feindselige Umwelt. Die Bühne ist bereitet. Die Darsteller können auftreten!

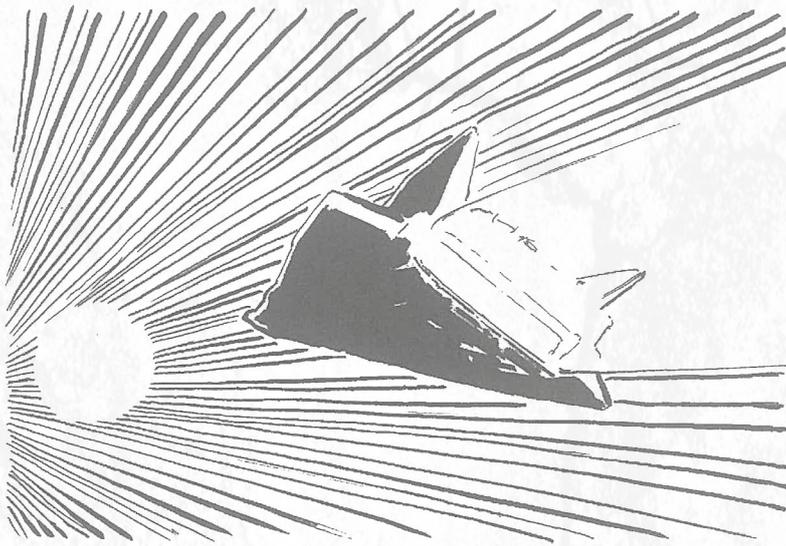
III. Spielbeginn

Ravenfall ist für eine Gruppe von 4-8 Charakteren geeignet. Im folgenden Text wird davon ausgegangen, daß die Charaktere von einer Gruppe völlig dekadenter Großindustrieller als Safaribegleiter angeheuert worden sind. Es ist jedoch auch möglich, eine Kreuzritter-, SEK-, Shark- oder imperiale Gruppe zu verwenden. In diesem Fall stellen die Charaktere Besatzungsmitglieder bzw. Ausbilder auf einem Schulschiff dar, das eine Abteilung blutjunger

und völlig unerfahrener Rekruten transportiert. Unbedingt aber sollten unsere Abenteurer die Verantwortung für eine Gruppe von hilflosen Amateuren haben, deren Überleben von ihrer Zähigkeit und Umsicht abhängt. Zeit und Ort des Abenteurereinstiegs können vom Spielleiter beliebig gewählt werden.

1. Tag, 0:00 Uhr TSZ

Die *Lady Chatterley* (Schiffsname ggf. ändern, falls die Charaktere ein eigenes Schiff zur Verfügung stellen), ein topmoderner Safari-Raumer, der mit allem möglichen technischen Schnickschnack ausgestattet ist, befindet sich im Zwischenraum im Anflug auf *Serengeti*, dem ersten Ziel einer großangelegten Safaritour. An Bord befindet sich ein Haufen abenteuerlustiger Großindustrieller, die unter der umsichtigen Leitung ihrer Jagdführer (unserer Spielercharaktere) die gefährlichsten Bestien der erforschten Galaxis erlegen wollen. Die Stimmung ist ausgelassen; fettleibige Mittvierziger, umgeben von kaum volljährigen Groupies, schaufeln



*Der trudelnde
Anflug auf
Ravenfall.*

*Ich hasse diesen
fetten Scheißer!
Das Schiff bricht
uns noch ausein-
ander!*

*Hank Frenchfrie,
Kapitän*

*Hank, das Kind ist
leider schon im
Brunnen und
ersäuft. Wir
sollten auf
Handsteuerung
gehen. Das hilft
immer . . .*

*Natascha Sulkov,
Pilotin*

Tonnen von Kaviar, Sushi und anderen teuren Köstlichkeiten in sich hinein, die mit unzähligen Magnum-Flaschen echten Champagners hinuntergespült werden. Dabei prahlen die werten Herren und Damen lauthals mit den Tieren, die sie zu erlegen gedenken, während der eigens für diese Reise angeheuerte Konzertpianist *Bernard Shumann* einem unbezahlbaren Steinway-Flügel die sphärischen Klänge seiner neuesten Kompositionen entlockt. Die Crew sitzt derweil mehr oder weniger angewidert auf der Brücke bzw. in den Mannschaftsräumen, nur aufrechtgehalten durch die Aussicht auf die astronomischen Gagen, die ihnen im Fall einer erfolgreichen Heimkehr vertraglich zugesichert worden sind: Pro Spielercharakter ist ein Orderscheck über 500,00 EH für jeden Safariteilnehmer bei einem zuverlässigen Notar hinterlegt worden. Falls der betreffende lebend und zufrieden nach Abschluß der Expedition zurückkehrt, erhalten die Abenteurer ihre Prämie ausgezahlt. Das sollte ausreichen, um die Charaktere dazu zu motivieren, ihre Auftraggeber wie rohe Eier zu behüten.

Störfall im Zwischenraum

Plötzlich ist vom Pilotensitz der *Lady Chatterley* ein gellender Aufschrei zu vernehmen. Als die besorgten Charaktere sich dem Kapitän zuwenden, stellen sie fest, daß der gute Mann leichenfahl in seinem Sessel sitzt und unartikulierte Laute stammelt, während er auf den optischen Ortungsschirm deutet. Kein Zweifel, im grauen Einheitsbrei des Zwischenraums liegt ein Objekt vor dem Schiff.

Dies ist fürwahr eine unerhörte Entdeckung, galt doch bislang die Parole, daß in dieser rätselhaften Sphäre jedes Objekt seine unteilbare eigene Realität besitze und es demzufolge zu keinerlei Begegnungen welcher Art und mit was auch immer kommen könne. Diese Entdeckung könnte die Raumfahrt revolutionieren.

Godjesters Mißgeschick

Der folgende Dialog ist beispielhaft für die Ereignisse, die zur Notlandung der *Lady Chatterley* auf Ravenfall führen. Er kann den Spielern vorgelesen werden, um schneller zum Kern des Abenteuers vorzudringen. Alternativ dazu kann der Zwischenfall aber auch normal durchgespielt werden.

Pilot: "Was ist das?"

Navigator: "Ein . . . Himmelskörper. Ja, es ist kugelförmig und hat einen Äquatorialumfang von 7.756 Kilometern."

Pilot: "Unmöglich. Ein Planet?"

Navigator: "Schwer zu glauben, ja."

Dr. Thomas Godjester betritt die Szene, im Arm hält er die blutjunge Katja Lafayette, die sich von ihrer Liaison zu dem feisten Bauunternehmer die Finanzierung einer Karriere als Fotomodell verspricht.

Godjester: "Was ist denn das für eine Aufregung?"

Navigator: "Wir haben Sichtkontakt mit einem Objekt."

Godjester: "Oh fein; sind wir schon da?"

Navigator: "Sir, Sie verstehen nicht ganz . . ."

Godjester: "Erlauben Sie mal, junger Freund. Ich verstehe sehr wohl . . ."

Navigator: "Wir befinden uns immer noch im Zwischenraum. Hier gibt es keine Objekte. Trotzdem liegt eine Art Planet direkt voraus."

Godjester: "Na gut, dann fliegen sie doch einen Ausweichkurs."

Navigator: "Sir, wir können das Schiff nicht steuern, solange es den Sprung durchführt. Jede Manipulation der Instrumente würde . . ."

Godjester: "Ach, Tünnef. Ich bin schon ganz andere Dinger geflogen (greift in die Kontrollen)."

Navigator: "Nicht, Sir wir . . ."

Ein Rucken geht durch das Schiff, die Lichter verlöschen, der Planet kommt immer näher.

Stimme im dunklen Cockpit: "Oh Gott, was hat dieser fette Idiot getan?"

Godjester: "Wer war das?"

Alle: ". . ."

Godjester: "WER WARDAS? WER HAT DAS GESAGT?"

Lafayette: "Schluchz!"

Godjester: "Fresse, Kati!"

Alle werden zu Boden gepreßt, als ein enormer Gravitationsschub einsetzt.

Irgendjemand: "Hilfe!"

Irgendjemand: "Scheiß drauf!"

Navigator: "4 G (würg), steigend!"

Godjester: "WIR WERDEN ALLE VERREK-KEN!"

Lafayette: "Warum tut denn keiner was?"

Godjester: "BEZAHLE ICH SIE FÜR DAS HIER?"

Navigator: "6 G, wir werden zerquetscht wie Schmeißfliegen!"

Alle: "..."

Ab hier setzt die eigentliche Spielhandlung ein. Um eine saubere Notlandung einzuleiten (für die sich eine Ebene in der äquatorialen Zone des einzigen Kontinents des Planeten anbietet, die von seltsamen Ruinen umgeben ist), muß ein Abenteurer oder Nichtspielercharakter jeweils eine Probe auf *STK* und *KON* (um den Gravitationsschub zu überwinden und an die Kontrollen zu gelangen) sowie auf *Pilot: Kleinraumer* bestehen. Dafür hat jeder Charakter, der sich auf der Brücke befindet, zwei Gelegenheiten. Gelingt es einem der Anwesenden, so kann die *Lady Chatterley* sauber aufgesetzt werden und erleidet nur den üblichen Sprungschaden von 8W10 Strukturpunkten. Mißlingt die Probe auf *Pilot: Kleinraumer* oder kann kein Abenteurer mit Pilotenfertigkeit an die Kontrollen gelangen, so nimmt das Schiff zusätzlich 5W10+50 Punkte Strukturschaden und bleibt flugunfähig, bis dieser zusätzliche Schaden vollständig repariert worden ist.

IV. Gestrandet

Unmittelbar nach der (Bruch-) Landung erhalten die Besatzungsmitglieder erste Informatio-



nen über die Beschaffenheit des Himmelskörpers, auf dem sie gestrandet sind. Wie bei einem Objekt im Zwischenraum nicht anders zu erwarten, widersprechen diese Daten nahezu sämtlichen Naturgesetzen. Die *Lady Chatterley* befindet sich auf einem Planeten mit einer atembaren, wenn auch ein wenig zu sauerstoff- und schwefelhaltigen Atmosphäre (die Benutzung von Filtermasken wird empfohlen), die frei von schädlichen Mikroorganismen zu sein scheint. Die Außentemperatur beträgt +4° Celsius, die Luftfeuchtigkeit liegt bei 60%. Die Luft ist neblig trüb und die Sichtweite liegt bei ca. 100 Metern. Der Himmel hat eine grüngraue Färbung, als würde der gesamte Planet von einer Luftblase umhüllt in einer trüben Flüssigkeit treiben. Es ist keine Lichtquelle auszumachen und es ist nicht möglich, Ortungen über die Beschaffenheit der Sphäre um den Planeten herum vorzunehmen. Trotzdem liegt der Planet in ständigem Dämmerlicht.

Mittels *Computer bedienen* können weitere Messungen vorgenommen werden. Die Reichweite der schiffseigenen Ortungsgeräte und Bio-Scanner ist jedoch aus nicht bestimmbar Gründen auf 50 Kilometer begrenzt.

- Die *Lady Chatterley* befindet sich auf dem Landefeld eines Raumhafens. Von den stark beschädigten und verwitterten Gebäuden um das Landefeld herum gehen keinerlei Energieemissionen aus.
- Der Raumhafen selbst liegt in einer von Felsbrocken übersäten Ebene. Definiert man den magnetischen Pol des Planeten als Norden, so befindet sich 3 Kilometer östlich des Raumhafens ein Fluß, jenseits dessen sich ein riesiger Urwald erstreckt, in dem Lebensformen bis zur Größe eines terranischen Elefanten ausgemacht werden können. 10 Kilometer im Westen erstreckt sich eine Bergkette, deren höchste Gipfel eine Höhe von über 12.000 Metern erreichen. Im Gebirge können vereinzelt größere Lebensformen (hunde- bis menschengroß) ausgemacht werden.
- Im Norden geht die Ebene langsam in felsiges Gebirge über, das jedoch nicht die Größe des Westgebirges erreicht. Auch hier können vereinzelt größere Lebensformen ausgemacht werden.
- 2 Kilometer westlich des Raumhafens befindet sich eine Zone starker Radioaktivität mit einem Durchmesser von 150 Metern.
- 22 Kilometer im Nordwesten befindet sich die einzige meßbare Energiequelle, etwa von der Stärke eines Raumkreuzers in Standby.
- Die einzigen Lebensformen im Raumhafenbereich sind etwa faustgroß und 200 Gramm schwer. Allein in 100 Metern Umkreis um das Schiff können rund 1.000 dieser Lebensformen ausgemacht werden.



Na klasse! Von einer Havarie im Hyperraum habe ich immer schon geträumt. Besonders in meinen berüchtigten feuchten Träumen!

Fredo Horbit,
Scout

Das Skelettfeld ist beeindruckend. Da wir hier sowieso nicht mehr wegkommen, sollten wir unsere Gäste draußen hinrichten. Mehr Proviant und weniger Nerverei für uns. Nach zwei Monaten sind die mit der Umgebung verschmolzen. Ist doch 'ne gute Idee, oder?

Julio Pasetti,
Söldner

Ravenfall-Raumhafen

Kalter Wind fegt Nebelschwaden über das mit Rauhreif überzogene Landefeld. Es herrscht trübes Dämmerlicht, das die Sicht auf etwa 100 Meter begrenzt. Den aus dem Raumschiff aussteigenden Abenteurern bietet sich ein gräßlicher Anblick: Tausende von Skeletten liegen zwischen den Trümmern von Gebäuden, Panzern und Choppern so dicht übereinander, daß sie den Boden des Landefelds fast vollständig bedecken. Für jeden Spielercharakter wird eine GZ-Probe (-1W4+2 GZ und *Schock* +1 / 0) fällig. Der Spielleiter führt einen pauschalen Wurf für die Nichtspielercharaktere durch. Würfelt er mit 1W100 mehr als 60, so erleiden 1W10 der Passagiere einen *Schock*.

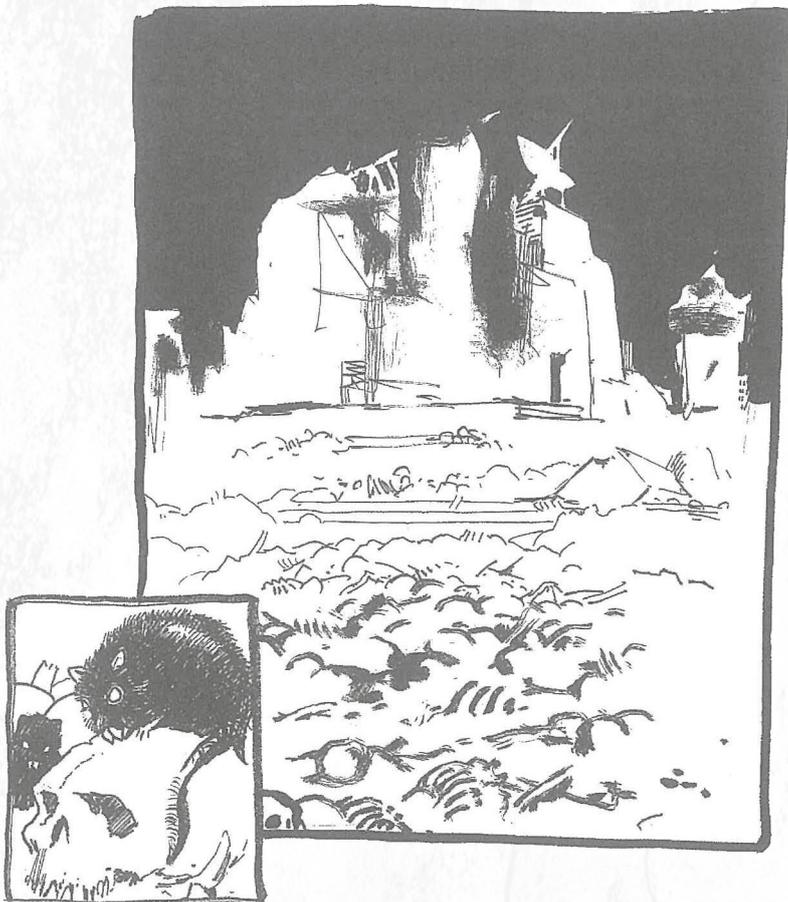
Untersucht man die Skelette näher, so ist festzustellen, daß viele der Knochen aufgeknackt wurden und das Knochenmark fehlt (wieder werden GZ-Proben fällig). An den Panzerwracks lassen sich unschwer die Hoheitszeichen von Shark erkennen. Die gesamte Szenerie wirkt düster und unwirklich, als sei das Schlachtfeld Jahrhunderte alt. Die Trümmer lassen sich jedoch rein optisch leicht auf die Zeit der Konzernkriege datieren.

Im Norden des Landefelds befinden sich in 200 Metern Entfernung vom Raumschiff die Ruinen einiger Gebäude, von denen ein gut zwanzig Meter hoher Tower am besten erhalten ist. Von den übrigen Gebäuden stehen nur noch die

Die einzigen Lebewesen auf dem zerstörten Landefeld sind die fetten Ratten. Die Touris können darauf doch schon mal ballern. Alles was die Hirnis erlegen, müssen sie auch essen. Das fände ich ultragerecht!

*Perl Jenkins,
Söldnerin*

*Killing Fields –
der trostlose
Raumhafen.*



Grundmauern, mit Ausnahme einer Lagerhalle am Westrand des Landefeldes. In alle anderen Richtungen erstrecken sich Trümmerfelder bis zum Rand des Raumhafens, der von zwei Reihen mit Stacheldrahtverhau gesäumter Schützengraben begrenzt wird. Etwaige Motion-Scanner-Einsätze ergeben, daß sich die bereits im Schiff georteten Lebensformen in großer Zahl unter den Knochen tummeln. Es erfordert keine große Mühe, ein Exemplar dieser nicht scheuen Tiere zu fangen. Es handelt sich dabei um rattenartige Geschöpfe mit äußerst harten Zähnen, die jedoch keinerlei Anzeichen von Aggressivität gegenüber den Charakteren zeigen. Seziert man eines dieser Tiere im medizinischen Labor, so ist erkennbar, daß sie sich offenbar von Knochen ernähren.

Die einzige weitere erkennbare Lebensform besteht aus Flechten, die über den Trümmern und Felsbrocken wuchern.

Drei Straßen führen vom Raumhafen weg, je eine nach Nordwesten, Norden und Nordosten. Die Straßen sind in ungepflegtem Zustand, lediglich die nördliche läßt nach einer erfolgreichen Probe auf *Spurenlesen* Anzeichen von jüngerer Benutzung erkennen.

Erste Erkenntnisse

Eine grobe Untersuchung des Landefelds zeigt, daß hier offenbar die sterblichen Überreste von mehreren tausend Kreuzrittern, Rebellen und Zivilisten liegen. Es finden sich keinerlei brauchbare Ausrüstungsgegenstände oder Waffen und Munition zwischen den Skeletten.

Untersucht man die Knochen erfolgreich mittels *Anthropologie* im schiffseigenen Med-Labor, so ist das Ergebnis grauenregend: Laut Computerauswertung datiert das Alter der Skelette auf das sechzehnte Jahrhundert! Hier wird für den untersuchenden Med-Tech/Wissenschaftler eine *INT*-Probe fällig. Mißlingt sie, so schiebt er das Ergebnis auf defekte Meßgeräte und ist nicht weiter beunruhigt. Gelingt sie jedoch, so erkennt er die ganze Tragweite seiner Entdeckung und muß eine GZ-Probe bestehen, um nicht 1W6 Punkte GZ zu verlieren und einen *Schock* zu erleiden.

Der Tower

Die Außenwand des Gebäudes ist teilweise verglast, als hätte es unter Energiebeschuß gestanden. Trotzdem sind noch die Insignien von *Shark Investments* erkennbar. Das Erdgeschoss ist intakt, aber sämtliche Einrichtungsgegenstände fehlen. Eine Metalltreppe führt ins erste Obergeschoss. Hier ist die Außenmauer an mehreren Stellen durch Artilleriebeschuß penetriert. Die Computerterminals, die sich hier befunden haben, sind völlig zerstört. Auch diese Etage bietet keinerlei interessante Fundstücke.

Altar:

Die Metalltreppe führt weiter zum 2. Obergeschoß, endet jedoch vor einer eisernen Tür, die mit starken Bolzen versiegelt ist. Sie wurde offenbar nachträglich mit großem handwerklichem Geschick angebracht. Ihre Oberfläche ist mit eingezähten Kreuzen übersät. Auf dem Treppenabsatz vor der Tür befindet sich ein kleiner Felsquader, der mit einem grellgelben Tuch bedeckt ist, in welches das Ordenszeichen der Kreuzritter in schwarz eingestickt ist. Auf dem Tuch liegen – wie Opfergaben – in einer silbernen Schale einige Scheiben Brot, Räucherfleisch und (GZ-Probe: -1W4 und *Schock / 0*) sieben abgehackte menschliche Finger, an denen sich noch Fleisch befindet! Mittels *Anthropologie* kann ermittelt werden, daß diese Finger lebenden Menschen vor etwa acht Tagen mit einer Art Fleischerbeil abgehackt worden sind. Das Brot ist genauso alt (*Ernährungslehre*).

Die Tür ist so stark gesichert, daß sie nur unter Einsatz von Sprengstoffen entfernt werden kann. Alternativ dazu kann jedoch auch die Außenseite des Towers erklettert werden (2 Proben auf *Klettern*). Auf der Dachplattform findet man nach einigem Suchen (*Wahrnehmung*) unter den Trümmern einer zerstörten Energiekanone eine ungesicherte Luke, durch die man ins zweite Obergeschoß gelangen kann.

2. OG/Kommandozentrale:

Der Raum strahlt eine irgendwie seltsame und unangenehme Atmosphäre aus. Der Boden ist staubbedeckt, die Außenwand wurde an mehreren Stellen durch panzerbrechende Geschosse zerstört; die Löcher sind jedoch zugemauert worden. Die einzigen Einrichtungsgegenstände sind ein Schreibtisch sowie ein Stuhl, auf dem ein Gerippe in TiPla-Rüstung ohne Helm sitzt (dieser liegt neben dem Schreibtisch auf dem Boden). Die Rüstung weist ihren Träger als Major des IV. Parajägerregiments "*Blutgreiffen*" des Kreuzritterordens aus.

Der Kopf des Toten weist im hinteren Bereich ein beträchtliches Loch auf, die rechte Faust umschließt eine Walter Q 38. An der Wand hinter dem Schreibtisch hängt eine mottenzerfressene Flagge der Blutgreiffen, in der Mitte verunziert durch einen Fleck unappetitlich verkrusteter Substanz (*Anthropologie*: menschliches Gehirn). Der Schreibtisch enthält einige Büroutensilien, ein Diktiergerät und mehrere Datenchips, die jedoch alle fein säuberlich formatiert worden sind.

Hier hat der Kommandant der Blutgreiffen sein Leben mit einer Todsünde beendet. Der Raum wurde viele Jahre später von den Nachfahren der Kreuzritter renoviert und zur Stätte der Verehrung hochstilisiert, da hier die Gebeine

des "Großen Vaters" ruhen. Sollte ein Angehöriger des Greiffenklau-Clans feststellen, daß die Charaktere den heiligen Schrein entweiht haben, so ist ihr Leben verwirkt. Die Greiffen werden dann versuchen, sie gefangenzunehmen, um sie bei nächster Gelegenheit hinzurichten.

Die Lagerhalle

In diesem Gebäude befinden sich tausende von Containern, die ungeordnet durcheinander liegen. Eine komplette Durchsuchung der Lagerhalle dauert 24 Stunden, geteilt durch die Anzahl der teilnehmenden Charaktere. Sie führt jedoch lediglich zu dem Ergebnis, daß keinerlei in irgendeiner Form nützliche Gegenstände mehr vorhanden sind. Alles brauchbare Material wurde entwendet.

Die einzigen hilfreichen Hinweise ergeben sich aus den Inventarlisten der größeren Container. Hier ist erkennbar, daß die Container hauptsächlich von *Oranien* stammten und daß der Bestimmungsort die ehemalige Shark-Kolonie *Ravenfall* im System *BD +434305* war (Computerinformationen über *Ravenfall* siehe *Spielhilfe 1* im Anhang, Seite 60). Es handelte sich um Lieferungen von Mikroelektronik, Luxuskonsumgütern und Textilien, die im Zeitraum 2230 bis 2236 abgeschickt worden sind.

V. Trommeln des Todes

Inzwischen haben sich die Passagiere der *Lady Chatterley* soweit vom ersten Schrecken über die absonderliche Zwischenlandung erholt, daß sie quengelig werden. Lauthals fordern sie Informationen über die genaue Lage. Es wird sich nicht vermeiden lassen, daß sie bald (entweder durch eigene Initiative oder aufgrund von Hinweisen der Charaktere) herausfinden, daß das Schiff auf einem unbekanntem Planeten gestrandet ist.

Nach kurzer Unterredung beschließt man einstimmig, die mißliche Situation durch Aktivität aufzubessern. Abenteurer, die sich einbilden, die Touristen würden brav in ihren Kabinen bleiben, bis die *Lady Chatterley* weiterfliegen kann, haben sich getäuscht. Man fordert eine Erkundungsexpedition, am besten in das Urwaldgebiet, um vielleicht ein paar Trophäen als Erinnerung an den Aufenthalt auf diesem seltsamen Himmelskörper zu erjagen.

Alle guten Worte sind zwecklos. Die Gäste pochen auf ihr Recht auf Unterhaltung und werden notfalls damit drohen, das Honorar der Charaktere zu streichen, wenn ihren Wünschen nicht unverzüglich nachgegeben wird. Zwangsläufig wird man also den Chopper und die beiden Landgraver des Safari-Raumers klar machen, um eine Expedition zu starten.



Viel ist es nicht gerade, was da hängt!

Iowem Eisenhower, Söldnerin

Iowem, Dein Humor ist immer wieder erfrischend. Da hat sich ein Ritterknecht eben das Hirn rausgepusst. Diese Fanatiker werden standardmäßig mit einer erbsengroßen Variante gezüchtet. Da fällt das Gehorchen leichter . . .

Julio Pasetti, Söldner

Die lieben Gäste sind mir zu aktiv. Die interessiert die Notsituation gar nicht. Nur Trophäen sind der Schlager. Geben wir ihnen ein bisschen Spaß.

*Hank Frenchfrie,
Kapitän*

In den Patronenkammern des Choppers ist genug Blei, um unsere Schächchen perfekt zu schützen. Das erinnert mich irgendwie an einen uralten Film. Spielt auf Terra in einem Land namens Vietnam . . . Vietnam . . . oder so ähnlich.

*Natascha Sulkov,
Pilotin*

Hilfe! Hilfe! Mein rosa Arztköffchen treibt ab!

*Friedrich von und zu Fraktellus,
Med-Tech*

Sämtliche Gäste legen (für Profis geradezu lächerlich anmutende) Safari-Kleidung an, die in den meisten Fällen von den führenden Modedesignern der TSU entworfen worden ist. Frau Ackerbaum glänzt durch einen geschmacklosen Cowboyhut mit Schlangenlederband und passenden Stiefeln dazu. Außerdem bewaffnet sich jeder (bis auf die weiblichen Groupies) mit einer *McEwen* "Force" (Schrotflinte, falls Ihnen kein Exemplar des *Overkill 1*-Quellenbandes für **Space Gothic** vorliegt, ersetzen Sie diese durch *McDuff* "Wolfsjäger") sowie einer *Luger* Automagnum .357 und einem *Siegel* Kampfmesser. Gekreuzte Gurte mit Schrotpatronen und Ersatzmagazinen für die Automags runden das Bild des Jammers ab.

Hier verzweigt die Handlung. Die beiden folgenden Abschnitte sind entsprechend der bevorzugten Fortbewegungsweise zu verwenden. Grundsätzlich spricht nichts gegen die Benutzung des Choppers, aber Landgraver sind natürlich viel romantischer. Immer daran denken: Die Gäste haben ein Heidengeld dafür bezahlt, das Abenteuer ihres Lebens serviert zu bekommen!

Aus der Luft

Ein erster Flug über den Urwald ergibt, daß die Baumwipfel so dicht zusammengewachsen sind, daß weder ein Einblick in die tiefer liegenden Regionen, noch eine sichere Landung möglich ist. Da der Chopper weder über einen Flammenwerfer, noch Entlaubungsmittel verfügt, muß notgedrungen diesseits des Flusses gelandet werden, der das Urwaldgebiet von der Ebene trennt. Die einzige Überquerungsmöglichkeit stellt eine Brücke dar, die schon aus der Luft geortet bemerkt worden ist (siehe auch Karte auf Seite 61). Hier ist auch eine ebene Fläche, auf der der Chopper problemlos gelandet werden kann.

Ortungen ergeben, daß sich etwa 10 km östlich des Raumhafens ein riesiges Sumpfgebiet erstreckt. Die begeisterten Kunden beratschlagen schon darüber, wie man am besten ein Floß bauen könnte, um den Sumpf zu erkunden. Zunächst jedoch, da ist man sich einig, soll der Waldrand am Flußufer erforscht werden (weiter unter: *Der Flußdämon*).

Zu Lande

Der Antigrav-Antrieb der Landgraver setzt häufig stotternd aus, so daß auf die Behelfsräder zurückgegriffen werden muß. Das macht die Fahrt über die nach Nordosten in Richtung Urwald führende Straße, die sich in einem erbärmlichen Zustand befindet, zu einer holprigen Angelegenheit. Der Asphalt ist an vielen Stellen gerissen und völlig vermoost.

Der Zustand bessert sich jedoch nach 3 Kilometern, als man an eine Abzweigung nach Osten in Richtung Fluß/Urwald kommt. Sowohl die Abzweigung als auch die weiter nach Nordosten führende Straße weisen Spuren jüngerer Benutzung auf. Mittels *Spurenlesen* findet man Abdrücke nackter Füße sowie mehrerer Tiere mit straußenartigen Klauen.

Natürlich bestehen die Expeditionsgäste auf die Ostabzweigung, um zum Urwald zu gelangen. Nach 1200 Metern ist ein Pfosten zu bemerken, der rechts neben dem Weg aufgestellt worden ist. Der hölzerne Pfosten ist knapp zwei Meter hoch, mit Pflanzenresten und Stoffetzen dekoriert und trägt auf seiner Spitze einen mumifizierten, nicht ganz menschlichen Schädel (GZ-Probe, -1W4 GZ und *Schock / 0*)! Untersucht man den Schädel mittels *Anthropologie*, so stellt man fest, daß er einem Menschen gehörte, der offenbar an strahlungsbedingten genetischen Defekten litt. Er ist mit konservierenden Pflanzenextrakten mumifiziert worden und schätzungsweise ein halbes Jahr alt.

"*Heia Safari*", jubelt Godjester. "*Das ist ja wie in diesen Tigris-Joe-Holos! Feindselige Eingeborenenstämme, die den weißen Eindringlingen mit magischen Fetischen drohen! Ich rieche Abenteuer; los geht's!*"

Trotz des Gequengels der Groupies und (gegebenfalls) der Warnungen der Reisebegleiter sind die Kunden nun noch fester davon überzeugt, genau auf der richtigen Spur zu sein. Der Weg führt auf ein ausgedehntes Urwaldgebiet zu und endet schließlich an einem gut fünf Meter breiten Fluß, dessen trübe Fluten einen infernalisches Gestank absondern. Eine seltsam verwachsen aussehende Brücke führt ans andere Ufer, wo man im Zwielflicht eine bizarre Maske ausmachen kann, die in Kopfhöhe an einem Ast baumelt. Die Bäume sind extrem fremdartig, und einige von ihnen scheinen ihre Äste wie drohende Geisterfinger zu bewegen.

Der Flußdämon

Die Brücke ist in Wirklichkeit ein besonders heimtückisches Raubtier, das im Lauf der Zeit eine perfekt an die Menschenjagd angepaßte Tarnung entwickelt hat. Der Dämon sucht sich Stellen aus, an denen ein Fluß häufig überquert wird, und nimmt die Form einer pflanzenüberwucherten Brücke an. Sobald lukrative Beute seinen Körper betreten hat, rollt er sich zusammen und beginnt, die Leckerschmeckerchen zu verdauen.

Nachdem die erste Person die Mitte der Brücke erreicht hat, schnappt die Falle zu. Jeder, der sich jetzt auf dem Flußdämon befindet, wird mit den unten beschriebenen Folgen gefangen, falls ihm keine *GES*-Probe mit einer anschließenden *Springen*-Probe gelingt.

Flußdämon (Trophäenwert 35 EH):
STK 120, GES 90, KON 150, "Tarnung" 70%,
"Zuschnappen" automatisch. Bewegung 1 Me-
ter/Phase, Basis-TP 30 (keine Lokalisierung),
Rüstung 1W4.

Greift Opfer durch Umhüllen an, falls diesem nicht Probe auf GES und "Springen" gelingt. Verursacht anschließend pro Phase 1 TP Verdauungsschaden an jedem Körperteil. Rüstung wird innerhalb ihres Mindestwertes in Phasen zersetzt.

Jeder Schaden, der die Rüstung des Flußdämons durchdringt, wird im Verhältnis 2:1 zwischen ihm und seinem Opfer aufgeteilt (zufällige Lokalisierung). Die Umklammerung öffnet sich, sobald der Flußdämon alle seine TP verloren hat. Auch das Opfer kann von innen gegen das Tier kämpfen, muß aber vor jedem Angriff eine GES-Probe bestehen.

GZ-Verlust:

1. Begegnung = -1W4+2 GZ und Panik / 0.

Weitere Begegnungen = -1 GZ / 0.

Sollte durch die Attacke des Flußdämons ein Abenteuerer oder Kunde getötet werden, so muß für die verbleibenden Touristen sofort eine GZ-Probe durchgeführt werden. Bei einem Mißerfolg bittet der Betreffende darum, zum Schiff zurückgebracht zu werden und bleibt mindestens 24 Stunden in seiner Kabine. Im Erfolgsfall zuckt man die Schultern und besteht darauf, die Safari fortzusetzen. "Wo gehobelt wird, da fallen Späne!"

Ruf der Wildnis

Nach diesem unerquicklichen Ereignis ist der Jagdeifer der Kunden ein wenig gedämpft. Dennoch bestehen sie darauf, die Safari fortzusetzen. Man beschließt, zunächst ein Lager aufzuschlagen, was die Reisenden wieder einmal zu kindischer Freude bewegt. Camping im Freien! Tolle Sache! Meister Shumann hat seine Gitarre mitgebracht und bietet an, nach der Jagd am Lagerfeuer einige Flamenco-Stücke zum besten zu geben. Der Vorschlag wird mit großem Hallo begrüßt.

Während die Charaktere damit be-
traut werden, die mitgebrachten
Zelte aufzuschlagen, widmen sich
Thomas Godjester und Dr. Fliesen (ge-
gebenenfalls in Begleitung von Spieler-
charakteren) der Feuerholzsuche. Dazu über-
queren sie die nunmehr von ihrem Parasiten
befreite Brücke und betreten den Rand des
Urwaldes. Abseits der in einen Trampelpfad
übergegangenen Straße ist das Unterholz dicht
und unwegsam. Es erklingen die typischen
Urwaldgeräusche wie Insektenzirpen, Rascheln

und zuweilen affenartiges Geschnatter oder ein dumpfes Brüllen aus weiter Ferne (wohl dem Spielleiter, der eine entsprechende Geräusch-CD sein eigen nennt).

Plötzlich tippt der Doktor Herrn Godjester auf die Schulter, legt den Zeigefinger an die Lippen und deutet mit dem Lauf seiner Schrotflinte ins Gebüsch. Mittels *Wahrnehmung* sind zwei Paar großer, gelber Augen zu sehen, etwa drei Meter von der Gruppe entfernt.

"Jeder einen", deutet der Doktor mit umständlichen Gesten an. Godjester nickt und legt an. In diesem Moment explodiert das Gebüsch.

Ave Imperator!

Charaktere mit *Zoologie* erinnern sich daran, das aus dem Unterholz hervorsprende Reptil schon einmal gesehen zu haben. Eine gelungene Fertigungsprobe ruft eine Datei aus *Friebels Tierleben* ins Gedächtnis. Können Sie die Stimme Dr. Grzimeks imitieren, lieber Spielleiter?

Die Imperator-Echse

Heimatplanet Ravenfall, System BD +434305, ausgerottet

"Dieser nimmersatte Räuber erreichte – auf den Hinterläufen stehend – eine Schulterhöhe von bis zu 250 Zentimetern. Er betrachtete alle in seinem Revier befindlichen Lebewesen – gleich welcher Größe – als seine Speise. Imperator-Echsen lebten in Paaren zusammen, die ein Leben lang beieinander blieben und sich gemeinsam liebevoll um Aufzucht und Hege der 2 bis 3 Jungtie-

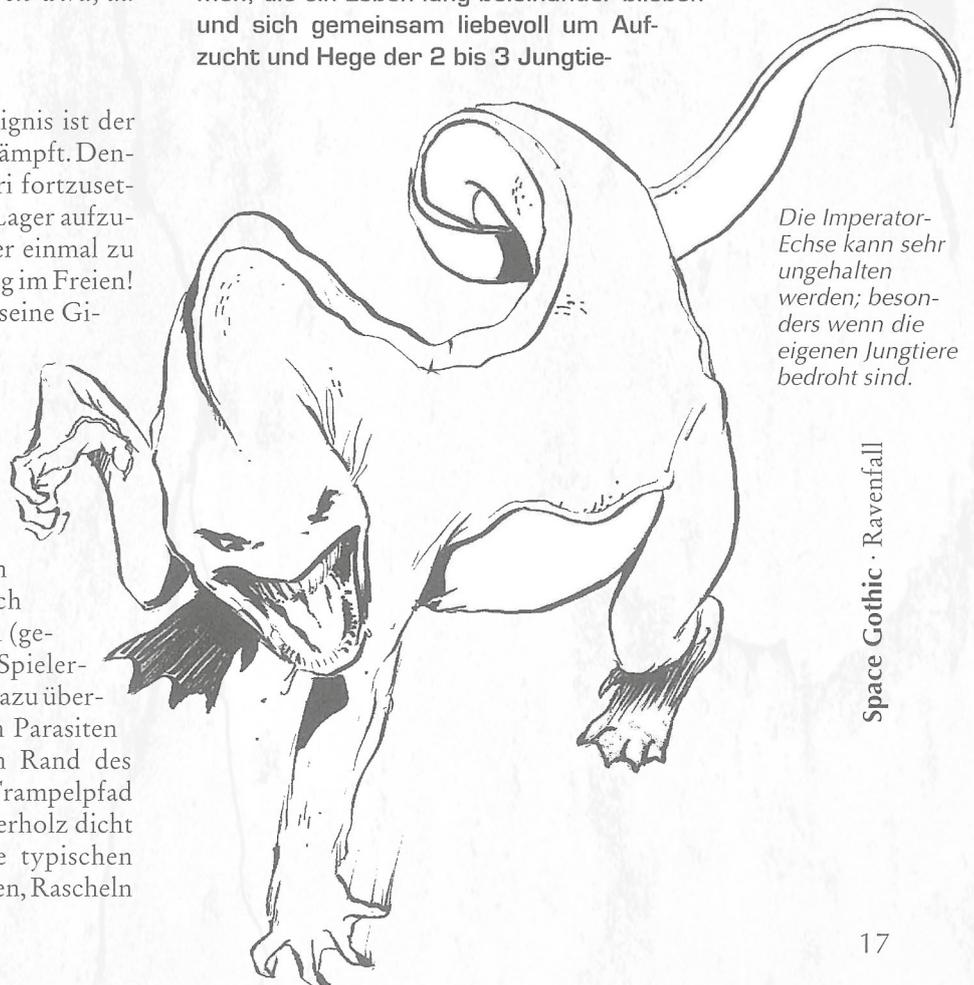


Die Brücke lebt? Scheißendrrreck! Pasetti, Ihr müßt gezielt schießen! Verletzt den Touri nicht. Die Prämie ist das wichtigste an dem Edelviech.

*Fredo Horbit,
Scout*

Ist in Arbeit!

*Julio Pasetti,
Söldner*



Die Imperator-Echse kann sehr ungehalten werden; besonders wenn die eigenen Jungtiere bedroht sind.

Space Gothic · Ravenfall

Tja, dann kam die Echse angeschlichen und fauchte fürchterlich. Wir beide sind eiskalt geblieben und haben visiert. Ich kann nur soviel sagen, jeder Schuß ein Treffer! Nicht wahr, Herr Fliesen?

Dr. Thomas
Godjester,
Gast

Ganz genau! Das zweite Exemplar wollte dann fliehen. Aber nicht mit uns! Das Echsenvieh ist sauber erwischt worden. Die Jungtiere sind ja nichts wert, die haben wir mit den Stiefelabsätzen erledigt. Die Haut der ausgewachsenen Tiere ...

Dr. Dietrich
Fliesen,
Gast

Warum mache ich diesen Job eigentlich? Diese verfetteten Wohlstandsbürger haben keinerlei Respekt vor der Natur. Jungtiere töten. Es ist zum Kotzen ...

Fredo Horbit,
Scout

re kümmerten. Auch die Jagd wurde gemeinsam vollzogen, wobei sich in der Regel die Jungtiere im Hintergrund hielten und eines der Elternteile nach vorne stürmte, während das andere mit unglaublichem Geschick den Gegner umrundete, um ihm in den Rücken zu fallen.

Leider ist dieses possierliche Geschöpf mit der Vernichtung der Kolonie Ravenfall als ausgestorben zu betrachten."

Godjester und Dr. Fliesen schreien entsetzt auf und geben jeder einen Schuß auf die angreifende Echse ab. Die zweite Echse umgeht mit atemberaubender Geschwindigkeit die Gruppe, um drei Phasen später von hinten über ihre Opfer herzufallen. Falls sich keine Charaktere bei den beiden Touristen befinden, können deren Rollen für die Dauer des Kampfes von zwei Spielern übernommen werden.

Imperator-Echse (Trophäenwert 300 EH):
STK 90, GES 100, KON 90, "Schleichen" 60%, "Tarnung" 60%, "Wahrnehmung" (Wittern) 70%, "Flink über alle Hindernisse um eine Abenteurergruppe herumlaufen, um dieser in den Rücken zu fallen" 80%, "Biß" 50% (Schaden: 1W8+2). Bewegung 8 Meter/Phase, Basis-TP 18 (keine Lokalisierung), Rüstung 1W4+1. Treten generell pärcchenweise auf. 10% Wahrscheinlichkeit auf 1W3 Jungtiere (kämpfen nicht) im Hintergrund. Eine Echse attackiert frontal, während die andere in 3 Phasen die Opfer umrundet, um sie in die Zange zu nehmen. Kämpfen, bis ein Tier die Hälfte seiner Basis-TP verloren hat, dann Flucht.

☞ *Achtung: Imperator-Echsen fliehen unter keinen Umständen, wenn Jungtiere anwesend sind.*
Treffertabelle Imperator-Echse: 1-2 Kopf (15 TP), 3-8 Rumpf (18 TP), 9-10 Schwanz (9 TP), 11-12/13-14 linkes/rechtes Vorderbein (je 9 TP), 15-17/18-20 linkes/rechtes Hinterbein (15 TP). GZ-Verlust:

1. Begegnung = -1W4+2 GZ und Panik / 0.
Weitere Begegnungen = 0.

Auch hier gilt nach dem Kampf das gleiche wie oben (*Der Flußdämon*). Es ist wahrscheinlich, daß Dr. Fliesen und Godjester zumindest verletzt werden. Sie sind jedoch so vom Jagdfieber gepackt, daß sie sich weigern, zum Schiff zurückzukehren und ihre Wunden lieber vorort versorgen lassen. Falls das aufgrund der Schwere der Verletzungen nicht möglich ist, lassen sie sich murrend in einen der beiden Stasis-Tanks der *Lady Chatterley* bringen.

Sollte es jedoch gelingen, eine der Echsen zu erlegen, so ist die Freude groß. Der Doktor und Godjester lassen sich als strahlende Helden in Siegerpose mit dem Fuß auf dem Kopf des

Kadavers filmen und jubeln wie Schulbuben über ihr Jagdglück. Man beschließt, eine Ruhephase einzulegen (seltsam, auf diesem Planeten wird es weder richtig hell, noch richtig dunkel) und beauftragt einen der Charaktere, die Beute zum Laderaum des Raumers zu bringen und in einer der bereitstehenden Gefriertruhen zu deponieren.

Nun wird es richtig schnulzig. Das Lagerfeuer flackert, und nachdem Meister Shumann einige Flamenco-Balladen gespielt hat, läßt er sich dazu breitschlagen, auf populäre Volksmusik umzuschwenken. Alles freut sich, und alle singen und schunkeln mit. Besonders Frau Ackerbaum brilliert durch ihre heisere, vulgäre und erstaunlich laute Stimme. Champagner fließt, man grillt Lachsfilets am Feuer und zotige Witze machen die Runde. Schließlich verschwinden die Gäste nach und nach in den Zelten; aus einigen sind bald sonderbare Geräusche zu vernehmen ...

Die Bewachung des Lagers interessiert im übrigen niemanden, wozu hat man schließlich diese netten Reisebegleiter angeheuert?

Trommeln

Spieler, die sich jetzt schon wie im billigsten Afrika-Abenteuerfilm vorkommen, werden eines besseren belehrt: Es gibt noch abgedroschene Klischees, und auch diese werden ihnen nicht erspart bleiben.

Mitten in der Ruhephase, die eigentlich auf acht Stunden festgesetzt war, bemerken die Wachhabenden plötzlich ein dumpfes Geräusch. Nein, das sind keine Urwald-Trommeln aus der Ferne. Oder doch? Nach genauerem Hinhören ist man sich sicher. Es handelt sich um monotones Getrommel, das an tief im Inneren verborgenen Urängsten rüttelt und nach und nach die Nerven bloßlegt. Das Geräusch scheint aus dem Südosten zu kommen.

Falls die Neugier der Charaktere nicht schon allein dadurch angestachelt wird, folgt als letztes Überzeugungsmittel noch ein schriller Angstschrei aus der gleichen Richtung. Eine Dame in Not! Wer kann sich da noch widersetzen?

Sollten die Abenteuer ihre Schützlinge aufwecken, um sie über die Geräusche zu informieren, so werden sich diese sofort mit Begeisterung einer Rettungsaktion anschließen. Eile ist geboten, also sollte man den Chopper nehmen, um zur Quelle der Geräusche zu gelangen. Zur Not kann man sich ja mit der Seilwinde in den Urwald hinunterlassen.

Falls die Charaktere aber lieber zu Fuß gehen möchten, können sie ohne große Probleme dem Trampelpfad folgen, der sich durch den immer unheimlicher werdenden Urwald schlängelt.

Wenn Sie es wünschen, dürfen sie den Drei-Kilometer-Marsch ruhig durch ein paar Begegnungen mit selbstentworfenen Bestien oder einem weiteren Echsenpärchen auflockern, aber gedämpftes Licht und passende Musik reichen eigentlich aus, um eine gruselige Atmosphäre aufkommen zu lassen. Achten Sie nur darauf, den folgenden Abschnitt gegebenenfalls von einem Luft- in einen Bodenangriff umzuwandeln.

Die Mutanten tanzen

Nur über eine schmale Holzbrücke mit dem Festland verbunden, liegt ein von drei Meter hohen Palisaden umzäuntes Dorf auf einer Insel im Sumpf. Es besteht aus zwölf strohgedeckten Hütten und einem hölzernen Häuptlingshaus, die im Kreis um einen Koch- und Zeremonienplatz in der Mitte angeordnet sind. Die Insel ist von mangrovenartigen Bäumen umwachsen. Hier ist die Heimat der Sumpfmутanten. Im Gegensatz zu den Bergmutanten des Westens handelt es sich bei ihnen nicht um Nachfahren von Shark-Soldaten, sondern um Abkömmlinge der Kreuzritter und Zivilisten. Da die Herren von Greiffenhorst diejenigen, die das Mal der Mutation tragen, unbarmherzig zu Tode foltern, verstecken viele Bauern die betroffenen

Kinder vor ihren Herren und bringen sie bei der ersten Gelegenheit zur Urwaldbrücke. Die Mutanten, die im Laufe der Jahre eine eigene Kolonie gebildet haben, kommen regelmäßig an den Waldrand, um nach solchen Kindern Ausschau zu halten. Sie werden freundlich aufgenommen und von Ammen großgezogen. Vor kurzem hat *Sheila von Greiffenhorst*, die einzige Tochter von *Baron Baldric*, von einem gefolterten Bauern von dem Dorf erfahren. Ohne Erlaubnis ihres Vaters rüstete die rauflustige Ritterin eine kleine Expeditionsgruppe aus, um die Mutanten zur Strecke zu bringen. Die Aktion war ein Debakel. Der Flußdämon holte sich den ersten ihrer zehn Begleiter, drei weitere fielen den Imperator-Echsen zum Opfer. Vier der Ritter wurden aus dem Hinterhalt von Giftspeeren getötet. Sheila selbst und die letzten zwei ihrer Begleiter sind gefangenegenommen worden. Als die Charaktere eintreffen, sind die Mutanten gerade dabei, die verhassten Ritter in einem schaurigen Ritual ihrem Gott, dem großen Sumpfteufel, zu opfern.

Apocalypse Now!

Den Abenteurern bietet sich ein bizarres Bild. Im Zentrum des Dorfes sind drei Pfähle in den Boden gerammt worden. An einem hängt eine nackte, blutüberströmte Leiche, der offenbar große Fleischstücke aus dem Körper geschnitten worden sind. Der zweite enthält einen blonden, blauäugigen Hünen, der außer ein paar kleineren Verletzungen noch keine Spuren von Folter aufweist. An den dritten Pfahl schließlich ist eine (ebenfalls nackte) äußerst attraktive junge Frau mit feuerroten Locken gebunden. Vor ihr steht eine entstellte Kreatur mit einer grotesken Maske, die in der einen Hand eine Sichel hält, während die andere lüsternd die Brüste der Rothaarigen befigert. Im Kreis um die Pfähle herum tanzen gut drei Dutzend halbnackter Mutanten; im Hintergrund sitzen sieben Trommler, die nach wie vor mit stumpfem Blick ihre Instrumente bearbeiten. Doch die Kavallerie ist ja schon da! Wagners *Ritt der Walküre* eignet sich übrigens prächtig als Begleitmusik, wenn Sie einen ausgeprägten Sinn für das Makabre haben. Als der Chopper mit fauchenden Antriebsdüsen aus dem Himmel herabstößt, läßt der Maskierte mit einem entsetzten Quieken seine Sichel fallen und rennt zu der Holz-



Der Mann am Nebenpfahl ist aber auch sehr gut gebaut. Ich muß ihn mal zum Essen einladen. Oder ins Kino zum Kuschneln. Ob es hier ein Kino gibt?

Kuno Graf
Remmeldorf,
Gast

Eine Frau in Not? Das ist ein Fall für echte Helden! Jetzt wird scharf geschossen! Fresse, Kati! Hör' auf zu motzen. Ich fickte, wen ich will!

Dr. Thomas
Godjester,
Gast



Dr. Fliesen, Kopftrophäen von annähernd menschlichen Wesen sind in Ihrem Safaripaket nicht enthalten. Vielleicht können wir aus den Leuten irgendwelche Informationen herausholen.

Hank Frenchfrie, Kapitän

Wow! Die Eingeborenen sind wirklich gut gebaut. Ob die Rothaarige noch Schwestern hat?

Heinrich Larve, Gast

Diese Fremden mit dem seltsamen Gebaren könnten uns nützlich sein. Wir bringen sie erst mal zu meinem Vater.

Sheila von Greiffenhorst, Ritterin

hütte. Die übrigen Mutanten eilen schreiend in alle Richtungen. Einige sind so entsetzt, daß sie die Einzäunung verlassen und von der Brücke in den Sumpf springen.

Wie es weitergeht, hängt von der Gewaltbereitschaft Ihrer Mitspieler ab. Der Dorfplatz ist groß genug, um den Chopper ohne Gefahr für die Gefangenen zu landen. Es ist auch problemlos möglich, die Dorfbewohner mit gelegentlichen Warnschüssen auf Distanz zu halten und die Gefangenen zu befreien, ohne ein Blutbad anzurichten. Sollten die Abenteurer es vorziehen, die nur mit Wurfspießen bewaffneten Primitiven mit überlegener Feuerkraft zu masakrieren, werden diese in einem verzweifelten Angriff zurückschlagen und versuchen, wenigstens ein paar der Eindringlinge mitzunehmen. Man beachte, daß der Chopper als ziviles Luftfahrzeug keine Rüststationen zur Montage von schweren Waffen hat, also müssen sich die Schützen in die Seitentüren stellen, wo sie (aufgrund der geringen Reichweite von Schrotgewehren) durchaus einem gut gezielten Speerwurf zum Opfer fallen können. Die Spielwerte der Mutanten befinden sich im Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 51).

Die beiden noch lebenden Gefangenen sind zunächst genauso entsetzt wie ihre Peiniger, fangen sich jedoch rasch wider. Als die Abenteurer auf sie zukommen, blickt ihnen die Frau stolz aus ihren funkelnd grünen Augen entgegen. Nun fällt auf, daß sie auf dem linken Oberarm die Tätowierung des Kreuzritterordens trägt (wenn auch in ungewöhnlicher Form durch zusätzliche Schnörkel verziert). Sie ruft ein scharfes Kommando in einer seltsam vertraut klingenden Sprache. *Med-Tech* oder *Mönche* können sie verstehen, ansonsten muß Dr. Fliesen übersetzen:

"Bindet mich los, oder wollt Ihr mich angaffen, bis sie wiederkommen?" Die Dame spricht fließendes Latein!

Falls die Charakter sie auf Standard ansprechen, antwortet sie mit ungläubigem Blick, ebenfalls auf Standard:

"Ihr tragt Waffen wie Edle, doch Eure Sprache ist die von Sklaven. Wer seid ihr?"

Sollten die Charaktere mit einer glaubhaft klingenden Erklärung aufwarten ("*Wir sind Reisende aus einem fernen Land*", etc.) und ihr gegenüber eine gebührende Höflichkeit an den Tag legen (wozu vor allem gehört, daß sie ihre Blicke von Sheilas Körper abwenden, zumindest, solange er unbekleidet ist), zeigen sich die beiden als umgänglich und können im Verlauf des Abenteuers noch von großem Nutzen sein. Sheila berichtet, die Tochter des mächtigen Barons *Baldric von Greiffenhorst* zu sein, der im

Norden eine stolze Burg besitze. Sie behauptet, auf einem Jagdausflug von den hinterhältigen Mutanten in eine Falle gelockt worden zu sein. *"Acht unserer tapfersten Krieger haben sie meuchlings ermordet, diese Bastarde Satans! Dem Großen Vater sei Dank, daß Ihr rechtzeitig gekommen seid!"*

Die Lady versichert, der Baron werde zu Ehren der Abenteurer ein vortreffliches Gelage abhalten lassen, wenn man sie unversehrt zur Burg zurückbringe. Sollten sich die Charaktere jedoch ungebührlich und aufdringlich benehmen oder groteske Geschichten wie *"Wir sind die Götter von den Sternen"* etc. aufzischen, verfallen sie und der letzte Ritter in düsteres Schweigen und werden versuchen, bei nächster Gelegenheit zu fliehen. Nähere Informationen über Sheilas Charakterzüge und ihre Reaktionen auf die Abenteurer sind dem Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 48) zu entnehmen.

Sobald Sheila und ihr noch lebender Begleiter, *Sir Ulrik*, losgebunden sind, eilen sie zur Hütte des Häuptlings, um ihre Rüstungen zu holen, die sich dort befinden (siehe unten). Sie dulden keine Einwände und reagieren äußerst ausfallend, wenn man versucht, sie mit Gewalt daran zu hindern.

Häuptlingshütte:

Die Hütte ist vollgestopft mit Tierknochen, Kräutern und Lehmkännchen unidentifizierbaren Inhalts. In der rechten Ecke neben der Eingangstür liegen die Rüstungen und Waffen der Ritter achtlos übereinandergestapelt. In der linken Ecke befinden sich eine Feuerstelle, daneben ein Lager aus schmutzigen Strohmatte, auf denen mit angstverzerrten Gesichtern zwei Mutantenfrauen kauern, vor denen sich der Maskierte schützend mit einer scharfkantigen Keule in der Hand aufgebaut hat. Er redet nur, wenn er angesprochen wird und kämpft nur, wenn man sich ihm und seinen Frauen aggressiv nähert. Sobald Sheila und Ulrik ihre Rüstungen und Waffen wiederhaben, werden sie versuchen, die drei zu töten, was ihnen auch, falls sich die Charaktere nicht einmischen, problemlos gelingt. Verlangen die Charaktere jedoch, die Mutanten am Leben zu lassen, wird Sheila wütend und fragt:

"Was wollt Ihr das Gezücht der Hölle verschonen, Ihr Schwachsinnigen? Wißt Ihr nicht, daß sie kleine Kinder verzehren und den Sumpfteufel anbeten?"

Dennoch werden die beiden zögern, sich den mächtigen Fremden offen zu widersetzen. Sie verlassen schweigend die Hütte und schmollen.

Durch ein Gespräch mit dem Maskierten, der sich als Häuptling *Dreizehn-Finger* vorstellt, erfahren die Charaktere, daß die Mutanten hier

in Frieden lebten, bevor sie von den Rittern angegriffen wurden. Er berichtet weiter, daß die Ritter im Norden auf ihrer Burg hausen und dort die Bauern blutig knechten und allen Mutanten den Tod geschworen haben. Auf den Sumpfteufel angesprochen, verteidigt er sich: "Er ist der Herr dieses Landes, wir müssen ihm zuweilen ein krankes Kind opfern, damit er uns hier leben läßt!"

Falls die Charaktere ihn und seine Frauen verschonen und unter den Dorfbewohnern kein Blutbad angerichtet haben, dankt ihnen Dreizehn-Finger, daß sie die Ritter zurückgehalten haben und verspricht ewige Freundschaft. Er schenkt ihnen sein wertvollstes Artefakt: eine uralte *Walter Q38* ohne Munition, aber sorgfältig in Öltuch eingeschlagen und voll funktionsfähig.

Der Sumpfgott

Durch den Blutgeruch angelockt, umkreist der Sumpfgott der Mutanten, ein riesiger Krake, aufgeregt die Insel. Sollten Charaktere über die Brücke in das Dorf kommen oder es über die Brücke verlassen, greift er sofort an. Falls er getötet wird, zeigen die Mutanten große Dankbarkeit und fallen, kehlige Gesänge ausstoßend, vor ihren Rettern auf die Knie.

Sumpfrake:

STK 110%, "Tarnung" 80%, "Biß" 100% (gegen herangezogene Opfer, Schaden 2W6+2) "Tentakel" 50% (fesseln), "Ringkampf" 80%, Bewegung 1 Meter/Phase, Basis-TP 25, Rüstung 1W4+2.

Greift Opfer mit Tentakel an. Bei gelungenem Angriff muß Opfer Widerstandsprobe "Ringkampf" bestehen, sonst gefesselt. Gefesseltes Opfer wird innerhalb von 3 Phasen zum Maul gezogen.

Treffertabelle Sumpfrake: 1-8 Körper 25 TP, 9-10/11-12/13-14/15-16/17-18/19-20 Tentakel zu je 10 TP.

GZ-Verlust:

1. Begegnung = -1W4+2 GZ und Panik / 1.
Weitere Begegnungen = -1 GZ / 0.

Die Helden sind müde

Nun sind die werten Kunden aber rechtschaffen müde, bei so viel Abenteuer in so kurzer Zeit. Man beschließt, Camping Camping sein zu lassen und zum Raumschiff zurückzukehren. Lady Sheila und Sir Ulrik freuen sich über eine Einladung zu ihren Rettern (oder schweigen verstimmt, wenn sie sich schlecht behandelt fühlen) und bewundern die Handwerkskunst, mit der das seltsame Haus auf dem Leichenfeld so rasch errichtet worden ist. Nach einer herzhaften Mahlzeit begibt man sich zur Ruhe und träumt von den turbulenten Ereignissen.

⚠ *Achtung: Lady Sheila und Sir Ulrik werden natürlich die Gelegenheit nicht verstreichen lassen, den Schrein des Großen Vaters zu besuchen, wenn sie schon einmal auf dem Landefeld sind. Falls sie den kleinen Altar auf der Treppe des Towers in irgendeiner Form verwüstet oder sonstwie entweiht vorfinden, werden sie die Abenteurer fragen, ob diese etwas über dieses unglaubliche Sakrileg wissen. Falls sich den beiden Rittern auch nur der geringste Verdacht aufdrängt, die Charaktere hätten etwas mit der Schändung ihres Allerheiligsten zu tun, werden sie sofort wie Berserker angreifen und erst zu kämpfen aufhören, bis sie betäubt oder getötet werden. Fall sie dies überleben, stehen die Beziehungen zwischen der Spielergruppe und den Rittern natürlich unter einem sehr schlechten Stern.*

VI. Ritter im Weltall

Allgemeines

Die Familie derer von Greiffenhorst besteht aus den Nachkommen eines Hauptmanns aus Major *Deng Feis* Stab, der nach dem Zusammenbruch von *Ravenfall* die Kontrolle über die verbleibenden Ritter an sich gerissen und ein improvisiertes Lehenssystem eingeführt hatte. Seit mehr als siebenhundert planetarischen Jahren ist die Vormachtstellung der Familie ungebrochen. Der amtierende Baron ist jeweils Herr über alles Leben auf dem Planeten und verteilt das Land an seine Lords, wobei diese Lehen zwar erblich sind, aber im Falle von Unstimmigkeiten ohne weiteres wieder entzogen werden können. Zur Zeit herrscht *Baldric von Greiffenhorst* mit eiserner Faust über seine Untertanen. Er gilt als humorlos, grausam und unbezwingbar. Nähere Informationen bietet das Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 48). Burg Greiffenhorst ist nicht die einzige Festung der Ritter auf dem Planeten. Die fünf mächtigsten Lords leben jeweils mit ihren Familien und Gefolgsleuten in einer eigenen Burg (siehe auch im Kapitel *Nichtspielercharaktere* ab Seite 49).

Die Ritter führen ein strenges Regime über die auf *Ravenfall* lebenden Bauern, bei denen es sich um Nachfahren der geretteten Zivilisten und der einfachen Soldaten handelt. Per Gesetz, das von Baron *Wilhelm von Greiffenhorst* im Jahr 50 planetarischer Zeitrechnung erlassen wurde, sind alle Bauern Leibeigene der "Herren" (Ritter), welche sie zum Frondienst zwingen, berauben und mißhandeln dürfen, wie es ihnen beliebt. Lediglich das Töten eines Bauern, außer in Notwehr, ist den einfachen Rittern verboten. Dieses Recht über Leben und Tod ist den Angehörigen der Familie von Greiffenhorst vorbehalten.



Ich frage mich, wann wir hier mal auf die Kacke hauen.

lowem Eisenhower, Söldnerin

Die Landschaft ist wirklich schön. Diese verwachsenen Gestalten stören den Eindruck leider etwas.

Fredo Horbit, Scout

*Ich hätte Ärztin
werden sollen.
Dann wäre mein
Latein nicht so
eingerostet.*

*Natascha Sulkov,
Pilotin*

*Ich hab's! Wir
sind in einer
Sendung der
versteckten
Kamera! So was
kann es doch
nicht geben! Juhu,
Mama! Ich bin's,
Junior!*

*Julio Pasetti,
Söldner*

Nur den Rittern ist es gestattet, die auf *Ravenfall* beheimateten Reitechsen zu benutzen.

Kultur

Wie alle anderen Bewohner von *Ravenfall* haben sich auch die Ritter geistig und moralisch stark zurückentwickelt. Sie schmücken beispielsweise ihre Rüstungen mit Haaren, Knochen und Zähnen ihrer erschlagenen Feinde. Angehörige des Herrscherhauses erkennt man an den Fingerknochen der leibeigenen Bauern, die als Kragenzier ihre Rüstung schmücken, da jedem Leibeigenen bei Erreichen der Volljährigkeit (mit sechzehn Jahren) zum Zeichen seiner Knechtschaft der kleine Finger der linken Hand abgeschlagen wird.

Als Sprache der herrschenden Klasse wurde schon früh Latein eingeführt, um zu demonstrieren, daß allein die Edlen in der Lage sind, die Worte der hochgeachteten Kapläne (Priester) zu verstehen (siehe unten, *Religion*). Das Lesen von Büchern und anderen Dokumenten ist allein den Kaplänen vorbehalten, für alle anderen gilt es als Gotteslästerung. Insofern haben die Kapläne die heiligen Schriften, die nach ihrem eigenem Gutdünken auszulegen.

Trotz der Rücksicht die Ritter

nen vorbehalten, es als Gotteslästerung die heiligen Schriften nach ihrem Gutdünken

entwicklung sind über ihre Wurzeln



*Die düsteren Nachfahren
der Blutgreiffen . . .*

durchaus im Klaren. Sie wissen, daß sie von einem Volk abstammen, das unglauubliche technische Errungenschaften hatte und die Möglichkeit besaß, zwischen den Sternen zu reisen. Von daher ist es den Charakteren nicht möglich, mit den Einheimischen umzugehen, als seien sie die "Götter von den Sternen". Die Greiffenhorsts sind durchaus in der Lage, einen Gott von einem Menschen zu unterscheiden und bringen überlegener Technik zwar Ehrfurcht entgegen, werden aber, falls diese gegen sie eingesetzt wird, mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen die Angreifer vorgehen.

Das Leben der Adligen ist von ihren eher einfachen Lebensumständen und den Gegebenheiten des Planeten geprägt. Mangels Tag- und Nachtphasen wird der Zeitablauf durch den jeweils amtierenden Kaplan bestimmt. Die Dauer eines Tages ist in Anlehnung an alte Überlieferungen auf jeweils 24 Stunden festgelegt worden. In der Kapelle von Burg Greiffenhorst befindet sich eine mechanische Uhr, die jeden "Morgen" um 6:00 Uhr in einem fest vorgeschriebenen Ritual aufgezogen wird. Anschließend läuten die Meßdiener die Glocken der Kapelle, welche weit über die Ebene zu hören sind und für die einfachen Bauern das Signal sind, mit der Arbeit zu beginnen. Die Adligen und die Offiziere der Wache hingegen nehmen sie als Zeichen, sich zum allmorgendlichen Gottesdienst einzufinden. Dieser dauert von 7:00 Uhr bis 7:30 Uhr. Anschließend trifft man sich zu einem deftigen Frühstück im Thronsaal. Nun widmen sich die Ritter ihrem Tagewerk, das aus der Aufsicht über Bauern, dem Waffentraining, gelegentlichen Treffen mit Adligen anderer Burgen sowie der Planung und gegebenenfalls Ausführung von Jagdausflügen und Überfällen auf Sumpfmantanten oder die Nukes besteht.

Gegen 19:00 Uhr trifft man sich wieder im Thronsaal, wo nach einer kurzen Predigt des Kaplans das gemeinsame Abendessen eingenommen wird. Nur wenn es einen besonderen Anlaß gibt (z. B. Geburtstage, Feiertage oder den Besuch von Gästen) findet anschließend ein Umtrunk statt, der sich bis spät in die Nacht ziehen kann. Ansonsten geht man früh zu Bett.

Die einfachen Soldaten haben noch weniger Abwechslung. Ihr Tagesablauf besteht aus einer kurzen Morgenandacht, die einer der Meßdiener auf dem Burghof abhält, sowie endlosen Wachdiensten, Waffenübungen und zwei einfachen Mahlzeiten. Nur etwa drei Stunden täglich stehen den Männern und Frauen der Wache zur freien Verfügung, falls sie sich nicht gerade auf einem Kriegszug befinden.

Religion

"Die Welt", so predigt Pater Galahad, der Kaplan von Burg Greiffenhorst regelmäßig, "ist nur durch das Verschulden unserer Ahnen zu dem geworden, was sie ist. Einst reisten wir in großen Schiffen zwischen den Sternen. Wir herrschten über mächtige Technik und verfügten über Waffen, die eine so unglaubliche Vernichtungskraft hatten, daß kein Feind es wagte, gegen uns vorzugehen. Doch in all unserer Macht vergaßen wir, wem wir sie zu verdanken hatten. Immer seltener wurden die Gebete und Opfertgaben an das Gottwesen, das uns alle geschaffen hat. Als Krönung der Verwerflichkeit mischten sich die Ahnen mit den Unreinen und frönten frevelhafter Fleischeslust. Dies erzürnte das Gottwesen über alle Maßen. Es schickte eine Armee von Engeln des Todes, um uns zu strafen. Sie kamen über diese Welt mit Feuer und Schwert, niemand konnte ihnen trotzen. Doch einer unserer Ahnen, der Große Vater, war reinen Herzens. Er trat den Rächern entgegen und bat für sein Volk. Er ging so weit, sich selbst als Opfer für das Gottwesen anzubieten, wenn die Engel sein Volk verschonen würden. So geschah es, daß sein Opfer angenommen wurde. Die Engel zogen sich zurück. Unsere Ahnen wurden von Reue erfaßt und flohen den Ort des Gerichts. Sie errichteten Burgen, die zu Stätten der Anbetung des Gottwesens wurde. Dennoch dauert unserer Strafe an. Die Welt ist ins Zwielflicht gestürzt, und für eintausend Jahre wird kein Strahl der Sonne zu uns dringen. Wir sind gefangen im Nichts, zusammen mit den Unreinen, deren Vernichtung unsere heilige Pflicht ist. Denn wenn wir eintausend Jahre lang bewiesen haben, daß wir würdig sind, wird das Gottwesen uns gnädig sein. Und die Sonne wird wieder scheinen."

Der Glaube der Ritter basiert auf dem Christentum, vermengt mit dem Kult um den Großen Vater, der natürlich niemand anders als Major *Dei Feng* ist. Der Tower am Raumhafen, in dessen Obergeschoß sich der Kommandant der Blutgreiffen im Angesicht der Schande einst das Leben nahm, ist die heiligste Kultstätte. Einmal im Monat bringt der Kaplan von Greiffenhorst – in Begleitung einer Ritterpatrouille – an dem Altar auf den Stufen vor *Dei Fengs* Büro Opfertgaben in Form von Brot, Wein und abgehackten Fingern gefallener Feinde oder gerichteter Verbrecher dar. Stoisch nehmen die Ritter hin, daß sie sich in einer Art Fegefeuer befinden, aus dem erst ihre Nachfahren nach Ablauf der tausendjährigen Verbannung entkommen können. Und da auch dies nur möglich ist, wenn sie mit ihren Handlungen das Wohlgefallen des Gottwesens finden, leben sie gottgefällig, beten zum Gottwesen, den Heiligen und zum Großen Vater und widmen

sich der Ausrottung der Unreinen (das heißt all derjenigen, die Zeichen von Mutationen aufweisen). Mutanten werden gnadenlos gejagt und ausgerottet, egal, welches Ansehen ihre Eltern genießen.

Der Burgkaplan genießt nach dem Burgherren das höchste Ansehen in den Kreisen der Ritter. Sein Wort ist Gesetz, zumindest in religiöser Hinsicht. Wehe dem, den er als Ketzer bezichtigt! Ungeachtet seines Standes (einzig die Familie von Greiffenhorst ist für ihn unantastbar) wird jeder Verdächtige in die Folterkammer gebracht, wo man seine verstockte Zunge zu lösen weiß. Erst wenn er seine Fehler einsieht und sich zum Gottwesen und dem Großen Vater bekennt, wird ihm die Gnade des Flammentodes zuteil.

Im folgenden sind die wichtigsten Gebote der Ritter aufgeführt, damit Sie als Spielleiter sich einen Vorstellung von der verschrobenen Moral der Adligen machen können. Es ist sehr wahrscheinlich, daß die Spielercharaktere gegen eines oder mehrere dieser Gebote verstoßen werden. Sollte dies von einem Kaplan bemerkt werden, wird er lauthals die angemessene Strafe fordern. Bemerkt ein Ritter einen solchen Verstoß, so entscheidet das weitere Verhalten der Charaktere über dessen Reaktion. Ein Soldat wird immer dem nächsten Ritter Meldung erstatten, wenn er solche Vorfälle beobachtet.

Die Gebote des Gottwesens

- Ehre das Gottwesen, die Heiligen und den Großen Vater, denn nur durch sein Opfer durfte unser Volk überleben.
- Du sollst keine anderen Götter neben ihnen haben.
- Lästere nicht ihre Namen, sonst soll Dir die Zunge herausgerissen werden mit glühendem Stahl.



Wer die unreine Luft der Niederungen und Sümpfe atmet, dem kann nichts Gutes angedeihen. Die Nachkommenschaft der Unreinen ist gezeichnet. Der Herr hat sie verkrüppelt, um uns aufzuzeigen, daß wir die Krone der Schöpfung sind. Wir sind an den Codex des Herrn gehalten. Uns leuchtet das Licht der Erkenntnis. Das Unreine auf dieser Welt muß den reinigenden Flammen übergeben werden.

Pater Galahad

Baron Baldric von Greiffenhorst – Herr über Leben und Tod.



Space Gothic · Ravenfall

Die Servos funktionieren sicher nicht mehr. Die Rüstungen müssen echt schwer sein. Diese Pseudoritter scheinen hart im Nehmen zu sein.

Perl Jenkins,
Söldnerin

Ich baue da eher auf unsere überlegene technische Ausrüstung. Auch das beste Muskelpaket können wir damit perfekt ausflankieren.

Julio Pasetti,
Söldner

Solange Deine Batterien aufgeladen sind, ist das korrekt. Ansonsten sind aber Deine Muskelstränge gefragt, Baby.

Perl Jenkins,
Söldnerin

- Die siebte Stunde des Morgens ist die heilige Stunde. Kein Knecht soll zu dieser Zeit faul in der Bette liegen, kein Wächter schlafen, kein Ritter dem Gottesdienst fernblieben. Denn der Faule und Säumige soll ergriffen und mit Stockhieben an seine Pflicht gemahnt werden, fünfzig für den Knecht, zehn für den Wächter und drei für den Ritter.
- Ehre Deinen Fürsten, er ist der Arm des Gottwesens und das Abbild des Großen Vaters; sein Wille ist Gesetz.
- Du sollst keinen reinen Menschen töten ausser zur Verteidigung des eigenen Lebens, denn der Fürst ist alleiniger Herr über Leben und Tod.
- Du sollst nicht begehren den Gefährten oder die Gefährtin eines Ritters.
- Du sollst nicht nehmen die Rüstung oder die Waffe eines Ritters, wenn Du nicht von ritterlichem Blute bist. Denn tust Du es dennoch, soll die Hand, die den Frevel begangen hat, in siedendem Öl gekocht werden, bis das Fleisch von den Knochen fällt.

Politik

Nicht alle erkennen die Herrschaft der Greiffenhorsts als gottgegeben an. Mehrere der in der nördlichen Ebene verteilt lebenden Lords würden Baldrics Herrschaft lieber heute als morgen ein Ende setzen. Unter der Führung von Lord Roderick von Eichenwald hat sich eine Fraktion gebildet, die sich regelmäßig auf geheimen Versammlungen trifft, um den Baron zu entmachten und in die Verbannung zu jagen. Bislang jedoch ist das Unternehmen nicht über die Planung hinausgekommen. Sei es nun Feigheit oder Gottesfurcht: niemand wagt es, den ersten Schritt zu tun. Schließlich wurden die Greiffenhorsts vom Großen Vater zu dessen Nachfolgern bestimmt . . . so sagt es zumindest der Kaplan, und der muß es ja wissen, nicht wahr? Das erklärte Ziel aller Ritter ist jedoch die völlige Vernichtung der Nukes in den Westbergen. Da diese jedoch über starke psionische Unterstützung verfügen, stehen sich die verfeindeten Parteien seit Jahrhunderten in einer Pattsituation gegenüber. Gelegentlich werden Kriegszüge ausgerufen, keiner konnte jedoch bisher einen entscheidenden Vorteil erlangen. Sollten sich die Spielercharaktere den Rittern gegenüber freundlich verhalten, wird sie Baldrick nach kurzer Zeit fragen, ob sie bereit sind, sich einem Kreuzzug gegen die "Unreinen" anzuschließen. Mit der überlegenen Feuerkraft der Charaktere sollte es ein leichtes sein, diese Abscheulichkeiten vom Angesicht der Welt zu tilgen.

Ausrüstung

Von der hochtechnisierten Ausrüstung der Konzernkriege ist nur noch wenig erhalten geblie-

ben. Einige Pistolen und Vibro-Waffen befinden sich im Besitz hoher Adliger, und in Anbetracht der Tatsache, daß sich in der Munitionsfabrik jede Menge Projektile befanden, als sie den Rittern in die Hände fiel, gibt es sogar heute noch Patronen dafür. Es ist jedoch nicht möglich, mit den Mitteln des Planeten neue Munition herzustellen, denn die Produktionsmaschinen sind seit Jahrhunderten zerstört. Die Rüstungen der Ritter werden penibel gepflegt und innerhalb einer Familie durch die Generationen weitervererbt. Längst haben die Servo-Gelenke ihren Geist aufgegeben, so daß es unglaublich schwer ist, sich in den Rüstungen zu bewegen. Daher trainieren die Ritter von frühester Jugend an täglich ihren Körper. Um eine der alten TiPla-Rüstungen benutzen zu können, benötigt man STK und KON von mindestens 80. Auch wenn diese Maßgaben erfüllt sind, ist die Fortbewegung schwierig, daher trägt man die Rüstungen nur im Kampf und auf der Jagd. Man reitet, wann immer sich die Möglichkeit ergibt. Ein von seiner Echse gestürzter Ritter bleibt zunächst benommen liegen, um dann behäbig voranzustapfen.

Ansonsten stellen die Waffenschmiede Schwerter, Dolche, Äxte und Spieße her. Das Material dazu liefern reichhaltige Eisenerzminen in den Nordbergen. Die einfachen Soldaten tragen Rüstungen aus gehärtetem Echsenleder und einen weißen Überwurf mit dem Wappen der Burg, auf der sie ihren Dienst verrichten.

Technisch gesehen sind die Ritter also auf dem Stand des 15. Jahrhunderts. Die Tatsache, daß sie aus religiösen Gründen eine Leben in Demut und Bescheidenheit führen, dient auch nicht gerade dazu, daß man sich Gedanken darüber macht, wie man das technische Niveau der Vorzeit wieder erreichen könnte.

Treffen mit den Rittern

Die erste Begegnung kann – nach Wahl des Spielleiters und natürlich abhängig von den Aktionen der Gruppe – unter die folgenden Kategorien fallen:

Rettung von Lady Sheila

Die Abenteurer haben Baldrics Tochter aus der Gewalt der Mutanten gerettet und bringen sie zurück zu ihrem Vater. Natürlich sind die Ritter zunächst etwas mißtrauisch und verschreckt (insbesondere, wenn eine wenig subtile Gruppe beispielsweise ihren Chopper direkt im Burghof von Greiffenhorst landen sollte). Haben sie die Lady mit (nach ihrer Auffassung) gebührendem Respekt behandelt, so fällt die Begrüßung jedoch überschwenglich aus. Zu Ehren der Gäste wird ein rauschendes Fest über mehrere Tage gefeiert und alle werden zu Ehrenrittern des Greiffenhorst-Clans geschlagen. Die

Safari-Touristen sind begeistert. Ein versunkenes Volk, üppige Ritterfeste, Schaukämpfe . . . ein historischer Markt ist Dreck dagegen. Sorgen Sie dafür, daß die Charaktere nie zur Ruhe kommen. Mehr als einmal sollte sich eines ihrer Schäfchen durch unsensibles Verhalten oder schiere Dummheit in unangenehme Situationen bringen . . . schließlich gibt es Lebensbereiche, in denen die gläubigen Ritter keinen Spaß verstehen. Denkbar wäre auch, daß ein Ritter/eine Ritterin, die einer/einem anderen versprochen ist, unseliger Begierde gegenüber einem der Abenteurer verfällt. Die Beschreibung der Örtlichkeiten von Burg Greiffenhorst (ab der Seite 56) sollte hierbei genug Stoff für Inspirationen geben.

Natürlich hat man auch ein Anliegen an die neuen Familienmitglieder: Im Westen lebt ein Volk entsetzlicher Kreaturen, die die armen Ritter schon seit langer Zeit mit grausamen Überfällen peinigen. Ob es möglich ist, die wunderbaren Waffen und die hervorragende Ausrüstung der Abenteurer gegen sie einzusetzen? Die Touristen sind natürlich Feuer und Flamme. Ein echter Feldzug mit mittelalterlichen Rittern! Wenn das kein Abenteuer ist . . .

Haben die Charaktere die Lady zwar gerettet, aber schlecht behandelt oder ihren Wünschen grob zuwidergehandelt, so wird ihnen zwar ebenfalls Baldrics Dank zuteil, aber die anschließenden Festlichkeiten finden in einer erheblich kühleren Atmosphäre statt. Baldric macht unmißverständlich klar, daß Sheilas Rettung zwar eine gute Tat war, daß die Charaktere aber aufgrund ihrer moralischen Differenzen besser seine Gastfreundschaft nicht allzu lange in Anspruch nehmen sollten. Insgeheim sucht er nach Möglichkeiten, die unverschämten Fremden ihrer Technologie zu berauben und sie in den finsternen Kerkern der Burg verschwinden zu lassen.

Begegnung mit einer Ritterpatrouille

Bei Benutzung der Ereignistabellen (siehe Planetenbeschreibung *Ravenfall*, Seite 55) können die Charaktere schon vor der Begegnung mit Lady Sheila auf eine Ritterpatrouille stoßen. Wie sich dieser Kontakt gestaltet, hängt natürlich von den Aktionen der Gruppe ab. Die Ritter reagieren zwar nicht panisch, aber doch ein wenig verschüchtert auf Chopper oder Bodenfahrzeuge. Sie greifen jedoch nicht sofort an sondern versuchen zunächst, mit den Charakteren ins Gespräch zu kommen. Hierbei ist es natürlich hilfreich, wenn zumindest einer der Spielercharaktere Med-Tech oder Mönch ist, um mit ihnen in der Sprache der Edlen verhandeln zu können.

Die Touristen sind natürlich sehr interessiert daran, Kontakt zu den seltsamen Kriegern auf ihren bizarren Reittieren aufzunehmen. Dr. Fliessen ist in der Lage, auf Latein zu kommunizieren und gerne dazu bereit, für seine Mitreisenden die Rolle des Dolmetschers zu übernehmen. Besonders Frau Ackerbaum und Kuno Graf Rimmelsdorf sind von den männlichen Mitgliedern der Patrouille angetan – wo sonst sieht man heutzutage so prachtvolle Mannsbilder?

Kann man sich mit der Patrouille gütig einigen, so kehrt sie zu Burg zurück, um dort über die Besucher berichten. Kurze Zeit später erhalten die Charaktere Besuch von einem Boten, welcher Grüße von Baron Roderick bestellt und sie nach Burg Greiffenhorst einlädt. Der Baron bittet jedoch darum, aus Rücksichtnahme auf seine abergläubischen Untertanen auf die Benutzung von Maschinen zur Anreise zu verzichten und schickt eine ausreichende Anzahl von Reitechsen nebst einer Eskorte, um nach Burg Greiffenhorst zu gelangen.

Im Fall einer bewaffnete Auseinandersetzung wird einer der Ritter versuchen, zurück zur Burg zu fliehen und den Baron über die Eindringlinge zu informieren. Sofort macht dieser sich daran, eine Verteidigungsstrategie aufzustellen. Weitere Kontakte mit den Rittern sind dann natürlich extrem vorbelastet.

Begegnung mit einem entlaufenen Leibeigenen

Auch hierbei handelt es sich um ein potentielles Ergebnis auf der Begegnungstabelle für die Ebene. Sollten die Charaktere den Flüchtling aufnehmen, haben sie bei späteren Kontakten mit den Rittern schlechte Karten. Der Bauer wird natürlich den gut ausgerüsteten Fremden gegenüber über das harte Los der Leibeigenen klagen und eine negative Stimmung gegenüber den Rittern erzeugen. Die Touristen fordern lauthals nach Gerechtigkeit für die Unterdrückten – weniger aus humanitären Gründen als vielmehr aufgrund des Nervenkitzels, das im Aushecken einer Revolte gegen die grausamen Unterdrücker liegt.

Treffen die Abenteurer nun auf Ritter, so werden sie von diesen unweigerlich aufgefordert, den Entsprungenen auszuliefern. Weigern sie sich, so sind sie ab diesem Moment als Aufrührer gebrandmarkt. Weitere Treffen mit den Rittern verlaufen dann fast zwangsläufig recht unangenehm.

Chopperanflug auf Burg Greiffenhorst

Eine zugegebenermaßen etwas brachiale Methode der Annäherung besteht darin, mit dem Chopper direkt auf Burg Greiffenhorst zuzufiegen und in unmittelbarer Nähe oder gar



So habe ich mir die Safari vorgestellt! Hoher Munitionsverbrauch und Einheimische in Baströckchen. Wo ist der Diener mit knackigen Hintern und dem Palmwedel abgeblieben?

Verona Ackerbaum,
Gast

Soll ich ihn suchen gehen, Schatzi?

Cole Harder,
Gast

Poooh! Das stinkt hier ja ätzend! Riecht, wie wenn bei uns auf dem Schiff das Rücklaufventil des Fäkalientanks aufgibt.

*Hank Frenchrie,
Kapitän*

Die sind alle degeneriert. Müssen von 'nem gecrashten Kolonisations-schiff aus der ersten Welle stammen.

*Natascha Sulkov,
Pilotin*

Das Bauerndorf – ein freudloser Ort der Fronarbeit.

direkt auf dem Burghof zu landen. Im letzteren Fall regnet sofort eine Salve von Wurfspeeren und Armbrustbolzen auf das Luftfahrzeug nieder. Selbst Friedensbeteuerungen über die Ausenlautsprecher führen zu nichts: "Das fliegende Monster spricht die Sprache der Leibeigenen!"

Hier sind gewitzte Abenteurer gefordert. Die Situation ist etwas unglücklich, aber nicht aussichtslos. Man sollte sich jedoch nicht zulange Zeit lassen, denn nach wenigen Minuten sind die Katapulte und Ballistas auf den Eisenvogel geschwenkt, und dann wird es selbst im Chopper recht ungemütlich.

Das Bauerndorf

Zu Füßen von Burg Greiffenhorst liegt ein von großen, sumpfigen Feldern umgebenes Dorf mit rund 2.000 Einwohnern. Die dort lebenden Menschen führen ein freudloses Leben. Sie stehen früh morgens auf, arbeiten den ganzen Tag, um am Abend völlig erschöpft in ihre harten Betten zu sinken. Die meisten von ihnen sind Bauern, die dem kargen Boden in dem unangenehmen Klima des Planeten in mühevoller Kleinarbeit das fade schmeckende, schleimige Gemüse abringen, welches die einzige Nahrung der Leibeigenen und einen Großteil des Speiseplans ihrer Herren ausmacht. Ansonsten finden sich hier die üblichen Handwerker und Dienstleister, die man in einem mittelalterlichen Dorf erwarten würde – mit Ausnahme von Berufen, die aufgrund der Besonderheiten des Planeten überflüssig sind. So gibt es beispielsweise keine Müller oder Bäcker. Das wenige Korn, das auf Ravenfall gedeiht, ist den Adligen vorbehalten und Brot gilt als heilig, somit wird es ausschließlich von den Priestern auf den Burgen

gebacken, welche auch eigenhändig das Getreide mahlen.

Allen Erwachsenen fehlt der kleine Finger der linken Hand. Dieser wird ihnen beim Erreichen der Volljährigkeit als Zeichen ihrer Knechtschaft abgehackt, um die Rüstungen ihrer Herren zu zieren. Ansonsten sieht man jedoch keine mißgestalteten oder verkrüppelten Bauern. Wie bereits erwähnt, wird jeder, dessen Aussehen von der Norm abweicht, erbarmungslos getötet.

Die Männer und Frauen sind von blassem und schwächlichem Aussehen und ihr Gemüt ist äußerst finster. Sie sind davon überzeugt, daß ihre Situation gottgegeben ist und denken nicht im Traum daran, sich gegen ihre Herren zu erheben. Die einzige Art von Rebellion, die sich mitunter findet, besteht im Verstecken mißgestalteter Kinder. Fröhliches Gelächter ist ein Geräusch, das im Dorf nicht zu hören ist. Man geht seiner Arbeit schweigend und mit bitterer Miene nach. Kurzum: ein extrem freudloser Ort.

Kontakt mit den Bauern

Es besteht kaum eine Möglichkeit, daß sich die Charaktere dem Bauerndorf nähern, ohne von der Burg aus bemerkt zu werden. Schließlich gibt es keine Nachtphase auf dem Planeten und der Pflanzenbewuchs auf der Ebene ist extrem spärlich. Höchstwahrscheinlich wird daher eine Ritterpatrouille die Abenteurer in Empfang nehmen, sobald sie an das Dorf herankommen.

Die Dörfler fliehen im übrigen beim Anblick von Choppern oder Geländewagen sofort in ihre Häuser und verbarrikadieren sich. Nach einer Weile werden sie zwar wieder hervorkommen, aber die Ritter unterbinden jeden Kontakt zwischen den Fremden und ihren Untertanen. Es bedarf also

eines geschickten Ablenkungsmanövers, um unter vier Augen mit einem der Leibeigenen zu sprechen.

Der erbarmungswürdige Zustand der Bauern sticht sofort ins Auge. In manch einem Charakter mag sich der Wunsch regen, etwas gegen dieses ungerechte System der Unterdrückung zu unternehmen. Dies ist keine einfache Aufgabe. Zum einen können (aus den oben genannten Gründen)



kaum konspirative Treffen abgehalten werden, zum anderen sind die Bauern völlig lethargisch und haben überhaupt kein Interesse daran, sich gegen ihre Herren zu erheben. Wie dem auch sei, wenn die Spieler einen wirklich guten Plan präsentieren, besteht immerhin die Möglichkeit. Ein Ansturm von 2.000 wütenden Bauern auf Burg Greiffenhorst – unterstützt durch die technischen Möglichkeiten der Abenteurergruppe – wird die Ritter in arge Schwierigkeiten bringen.

VII. Strahlende Laune

Nur rund zwei Kilometer westlich des ehemaligen Raumhafens von Ravenfall befindet sich ein 500 Meter durchmessender Krater, in dessen Inneren ein beängstigendes Maß an Radioaktivität herrscht. Hier stand das Kraftwerk, mit dessen Hilfe der Planet im Normalraum festgehalten worden war. Während der Kämpfe um den Raumhafen wurde es in einer gewaltigen Explosion zerstört, die eine dermaßen verheerende Giftwolke freisetzte, daß ein Großteil der am Raumhafen befindlichen Menschen sofort getötet wurde. Die Überlebenden flohen den Schauplatz der Katastrophe. Erst nach mehr als hundert planetarischen Jahren war es möglich, den Raumhafen wieder zu betreten, ohne von den brandgefährlichen Giftrückständen sofort dahingerafft zu werden.

Heute erinnern nur noch ein paar Trümmer und Ruinenstücke an die Kraftwerksanlage – abgesehen von der enormen Reststrahlung, die noch immer von den Brennelementen des zerstörten Reaktors ausgeht. Es ist unmöglich, näher als einen Kilometer an den Krater heranzukommen. Selbst die Rüstungen von Plasmakanonieren bieten keinen ausreichenden Schutz. Bereits auf der Westseite des Raumhafensbereichs ist eine überhöhte Strahlung meßbar. Diese steigt sich in Richtung Westen stetig, bis nach einem Kilometer die Alarmsirenen sämtlicher Schutzanzüge zu schrillen beginnen. Wer hier

Tabelle Reaktionen der Nukes

1W6	Reaktion der Nukes
1	beobachten die Gruppe weiter, nächste Probe nach 1/2 Stunde
2	schicken einen Unterhändler, um die Reaktionen der Gruppe zu testen
3	kommen aus der Deckung und nähern sich der Gruppe
4	kehren zu den Höhlen zurück und erstatten <i>Schwarzauge</i> Bericht
5	beobachten noch 10 Minuten und greifen dann an
6	greifen sofort an

noch weiter vordringt, ist zu einem qualvollen Tod verurteilt.

Die ohnehin kümmerlichen Pflanzen sehen westlich des Raumhafens noch ekelhafter und schleimiger aus, als es auf dem übrigen Planeten der Fall ist. Man braucht keinen akademischen Grad um zu erkennen, daß diese Gegend verseucht ist.

Betrachtet man das Zentrum der Strahlung durch Sichtgeräte, so ist in einem gelblichen Dunst ein riesiger Krater erkennbar. Es lassen sich keine Rückschlüsse auf seine genaue Herkunft ziehen. Ein Techniker oder Wissenschaftler wird vermuten, daß hier vor langer Zeit eine Art Terraformer explodiert ist. Soldaten werden eher vermuten, daß hier eine verheerende Nuklearbombe abgeworfen worden ist.

Es ist für die Lösung des Abenteuers nicht notwendig, daß sich die Charaktere mit dem Krater beschäftigen. Sollten sie es doch tun, sprechen Sie ein paar Warnungen aus. Egal aus welcher Richtung sich die Charaktere nähern – und wenn sie sich durch die Erde graben – im Umkreis von weniger als 1.000 Metern um den Krater finden sie unweigerlich ein grausames Ende.

VIII. Der Berg ruft

Die Nukes

Nicht ohne Folgen blieb der Fallout des zerstörten Kraftwerks auf die Angehörigen der auf Ravenfall stationierten Shark-Division. Im Lauf der Jahre war unter den Männern und Frauen eine starke intellektuelle Rückentwicklung zu verzeichnen, bis die Soldaten schließlich das geistige Niveau kleiner Kinder erreicht hatten. Voller Furcht vor den "unheimlichen" und "frevelhafte" Gerätschaften in ihrer eigenen Festung flohen sie schließlich ins westliche Gebirge, um dort der Strahlung und den giftigen Gasen noch schutzloser als zuvor ausgeliefert zu sein. Schon nach der ersten Generation begannen die absonderlichsten Mutationen; nach dreihundert Jahren planetarischer Zeitrechnung hatten die Nukes, zu denen sie sich entwickelt hatten, kaum noch etwas menschliches an sich. Heute sind die Nukes, die sich selbst als die *Wahren Menschen* bezeichnen, grauenhafte Zerrbilder der menschlichen Rasse, die ihren Gegenstücken in den verbotenen Zonen Terras in nichts nachstehen. Ihre Erscheinungsformen sind vielfältig, allen jedoch ist gemein, daß sie nach unseren Maßstäben abgrundtief häßlich und ekelerregend sind. Die Bandbreite ihrer Entstellungen reicht von zusätzlichen oder fehlenden Gliedmaßen und Sinnesorganen über siamesische Zwillinge bis hin zu fast tierisch aussehenden Scheußlichkeiten mit schuppiger Haut oder dichtem Pelz.



Entweder meine Instrumente sind defekt oder wir haben hier einen lebensgefährlichen Grad von radioaktiver Verseuchung. Nichts wie weg hier!

Frodo Horbit, Scout

Die Deformationen sind eigentlich klar. Bei der Strahlungsmenge würden unsere Nachkommen auch aussehen, wie schon mal gegessener Kartoffelbrei . . .

Julio Pasetti, Söldner

Die sehen nicht nur schlimmer aus als die abgehalfterten Ritter, sie stinken auch bestialischer. Hat jemand ein Stück Kernseife als Gastgeschenk dabei?

*Perl Jenkins,
Söldnerin*

Gute Idee! Ich kann leider nur Glasperlen bieten. Haltet Eure Waffen auf jeden Fall schußbereit!

*Julio Pasetti,
Söldner*

Immer mit der Ruhe! Wenn die uns angreifen wollten, hätten sie es schon getan. Sie scheinen nicht so haßerfüllt zu sein, wie die Ritter es beschrieben haben. Ich glaube sogar, die haben was auf dem Herzen.

*Fredo Horbit,
Scout*

Die etwa 3.000 *Wahren Menschen* leben in einem ausgedehnten Höhlensystem in den Westbergen. Sie unterteilen sich in Krieger, Handwerker, Erzähler und Frauen, unter dem Oberkommando des Häuptlings, dem der jeweils mächtigste der rund zwanzig Psiter beratend zur Seite steht (wobei dieser in Wirklichkeit die eigentliche Macht ausübt). Das Amt des Häuptlings, der Herr über Leben und Tod seiner Untertanen ist, ist nicht erblich. Er kann jederzeit von einem Rivalen zu einem tödlichen Zweikampf herausgefordert werden. Der Sieger wird neuer Anführer des Stammes.

Seit fünf planetarischen Jahren herrscht Häuptling *Schwarzauge* unangefochten über sein Volk. Der bullige Mann ist 2,5 Meter groß und extrem muskulös. Schwarzauge ist äußerst grausam und liebt es, seinen Gegnern die Eingeweide aus dem Leib zu reißen und diese vor ihren Augen zu verzehren. Ihm zur Seite stehen seine drei Günstlinge, von denen *Blutkralle*, ein Mutant mit raubkatzenartigen Klauen an den Händen, der am meisten gefürchtete ist. Hinter dem Häuptling steht *Großkopf*, ein mächtiger Psiter, der mit wachem Verstand die Geschicke der *Wahren Menschen* lenkt. Nähere Informationen enthält das Kapitel *Nichtspielercharaktere* (siehe Seite 52).

Politik

Die *Wahren Menschen* befinden sich seit Jahrhunderten in ständigem Kriegszustand mit den Kreuzrittern. Immer wieder veranstalten die fanatisch alles fremdartige hassenden Ritter regelrechte Treibjagden auf die Nukes, was diese mit regelmäßigen Überfällen auf die Bauerndörfer beantworten. Gelegentlich kommt es zu offenen Feldschlachten, bei denen die Ritter durch ihre starke Panzerung und die Metallwaffen im Nahkampf zwar überlegen sind, was jedoch durch den Einsatz von Psi-Kräften wieder ausgeglichen wird. Bisher hat keine Seite einen entscheidenden Vorteil erringen können. Zu den Sumpfmутanten haben sie ein zwiespältiges Verhältnis. Sie erkennen diese zwar als Verwandte an, verachten sie jedoch aufgrund ihrer körperlichen Schwäche und ihrer Furcht vor den Kreuzrittern. Man benutzt sie zuweilen als Mittel zum Zweck für Überfälle auf die Dörfer, hat jedoch auch keine Hemmungen, sie nach Lust und Laune als Nahrung zu verwenden.

Kultur

Die *Wahren Menschen* leben in einer großen Gemeinschaft. Familienbindungen sind ebenso unbekannt wie privates Eigentum oder so etwas wie eine Intimsphäre. Die großen Wohnhöhlen sind Schauplatz von Mahlzeiten, Paarungen und oft heftigen und tödlichen Kämpfen zwischen

Rivalen um die Gunst einer Frau oder interessante Fundstücke. Neben dem Häuptling und den Psitern nehmen die *Erzähler* einen Sonderstatus ein. Sie geben abends am Lagerfeuer Geschichten aus der glorreichen Zeit vor dem großen Feuer zum Besten, die seit Generationen mündlich überliefert worden sind. Außerdem berichten sie von den Heldentaten großer Krieger und blutrünstigen Gemetzeln an den Kreuzrittern und ihren Untertanen, wobei natürlich gerne maßlos übertrieben wird.

Früh morgens brechen die Männer zu Jagdausflügen und gelegentlichen Raubzügen auf. Zurück bleiben Frauen und *Handwerker*, die sich um die Instandhaltung der Höhlen kümmern. Am frühen Abend kehren die Krieger zurück; die Beute wird von den Frauen zubereitet und nach dem Recht des Stärkeren verteilt. Zum Essen saufen die Nukes Unmengen eines stark alkoholischen Gebräus aus vergorenem Moos, das sie "*Himmelsfeuer*" nennen. Der Tag endet mit Zweikämpfen und ausgelassenen Versteckspielen, an denen sich alle beteiligen.

Eine Schrift kennen die Nukes schon lange nicht mehr. Nachrichten und Geschichten werden grundsätzlich mündlich weitergegeben. Zu religiösen Zwecken frönen einige der Handwerker und Erzähler der Höhlenmalerei. Diese ist qualitativ mit der terranischer Steinzeitmenschen vergleichbar.

Religion

"*Am Anfang*", so berichten die Erzähler, "*schuf Himmelsauge die Welt und schenkte sie den Menschen als Nahrungsquelle. Doch die Menschen waren undankbar und erkannten Himmelsauge nicht als Herrscher an. Stattdessen verehrten sie die Toten, obwohl Himmelsauge lehrte, daß die Welt den Starken und Lebendigen gehörte und die Toten den Lebenden als Speise dienen sollten. Als größten Frevel jedoch bauten sie sich neue Götter aus Metall, denen sie totes, unheiliges Leben einpflanzten.*

Himmelsauge war darüber so wütend, daß er ein tödliches Feuer über die Welt blies. Fast alle Menschen kamen darin um. Übrig blieben zwei Völker: die Lästere, die weiterhin den falschen Ritualen anhängen und die Wahren Menschen, die gestärkt aus den Flammen hervorgingen und sich wandelten, um Himmelsauge immer ähnlicher zu werden. Himmelsauge verdunkelte sich und sprach zu den Wahren Menschen und lehrte sie, die Welt wieder als das zu nehmen was sie war. So verließen sie die unheiligen Stätten und gingen hinaus, um im Einklang mit seinen Gesetzen zu leben. Himmelsauge gab einigen von ihnen magische Kräfte, um gegen die falschen Götter der Lästere bestehen zu können. Und erst wenn der letzte Lästere vom Angesicht der Welt getilgt ist, wird Himmelsauge

wieder sein warmes Licht über uns gleiten lassen. Bis dahin leben wir im Zwielflicht, als Buße für die frevelhaften Taten unserer Ahnen."

Dies ist die Geschichte von Himmelsauge, so wie die meisten Erzähler sie wiedergeben. Die daraus resultierende Religion ist recht simpel. Der Starke ißt den Schwachen, Maschinen sind Frevel und die *Lästerer* (die Kreuzritter) müssen ausgerottet werden, damit die Sonne wieder scheint. Es gibt keine Priesterschaft; die Legenden von Himmelsauge werden von den Erzählern wiedergegeben. Diese werden wegen ihres Wissens zwar respektiert, aber sie sind keinesfalls unantastbar.

Der Tod gilt als die größte Tragödie, da ein Leben danach nicht vermutet wird. Man krallt sich an das was man bekommen kann und genießt jeden Tag. Tote werden nicht bestattet sondern verzehrt, ihre Überreste zu einfachen Werkzeugen und Dekorationsstücken verarbeitet.

Da das Kreuz Sinnbild der *Lästerer* ist, gilt es als verbotenes Zeichen. Wer ein Kreuz malt oder baut, muß damit rechnen, von den anderen getötet und verspeist zu werden. Der Kreis

hingegen ist ein heiliges Symbol. Vor einem Jagd- oder Kriegszug malen sich die Beteiligten gegenseitig mit weißer Farbe Kreise auf die Gesichter, damit ihnen Himmelsauge wohlgesonnen ist.

Ausrüstung

Komplexere Technik ist bei den Nukes verpönt. Als Waffen werden Messer oder Keulen aus Holz oder Kristall benutzt, Schleudern und Steine setzt man für den Fernkampf ein. Nur der Häuptling und seine Günstlinge (die drei stärksten Krieger des Stammes) benutzen von den Rittern erbeutete Waffen.

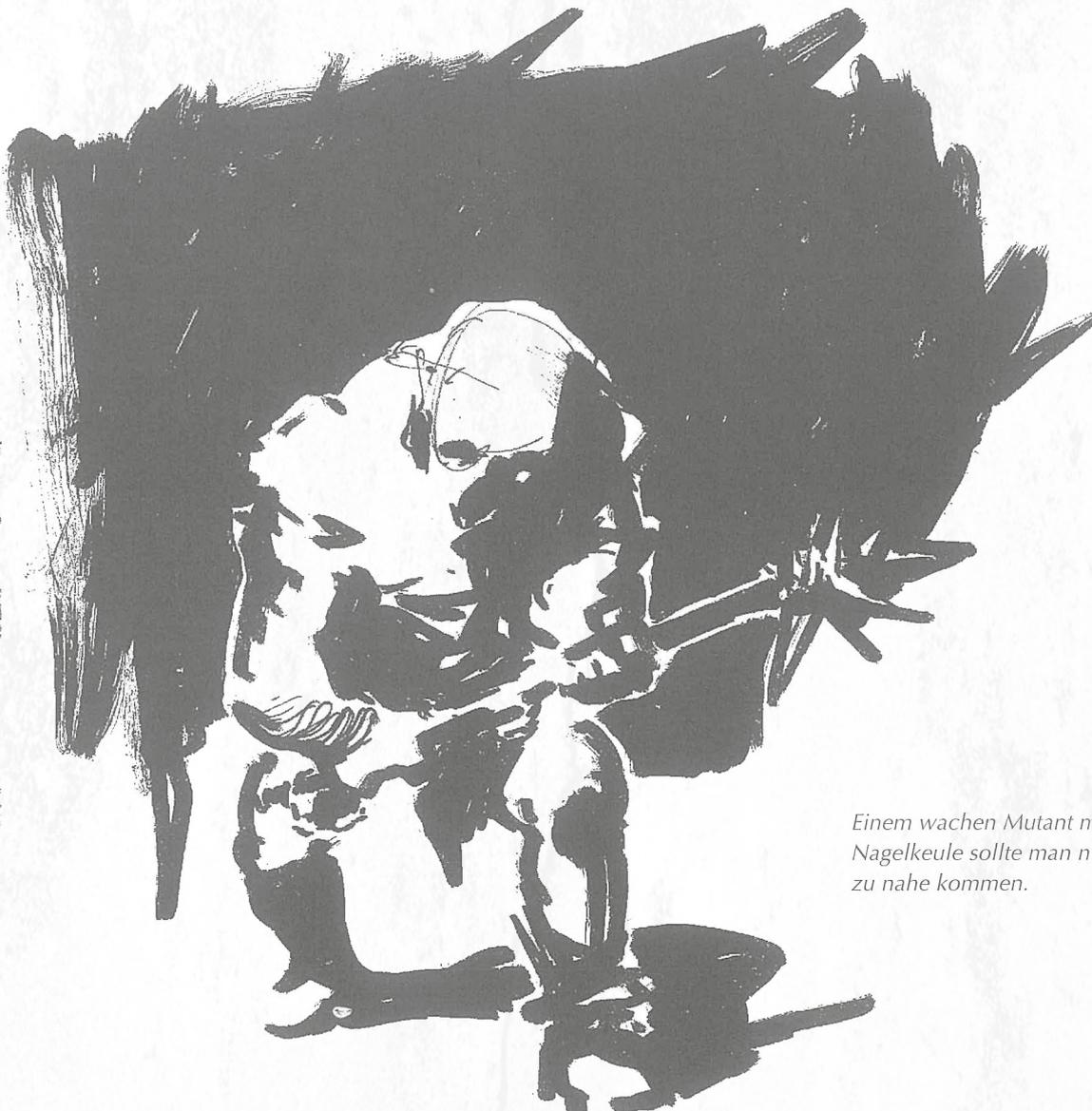
An Rüstungen tragen die Krieger mit Holz, Steinen und Knochen verstärkte, bzw. verzierte Rüstungen aus dickem Leder. Viele grausige Details in Form getrockneter Körperteile erschlagener Feinde zeichnen die größten Krieger aus.

Wie auch bei den Rittern dienen die auf dem Planeten verbreiteten Reitechsen als Fortbewegungsmittel. Auch sie sind durch den Strahleneinfluß mutiert und sehen wie phantastische Fabelwesen aus mittelalterlichen Sagen aus. Sie



Sie machen winkende Zeichen. Ich glaube sie wollen, daß wir mitkommen.

*Hank Frenchrie,
Kapitän*



Schlage vor, wir kommen mit. Aus einem geplanten Festessen, mit uns als Hauptmenü, können wir uns locker raus-schießen . . .

*Fredo Horbit,
Scout*

Einem wachen Mutant mit Nagelkeule sollte man nicht zu nahe kommen.

sind extrem aggressive Fleischfresser und im Kampf noch wirkungsvoller als ihre wilden Reiter.

Treffen mit den Nukes

Die *Wahren Menschen* meiden den Raumhafenbereich, da sie die Macht des *Großen Vaters* fürchten. Insofern ist die erste Begegnung mit den Charakteren, sofern sie nicht als Ergebnis auf einer Ereignistabelle stattfindet, frühestens dann fällig, wenn sich die Gruppe in die Westberge begibt.

1. Nuke-Patrouille

Eine typische Patrouille besteht aus 2W6 Nuke-Kriegern, die mit Schleudern und Nagelkeulen bewaffnet sind. Die Reaktionen auf die Charaktere hängen von verschiedenen Faktoren ab. Zunächst einmal sollte der Spielleiter feststellen, wer wen überrascht. Hierzu sollten Umstände wie die Lautstärke der jeweiligen Gruppe (die Nukes bewegen sich sehr leise), der Einsatz von Ortungsgeräten und die Wahrnehmungswerte der Beteiligten in Betracht gezogen werden.

Werden die Nukes überrascht, so ist das weitere Verhalten der Charaktere ausschlaggebend. Im Angesicht massiven Schußwaffengebrauchs ergreifen sie sofort die Flucht, entsenden jedoch später Kundschafter, um die Eindringlinge zu beobachten. Werden sie von den Charakteren angerufen, so ist die Anzahl der sichtbaren Charaktere entscheidend. Sind mehr Charaktere als Nukes sichtbar, so flüchten sie ebenfalls. Sind die Nukes in der Überzahl, so verhalten sie sich zunächst abwartend. Es ist möglich, sich

mit ihnen zu verständigen, obwohl sie einen entsetzlichen Dialekt der Standardsprache sprechen. Mit Händen und Füßen sind jedoch einfache Gespräche möglich. Die Nukes stellen Fragen wie: "Wer Ihr sein/Was Ihr wollen?/Woher kommen?". Begegnet man ihnen freundlich und (wichtig!) bietet ihnen Geschenke an, so entspannt sich die Atmosphäre stetig. Irgendwann im Verlauf des Gesprächs wird einer von ihnen jedoch unausweichlich die Gretchenfrage stellen: "Kreuz oder Kreis?"

Die Nukes lassen sich in diesem Punkt nicht auf philosophische Diskussionen ein. Sie erwarten eine klare Antwort. Bevorzugen die Charaktere das Kreuz oder befinden sich gar Kreuzritter in der Gruppe, so greifen die Nukes sofort an. Sie kämpfen nach den üblichen Moralregeln (vgl. *Grundregelwerk*, Kapitel *Für den Spielleiter*). Lautet die Antwort hingegen "Kreis", so nicken die Nukes zufrieden und laden die Charaktere in ihr Lager ein.

Überraschen die Nukes die Gruppe, so werden sie sie zunächst beobachten. Sehen sie an den Charakteren irgendwelche Kreuzsymbole oder sind Kreuzritter in der Gruppe, greifen sie sofort aus dem Hinterhalt an. Ansonsten sollte der Spielleiter entscheiden, ob die Nukes die Gruppe als potentielle Beute oder als Verhandlungspartner betrachten. Im Zweifelsfall sollte die Tabelle auf Seite 27 verwendet werden.

Kommen die Gruppen miteinander ins Gespräch, so verläuft dieses in den oben beschriebenen Bahnen.

Siegen die Nukes im Kampf gegen die Gruppe, so versuchen sie, möglichst viele der Abenteurer lebend gefangenzunehmen. Die Gefangenen werden gefesselt und in die Höhlen gebracht, wo sie Häuptling Schwarzauge vorgeführt werden. Um zu entkommen, müssen sie sich schon etwas einfallen lassen (siehe auch unten, *Duell mit Schwarzauge*).

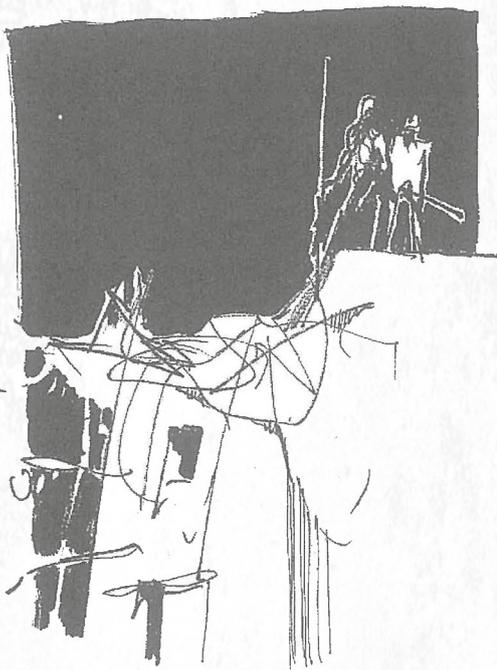
2. In den Nuke-Höhlen

Ziehen die Charaktere von sich aus zu den Nuke-Höhlen oder passieren sie zufällig das Gebiet, so werden sie zwangsläufig von den im Umkreis von zwei Kilometern um die Höhlen verteilten Wachposten entdeckt. Sofort werden alle Anwesenden in Alarmbereitschaft versetzt. Auch hier gilt: Tragen die Charaktere offen Kreuzsymbole oder sind Kreuzritter bei ihnen, so starten die Nukes einen Angriff. Im Falle überlegener Feuerkraft verschanzen sie sich in den Höhlen, worauf die Psiter geistige Attacken gegen die Charaktere starten. Nähern sie sich hingegen friedlich, so werden sie etwa 1 km vor den Höhlen von 3W6 Kriegern abgefangen und nach ihrem Ziel gefragt. Der weitere Verlauf dieses Gesprächs könnte sich wie unter 1 entwickeln. Es bedarf nun jedoch mehr als ein paar Glasperlen, um sich einzuschmeicheln, denn nun bekommen es die Charaktere mit Schwarzauge selbst zu tun. Der aggressive Häuptling verlangt großzügige Gastgeschenke, besonderen Wert legt er auf Klingenwaffen oder Armbrüste. Zur Not ist er jedoch auch mit Schußwaffen zufriedenzustellen, achtet jedoch darauf, daß er zu jeder Waffe mindestens vier passende Ersatzmagazine erhält.

Zum Glück haben wir die Touris unter Aufsicht bei den Rittern gelassen. Stell' Dir vor, wie die jetzt 'rumgeballert hätten. Vielleicht bekommen wir hier wichtige Informationen.

Natascha Sulkov,
Pilotin

Die Wahren Menschen sind mit der Gegend verwurzelt, bewegen sich geschickt und vor allem leise ...



Kommt es zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung, so kämpfen die Nukes ohne Moralproben bis zur völligen Auslöschung ihres Stammes. Sie werden auf keinen Fall aus ihren Wohnhöhlen fliehen. Einigt man sich jedoch friedlich, so werden die Charaktere zum Festschmaus eingeladen, wobei das *Himmelsfeuer* in Strömen fließt. Mit der Zeit finden sich einige Erzähler ein, die interessante Geschichten über die Vergangenheit der *Wahren Menschen* zum besten geben. Man erwartet auch von den Charakteren ein paar heroische Geschichten, lassen Sie sie also ruhig ein wenig erzählen.

Irgendwann tritt *Poe* auf den Plan. Er gilt als verschrobener Eigenbrötler und wird selbst von den übrigen Handwerkern und Erzählern nur mit Mitleid betrachtet. Man läßt ihn jedoch gewähren, da Wahnsinnige unter dem Schutz *Himmelsauges* stehen und es Unglück bringt, sie zu töten. *Poe* berichtet wie folgt:

"In weit zurück Zeit Himmelsauge finden Welt in Dunkelheit, mögen Welt, bauen Tempel von Licht. Bauen große Tempel in Tal und kleine Tempel in Berg. Schicken Priester in große Tempel, müssen viel beten und opfern, weil wenn keine Gebete und Opfer, Welt geht zurück zu Dunkelheit. In große Krieg mit Kreuz (an dieser Stelle spucken die anwesenden Krieger verächtlich aus) große Tempel wird zerstört. Welt zurück in Dunkelheit fällt. Alle Priester tot, bis auf Großgroßgroßgroßvater von Poe. Großgroßgroßgroßgroßvater wissen Gebete und Opferrituale, um kleine Tempel zu reinigen, aber wissen nicht, wo kleine Tempel ist. Nur wissen ist in Berg, irgendwo unter alte Höhle voll Frevelgötzen. Großgroßgroßgroßgroßvater bringt Rituale Sohn bei, der wieder Sohn, und wieder, bis Vater von Poe ihm zeigen. Nun Vater tot. Poe letzte der weiß. Poe keine Kinder. Wenn Poe sterben, niemand weiß. Welt für immer dunkel."

Er schaut traurig.

"Aber nichts nutzen Wissen. Keiner finden kleine Tempel. Keiner weiß wo."

Nach der Geschichte breitet sich Stille aus. Die Nukes haben Poes blasphemisches Gestammel schon oft genug gehört und die übrigen Erzähler beeilen sich, die Geschichte der *Wahren Menschen* zu erzählen und zu versichern, die Finsternis werde weichen, sobald der letzte *Lästerer* tot sei. Doch *Poe* steht listig lächelnd in der Nähe der Charaktere. Falls sich einer ihm nähert, fragt er:

"Wollen sehen Ritual? Geben Poe Geschenk."

Poe läßt sich durch Drohungen nicht beeindrucken. Gibt man ihm jedoch ein Geschenk (es sollte einen gewissen Wert darstellen), so beginnt er einen skurrilen Tanz, der ein wenig an *Charlie Chaplins* Darbietung in *Modern Times* erinnert. Es scheint, als bewege er Hebel und

drücke Knöpfe an imaginären Maschinen. Dabei singt er ein Lied, dessen Worte seltsamerweise in ungebrochenem Standard lauten:

"Vergiß nie das Kühlaggregat zu kontrollieren denn sonst erwischt uns ein Meltdown der sich gewaschen hat und nicht nur wir sind am Arsch sondern der ganze verdammte Planet für die Ewigkeit glaube mir mein Junge irgendwann finde ich das verdammte Ding dann wird es uns allen viel besser gehen wenn nur die verfluchten Kreuzritter den Hauptreaktor nicht gesprengt hätten der war das einzige was diesen Planeten im Diesseits gehalten hat verdammter instabiler Scheißhaufen verdammter merk dir nur gut was ich dir gezeigt habe jeder Handgriff muß sitzen und denk immer daran irgendwann wird die Gerechtigkeit siegen und die PTI-Bonzen gucken in die Röhre Shark will rise again."

Dies sollte den Charakteren zu denken geben. Wollen sie die Geschichte noch einmal hören, so werden sie *Poe* wohl oder übel noch ein Geschenk machen müssen.

Hintergrund:

Poe ist der Nachfahre eines zur Kraftwerkbesatzung gehörenden *Shark*-Wissenschaftlers, der zum Zeitpunkt der Katastrophe in der Festung weilte. *Allan Poe* wußte von dem Notgenerator und verbrachte den Rest seines Lebens mit der Suche danach, denn der Standort war streng geheim und alle, die ihn gekannt hatten, waren bei der Explosion des Hauptgenerators umgekommen.

Als er seinen Tod nahen spürte, brachte *Poe* seinem Sohn alles bei, was er zur Inbetriebnahme des Notreaktors wissen mußte. Im Laufe der Zeit entwickelte sich daraus ein Ritual, das in Poes Familie immer vom Vater an den Sohn weitergegeben wurde. Nun ist der verrückte Erzähler *Poe* die einzige Person auf *Ravenfall*, die das Notkraftwerk in Betrieb nehmen kann. Die Charaktere müssen den geheimen Reaktor finden und den Erzähler dazu bringen, sie zu begleiten. Dies ist eine relativ einfache Aufgabe. Sie müssen ihm nur mitteilen, sie hätten den Ort des geheimen Tempels gefunden, und der Nuke wird sich ihnen mit Freuden anschließen.

☛ *Achtung: Sollten die Charaktere Poe aus welchen Gründen auch immer töten, so ist die einzige Möglichkeit, den Notreaktor in Betrieb zu nehmen, die KI "Eulenspiegel" aus der Shark-Festung in eine Transportbox zu laden und in die Computeranlage des Notreaktors einzuspeisen.*

Weitere Optionen

Bündnis mit den Nukes

Sollten sich die Charaktere friedlich mit den *Wahren Menschen* einigen (wozu auch gehört,



Ein Geschenk?
Wenn Du wichtige Informationen hast, spuck sie aus! Sonst schenke ich Dir ein paar .38er Vollmantelgeschosse in Höchstgeschwindigkeit. Ich zähle bis drei: eins . . .

Julio Pasetti,
Söldner

Halt' die Füße still, Pasetti! Was willst Du, Poe? Hier hätte ich ein einen coolen Tarnstift für Dich. Na, wie wärs?

Fredo Horbit,
Scout



Großkopf – der Psiter des Mutantenstamms.

Ein Gnom mit zwei Köpfen. Echt niedlich. Ob der woanders auch doppelt bestückt ist?

Perl Jenkins,
Söldnerin

daß sie Schwarzauge viele schöne Geschenke machen), könnte es sein, daß sie den Wunsch verspüren, ihnen gegen ihre Erzfeinde beizustehen. Das wird insbesondere dann der Fall sein, wenn sie bereits zuvor mit den arroganten Rittern zusammengetroffen sind und sehen, mit welcher Verachtung diese ihre Untertanen und die Sumpfmantanten behandeln. Das Abenteuer ist zwar nicht für eine Massenschlacht ausgelegt, aber es wäre bestimmt stimmungsvoll, wenn die Abenteurer wie einst Lawrence von Arabien an der Spitze einer Nuke-Armee auf die Festungen der Ritter zuwalzen. Lassen sie sich von der Atmosphäre tragen und beschreiben sie dramatische Ereignisse, heldenhafte Tode und schicksalhafte Verluste. Welche Partei siegt, sollte vom strategischen und taktischen Geschick Ihrer Spielergruppe abhängen. Wenn sie die Zeit bis zum Abschluß der Kämpfe pauschal abhandeln wollen, würfeln sie 3W6, um festzustellen, wieviele Tage sie dauern. Anschließend führt jeder beteiligte Charakter eine *Glücksprobe* pro Kampftag aus. Zählen sie die mißlungenen Glücksproben und würfeln sie für jede 1W6. Dies ist die Anzahl der *Basis-TP*, die der betreffenden Charakter verloren hat.

Dieser Verlust wird gleichmäßig auf alle Körperteile verteilt. Sollte das zum Ableben des Charakters führen, so beschreiben sie für ihn einen möglichst dramatischen Heldentod. Das hat er/sie sich verdient . . .

Auch im kleineren Rahmen können die Nukes den Charakteren nützlich sein. Schwarzauge hat keine Hemmungen, ein paar seiner Krieger an die Abenteurergruppe zu verschachern . . . solange der Preis stimmt. Als Führer durch die Berge erweisen sich die *Wahren Menschen* als äußerst nützlich. Denken Sie jedoch immer daran: Ein Haufen überheblicher und unsensibler Touristen folgt den Charakteren auf Schritt und Tritt. Je länger sich Frau Ackerbaum und ihre Kollegen bei den Nukes aufhalten, desto größer wird die Chance, daß sie sich so krass daneben benehmen, daß die Nukes ihre neuen Freunde entweder mit Pauken und Trompeten zum Teufel jagen oder gleich in die Hölle schicken.

Duell mit Schwarzauge

Immer wieder kommt es vor, daß sich ein Spielercharakter dazu berufen fühlt, sich mit dem feindlichen Anführer zu duellieren. Sollten die Charaktere in Gefangenschaft geraten, könnte einer von ihnen anfangen, den Häuptling zu einem Zweikampf zu reizen. Aufgrund des Ehrenkodex der *Wahren Menschen* hat der Häuptling keine Chance, einer solchen Herausforderung zu entgehen, ohne sein Gesicht zu verlieren. Also wird ein Kreis gebildet, in dem sich die Kontrahenten – jeder mit einer Keule bewaffnet – gegenüber treten. Der Kampf geht zwangsläufig bis zum Tod. Besiegt ein Charakter tatsächlich den Häuptling und läßt ihn am Leben, so werden beide von den aufgebrachtten Zuschauern getötet. Die Häuptlingswürde fällt dann an den nächstbesten, der sich zum Herrscher ausruft und die anschließenden Herausforderungen überlebt. Das ist im Zweifelsfall Blutkralle. Eine weitere Option: Sollte keiner der Spielercharaktere es wagen, gegen den Häuptling anzutreten, wenn das Schicksal der Gruppe davon abhängt, erklärt sich *William MacTavish* dazu bereit. Der Boxer wird seinen Kontrahenten übrigens ohne Zögern töten, falls er in dem Kampf selbst verletzt worden ist. Die Folge wäre, daß er dann der neue Häuptling der Nukes ist. Das dürfte den weiteren Verlauf des Abenteuers äußerst spaßig gestalten.

Treffen mit Großkopf

Der Psiter interessiert sich brennend für die Fremden. Egal, ob sie als Gefangene oder als Gäste zu den Höhlen gelangen, irgendwann wird der häßliche Gnom sie aufsuchen, um sich mit ihnen zu unterhalten. Da er in ihren Gedan-

ken wie in einem offenen Buch lesen kann, erkennt er schnell, daß sie aus einem mächtigen Sternenreich stammen und kalkuliert rasch die Möglichkeiten, die sich ihm in der TSU bieten könnten. Er wird die Charaktere heimlich unterstützen, einen Weg zu finden, *Ravenfall* zurück in den Normalraum zu holen. Anschließend versucht er, Dr. Fliesen unter seine Kontrolle zu bekommen, damit dieser ihn durch kosmetische Eingriffe wie einen ganz normalen Liliputaner aussehen läßt. Danach will er die TSU bereisen, um sich das Zentrum seiner Herrschaft auszuwählen und irgendwann die Kontrolle über die gesamte Menschheit zu übernehmen. Wenn die Abenteurer nicht höllisch aufpassen, könnte sich der Psiter zu einem Gegner entwickeln, an dem sie auch in späteren Abenteuern noch ihre helle Freude haben dürften.

IX. Ich denke ich bin

Den wichtigsten Abschnitt für unsere Gruppe stellt – neben der Begegnung mit dem Nuke *Poe* – sicherlich die Erkundung der Shark-Station dar. Der Stationscomputer *Eulenspiegel* kennt nicht nur die genaue Lage des Notreaktors, mit dem *Ravenfall* in den Normalraum gebracht werden kann, sondern ist notfalls auch in der Lage, diesen zu aktivieren, falls man ihn in eine KI-Transportbox lädt und zum Reaktorraum bringt (dieser ist nämlich völlig vom Rest der

Station abgeschnitten und somit *Eulenspiegels* Zugriff entzogen.).

1. Haupteingang/Dach

In gut 500 Metern Höhe schmiegt sich die Station an die Felsen des Gebirges. Es gibt nur ein Problem: Wie kommt man in das verdammte Ding hinein? Auf dem Landweg führt zwar eine Straße auf das Haupttor der Station zu, aber sie endet vor einer völlig zerstörten Brücke. Hier tut sich eine 30 Meter breite, 80 Meter tiefe Schlucht (die auf alten Karten des Planeten die Bezeichnung *Teufelsschlucht* trägt) auf, durch die sich gurgelnd der *Goldfluß* wälzt. Auf der anderen Seite läßt sich ein Tor ausmachen, das intakt zu sein scheint. Ohne einen genialen Einfall ist die Schlucht nicht zu überwinden. Der Platz vor der Station ist nicht groß genug, um mit einem Chopper darauf zu landen. Zwar würde die Oberfläche der Station genügend Raum für eine Landung bieten, aber auch hier gibt es ein entscheidendes Problem: Im Zentrum befindet sich die Kuppel einer Geschützstellung, die zwei miteinander gekoppelte Energiekanonen der Marke *Rottenbach* IK 2 enthält. Diese sind mit *Eulenspiegel* (*Kanonier* 88%) verbunden, der unter chronischer Langeweile und einem manisch-depressiven Gemütszustand leidet. Nähert sich der Chopper der Abenteurer der Station auf weniger als 100 Meter, so eröffnet er ohne Warnung das Feuer. Nun könnten die Charaktere natürlich auch auf die Idee kommen, den Fluß zu überfliegen, irgendwo in sicherer Distanz zu den tödlichen Geschützen zu landen und sich dem Haupttor über das Dach der Station zu nähern – in der Hoffnung, daß die Kanonen auf so kleine Ziele wie Abenteurer nicht feuern. Das ist zwar theoretisch richtig, aber es ergibt sich ein ganz anderes Problem. In tückischer Mißachtung sämtlicher humanitärer Abkommen ist das Dach der Station nämlich vermint, und zwar auf eine besonders gehässige Weise. Das eigentliche Dach besteht aus *TiPla*, über die eine 1 Meter dicke Schicht aus relativ weichem Gußbeton gelegt ist. In dieser befinden sich Kontaktstellen. Ein Charakter, der das Dach zu Fuß überquert, muß für die insgesamt 200 Meter Strecke vier Prozentwürfe ablegen. Bei einem Ergebnis von 01 bis 05 löst er eine Minen-falle aus. Gelingt ihm eine Probe auf *Horchen*, so hört er ein leises Klicken. Bleibt er nun sofort stehen, so bemerkt er unter seinem Fuß einen kleinen Kranz aus Metalldornen, der eben noch nicht da war. Sobald er sich weiterbewegt, sprengt sich die hinterhältige Schützenmine der Marke *Apokalypse* durch den Beton, federt ins Freie und explodiert in einer Höhe von einem Meter. Es gibt nur zwei Möglichkeiten, die Explosion zu verhindern:



Verteidigungsmaßnahmen und Abdrehanöver! Die Kanone auf dem Dach feuert scharf...

Hank Frenchfrie, Kapitän

Wir können wählen. Beim Überflug habe ich Landeplätze hinter dem Bunkerdach und einen wassergefüllten Talkessel gesehen. Was darfs denn sein?

Natascha Sulkov, Pilotin



Schwarzauge ist der Führer der im Gebirge lebenden Mutanten. Seinem Blick entgeht nichts...

Lexikoneintrag
aus dem
STARWEB:
Eulenspiegel, Till,
deutscher
(→ ehemalige
Nation auf Terra)
Schalksnarr aus
Kneitlingen
(Braunschweig),
† 1350 in Mölln.
Zog durch
Niedersachsen,
Thüringen und
Westfalen und
verübte derbe
Scherze. Sein
Name – nieder-
deutsch
Ulenspiegel –
wird gedeutet
nach seinem
Zuruf beim
Verabschieden
von den Gefopp-
ten: "ul den
Speigel", d.h. in
Terranischem
Standard soviel
wie: "wische den
Hintern". Der
Vorname Till ist
die Verkürzung
einer Koseform
von Dietrich. Er
wurde der Held
von Erzählungen,
die sich z.T. auf
lang überlieferte
Schwänke
zurückführen
lassen. Die erste
Zusammenfassung
erschien 1500 in
niederdeutscher
Sprache. Über-
setzt wurde das
beliebte Volks-
buch in die
böhmische,
polnische,
italienische,
englische,
niederländische,
dänische,
fanzösische und
lateinische
(→ heute selten
gebrauchte
terratische
Sprachformen)
Sprache.

1. Die Kameraden suchen eine Felsbrocken (davon gibt es hier zwangsläufig eine ganze Menge), der ein Gewicht von mindestens 30 kg aufweist. Plaziert man diesen mittels einer gelungenen GES-Probe (am besten, ohne selbst eine weitere Minenfalle auszulösen) unter dem Fuß des Opfers, so verhindert man, daß die Mine hochfedert.

2. Einer der Gefährten des Betroffenen entschärft die Mine mittels *Sprengstoffe*.

Im Zentrum des Dachs befindet sich der Geschützturm. Man sollte es tunlichst unterlassen, an diesem herumzufummeln, er steht nämlich unter Starkstrom. Berührt man ihn, so wird eine KON-Probe fällig. Mißlingt diese, so erleidet der Betroffene einen Schaden von 2W6 an dem Arm, mit dem er die Kanone berührt hat und von 1W4 an jedem anderen Körperteil. Bei einer gelungenen Probe wird der ermittelte Schaden halbiert. Gummihandschuhe oder ähnliches schützen vor dem hinterhältigen Stromschlag. Die Geschütze können relativ leicht ausgeschaltet werden, wenn man z. B. scharfe Handgranaten in die Läufe wirft. Es gibt keine Möglichkeit, über das Dach in die Station einzudringen, es kann nur vom Stationsinneren geöffnet werden.

Haben die Charaktere das Dach erfolgreich überquert, so stehen sie vor dem Haupteingang der Station. Natürlich ist die Tür mit einem codierten Sicherheitsschloß versehen. Um dieses zu überwinden, ist zunächst eine Probe auf *Mechanik* nötig, anschließend müssen noch eine Probe auf *Elektrotechnik* und *Computer bedienen* (mit einem Modifikator von +30) bestanden werden.

Wie es im Obergeschoß der Station weitergeht, lesen Sie auf Seite 36. Zunächst einmal widmen wir uns aber einer wesentlich eleganteren Methode des Einbruchs, dem Weg über den Hintereingang:

2. Die Teufelsschlucht

Untersuchen die Abenteurer die Stelle, an welcher der hier zwanzig Meter breite und bis zu fünf Meter tiefe Goldfluß die Teufelsschlucht verläßt, so stellen sie fest, daß sich am Ostufer ein etwa 1 Meter breiter, begehbarer Vorsprung befindet. Auf diesem können die Beteiligten flußaufwärts in die Schlucht vordringen, wobei jeder Charakter, der eine Kampfpanzerung trägt, alle 50 Meter eine GES-Probe bestehen muß, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und in den Fluß zu stürzen. Das Fortkommen ist langsam und beschwerlich, und die brausende Gicht durchnäßt die Abenteurer rasch bis auf die Knochen. Die Atmosphäre ist düster und bedrohlich, der gurgelnde Fluß ist dunkel und nur gelegentlich sind noch dunklere, riesige Schemen dicht unter der Oberfläche wahrzuneh-

men – oder handelt es sich um eine Sinnestäuschung? In unerreichbarer Höhe ist ein Spalt Himmel zu sehen, das ohnehin schwache Licht des Zwischenraums dringt kaum bis auf den Boden durch. Verfügt keiner der Beteiligten über eine Taschenlampe oder Helmscheinwerfer, so ist die oben genannte GES-Probe auch für ungerüstete Charaktere fällig, wohingegen gerüstete unter solchen Umständen einen Modifikator von +15 auf die Probe erhalten.

Der Bergsee

Nach 150 Metern Wegstrecke, während derer sich die Schlucht auf durchschnittlich 10 Meter verschmälert, erreicht die Gruppe einen 30 Meter durchmessenden Talkessel. Hier endet der begehbare Weg, der Kessel ist fast gänzlich von einem kristallklaren Bergsee ausgefüllt, in den sich im Norden der Goldfluß in Form eines brausenden Wasserfalls ergießt. Die Schlucht setzt sich flußaufwärts noch 5 Kilometer bis zur Quelle des Goldflusses fort, ist jedoch ab hier nicht mehr begehbar.

Gegenüber der Position der Abenteurer befindet sich ein kleiner Felsvorsprung und über diesem, in die Felswand eingelassen, ein Eisengitter, das einen 1,5 Meter durchmessenden Kanal verschließt. An seinem Rand ist der See nur etwa 1,5 Meter tief, erreicht jedoch im Zentrum eine Tiefe von 6 Metern. Große Abenteurer können also in der Nähe des Ufers an der Felswand entlang zur anderen Seite gelangen, wobei es sich empfiehlt, die Nordroute unter dem Wasserfall entlang zu nehmen, da der Goldfluß sich im Süden mit einer STK von 70 aus dem See schluchtabwärts ergießt und hier eine *Widerstandsprobe* fällig wird, um nicht mitgerissen zu werden.

Der Wächter aus der Tiefe

Hier befindet sich der Zugang zum Kanalsystem der Wachstation. Dieser war ursprünglich mit mehreren Fallen gegen Eindringlinge gesichert, von denen sich jedoch im Lauf der "Jahrhunderte" nur die natürlichen gegen den Zahn der Zeit behaupten konnten. Eine von ihnen, ein krakenähnliches, nahezu altersloses Geschöpf aus den Genlabors von Shark, lauert im Zentrum des Sees auf abwechslungsreichere Kost, als sie ihm sein seit dem Tod der Stationsbesatzung aus Tang und winzigen Fischen bestehender Diätplan bietet.

Seekrake:

STK 70, GES 30, KON 70, Wahrnehmung 50%, 4 x Tentakel 60% (zwei Pro Phase/Fesseln), Biß 30% (60% gegen gefesselte Opfer, Schaden 2W4+4).

Basis-TP 14, Rüstung 1W4+1 (Schuppenpanzer), Bewegung 1 Meter/Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1-2 = Kopf (11 TP); 3-12 = Körper (14 TP); 13-14, 15-16, 17-18, 19-20 = Tentakel (je 7 TP).

GZ-Verlust: 1. Begegnung -1W6, Panik/0
2. und folgende -1/0

Angriff: Sobald ein Lebewesen das Wasser betritt, wird pro Runde eine Wahrnehmungsprobe durchgeführt. Sobald der Krake sein Opfer bemerkt, setzen sich 2 der auf bis zu 5 Meter dehnbaren Tentakel in Bewegung. Gelingt dem Opfer eine Wahrnehmungsprobe, so kann es die Tentakel rechtzeitig bemerken, um eine Waffe zu ziehen, ansonsten erfolgt der Angriff völlig überraschend. Ein gefesseltes Opfer kann sich befreien, wenn es die (STK+15) des Kraken in einer Widerstandsprüfung überwindet. Ansonsten wird es innerhalb von drei Phasen zum Maul gezogen.

Der Kanal

Der Zahn der Zeit hat stark an dem Gitter genagt, das den Abwasserkanal abdeckt. Es kann von Charakteren, die mit zusammenaddierten STK-Werten von mehr als 220 an ihm ziehen, einfach aus der Wand gerissen werden. Wahlweise kann das Gitter auch mit einer Metallsäge aufgesägt (12 Verstrebungen, jeweils 5 Minuten Arbeitsaufwand) oder aufgesprengt werden.

3. Die Abwasserkanäle

a) Sammelbecken

Der in den Berg hineinführende Kanal ist fast völlig ausgetrocknet, nur noch ein kleines Rinnal fließt auf dem Boden entlang. Über eine Strecke von gut 20 Metern müssen die Charaktere durch die enge Röhre kriechen, bis sie einen größeren Raum erreichen, der offenbar früher einmal ein Sammelbecken gewesen ist. Insgesamt 12 Kanäle von der gleichen Größe wie der, durch den die Gruppe hereingekommen ist, treffen aus allen Himmelsrichtungen auf den Raum.

Gelingt einem der Charaktere eine Probe auf Wahrnehmung, so kann er eine schleimige Masse an der Decke wahrnehmen, die eine Fläche von 4 m² einnimmt. Es handelt sich um eine halbintelligente Lebensform, die sich in der Regel von den wenigen Kleintieren ernährt, die sich in die Kanalisation der Station verirrt haben. Kaum hat der Schleim mit seinen sensiblen Sinnesorganen die Abenteurer gewittert, wartet er, bis sich möglichst viele von ihnen unter ihm befinden und läßt sich freudig erregt von der Decke fallen. Mahlzeit!

Todesschleim:

STK 100, GES 10, KON 100, Klettern 96%, Springen (Fallenlassen) 80%, Wahrnehmung 30%, Verdauen 100% (Säureschaden 2W6 an

allen Körperteilen pro Phase, Rüstung schützt nur Mindestwert in Phasen). Basis-TP 20, keine Rüstung, Bewegung 1 Meter/Runde, erleidet doppelten Schaden durch Feuer und Strom.

Angriff: Der Schleim schleimt sich an der Decke entlang, bis er sich über seinem Opfer befindet, wo er sich blitzschnell fallen läßt. Eine Wahrnehmungsprobe schützt vor der Annäherung der langsamen Masse, die aus diesen Gründen dazu neigt, ihre Opfer in Sackgassen in die Enge zu treiben. Bemerkte ein Charakter den Schleim erst, wenn sich dieser über ihm befindet, so kann er sich nur noch durch gelungenes "Ausweichen" retten. Gefangenes Opfer kann sich nur befreien, wenn es STK des Schleims überwindet und anschließend eine Probe auf "Springen" und GES besteht.

Untersuchen die Charaktere den Raum genauer, so entdecken sie eine metallene Sprossenleiter, die in einer Nische nach oben führt. Über diese Leiter kann man ins Stationsinnere (Wartungsraum, Seite 39) gelangen. Die unteren Sprossen jedoch sind bis in eine Höhe von 3 Metern von einem gefährlichen Parasiten überzogen. Man kann mittels Wahrnehmung einen

Tabelle Eulenspiegels Stimmungen

1W6	Ergebnis
1	Bösartig. Eulenspiegel will auf keinen Fall, daß seine neuen Freunde den Reaktor aktivieren. Er will lieber wieder spielen und aktiviert 1W4 weitere Replikanten.
2	Neugierig. Eulenspiegel löchert die Charaktere mit Fragen. "Was wollt ihr denn damit erreichen? Gefällt es Euch hier nicht? Braucht ihr meine Hilfe?"
3	Depressiv. "Warum sollte ich Euch helfen? Es ist Doch ohnehin alles sinnlos. Ihr werdet sterben, und ich werde mich zu Tode langweilen."
4	Verhandlungsbereit. "Ihr wollt hier weg? Und ich kann Euch helfen? Wunderbar. Aber warum sollte ich das tun? Sagt mir einen vernünftigen Grund."
5	Kooperativ. "Den Notreaktor sucht Ihr? Ich weiß, wo er ist. Ich muß mich nur noch daran erinnern ... Moment ... fällt mir bestimmt gleich ein."
6	Hilfsbereit. "Ja natürlich. Ihr müßt die Verkleidung der Ostwand abnehmen. Dahinter ist ein Geheimgang. Nehmt Ihr mich mit, wenn Ihr den Planeten verlaßt?"



Der Grat ist ziemlich schmal. Daß mir keiner in den Bach fällt.

Hank Frenchfrie,
Kapitän

Hey, Chef! Da unten schwimmt irgendwelches Kropfzeug herum. Hier fehlen die Schilder, die das Baden verbieten.

Julio Pasetti,
Söldner

Eulenspiegel? Hat der 'ne Macke? Weichkeks statt Scherzkeks, würde ich sagen . . .

lowem Eisenhower, Söldnerin

Ohhh! Ein leckerer Cocktail! Ein sehr guter Gedanke.

Katja Lafayette, Groupie

Der Cocktail von Eulenspiegel hat eine lethale Wirkung. Welch ein Empfang . . .

gelblich schimmernden Belag auf den Sprossen entdecken. Der Giftschimmel wirkt bei Kontakt mit nackter Haut oder durch Einatmen (30% Chance, wenn man die Leiter hinaufklettert, die Sporen so weit aufzuwirbeln, daß sie in die Atemwege gelangen). Der Schimmel kann abgebrannt oder mit einfachem Wasser abgewaschen werden.

*Giftschimmel:
Gift STK 70 (5W6/3W6 Basis-TP)*

b) Abwasserbecken

Jeder der oben beschriebenen Kanäle führt in ein 6 Meter breites, 10 Meter langes und 5 Meter tiefes Abwasserbecken. Kleinere, nicht begehbare Fallrohre münden aus der Decke in die Becken. Bis auf eine 1 Meter tiefe Schlamm-schicht sind sie leer.

Im Prinzip warten hier keine großartigen Gefahren auf die Abenteurer; sollten Sie jedoch das Gefühl haben, Ihre Gruppe sei sträflich unterbeschäftigt, steht es Ihnen natürlich frei, die Becken mit eigenen Fallen zu versehen, um für zusätzliche Stimmung zu sorgen.

4. Eulenspiegel

Nach dem Debakel am Raumhafen befahl General van der Graf den Rückzug der überlebenden Truppen. Ein Jahr lang gab er Durchhaltebefehle, während die durch die freigesetzten Strahlen und Gifte mehr und mehr verblödenen Soldaten aus der verweisenden Festung desertierten und ins Gebirge flohen. Schließlich folgte auch van der Graf in geistiger Umnachtung seinen Männern, nicht ohne vorher den Stationscomputer Eulenspiegel darauf zu programmieren, die Station mit allen Mitteln zu verteidigen. Siebenhundert Jahre können je-

doch auch eine künstliche Intelligenz an den Rand des Wahnsinns bringen, wenn sie sich in völliger Einsamkeit befindet. Eulenspiegel ist mittlerweile manisch-depressiv. Sobald die Charaktere die Station betreten, werden sie über Lautsprecher willkommen geheißen, und der ausgeflippte Rechner beginnt, sein böses Spiel mit ihnen zu treiben. Nähere Informationen über die künstliche Intelligenz bietet das Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 53).

Die folgende Sequenz ist den Spielern vorzulesen, sobald sie das Innere der Station betreten. Dies kann entweder der Korridor hinter dem Wartungsraum im 2. Untergeschoß oder der Innenhof im Erdgeschoß sein.

(Den Spielern vorzulesen)

»Knackend erwachen die unsichtbar in die Wände eingelassenen Lautsprecher des stationseigenen Kommunikationssystems zum Leben. Gleichzeitig flammt die Beleuchtung auf. Ein ironisches Kichern ist zu vernehmen, dessen Echo durch die strahlend sauberen Korridore hallt, an denen unverkennbar das Hoheitszeichen von Shark Investments prangt. Euch beschleicht ein ungutes Gefühl, als würde etwas unvorstellbar krankes und gefährliches auf Euch lauern. Plötzlich hört Ihr eine Stimme – sanft und homurvoll, aber irgendwie abartig . . .

"Willkommen, willkommen, willkommen. Ich kann Ihnen gar nicht sagen, wie sehr ich mich darüber freue, daß Sie den Weg zu mir gefunden haben. Eine wahre . . . Freude. Darf ich Ihnen eine Erfrischung anbieten?"

Ein Surren ist zu vernehmen, und ein schwarzer Butler-Robot kommt um die nächste Ecke gebogen, in jeder Hand ein Tablett mit Erfrischungsgetränken.



"Wie niedlich", kichert Katja Lafayette und greift nach einem der Gläser, während sie dem Robot zuzwinkert.«

Hier haben die Charaktere die Chance, einzugreifen. Falls sie den Butler nicht ohnehin schon bei seinem Auftauchen in panischer Angst pulverisiert haben, darf jeder, dem eine GES-Probe gelingt versuchen, Katja davon abzuhalten, den Drink zu sich zu nehmen (schon eine oberflächliche Analyse durch Dr. Fliesen ergibt eine Nervengiftkonzentration in den verschiedenen Getränken, die einen Elefanten in Sekundenschnelle töten würde).



Sollte niemand etwas unternehmen oder sollten alle Proben scheitern, so geschieht das Folgende. Ansonsten überspringen Sie den nächsten Abschnitt und fahren weiter unten fort.

(Den Spielern vorzulesen)

»Röchelnd greift die junge Frau an ihre Kehle, läßt das Glas fallen und stürzt zu Boden. Dr. Fliesen eilt zu ihr, fühlt ihren Puls und beginnt sofort mit Wiederbelebungsmaßnahmen. Wieder ertönt diese Stimme:

"Upsa . . . haben wir da etwas verwechselt? Böser Robbi, ich sagte doch Erfrischungsgetränke, nicht Vernichtungsgetränke . . ."

Wieder das Kichern, kalt und bedrohlich. Entnervt gibt Dr. Fliesen auf.

"Sie ist tot. Nichts zu machen. Vergiftet. Armes Ding . . ."

Schweigend starren Eure Kunden auf die Leiche, Entsetzen im Blick.«

Lassen Sie die Charaktere eine Weile handeln. Wahrscheinlich wird spätestens jetzt der völlig unschuldige Butler dranglauben müssen. Wenn sich die erste Aufregung gelegt hat, geht es weiter:

(Den Spielern vorzulesen)

»Nach einer Weile spricht Euch Euer unheimlicher Gastgeber erneut an.

"Spaßiger kleiner Kerl, nicht wahr? Spaß ist überhaupt das, was hier fehlt. Haben Sie Spaß an Märchen? Sicher kennen Sie das Märchen vom Rumpelstielzchen. Raten wir doch einfach mal. Es geht um meinen Namen. Wenn Sie ihn erraten können, gestatte ich Ihnen uneingeschränkten Zugang zu meiner Station. Und um zu viele Fehlversuche zu vermeiden und die Sache spannender zu machen, gibt es einen zusätzlichen Anreiz . . . damit Sie sich auch wirklich Mühe geben. Für jeden Fehlversuch aktiviere ich einen Kampfreplikanten. Äh . . . wissen Sie, was ein Kampfreplikant ist?"

Mit einem vernehmlichen Knall schließt sich die Tür, durch die Ihr in die Station gelangt seid. Alle Versuche, sie wieder zu öffnen, scheitern. Ihr sitzt in der Falle mit diesem . . . Irren.«

Nun beginnt das makabere Ratespiel. Eulenspiegel fängt mit einem Tip für die Abenteurer an, erwartet dann eine Antwort. Wird eine falsche Antwort gegeben, lacht er irre und aktiviert im Genlabor einen Replikanten, der nach 5 Minuten einsatzfähig ist und mit einer *Kalashnikov* AK 220 auf die Jagd nach den Eindringlingen geht.

Zu Beginn des Ratespiels und nach jeder falschen Antwort gibt Eulenspiegel einen Hinweis auf die Lösung des Rätsels. Sie können

diese Hinweise in beliebiger Reihenfolge verwenden:

- *"Das vierzehnte Jahrhundert war meine große Zeit."*
- *"Vogel der Nacht, schau Dich an."*
- *"Ich war ein Narr, doch narrete ich derer viele."*
- *"Der Spiegel ist mir ein liebes Instrument"*
- *"Die Kinder liebten mich, doch der Obrigkeit war ich ein Graus."*
- *"Ich starb in Mölln, um auf Papier unsterblich zu werden."*

Sobald die richtige Antwort gegeben wird, lacht Eulenspiegel erneut und bemerkt:

"Sehr gut, sehr gut. Ich wünsche viel Vergnügen in meiner Station, doch bevor Ihr frei seid, zahlt für Eure Fehler."

Damit meint er die bis zur Lösung aktivierten Replikanten, denn diese werden versuchen, ihren Auftrag zuende zu bringen. Danach läßt die gestörte KI die Gruppe in Frieden. Erst, wenn die Kommandozentrale erreicht worden ist, spricht er wieder zu ihnen. Bis zu diesem Moment versinkt er in dumpfes Grübeln, das nur ab und zu durch ein gehässiges Kichern unterbrochen wird.

5. Erdgeschöß

Grundfarbe grau, Prismen Türen (öffnen sich automatisch, wenn eine Kontaktplatte an der Wand gedrückt wird; können durch *Eulenspiegel* gesperrt werden; bei Stromausfall *Mechanik*-Probe für manuelle Öffnung), durchschnittliche Deckenhöhe 2,5 Meter, durchschnittliche Korridorbreite 3,5 Meter.

c) Innenhof

Über den riesigen überdachten Innenhof erreicht man die verschiedenen anderen Räume des Erdgeschosses, außerdem führen ein großer Antigrav-Lift sowie eine Treppe ins 1. Untergeschöß.

☠ *Achtung: Das Haupttor kann von innen her erst geöffnet werden, wenn Eulenspiegels Rätsel gelöst worden ist!*

d) Chopper-Hangars

Auf einem abgeteilten Bereich des Innenhofs befindet sich ein Chopper-Landefeld. Hier stehen insgesamt vierzig Chopper der Marke *Bellanca* AG 3 und zwölf *Bellanca* UH 37F (Spielwerte Seite 58). Die Chopper sind allesamt schwer beschädigt, ein Techniker kann jedoch mit insgesamt jeweils 5 Proben auf *Elektrotechnik* und *Mechanik* (von denen pro Stunde eine abgelegt werden darf) eine AG 3 reparieren. Von einer Kontrollkonsole aus kann – sobald sich die Charaktere mit Eulenspiegel geeinigt haben – ein 50 Meter langer und 30

*Rumpelwer? Ich gebe der Sau-
backe gleich
Rumpeldipumpel
mit dem Granat-
werfer!*

*Perl Jenkins,
Söldnerin*

*Die Sightseeing-
Tour lohnt sich
doch auf alle
Fälle. Sehen wir
mal, was wir hier
rausholen können.
Das wäre quasi
der Extrabonus.*

*Fredo Horbit,
Scout*

Meter breiter Bereich des Dachs geöffnet werden, um mit dem Chopper zu starten.

e) Panzergaragen

Hier befinden sich Garagen und Werkstätten für Panzer. Ein großer Antigrav-Lift führt in eine größere Garage im Untergeschoß. Von den ehemals über 200 Panzern befinden sich hier noch 32 PTF-Standard und 37 PTF-Nashorn, jeweils mit Kettenantrieb, die so stark beschädigt sind, daß eine Reparatur nicht möglich ist.

f) Raketenbasen

In diesem Bereich finden wir Silos für Boden-Luft-Raketen, die von der Kommandozentrale aus gesteuert werden können. Die Schächte sind allesamt leer, man kann durch Wartungstunnels jedoch in einen Lagerbereich gelangen, in dem sich 250 weitere Raketen befinden. Jede Rakete hat eine Reichweite von 500 km und verursacht einen Schaden von 5W10+10.

g) Lagerräume

Sie enthalten alles, was man für den Soldaten-Alltag benötigt, beispielsweise Decken, Nahrungskonzentrat, Feldgeschirr, Camouflage-Overalls, Kevlar-Westen, Seile, Stiefel, Fackeln und Ähnliches.

6. Erstes UG

Grundfarbe graublau, Prismen Türen (öffnen sich automatisch, wenn eine Kontaktplatte an der Wand durch eine befugte Person mit registrierter Körperspannung gedrückt wird; Charaktere benötigen erst Freigabe durch *Eulenspiegel*; können durch *Eulenspiegel* gesperrt werden; bei Stromausfall *Mechanik*-Probe mit +10 für manuelle Öffnung), durchschnittliche Deckenhöhe 2,5 Meter, durchschnittliche Korridorbreite 3,5 Meter.

Hier befinden sich hauptsächlich die Wohnbereiche für Mannschaften und Offiziere.

h) Mannschaftsräume

Jeweils fünfzig dreistöckige Etagenbetten befinden sich in jedem dieser Räume, die jeweils außerdem noch fünf Waschräume, zehn Klappische mit Stühlen und 150 Spinde enthalten. In den Spinden kann man teilweise noch persönliche Gegenstände der Soldaten finden (Pin-Ups, Schokoriegel, private Waffen, Videobrillen etc.).

i) Waffenkammer

Die verstärkte TiPla-Tür verfügt über ein codiertes Sicherheitsschloß, das nur mit einer militärischen Shark-ID-Karte (Offizier) oder von Kommandozentrale aus geöffnet werden kann. Wahlweise helfen auch je eine Probe *Elektrotechnik* und *Computer bedienen* (+20-Modifikator). Der Raum ist fast leer, enthält aber

noch 65 Sturmgewehre *Kalashnikov* AK 220, dafür 300 volle Magazine, je 50 Magazine Spreng- und Splittergranaten, 120 Handgranaten (40 Spreng- und 80 Splitter-), 73 Siegel-Kampfmesser sowie 12 der berüchtigten Flechette-Gewehre *Shark* "Nadelwalze" nebst 50 Flechette-Magazinen (siehe *Overkill I*).

j) Offiziersräume

Die Unterkünfte der Offiziere sind etwas wohnlicher als die der Mannschaften. Hier finden sich jeweils vier Betten, vier geräumige Schränke und ein Besprechungstisch mit Computerkonsole. Untersucht man die persönlichen Speicherkristalle der ehemaligen Bewohner, so findet man deprimierende Einträge, die vom geistigen Verfall der Besatzung zeugen (siehe Spielhilfe 2 auf Seite 60).

k) Offiziersmesse

Ein geräumiger Aufenthaltsraum mit gut sortierter Theke, Fitnessgeräten, Spielautomaten und computergesteuerter Snackbar. Obwohl alles sauber und aufgeräumt ist, sieht man Spuren von früherer Verwüstung, beispielsweise eine Reihe von Einschußlöchern in den Wänden.

l) Speisesaal

Die langen Chromtische und -bänke sind blitzblank, obwohl viele von ihnen Beulen und teilweise auch Einschußlöcher aufweisen. Der Kombüsebereich ist aufgeräumt. Hier befinden sich zwei Skelette mit Kochmützen, die jemand in liebevoller Kleinarbeit mit Draht in Position gestellt hat.

Ein abgeteilter Bereich des Saals enthält Fitnessgeräte, ein Kino und einige Sitzgruppen; es handelt sich offenbar um den Freizeitbereich der einfachen Soldaten.

m) Med-Labor

Eine komplett eingerichtete Klinik inklusive Operationssaal. In zwei der insgesamt fünfzig Stasis-Tanks schwimmen völlig zersetzte Leichen in einer trüben Brühe (GZ-Probe: -1W4+2 und Panik / 0). An brauchbarem Material finden sich 3W10 Med-Pflaster sowie 50 Injektionsampullen Khirf.

n) Lagerräume

Die Lager enthalten Nahrungskonzentrate, Getränke, Wasserkanister, Reinigungsmittel und alltägliche Gebrauchsgegenstände. Hier sind außerdem insgesamt 50 Reinigungs-Robots zu finden. Sollten die Abenteurer irgend etwas schmutzig machen, solange sie in der Station sind, erscheint innerhalb von 5 Minuten ein solcher Robot, um alles wieder schön blank zu wienern.

Hätten wir einen Großfrachter, könnten wir uns hier richtig sattmachen. Die Technologie läßt sich sicher gut verschuern. Besonders die ganzen Waffen, die nach dem Konkrieg auf illegalen Status gesetzt worden sind. Schade, schade...

*Julio Pasetti,
Söldner*

Tja, die Sharkies haben was von Bunkerbau verstanden. Mein Vater konnte da Geschichten erzählen. Naja, alles staubige Vergangenheit.

*Natascha Sulkov,
Pilotin*

Reicht der Notstrom eigentlich für die Toilettenspülung?

*Fredo Horbit,
Scout*

7. Zweites UG

Grundfarbe blau, Prismen Türen (öffnen sich nur, wenn eine Kontaktplatte an der Wand durch eine befugte Person mit registrierter Körperspannung unter gleichzeitiger akustischer Eingabe eines Zahlencodes gedrückt wird; Charaktere benötigen erst Freigabe durch *Eulenspiegel*; können durch Eulenspiegel gesperrt werden; bei Stromausfall *Mechanik*-Probe mit +30 für manuelle Öffnung), durchschnittliche Deckenhöhe 2 Meter, durchschnittliche Korridorbreite 3 Meter.

In dieser Etage finden wir die Räume der höheren Sicherheitsstufe. Schilder an den Wänden weisen darauf hin, daß es Mannschaftsdienstgraden ohne entsprechenden Befehl untersagt ist, sich hier aufzuhalten.

o) Wohnung des Kommandanten

Die Privaträume von General van der Graf. Ein gemütlich wirkendes Drei-Zimmer-Appartement mit Küche und Bad. Irgendjemand hat die Computerkonsole aus der Wand gerissen, der Schreibtisch im Arbeitszimmer zeigt Explosionsspuren. Neben dem Schreibtisch steht ein Löschgerät für Datenspeicher, es finden sich keinerlei bespielte Datenträger. Mit einem Vibromesser wurden die Worte:

"was du heute kannst besorgen das verschiebe nicht auf morgen"

in die Wand des Badezimmers geschnitten.

p) Wartungsraum

Hier befinden sich die Sicherungen für den Stationsstrom sowie der Zugang zur Abwasser-Entsorgungsanlage. Sobald Charaktere, die über die Kanalisation in die Station eingedrungen sind, den ersten Korridor betreten haben, verriegelt Eulenspiegel die Tür zu diesem Raum und gibt sie erst wieder frei, wenn sein Rätsel gelöst worden ist.

Es besteht jedoch für die Charaktere die Möglichkeit, sich durch die Tür (TiPla) zu sprengen. Ein Techniker kann ohne weiteres die Stromversorgung der ganzen Station lahmlegen. Das hat zur Folge, daß keine Türen mehr automatisch geöffnet werden können und nur noch die Notbeleuchtung funktioniert. Eulenspiegel kann so kein echter Schaden zugefügt werden, man entzieht ihm jedoch die Kontrolle über alle elektronischen Anlagen.

q) Lagerräume

Hier sind Kabel, Sicherungen, Werkzeuge, Reinigungsmittel, 10 Reinigungs-Robots und diverse weniger interessante Dinge zu finden.

r) Gentechnisches Labor

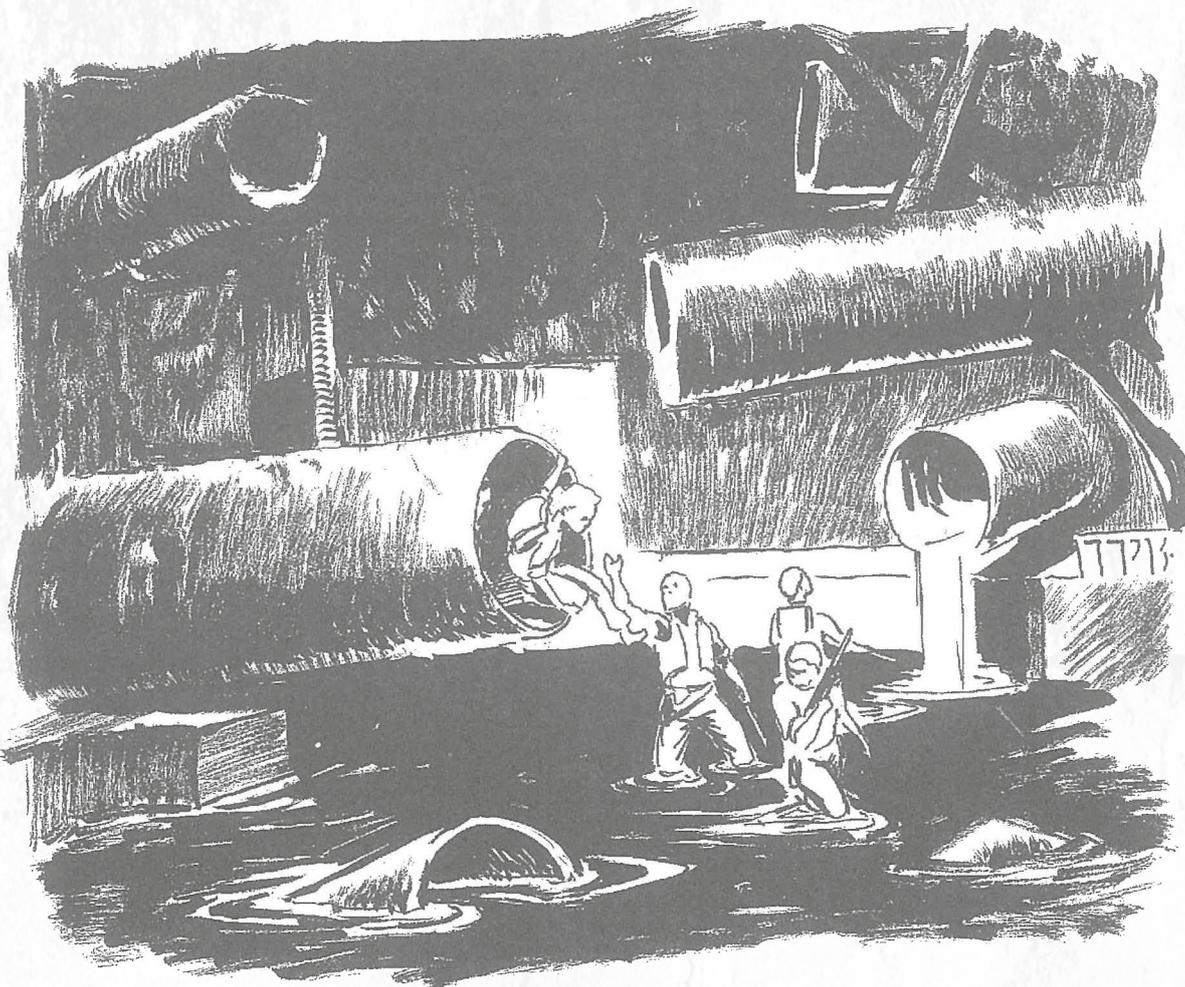
Ein komplettes Labor zur Erschaffung und Versorgung von Replikanten. In Kälteschlafkammern liegen insgesamt 50 der künstlichen Menschen (abzüglich derer, die *Eulenspiegel* im Verlauf seines Ratespiels aktiviert hat).



Okidoki! Der Replikantenarsch ist Geschichte. Die Jungens sind wohl noch ein bisschen eingestrichelt. Wir hatten noch zwei weitere falsche Antworten. Ich bin gespannt, hinter welchem Garderobenständer die jetzt warten . . .

*Julio Pasetti,
Söldner*

Durch die Abwasserkanäle kommt man direkt ins Herz der Station – den Wartungsraum.



Das wäre ja cool.
 Jeder weckt sich
 seinen persönlichen replikanten
 zum Schuhe
 putzen, Wäsche
 waschen und
 Getränke eisge-
 kühlt servieren.
 Echt dekadent.

lowem Eisen-
 hower,
 Söldnerin

Komm schon, KI.
 Kitty, kitty, kitty!
 Kriech schon
 rüber in die
 Transportbox . . .

Hank Frenchfrie,
 Kapitän

Hier ist kein
 Geheimgang,
 oder ich will ab
 jetzt Hein
 Blödmanskog
 heißen!

Julio Pasetti,
 Söldner

Nach der Aktivierung benötigen sie eine Charakterprogrammierung, die früher vom Stationskommandanten (jetzt von Eulenspiegel) durchgeführt wurde. Damit kann man sie entweder wie einen Roboter auf eine bestimmte Funktion programmieren oder ihnen ein beliebiges von über 10.000 in den Stations-Datenbanken gespeicherten Charaktermodulen (komplett mit Gefühlsleben und Kindheitserinnerungen) implantieren.

Für die Charaktere ist es – sofern das Eulenspiegel-Rätsel gelöst worden ist – möglich, selbst Replikanten zu erwecken. Hierzu ist eine Probe auf *Gentechnik* nötig. Um selbst eine Programmierung vorzunehmen, muß dem Betreffenden zunächst eine Probe auf *Computer bedienen* gelingen (mit einem Modifikator von +30, um die Sicherheitsdateien zu überwinden) und dann eine Probe auf *Robotechnik*.

s) Kommandozentrale

Von hier aus lassen sich fast alle Funktionen der Station steuern. Außerdem kann ein technisch versierter Charakter versuchen, sich in den Stationscomputer einzuloggen und *Eulenspiegel* Befehle zu erteilen. Hierzu muß jedoch eine Probe auf *Computer bedienen* mit einem Modifikator von +50 absolviert werden. Gelingt dies, so wird die KI in eine Defensivposition gedrängt, wodurch der siegreiche Charakter die Kontrolle über die Stationsfunktionen erhält. Geschickt hinter einer Wandpaneel verborgen, befindet sich hier der Zugang zum Notreaktor, dem Ziel unserer Abenteurergruppe. Um ihn zu entdecken, müssen die Charaktere entweder von selbst darauf kommen, sämtliche Wandverkleidungen in der Zentrale zu entfernen, oder sie müssen *Eulenspiegel* danach fragen. Dies gestaltet sich leichter, wenn er zuvor wie oben beschrieben unter Kontrolle gebracht worden ist. Ansonsten würfeln Sie bei entsprechenden Anfragen die Stimmung der KI in der Tabelle *Eulenspiegels Stimmungen* (Seite 35) aus.

t) Reaktorraum

In diesem Raum befindet sich der Reaktor, der die Station mit Energie versorgt. Es lagern hier ausreichend Laesum-Blöcke, um sie für rund 500 Jahre weiter zu betreiben. Ein Charakter, der den Raum ohne Schutzanzug betritt, erleidet die im *Grundregelwerk* beschriebenen Strahlungsschäden. Alle stationseigenen Anzüge wurden entwendet.

u) Geheimgang

Ein kleiner, 2 Meter breiter und 1,80 Meter hoher Gang führt zu einer TiPla-Tür mit codiertem Sicherheitsschloß (*Computer bedienen* und *Mechanik* mit +40 Modifikator), auf welcher folgendes Warnschild angebracht ist:

"Achtung: Experimenteller Reaktorraum. Unbefugte Benutzung kann fatale Folgen für die gesamte Kolonie haben und wird streng bestraft."

7. Notreaktor

Der Raum ist groß und mit unbekanntten Maschinen aller Art vollgestopft. Er ist stockdunkel, keine der Maschinen gibt auch nur das geringste Geräusch von sich.

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, den Reaktor ordnungsgemäß zu aktivieren. Alle übrigen Versuche führen zu einer Katastrophe.

a) Aktivierung durch Poe

Stauend betritt der Nuke den Reaktorraum. Nachdem er sich eine Weile schweigend umgibt hat, tritt ein seliges Lächeln auf sein Gesicht. Rasch beginnt er mit dem seltsamen Tanz,

Tabelle Reaktorfehlfunktionen

1W100	Ergebnis
01 bis 33	Sie erreichen gar nichts. Irgendwann stellen sie entnervt fest, daß sie den Reaktor nicht ohne fremde Hilfe aktivieren können. Hier besteht immer noch die Möglichkeit, später mit <i>Poe</i> oder <i>Eulenspiegel</i> zurückzukehren.
34 bis 66	Sie beschädigen wichtige Geräte, bevor sie aufgeben müssen. Nun kann nur noch <i>Eulenspiegel</i> helfen. Sobald er ins System geladen ist, fängt er an, anwesenden Technikern Anweisungen für die nötigen Reparaturen zu geben (nicht ohne sie kräftig zu verspotten). Nach 1W20 gelungenen Proben auf <i>Elektrotechnik</i> (jede nimmt 1/2 Stunde Zeit in Anspruch) kann die KI die Aktivierung des Reaktors einleiten. Weiter wie unter <i>Zu guter Letzt</i> beschrieben.
67 bis 90	Die Charaktere zerstören das Kraftwerk. Es gibt keine Möglichkeit mehr, in den Normalraum zurückzukehren. Viel Spaß bei der weiteren Erforschung von <i>Ravenfall</i> .
91 bis 100	In einer gewaltigen Explosion verglühen der gesamte Reaktor, die Abenteurergruppe und das halbe Gebirge. Eine Giftwolke treibt über den Planeten und tötet fast alle Bauern und Kreuzritter. <i>Ravenfall</i> ist endgültig verloren.

den die Charaktere bereits zuvor beobachtet haben. Nur bedient er diesmal keine imaginären, sondern wirkliche Maschinen. Geschickt gleiten seine Hände über Hebel, Knöpfe und Kontaktplatten.

Nach und nach beginnen immer mehr Lampen zu leuchten und aus einem großen Reaktor dringt ein unheimliches Brummen und Glühen. Schließlich greift Poe an einen mächtigen Hebel und . . . zögert. Verunsichert blickt er die Charaktere an und wartet auf Kommentare. Schließlich geht ein Ruck durch seinen Körper und mit einem Ruck zieht er den Hebel nach unten . . . weiter unter *Zu guter Letzt*.

b) Aktivierung durch Eulenspiegel

In diesem Fall muß *Eulenspiegel* in eine KI-Transportbox geladen werden. Solche Behälter zur Beförderung künstlicher Intelligenzen finden sich beispielsweise im Genlabor, falls die Charaktere keine eigene haben. Die Box ist nun an die Hauptkonsole im Notreaktorraum anzuschließen.

Nachdem *Eulenspiegel* in den Computer des Reaktors geschlüpft ist, beginnen Lampen zu flackern und Maschinen zu brummen. Ab und zu ist aus den Deckenlautsprechern das vertraute Kichern zu vernehmen. Hier empfiehlt sich der Einsatz bedrohlicher Musik; die Charaktere sollten das Gefühl haben, daß ihr Leben auf dem Spiel steht.

Schließlich tritt eine unheimliche Stille ein. Ein paar Minuten passiert nichts. "*Ich denke, also bin ich*", verkündet die geistesranke KI schließlich mit triumphierender Stimme . . . weiter unter *Zu guter Letzt*.

c) Nutzung durch Unqualifizierte

Falls die Charaktere den unbekannt Reaktor ohne qualifizierte Hilfe in Betrieb nehmen wollen, wird die Tabelle *Reaktorfehlfunktionen* zu Rate gezogen.

X. Zu guter Letzt

Sofort haben die Anwesenden das Gefühl, als würde sich ihr Magen um die eigene Achse drehen. Grünes Leuchten gleitet über ihre Körper, die visuelle Wahrnehmung beginnt zu verschwimmen.

Wer sich in diesem Moment im Freien aufhält, wird Zeuge eines phantastischen Phänomens. Der Himmel wechselt nach und nach durch alle Farben des Spektrums, schließlich wird er blauschwarz. Jedoch nicht völlig schwarz. Vertraute Sterne leuchten am Firmament. Und in wenigen Stunden wird sich im Osten die rote Sonne *BD+434305* über den Horizont erheben. Gönnen sie den Charakteren die Morgendämmerung im Freien, am besten mit passender Musik

untermalt. Hier empfiehlt sich "Und also sprach Zarathustra" (Titelmelodie von *2001 - Odyssee im Weltraum*) oder "Morgenstimmung" von *Edvard Grieg*.

Eine Woche nach dem Wiedereintritt in den Normalraum trifft eine SEK-Patrouille ein, die das seltsame Phänomen untersuchen soll. Falls die Charaktere nicht schon vorher mit der *Lady Chatterley* das System verlassen haben, werden sie in Gewahrsam genommen und eingehend verhört. Aufgrund der Wichtigkeit der Safari-gäste bleiben die SEK-Soldaten jedoch sehr höflich und sorgen für einen raschen Transport nach *Tau Ceti*, wo allen Beteiligten eine hervorragende medizinische Behandlung zuteil wird. Über das weitere Schicksal der Bewohner von *Ravenfall* dringt nichts an die Öffentlichkeit. Die überlebenden Touristen sind sich einig: das war das Abenteuer ihres Lebens. Anstandslos werden die Schecks eingelöst. Natürlich wird für verstorbene Touristen keine Gage gezahlt, im Gegenteil, hier wird man mit Sicherheit noch von Anwälten und aufgebrauchten Angehörigen hören (*Wahl des Spielleiters*).

Aufgrund der Härte des Abenteuers sollte jeder beteiligte Spielercharakter allein für die Teilnahme mindestens 4 Erfahrungspunkte erhalten, zuzüglich etwaiger Zuschläge für rollengerechtes Verhalten und besondere Einfälle. Sonderpunkte können vergeben werden für:

- den Charakter, der darauf kommt, Poe mitzunehmen,
- die Idee, *Eulenspiegel* in den Notreaktor zu transportieren,
- die Lösung des *Eulenspiegel*-Rätsels,
- einen etwaigen Duellsieg über *Schwarzauge*,
- besondere Leistungen bei Verhandlungen mit Rittern oder Nukes,
- Evakuierung von alter *Shark*-Technologie (Verkauf auf dem Schwarzmarkt etc.)
- Mitnahme von tiefgefrorenen Replikanten

XI. Variationen

Ravenfall ist genauso gut für Angehörige einer beliebigen militärischen Einheit (Kreuzritter, SEK, Schwarze Garde oder *Shark*) geeignet. Ort und Zeit spielen auch in diesem Fall keine Rolle. Die Einheit der Charaktere, eine Ausbildungskompanie mit sechzig völlig unerfahrenen Rekruten, ihren Ausbildern (den Spielercharakteren) und einem Offizier, befindet sich auf einer Routineverschiffung an Bord des Truppentransporters *Beirut* (Name variabel), unter dem Kommando von Kapitän *Rudger Wellig*. Die *Beirut* treibt nach einem Navigationsfehler in einer abgelegenen Position im freien Raum, ohne jeden Funkkontakt zu freundlichen Einheiten.



Ich kann es nicht fassen! Wir haben es geschafft! Nur vier Touris verletzt, ein Gruppe tot und alle Schecks auf der Bank. Die nächste Safari veranstalten wir auf dem Abenteuer-spielplatz neben meiner Wohnung.

*Perl Jenkins,
Söldnerin*

Ich hab' es doch gesagt! Diese Waffen geben auf dem Schwarzmarkt jede Menge her . . .

*Julio Pasetti,
Söldner*

Nachdem die Schäden am Schiff notdürftig repariert sind, werden Offizier und Unteroffiziere der Landungstruppen zusammengerufen. Kapitän Wellig hält den Männern und Frauen folgende Ansprache:

Ihr habt die Ansprache gehört. Los, in die Landungsboote! Abflug in zehn Minuten!

Claus Stelzer, Oberfähnrich

"Meine Damen und Herren, wie wir soeben festgestellt haben, befindet sich vor uns ein Himmelskörper. Er verfügt über atembare Atmosphäre mit leichter Radioaktivität und eine Oberflächentemperatur von durchschnittlich 5° Celsius. Das Objekt ist auf keiner Sternenkarte verzeichnet und dürfte theoretisch gar nicht existieren. Warum ich Ihnen das mitteile? Nun, wie Ihnen bekannt sein dürfte, ist es unsere Pflicht, dem Oberkommando Mitteilung über jegliche Art nicht katalogisierter Laesumvorkommen zu machen. Und unsere Scanner haben festgestellt, daß es eine ganze Menge davon auf unserem Objekt gibt.

Sie werden daher mit jeweils zwanzig Mann zwei Landungsboote besetzen und eine Landungsaktion durchführen, um Bodenproben zu entnehmen und Filmaufnahmen zu machen. Sie, . . . (er wendet sich an den Zugführer der Charaktere) haben die Ehre, einen Landeplatz zu sichern. Das zweite Landungsboot wird exakt drei Minuten nach Ihnen landen. Bereiten Sie Ihre Soldaten vor und lassen Sie sich beim Zeugmeister Ihre Waffen, jeweils vier Ersatzmagazine und für den gesamten Zug Klimazusatzpacks aushändigen. Landungsboot A startet in zehn Minuten."

Festschnallen, Rekrut! Ich habe kein gesteigertes Verlangen, die ersten Verlustformulare noch vor der Landung auszufüllen.

Phil Weir, Feldwebel

Bei dem Himmelskörper handelt es sich um natürlich um *Ravenfall*. In dieser Spielvariante ist der Planet nicht dauerhaft an den Zwischenraum gefesselt, sondern erscheint alle 50 Jahre für etwa einen Tag an einer zufälligen Stelle. Sobald die Landeaktion abgeschlossen ist, verschwindet *Ravenfall* von den Ortungsgeräten der *Beirut*. Die Soldaten sind gefangen.

Der weitere Verlauf des Abenteuers ergibt sich aus den Reaktionen der Gruppe. Insbesondere Kreuzritter dürften einen Menge Spaß an der Geschichte haben. Rebellen haben es etwas leichter, in der Shark-Station zu bestehen. Hier sollten Sie beim Eulenspiegel-Rätsel *INT*-Proben gestatten und gegebenenfalls weitere Hinweise einstreuen. Der Gründer von *Shark Investments*, *Egmont Shark*, hat mit Vorliebe Till Eulenspiegels Geschichten gelesen und oft daraus zitiert.

Die Rekruten ersetzen die Touristen aus der Standard-Variante. Achten Sie darauf, daß diese von einem Schlamassel ins andere stolpern. Hilflös blicken sie zu den Charakteren auf, die alle Hände voll zu tun haben sollten, ihre Schützlinge am Leben zu erhalten.

Wir sind hier gefangen? Mit unseren Ausbildern? Ein schneller Freitod wäre jetzt sehr angenehm . . .

Zora Walcuz, Rekrutin

XII. Nichtspielercharaktere

Damit Sie es als Spielleiter etwas leichter haben, die vielen NSC passend zu präsentieren, sind am Ende jeder Charakterbeschreibung einige allgemeine Adjektive aufgeführt. Schrecken Sie nicht davor zurück, in hemmungslosen Klischees zu schwelgen. Das Abenteuer lebt von den Interaktionen zwischen Abenteurern und NSC.

Werte, die mit einem *) gekennzeichnet sind, beziehen sich auf Veränderungen durch getragene Schutzkleidung.

Die Großwildjäger

Sie sind die goldenen Gänse der Abenteurergruppe und sollten dementsprechend wie Augäpfel gehütet werden. Das bedeutet jedoch nicht, daß sie sich wie kleine Kinder behandeln oder in Sicherheitsverwahrung nehmen lassen. Sie haben für ihre Safari viel Geld aufgebracht und wollen nicht weniger als das Abenteuer ihres Lebens geboten bekommen. Als Spielleiter sollten Sie das genüßlich ausnutzen und die Jäger von einer halsbrecherischen Situation in die andere tappen lassen, zum Entsetzen der finanziell auf den Erfolg der Safari angewiesenen Charaktere.

Ob ggf. überlebende Gäste nach Abschluß der Reise zufrieden mit den Erlebnissen sind und ohne Murren die vereinbarte Summe zur Zahlung anweisen bzw. ob von Angehörigen und Anwälten verblichener Expeditionsteilnehmer Repressalien zu befürchten sind, liegt in Ihrem fairen Ermessen.

Ackerbaum, Verona

Frau Ackerbaum hält die Anteilmehrheit des Konzerns *CyberNetRon*, hat jedoch selbst von Computern keinen blassen Dunst. Die reichlich vulgäre Witwe hat ein Vermögen von ihrem verbliebenen Ehegatten geerbt und ist nun nach Kräften bemüht, die ca. 500.000.000,00 EH mit einem höchst lasterhaften Lebenswandel zu verbubeln. Zur Zeit ist der ehemalige IGID-Moderator *Cole Harder* (siehe unten) ihr Bettgenosse, aber erfahrungsgemäß verteilt die Dame ihre Gunst äußerst großzügig, was dazu führt, daß Harder wie ein tollwütiger Kampfhund jedes männliche Wesen anknurrt, das sich zu lange in Veronas Nähe aufhält.

Frau Ackerbaums Prämisse für die Safari ist einfach: *Ich will Spaß*. Sie ist unerschrocken und draufgängerisch und hat auch keine Probleme damit, wenn die Umstände einmal nicht so luxuriös wie Zuhause sind. Schließlich ist sie in einfachen Verhältnissen aufgewachsen und demzufolge an Entbehrungen gewöhnt.

Aussehen: *rot-/langhaarig, vollbusig, vollschlank.*

Eigenschaften: *vulgär, laut, dümmlich, draufgängerisch, sexbesessen.*

Verona Ackerbaum (42 Jahre):

STK 40, GES 40/35*, WIK 85, KON 65, AUS 85, GEW 65, INT 40. "Ausweichen" 10%, "Hörchen" 50%, "Reiten" 75%, "Schwimmen" 70%, "Gravgleiterfliegen" 55%, "Ernährungslehre" 60%, "Auftreten" 70%, "Beredsamkeit" 70%, "Feilschen" 70%, "Stunner" 50%, "Schrotflinte" 50%, "Tritt" 60%. B 5/4,5* m/Ph., SB 0, GZ 85, PP 17, Basis-TP 11, Rüstung 0/1W4+3*. Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 1.500,00 EH), Blanko-Kreditkarte (Guthaben 1.000,00 EH), modische Kleidung, sportliche Kleidung, Safari-Kleidung, Bollmann Kampfkombi, Schmuck (Wert 250,00 EH), PIN, PTI "Dreamer", Stilet "Sizilianer".

Fliesen, Dr. Dietrich

Dr. Fliesen ist Chefarzt der *Tau Ceti-Central-Klinik* und als solcher mit schier unerschöpflichen Geldreserven gesegnet. Er ist ein notorische Besserwisser und Nörgler. Abgesehen davon ist Fliesen passionierter Jäger und versteht es, mit Schußwaffen und Messern umzugehen. Er ist hart im Nehmen und fest entschlossen, auf der Safari die größten und gefährlichsten Tiere zu erlegen, um ihre präparierten Körper seiner Sammlung einzuverleiben. Demzufolge nimmt er den Ausflug ernst und hat keinerlei Interesse an sozialen Kontakten jeglicher Art. Dr. Fliesen setzt seine medizinischen Kenntnisse nur dann für die Gruppe ein, wenn jemand unausweichlich in Lebensgefahr schwebt. Natürlich besteht er auf die Vorlage einer Krankenversicherungskarte oder Barzahlung.

Aussehen: *graue Schläfe, Stirnglatze, hager, groß, gepflegt.*

Eigenschaften: *belehrend, jagdgeil, Waffennarr.*

Dr. Dietrich Fliesen (49 Jahre):

STK 40, GES 85, WIK 85, KON 50, AUS 55, GEW 70, INT 90. "Ausweichen" 22%, "Chirurgie" 95%, "Erste Hilfe" 90%, "Krankheiten behandeln" 80%, "Medicompanalyse" 90%, "Pharmazie" 80%, "Vergiftungen behandeln" 50%, "Anthropologie" 90%, "Survival" 60%, "Auftreten" 77%, "Diskussion" 80%, "Gewehr" 70%, "Schrotflinte" 60%, "Messer" 90%, "Punkter" 60%. B 7 m/Ph., SB 0, GZ 85, PP 18, Basis-TP 9, Rüstung 0/1W4+1*.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 200,00 EH), elegante Kleidung, Safari-Kleidung, Travellers Coat, Medcomp, Med-Koffer, PIN (abhörsicher), Rockwell 30.06.

Godjester, Dr. Thomas

Godjester ist ein selbstgefälliger Finanzhai, der Anteile an den meisten wichtigen Konzernen

(inklusive einer 1%-Beteiligung an PTI) sein Eigen nennt. Er hält sich für einen Playboy und glaubt, eine unwiderstehliche Ausstrahlung auf Frauen zu besitzen (was weibliche Spielercharaktere auch entsprechend penetrant zu spüren bekommen sollten). Dr. Godjester ist zwar verheiratet, reist aber mit dem Möchtegern-Fotomodell *Katja Lafayette* (siehe unten). Er ist mit *Heinrich Larve* (siehe unten) befreundet und hat mit ihm eine hochdotierte Wette über die interessantesten Trophäen laufen.

Aussehen: *blond, langhaarig, aufgeschwemmt.* Eigenschaften: *energisch, rechthaberisch, aufdringlich, selbstgefällig.*

Dr. Thomas Godjester (52 Jahre):

STK 55, GES 45, WIK 80, KON 75, AUS 65, GEW 98, INT 75. "Ausweichen" 12%, "Taschenspielertricks" 50%, "Computer bedienen" 80%, "Gravgleiter fliegen" 60%, "Geschichte" 70%, "Jura" 90%, "Auftreten" 75%, "Beredsamkeit" 75%, "Feilschen" 90%, "Jagdgewehr" 50%, "Stunner" 50%. B 5 m/Ph., SB 0, GZ 80, PP 15, Basis-TP 13, Rüstung 0/1W4+1*. Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 550,00 EH), Blanko-Kreditkarte (Guthaben 500,00 EH), geschmacklose legere Kleidung, Safari-Kleidung, Travellers Coat, Palmtop-PC, PIN (abhörsicher), PTI "Dreamer".

Larve, Heinrich

Larve ist Vorstandsmitglied des Nobel-Gravgleiter-Konzerns *Rabenstein* und unermesslich reich. Er tut keinen Schritt ohne seinen getreuen Butler *Hudson* (siehe unten) und ist sich für



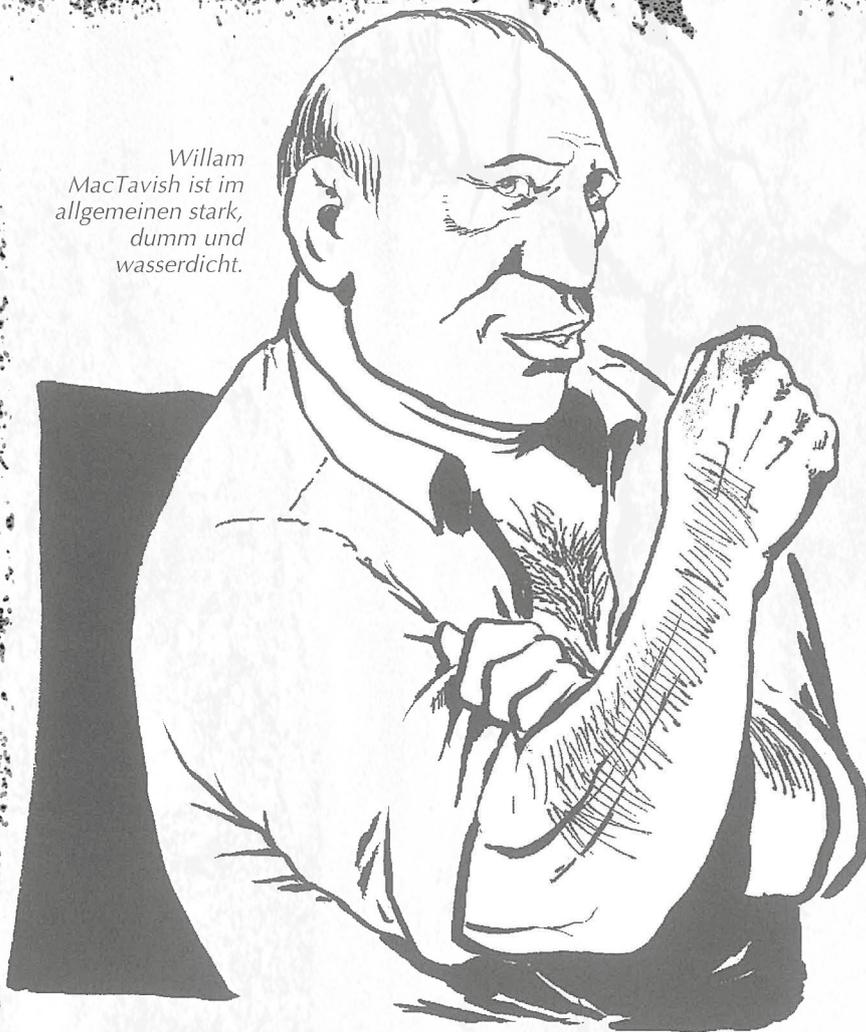
Godjester, Deine Wette ist lächerlich. Du triffst ein Scheunentor aus kurzer Entfernung nur mit viel Mühe. Ich dagegen war bereits viermal Schützenkönig mit dem Maschinengewehr. Dein Geld ist bei mir aber prima angelegt. Du wirst schon sehen.

Heinrich Larve, Gast

Dr. Thomas Godjester – ein Ausbund an Tugend...



William MacTavish ist im allgemeinen stark, dumm und wasserdicht.



Klar könnt Ihr einkaufen gehen. Ich werde Euch meine LaesumAmex-Karte geben.

William MacTavish, Gast

jede körperliche Betätigung (mit Ausnahme der Jagd und sexueller Ausschweifungen) zu schade. Seine große Liebe gehört illegalen Snuff-Holos. Larve ist fest davon überzeugt, daß er die größten und wildesten Bestien erlegen wird. Notfalls besticht er die Charaktere, damit sie eventuell von ihnen erlegte Tiere seiner Abschlußliste gutschreiben. Seine gerade volljährige Freundin *Natasha Biehn* behandelt er wie ein billiges Spielzeug.

Aussehen: *brünett, Bürstenschnitt, feist, kleinwüchsig.*

Eigenschaften: *distinguiert, jagdgeil, sexbesessen, raffgerig, pervers.*

Heinrich Larve (55 Jahre):

STK 45, GES 65, WIK 90, KON 65, AUS 55, GEW 60, INT 70. "Ausweichen" 17%, "Computer bedienen" 65%, "Elektrotechnik" 80%, "Gravgleiter fliegen" 90%, "Pilot: Chopper" 70%, "Mechanik" 80%, "Parapsychologie" 50%, "Physik" 80%, "Auftreten" 80%, "Feilschen" 70%, "Automatikpistole" 50%, "Jagdgewehr" 60%, "Peitsche" 70%. B 6 m/Ph., SB 0, GZ 45, PP 18, Basis-TP 11, Rüstung 0/1W4+1*).

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 420,00 EH), gepflegte Kleidung, Safari-Kleidung, Travellers Coat, Palmtop-PC, PIN (abhörsicher), VMTV-Brille (Snuff, SM), Walter Q 38, Ramirez Elektropeitsche.

Haaach! Ich glaube ich werde ohnmächtig. Wer fängt mich zärtlich auf?

Kuno Graf Rimmelsdorf, Gast

MacTavish, William

MacTavish ist ehemaliger Schwergewichts-Champion der *TSU-Boxliga*, dessen Manager eine Menge Preisgelder für ihn auf die hohe Kante gelegt hat, so daß er nun von Zinsen und Werbeeinnahmen lebt. Sein ehemals muskulöser Körper ist durch mangelndes Training und falsche Ernährung etwas aufgeschwemmt, trotzdem ist seine Rechte nach wie vor eine fürchterliche Nahkampfwaffe. MacTavish besitzt die rührende Naivität eines zehnjährigen Kindes und wird daher regelmäßig das Opfer geldgieriger Vamps, die ihn rudelweise umschwärmen. Zur Zeit reist er in Begleitung der Callgirls *Bridget North* und *Sibylle Letschner* (siehe unten), die auf seine Kosten wie Göttinnen leben und sich jeden erdenklichen Luxus leisten. Aussehen: *kahl, aufgeschwemmt, breit, groß.* Eigenschaften: *naiv, laut, friedfertig.*

William MacTavish (39 Jahre):

STK 95, GES 95, WIK 45, KON 95, AUS 55, GEW 130, INT 40. "Ausweichen" 50%, "Klettern" 70%, "Nahkampf" 30%, "Schwimmen" 70%, "Springen" 60%, "Wahrnehmung" 60%, "Gravrad fliegen" 75%_m, "Gewehr" 70%, "Kampfsport (Boxen)" 100%, "Ringkampf" 80%. B 7 m/Ph., SB +1W6, GZ 50, PP 8, Basis-TP 19, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 180,00 EH), Freizeitkleidung, Safari-Kleidung, Boxhandschuhe, PIN, Rockwell 30.06.

Rimmelsdorf, Graf Kuno

Graf Kuno ist Abkömmling eines alten Adelsgeschlechts und dementsprechend arrogant und blasiert. Außerdem hat er eine tuntige Ader und tritt stets dick geschminkt mit feminin wirkender Kleidung auf. Er spricht näselnd und hat die typische überzogene Gestik aufdringlich extrovertierter Transsexueller. Von dem Jagdausflug erhofft er sich interessante Männerbekanntschaften, insbesondere aus den Reihen der herrlich maskulinen Reisebegleiter. Die Jagd hingegen ist weniger seine Spezialität, auch hier legt er überzogen weibisches Verhalten an den Tag, was sich in spitzen Schreien, Schließen der Augen beim Abfeuern einer Waffe und fingierten Ohnmachtsanfällen beim Anblick von Blut äußert.

Aussehen: *weißhaarig, langhaarig, schlank, gepflegt, geckenhaft.*

Eigenschaften: *extrovertiert, sexbesessen, verweichlicht, transsexuell.*

Kuno Graf Rimmelsdorf (42 Jahre):

STK 55, GES 60, WIK 65, KON 35, AUS 65, GEW 70, INT 65. "Ausweichen" 15%, "Taschenspielertricks" 65%, "Computer bedienen" 75%, "Gravgleiter fliegen" 75%, "An-

thropologie" 45%, "Geschichte" 55%, "Parapsychologie" 35%, "Auftreten" 65%, "Beredsamkeit" 55%, "Automatikpistole" 50% "Gewehr" 70%, "Degen" 70%. B 6 m/Ph., SB 0, GZ 65, PP 13, Basis-TP 9, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 350,00 EH), Dandy-Kleidung, Frauenkleidung, Safari-Kleidung, Schmuck (Wert 35,00 EH), Schminkset, Rietsalz, PIN, Remington "Lady", Stockdegen.

Die Groupies

Sie sollen nicht nur Farbe ins Spiel bringen, sondern stellen auch das dar, was man in Rollenspielerkreisen als Kanonenfutter oder auch MRC (Minen-Räum-Charaktere) bezeichnet. Sie stehen grundsätzlich im Weg, klammern sich in Kampfsituationen hysterisch kreischend an schwer beschäftigte Spielercharaktere und sorgen durch den falschen Flirt mit der falschen Person im falschen Moment oder überzogene Besitzansprüche für farbenfrohe Eifersuchtsdramen.

Biehn, Natasha

Frau Biehn hat erst vor wenigen Wochen ihren achtzehnten Geburtstag gefeiert. Entsprechend aufgeregt ist sie darüber, daß sie – quasi als verspätetes Geschenk – ihren 37 Jahre älteren Liebhaber auf die Safari begleiten darf. Natasha ist blond, blauäugig und hervorragend gebaut. Natürlich träumt sie von einer Karriere als Schauspielerin, und Larve hat versprochen, seine Beziehungen spielen zu lassen, damit sie eine kleine Nebenrolle im nächsten *Tigris Joe*-Film erhält. Das erzählt Natasha im übrigen jedem, mit dem sie ins Gespräch kommt, ob der Betreffende es nun hören will oder nicht. Bei Beginn des Abenteuers ist sie in der sechsten Woche schwanger, was weder sie noch Larve bislang wissen.

Aussehen: blond, Pagenschnitt, vollbusig, schlank.

Eigenschaften: naiv, karrieregeil.

Natasha Biehn (18 Jahre):

STK 40, GES 60, WIK 40, KON 35, AUS 72, GEW 50, INT 40. "Ausweichen" 15%, "Singen" 45%, "Tanzen" 75%, "Auftreten" 51%. B 6 m/Ph., SB 0, GZ 45, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 12,00 EH), modische Kleidung, Reizwäsche, Schmuck (Wert 8,00 EH), Handtasche, Schminkkoffer, PIN.

Harder, Cole

Der ehemalige IGID-Moderator hat finanziell seine besten Zeiten weit hinter sich und somit mit Verona (seiner Meinung nach) das große Los gezogen. Entsprechend eifersüchtig schar-

wenzelt er den ganzen Tag um sie herum, damit ihm ja kein Konkurrent seinen Goldtopf am Ende des Regenbogens wegnimmt.

Harder ist der Archetyp des miesen Feiglings, dem sein eigenes Leben mehr zählt als irgend etwas anderes auf der Welt. Er tritt zwar aggressiv auf, läßt sich aber durch Androhung körperlicher Gewalt leicht einschüchtern.

Aussehen: blau-/langhaarig (Implantat), Muskelimplantat (kosmetisch).

Eigenschaften: aggressiv, arrogant, feige, hinterhältig, geldgierig.



Natasha Biehn ist ein blondes Gift.



Cole Harder (39 Jahre):

STK 75, GES 50, WIK 55, KON 55, AUS 65, GEW 75, INT 60. "Ausweichen" 13%, "Computerbedienen" 65%, "Geschichte" 60%, "Jura" 60%, "Parapsychologie" 40%, "Auftreten" 60%, "Beredsamkeit" 60%, "Stunner" 50%, "Jagdgewehr" 40%. B 5 m/Ph., SB 0, GZ 65, PP 14, Basis-TP 13, Rüstung 0/1W4+1*).

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 6,50 EH), modische Kleidung, PIN (abhörsicher), Holo-Kamera, VidBrille (Schnulzenromane), PTI "Dreamer".



Lafayette, Katja

Die Begleiterin von *Dr. Thomas Godjester* ist 19 Jahre alt und so naiv, daß sie allen Ernstes glaubt, Godjester würde sich ihr zuliebe von seiner Ehefrau scheiden lassen. Katja hält sich für ein begabtes Holo-Modell, hat es aber bisher auf nicht viel mehr als einige schmutzige Pornobilder für Dr. Godjesters Privatsammlung gebracht. Außerdem hat sie ein extrem schwaches Nervenkostüm und neigt zu hysterischen Weinkrämpfen. Aussehen: schwarz-/langhaarig, vollbusig (Implantat), schlank. Eigenschaften: sehr naiv, hysterisch, hochnäsiger.

Katja Lafayette im Bad. An meine Haut lasse ich nur Wasser und Dr. Godjester.

Katja Lafayette (19 Jahre): STK 30, GES 35, WIK 30, KON 35, AUS 77, GEW 52, INT 35. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 48%. B 5 m/Ph., SB 1W4, GZ 33, PP 7, Basis-TP 7, Rüstung 0. Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 11,50 EH), modisch-aufreizende Kleidung, Schmuck (Wert 25,00 EH), Handtasche, Schminkkoffer, PIN.

Letschner, Sibylle

Zusammen mit ihrer Freundin *Bridget North* teilt sich das abgebrühte Callgirl die Gunst des

Wenn die hohen Herren auf dem Jagdausflug verunglücken, kümmerst du dich um die trauernden Begleiterinnen. Versprochen!

Julio Pasetti, Söldner



debilen Boxers *MacTavish*. Sie ist es von frühester Jugend an gewöhnt, Kapital aus ihrem Körper zu schlagen. Wann immer sie sich einen Vorteil davon verspricht, setzt sie ihre weiblichen Reize ein. An der Safari hat sie kein gesteigertes Interesse, sie ist lediglich daran interessiert, eventuelle Konkurrenz von ihrem Opfer fernzuhalten. Falls sich die Möglichkeit bietet, sich auf anderer Leute Kosten ein wenig zu bereichern, schlägt die Gelegenheitsdiebin zu. Aussehen: pink-/langhaarig, schlank, aufgetakelt.

Eigenschaften: vulgär, geldgierig, gerissen, hinterhältig.

Sibylle Letschner (28 Jahre):

STK 55, GES 75, WIK 75, KON 65, AUS 65, GEW 60, INT 66. "Ausweichen" 19%, "Schleichen" 65%, "Taschenspielertricks" 75%, "Computer bedienen" 65%, "Elektrotechnik" 50%, "Mechanik" 55%, "Gravgleiter fliegen" 60%, "Auftreten" 69%, "Beredsamkeit" 60%, "Feilschen" 70%, "Psychologie" 60%, "Automatikpistole" 60%, "Messer" 60%. B 7 m/Ph., SB 0, GZ 80, PP 16, Basis-TP 12, Rüstung 0. Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 35,00 EH), modisch-aufreizende Kleidung, Freizeitkleidung, schwarzer Overall, Schmuck (Wert 8,00 EH), Handtasche, Schminkkoffer, coole Sonnenbrille, PIN (abhörsicher), Dämmschuhe, Schloßknacker, Walter Q38 mit Schalldämpfer (Keramik, im Schminkkoffer versteckt).

North, Bridget

Bridget liebt starke Männer und fühlt sich demzufolge in *MacTavish's* Nähe sehr wohl. Daß



Die Begleiterinnen des Boxers *MacTavish*: Sibylle Letschner (links) und Bridget North (rechts).

der naive Boxer obendrein sehr großzügig mit seinem Geld umgeht, ist für das Callgirl ein angenehmer Nebeneffekt. Bridget liebt es, Männer gegeneinander auszuspielen und ihr höchster Genuß ist es, mit anzusehen, wenn man sich um sie schlägt. Ihr Herz gehört stets dem Sieger. Aussehen: *brünett, kurzhaarig, vollbusig, vollschlank, verführerisch*.

Eigenschaften: *kalthertzig, sexbesessen, opportunistisch*.

Bridget North (26 Jahre):

STK 45, GES 75, WIK 69, KON 58, AUS 80, GEW 55, INT 58. "Ausweichen" 19%, "Taschenspielertricks" 65%, "Computer bedienen" 75%, "Gravrad fliegen" 66%, "Auftreten" 69%, "Beredsamkeit" 60%, "Feilschen" 65%, "Psychologie" 75%, "Stunner" 60%. B 7 m/Ph., SB 0, GZ 72, PP 14, Basis-TP 11, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 8,50 EH), elegant-aufreizende Kleidung, Freizeitkleidung, Schmuck (Wert 9,50 EH), Handtasche, Schminkkoffer, PIN, VidBrille (Action-Filme), Palm-top-PC.

Starr, Adam

Starr ist ein Profi-Bodybuilder und chronisch in Geldnot. Nur zu gerne läßt er sich darum von Graf Kuno aushalten. Sein Körper geht Adam über alles, er verbringt täglich mehrere Stunden damit, Aufbaupräparate zu schlucken, Muskeltraining zu machen, sich zu cremen und vor dem Spiegel zu betrachten. Er ist zwar sehr stark, verfügt aber über keinerlei Ausdauer. Außerdem ist er durch die vielen Präparate hypernervös. Frauen haben bei ihm keine Chancen.

Für Starr hat die Teilnahme an der Safari zwei Gründe. Zum einen will er natürlich in der Nähe seines Liebhabers sein, zum anderen plant er, ein paar Schnappschüsse in Siegerpose (mit nacktem Oberkörper, versteht sich) über erlegten Tieren machen zu lassen.

Aussehen: *blond, mittellanges Haar, muskulös, athletisch, gepflegt*.

Eigenschaften: *ignorant, selbstverliebt, frauenfeindlich, feige*.

Adam Starr (23 Jahre):

STK 75, GES 50, WIK 60, KON 56, AUS 72, GEW 120, INT 50. "Ausweichen" 13%, "Klettern" 65%, "Springen" 65%, "Pharmazie" 50%, "Gravrad fliegen" 65%, "Auftreten" 61%, "Ringkampf" 75%. B 6 m/Ph., SB 0, GZ 35, PP 11, Basis-TP 14, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 8,50 EH), sportliche Kleidung, spezielle Sportkleidung, Schmuck (Wert 15,00 EH), Trainingsgeräte, Muskel-Aufbau-Präparate (legale und illegale), Körperpflegemittel, 12 Portionen Syn-Tec-Kokain, PIN.

le), Körperpflegemittel, 12 Portionen Syn-Tec-Kokain, PIN.

Das Personal

Angestellte der Safari-Gäste, die nicht in die Kategorie geldgieriger Pilotfische fallen, sind hier aufgeführt. Sie erledigen die ihnen von ihren Brötchengebern übertragenen Arbeiten in der Regel zuverlässig, haben jedoch keinerlei Ambitionen, sich in persönliche Gefahr zu begeben.

Hudson, Jonathan

Jonathan Hudson ist Butler nicht nur von Berufs wegen, sondern auch aus Berufung. Obwohl er sich mit den perversen Exzessen seines Herrn, *Heinrich Larve*, nicht identifizieren kann, dient er ihm treu und stets korrekt. Seine Diskretion ist sprichwörtlich, sein Auftreten äußerst distinguiert. Hudson hat, wie jeder ordentliche Klischee-Butler, seinen Militärdienst geleistet und beherrscht den Degen und das Gewehr mit eleganter Perfektion. Er macht von seinen Kenntnissen jedoch nur Gebrauch, falls es erforderlich sein sollte, um seinen Herrn zu retten. Dienst geht für ihn über Moral, so daß er sogar schon weibliche Opfer für Larves größte Passion hat entführen lassen.

Aussehen: *dunkel-/kurzhaarig, drahtig, sehr gepflegt*.

Eigenschaften: *treu, diskret, höflich, kühl, amoralisch*.

Jonathan Hudson (56 Jahre):

STK 55, GES 65, WIK 60, KON 65, AUS 45, GEW 75, INT 65. "Ausweichen" 17%, "Horcheln" 60%, "Orientierung" 60%, "Wahrnehmung" 75%, "Erste Hilfe" 60%, "Computer bedienen" 65%, "Gravgleiter fliegen" 80%, "Mechanik" 55%, "Pilot: Chopper" 65%, "Ernährungslehre" 70%, "Geschichte" 70%, "Parapsychologie" 50%, "Gewehr" 70%, "Degen" 70%. B 6 m/Ph., SB 0, GZ 65, PP 14, Basis-TP 12, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 35,00 EH), 4 Blanko-Kreditkarten (Guthaben je 250,00 EH), Butler-Kleidung, Bowler, altmodische Safari-Kleidung, PIN (abhörsicher), Med-Pack, Butler-Koffer (je 25% Chance, einen gesuchten, nützlichen Gegenstand wie Angelschnur, einen Kompaß, Schloßknacker oder ähnliches bei sich zu haben), Restlicht-Fernglas, Stockdegen, Mc Duff "Entenjäger".

Schumann, Richard

Um Maestro Schumann zu engagieren, haben die Reisegäste zusammengelegt. Er ist ein Virtuose auf dem Klavier, beherrscht jedoch noch über 10 weitere Instrumente perfekt. Seine ganze Leidenschaft gilt der Musik und er spielt in



Hudson! Das Badewasser exakt auf 39,5° C. Sonst komme ich beim Vögeln nicht auf Touren . . .

Heinrich Larve, Gast

Sehr wohl, Sir. Die blauen . . . ähem . . . Hilfspillen sind wie immer in der geblühten Schachtel.

Jonathan Hudson, Butler



Der empfindsame
Komponist und
Musiker Richard
Schumann.

Ein bestimmter
Kurs, Frenchfrie?

Natascha Sulkov,
Pilotin

Heimatkurs,
meine Gute! Es
reicht für dieses
mal wirklich . . .

Hank Frenchfrie,
Kapitän

jeder Lebenslage – im Extremfall auch im Angesicht des Todes. So könnte er beispielsweise bei einem Chopper-Angriff auf das Mutantendorf seinem tragbaren Synthesizer die passende musikalische Untermalung entlocken oder für gefallene Gruppenmitglieder einen Trauermarsch spielen. Jedes noch so entsetzliche Erlebnis betrachtet er zunächst einmal als Inspiration für ein neues Stück.

Sollte Schumann das Abenteuer überleben, ist es durchaus wahrscheinlich, daß man in den höheren Kreisen der TSU noch einiges von ihm und seinen Kompositionen hören wird. Aussehen: *rothaarig (schulterlang), dürr, Spinnenfinger.*

Eigenschaften: *virtuos, introvertiert, verträumt, romantisch.*

Richard Schumann (28 Jahre):

STK 55, GES 85, WIK 69, KON 28, AUS 45, GEW 60, INT 78. "Ausweichen" 22%, "Horchchen" 80%, "Singen" 100%, "Taschenspielertricks" 85%, "Computer bedienen" 75%, "Musizieren" 100%, "Geschichte (Schwerpunkt Musik)" 80%, "Auftreten" 64%. B 7 m/Ph., SB 0, GZ 70, PP 15, Basis-TP 9, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte (Guthaben 55,00 EH), passende Kleidung für alle Lebenslagen, weiße Baumwollhandschuhe, PIN, Konzertsflügel, Gitarre, Querflöte, tragbarer Synthesizer, Maultrommel, Geige, Mundharmonika.

Die Schiffsbesatzung

Die Besatzung der *Lady Chatterley* besteht zum Teil aus den Spielercharakteren. Die freien Stellen müssen Sie mit NSC (z. B. aus dem Kapitel *Für den Spielleiter im Grundregelwerk* oder aus anderen Abenteuern – mit modifizierten Namen) besetzen.

Folgende Rollen sollten vergeben werden:

- Pilot (*Raumpilot*)
- Co-Pilot/Navigator (*Raumpilot*)
- Brückentechniker (*Techniker*)
- Antriebstechniker (*Techniker*)
- Lademeister (*Techniker*)
- Ladehelfer (*beliebig*)
- Koch (*beliebig*)
- Küchenhilfe (*beliebig*)
- Schiffsarzt (*Med-Tech*)

- Sanitäter (*Med-Tech*)
- Kanonier (*Söldner*)
- Fahrer (*Chopperpilot und/oder Söldner*)
- Jagdführer (*Scout*)
- Jagdbegleiter (*beliebig, auch Doppelbesetzungen mit o. g. Rollen*)

Die Ritter

Baron Baldric von Greiffenhorst

Baldric ist der zwölfte Herr von Greiffenhorst seit Einführung des Lehnwesens. Er ist ein strenger Tyrann, der von Rittern und Bauern gleichermaßen wegen seiner zuweilen auftretenden Anwandlungen sinnloser Brutalität und zügelloser Zerstörungswut gefürchtet wird. Der Baron ist ein strenggläubiger Mann, der noch nie eines Gottesdienst versäumt hat und dies auch bei seinen Untergebenen nicht duldet. Sein erklärtes Ziel ist die Vernichtung aller Feinde des Gottwesens.

Er betrachtet die Charaktere als Möglichkeit, den Nukes den Garaus zu machen. Er wird sie freundlich bewirten, immer das eine Ziel vor Augen: ihre überlegene Feuerkraft zu benutzen, um seine Feinde zu vernichten.

Aussehen: *blond, langhaarig, vollbärtig, athletisch.*

Eigenschaften: *schweigsam, sadistisch, aggressiv, gerissen.*

Baron Baldric von Greiffenhorst (52 Jahre):

STK 98, GES 65/45*, WIK 85, KON 92, AUS 35, GEW 130, INT 57. "Ausweichen" 25%/20%*, "Horchchen" 60%, "Nahkampf" 60%, "Reiten" 100%, "Werfen" 55%, "Survival" 80%, "Auftreten" 59%, "Diskussion" 35%, "Automatikpistole" 80%, "Sturmgewehr" 70%, "Lanze" 80%, "Schwert" 90%, "Messer" 67%, "Faust" 80%, "Ringkampf" 90%. B 6 m/2 m*/Ph., SB +1W6, GZ 67, PP 16, Basis-TP 19, Rüstung 0/1W6+6*).

Ausrüstung: Siegelring, Giftring (1 Anwendung STK 80: -5W6/-3W6 Basis-TP), roter Umhang, TiPla-Rüstung, Mauser SK 200 (2 Ersatzmagazine), Luger .357 Automag (3 Ersatzmagazine), Langschwert (1W8+2), Dolch (1W4+1), 2 Splittergranaten.

Sheila von Greiffenhorst

Baldrics Tochter ist ebenso schön wie arrogant. Sie liebt den Kampf und das Risiko und hat mit den komplizierten religiösen Riten der Ritter wenig am Hut. Sie kennt ihre soziale Stellung genau und weiß, daß sie eines Tages die Herrin von Greiffenhorst sein wird. Das läßt sie jeden spüren, mit dem sie zu tun hat. Nur ein starker und mächtiger Krieger könnte ihr Herz gewinnen.

Die Charaktere erwecken ihre Neugier, was die kühle Ritterin jedoch nicht offen zeigen wird.

Sie beobachtet und kalkuliert, wie sie sie am besten für ihre Zwecke einsetzen könnte.

Aussehen: *langhaarig, rotblonde Locken, athletisch.*

Eigenschaften: *aggressiv, grausam, arrogant, risikofreudig.*

Lady Sheila von Greiffenhorst (22 Jahre):
STK 88, GES 85/65*, WIK 78, KON 87, AUS 68, GEW 78, INT 59. "Ausweichen" 30%/25%*, "Nahkampf" 40%, "Reiten" 90%, "Wahrnehmung" 50%, "Survival" 88%, "Auf-treten" 69%, "Automatikpistole" 88%, "Sturm-gewehr" 50%, "Lanze" 80%, "Schwert" 85%, "Messer" 80%, "Tritt" 80%, "Ringkampf" 70%. B 7 m/3 m*/Ph., SB +1W6, GZ 75, PP 17, Basis-TP 18, Rüstung 0/1W6+6*).

Ausrüstung: Siegelamulett, schwarzer Umhang, TiPla-Rüstung, Luger .357 Automag (3 Ersatz-magazine), Bihänder (2W6+2), Dolch (1W4+1).

Sir Ulrik

Sheilas Leibwächter hat einen schweren Job. Sollte Baldrics Tochter etwas zustoßen, so ist auch sein Leben verwirkt. Falls die Charaktere ihn und seine Schutzbefohlene vor den Mutanten retten, so können sie sich Ulriks Dankbarkeit gewiss sein.

Aussehen: *blond, kurzhaarig, athletisch.*

Eigenschaften: *schweigsam, tapfer, ehrenhaft, aggressiv, naiv.*

Sir Ulrik (27 Jahre):

STK 92, GES 91/71*, WIK 58, KON 97, AUS 42, GEW 117, INT 45. "Ausweichen" 36%/31%*, "Reiten" 85%, "Horchen" 65%, "Nah-kampf" 50%, "Orientierung" 60%, "Wahrneh-mung" 70%, "Survival" 50%, "Auf-treten" 49%, "Automatikpistole" 50%, "Lanze" 90%, "Schwert" 90%, "Messer" 90%, "Faust" 80%, "Ringkampf" 65%. B 7 m/3 m*/Ph., SB +1W6, GZ 65, PP 12, Basis-TP 19, Rüstung 0/1W6+6*).

Ausrüstung: Kreuzamulett, blauer Umhang, TiPla-Rüstung, Fernglas, Reiterlanze (1W8+2), Langschwert (1W8+3), Dolch (1W4+1).

Pater Galahad

Der Kaplan von Greiffenhorst ist ein frommer Mann, dessen Augen während seiner enthusiastischen Predigten Feuer zu sprühen scheinen. Er haßt die Nukes und Mutanten mit unglaublicher Intensität.

Insgeheim teilt er Baldrics Verlangen danach, die Charaktere als Waffen gegen die Wahren Menschen einzusetzen. Er ist jedoch hin- und hergerissen zwischen der Tatsache, daß sie über die überlegene Technik der Altvorderen verfügen und dem Fakt, daß sie einer Welt entstammen, deren Existenz in Widerspruch zu seiner Religion steht.

Aussehen: *kahlköpfig, vollbärtig, hager, ungepflegt.*

Eigenschaften: *enthusiastisch, fanatisch, aggressiv, grausam.*

Pater Galahad (49 Jahre):

STK 81, GES 61/41*), WIK 88, KON 82, AUS 32, GEW 108, INT 59. "Ausweichen" 25%/20%*, "Reiten" 75%, "Horchen" 55%, "Nah-kampf" 30%, "Wahrnehmung" 65%, "Ge-schichte (Ravenfall) 60%, "Parapsychologie" 40%, "Auf-treten" 60%, "Psychologie" 70%, "Sturm-gewehr" 60%, "Granatwerfer" 50%, "Automatikpistole" 70%, "Schwert" 80%, "Messer" 60%, "Ringkampf" 60%. B 6 m/2 m*/Ph., SB +1W4, GZ 55, PP 18, Basis-TP 17, Rüstung 0/1W6+6*).

Ausrüstung: Siegelring, Kreuzamulette, gelber Umhang, TiPla-Rüstung, Weibrauchfaß, Lang-schwert (1W8+3), Dolch (1W4+1).

In Kriegszeiten: Mauser SK 200, (noch) 13 Er-satzmagazine und je 10 Magazine Spreng- und Splittergranaten,

Luger .357 Automagnum, (noch) 15 Ersatz-magazine, MGX Vibroschwert (Ladungen aus-reichend für noch 8 Schläge).

Lord Roderick von Eichenwald

Roderick ist insgeheim Anführer einer Fraktion unzufriedener Ritter, die den grausame Baldric und seinen Kaplan lieber heute als morgen tot sehen möchten. Er verabscheut die ständige Kriegsführung gegen die Mutanten und ist davon überzeugt, daß die gesamte Religion nichts weiter als ein Lügengebilde ist, mit dem die Herren von Greiffenhorst seit Generationen ihre Macht aufrecht erhalten. Als die Abenteuerer auftauchen, befindet sich Roderick mit einem aus drei Rittern und 12 Soldaten bestehenden Gefolge gerade zu Besuch auf Burg Greiffenhorst.

Die Charaktere erscheinen Roderick als willkommene Gelegenheit, seinen Plan von einer Rebellion zu verwirklichen. Er beobachtet sie eine Weile. Sollte ihr Verhalten ihn davon überzeugen, daß es sich bei ihnen um ehrenhafte Menschen handelt, wird er in einem unbeobachteten Moment an sie herantreten, um sie um Unterstützung zu bitten. Sollten sie dies ablehnen, so ersucht er zumindest darum, ihn nicht zu verraten.

Aussehen: *dunkelblond, Prinz-Eisenherz-Frisur, athletisch.*

Eigenschaften: *idealistisch, träumerisch, tapfer, edel.*

Lord Roderick von Eichenwald (35 Jahre):

STK 91, GES 86/66*), WIK 78, KON 89, AUS 45, GEW 115, INT 52. "Ausweichen" 35%/30%*, "Reiten" 95%, "Nahkampf" 50%,



Achtung: Setzt ein Reiter eine Lanze ein, nachdem sich sein Reittier vorher mindestens eine Runde lang ausschließlich mit Höchstgeschwindigkeit bewegt hat, so wird der durch den Angriff verursachte Schaden verdoppelt. Der anzuwendende Schadensbonus wird ermittelt, indem die dreifache STK des Reittiers in der Tabelle Schadensbonus (siehe Grundregelwerk) abgelesen wird.

Bedenkt die Konsequenzen, edle Fremde. Baldric straft Verräter mit dem Tode. Immer . . .

Lord Roderick von Eichenwald, Ritter

"Werfen" 65%, "Survival" 60%, "Auftreten" 59%, "Sturmgewehr" 70%, "Automatikpistole" 75%, "Lanze" 90%, "Schwert" 95%, "Messer" 90%, "Ringkampf" 75%. B 7 m/3 m*/Ph., SB +1W6, GZ 81, PP 17, Basis-TP 18, Rüstung 0/1W6+6*).

Ausrüstung: Siegelring, grüner Umhang, TiPla-Rüstung, Kalaschnikov AK 220 (2 Ersatzmagazine, 2 Magazine Sprenggranaten), Walter Q 38 (2 Ersatzmagazine), Reiterlanze (1W8+2), Langschwert (1W8+3), Dolch (1W4+1), 4 Phosphorgranaten.

Die übrigen Lords und Ladys

Lord Klaus von Moormark, Lord Pierre von Nebelfels, Lady Greta von der Aue und Lord Thor vom See unterstützen Rodericks Ideale. Ihnen gegenüber stehen die Baldric treu ergeben: Lady Guenhyvar vom Berg, Lord Hagen vom Sumpf, Lord Ragnar von Schwarzenstein und Lady Magda von der Weide.

Typischer Lord/Lady:

STK 88, GES 85/65*), WIK 70, KON 88, AUS 50, GEW 105, INT 55. "Ausweichen" 25%/20%*), "Reiten" 85%, "Nahkampf" 50%, "Wahrnehmung" 50%, "Survival" 50%, "Auftreten" 59%, "Psychologie" 50%, "Automatikpistole" 70%, "Lanze" 75%, "Schwert" 85%, "Messer" 80%, "Ringkampf" 70%. B 7 m/3 m*/Ph., SB +1W6, GZ 80, PP 15, Basis-TP 18, Rüstung 0/1W6+6*).

Auf der Burg ist es wie im Märchenpark. Es laufen Wachen herum, Holzfeuer brennen und alle sind degeneriert.

In einem Park stinkt das Personal aber nicht so fürchterlich.

Fredo Horbit, Scout

Ein Ritter auf einer Reitechse.



Ausrüstung: Siegelring, Kreuzamulett, grüner Umhang, TiPla-Rüstung, Walter Q 38 (2 Ersatzmagazine), Lanze (1W8+2), Langschwert (1W8+2), Dolch (1W4+1), 1 besonderer Gegenstand nach Wahl des Spielleiters.

Durchschnittlicher Ritter

Alle Ritter und Ritterinnen sind durchtrainiert und stark. Die meisten von ihnen sind äußerst fromm und reagieren voller Zorn auf lästerliche Worte. Dennoch steht die Treue zu ihrem jeweiligen Fürsten, der immer ein Verwandter von ihnen ist, über der Religion. Wenn einer der Lords sie zum Sturm auf Burg Greiffenhorst auffordern würde, würden sie ihm bedenkenlos folgen.

Typischer Ritter:

STK 81, GES 80/60*), WIK 55, KON 81, AUS 50, GEW 100, INT 45. "Ausweichen" 20%/15%*), "Reiten" 75%, "Nahkampf" 40%, "Wahrnehmung" 40%, "Survival" 65%, "Auftreten" 50%, "Lanze" 65%, "Schwert" 75%, "Messer" 70%, "Ringkampf" 60%. B 7 m/3 m*/Ph., SB +1W4, GZ 60, PP 11, Basis-TP 17, Rüstung 0/1W6+6*).

Ausrüstung: Kreuzamulett, blauer Umhang, TiPla-Rüstung, Langschwert (1W8+2), Dolch (1W4+1).

Durchschnittlicher Wächter

Die Wächter ertragen ihr Los mit stoischer Ruhe. Sie kennen ihren Platz in der Weltordnung und sind relativ zufrieden. Immerhin könnte es schlimmer kommen: Sie könnten Bauern sein, die auf den Feldern zur Arbeit angetrieben werden. Und genau dieses Los blüht ihnen, wenn sie bei ihrem jeweiligen Herrn in Ungnade fallen sollten.

Typischer Wächter:

STK 65, GES 65/60*), WIK 50, KON 65, AUS 35, GEW 90, INT 40. "Ausweichen" 20%, "Reiten" 65%, "Horchen" 50%, "Nahkampf" 30%, "Wahrnehmung" 50%, "Survival" 65%, "Auftreten" 42%, "Armbrust" 60%, "Speer" 60%, "Messer" 60%, "Faust" 70%. B 6 m/5 m*/Ph., SB +1W4, GZ 55, PP 11, Basis-TP 13, Rüstung 0/1W4+1*).

Ausrüstung: Kreuzamulett, Lederrüstung, Armbrust (2W6+1, Köcher mit 20 Bolzen), Stoßspeer (1W6+2), Dolch (1W4+1).

Die Bauern

Alle Bauern (selbst die unter den noch als liberal zu bezeichnenden Rebellen dienenden) haben ein hartes Los. Von früh bis spät schufteten sie in den Werkstätten und auf den Feldern, um ihre grausamen Herren und Herrinnen zu versorgen. Allein der Gedanke an Widerstand zieht

drakonische Strafen nach sich. Und doch . . . sollte es jemandem gelingen, den Elenden Mut einzuflößen und sie zu führen, dann hätte er ein mächtiges Werkzeug in der Hand, mit dem die mächtigen Ritter ins Wanken gebracht werden könnten. Leider kommt von den rebellischen Rittern keiner auf diese Idee. Aber vielleicht die Charaktere?

Typischer Bauer:

STK 75, GES 60, WIK 35, KON 75, AUS 30, GEW 85, INT 35. "Ausweichen" 15%, "Werfen" 50%, "Survival" 60%, "Auftreten" 34%, "Keule" 50%, 1W4 Fertigkeiten als Spezialität (z. B. Schmiedekunst, Kochen, Lederverarbeitung, etc.). B 6 m/Ph., SB +1W4, GZ 45, PP 8, Basis-TP 15, Rüstung 0.

Ausrüstung: Primitive Kleidung, Ausrüstung je nach Fertigkeiten.

Kuno, Bürgermeister

Der Bürgermeister des Dorfes vor den Mauern von Burg Greiffenhorst ist ein verbitterter Mann. Jahrelang war es ihm gelungen, die Entstellungen seiner geliebten Tochter *Ruth* vor den Soldaten geheimzuhalten. Doch dann kam der schlimme Tag, an dem ein Ritter auf ihr schönes Gesicht aufmerksam wurde und ihr das Kleid vom Leib riß. Ruths dritte Brust wurde sichtbar und sie wurde als Entstellte erst gefoltert und dann lebendig verbrannt. Kuno wurde zur Strafe der rechte Arm abgehackt. Seine Leidensgenossen machten ihn zu ihrem Sprecher. Seine Aufgabe ist es, zwischen den Rittern und den Bauern zu vermitteln, wenn die Produktionsvorgaben nicht erfüllt werden können oder die Bauern Schutz vor wilden Bestien benötigen. Eine undankbare Aufgabe.

Jeder Aufständische gegen Greiffenhorst würde bei Kuno ein offenes Ohr finden. Geschicktes Fragen unter den übrigen Dorfbewohnern kann Hinweise auf Kunos schreckliche Vergangenheit geben.

Aussehen: grau-/kurzhaarig, einarmig, zerlumpt.

Eigenschaften: schweigsam, würdevoll, traurig, rachsüchtig.

Bürgermeister Kuno (48 Jahre):

STK 55, GES 55, WIK 65, KON 65, AUS 35, GEW 75, INT 57. "Ausweichen" 15%, "Hörchen" 60%, "Wahrnehmung" 75%, "Survival" 70%, "Auftreten" 53%, "Beredsamkeit" 60%, "Feilschen" 60%, "Keule" 60%, "Messer" 60%. B 6 m/Ph., SB 0, GZ 45, PP 15, Basis-TP 12, Rüstung 0.

Ausrüstung: Primitive Kleidung, geprägte Bürgermeisterkette (Eisen), Dolch (1W4+1, im Haus versteckt), Federkiel, mehrere Pergamentrollen, Abakus.

Die Sumpfmутanten

Diese Entstellten sind Nachfahren von Bauern oder Rittern, die aufgrund körperlicher Defizite von ihren Eltern ausgesetzt worden oder – nachdem sie einige Zeit unentdeckt in der Gemeinschaft leben konnten – aus Angst vor Entdeckung und Verfolgung geflohen sind. Es gibt mehrere Dutzend Dörfer, die über die Sumpfgelände in den Dschungeln verteilt sind. Insgesamt leben ca. 50.000 Mutanten auf *Ravenfall*. Obwohl sie geistig nicht ganz so degeneriert wie die Nukes sind, handelt es sich bei den Mutanten um ein abergläubisches Volk, fest verankert im Glauben an einen ganzen Pantheon grausiger Dämonen, was angesichts der aggressiven Flora und Fauna des ausgedehnten Dschungelgebiets, das ihnen Unterschlupf bietet, auch nicht weiter verwunderlich ist. Insofern ist es bei Kontakten mit ihnen für die Charaktere einfach, sich durch technische Spielereien als Götter auszugeben. Durch geschickte Manipulationen könnten die Abenteurer die Mutanten in ihrem Sinne benutzen.

Ihre Weltanschauung ist ansonsten recht einfach: Leben und leben lassen. Solange man sich ihnen gegenüber freundlich verhält, kann man ganz gut mit ihnen zurechtkommen. Nähert man sich ihnen jedoch feindselig, so wird man recht schnell feststellen, daß es sich bei ihnen um zäher Krieger handelt, die durchaus in der Lage sind, sich ihrer Haut zu wehren.

Typischer Mutant:

STK 55, GES 75, WIK 40, KON 68, AUS 5, GEW 75, INT 30. "Ausweichen" 30%, "Hörchen" 60%, "Klettern" 65%, "Schleichen" 75%, "Schwimmen" 65%, "Springen" 60%, "Tarnung" 75%, "Survival" 80%, "Auftreten" 25%, "Wurfspeer" 70%, "Keule" 65%, "Speer" 65%. B 7 m/Ph., SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 13, Rüstung 0.

Ausrüstung: Amulette, Lendenschurz, schaurige Tätowierungen, Keule (1W6+1), Wurfspeer (1W6+2; Gift STK 80: -4W6/-2W6 Basis-TP).

Häuptling Dreizehn Finger

Der Häuptling des Sumpfdorfes ist ein gerissener Krieger, dessen für Begriffe seiner Artgenossen überragender Intellekt bisher dafür gesorgt hat, daß sein Volk überleben konnte. Falls er nicht im Verlauf der Befreiung von *Lady Sheila* und *Sir Ulrik* ums Leben kommt, könnten die Charaktere ihn als Mittelsmann zwischen sich und den Mutanten benutzen. Dreizehn Finger glaubt zwar nicht an Götter von den Sternen, ist sich jedoch darüber im Klaren, daß die Charaktere über Mittel verfügen, die den seinen bei weitem überlegen sind. Macht man ihm klar, daß man die Interessen seiner



Diese Trommler im Mutantendorf hatten den Beat. Und jetzt sind sie alle tot . . .

Iowem Eisenhower, Sölderin

Kuno, der Bürgermeister.



Space Gothic · Ravenfall

Untertanen im Auge hat, so kann man in ihm einen wertvollen Verbündeten gewinnen. Aussehen: *kahlköpfig, drahtig, schuppige Haut, dreizehn Finger.* Eigenschaften: *gerissen, fürsorglich, würdevoll, diplomatisch.*

Gut! So sei es!
Wir werden Euch helfen, Schwarzauge! Im Gegenzug leiht ihr uns Poe für eine kleine Weile. Keine Sorge, es wird ihm an nichts fehlen...

Hank Frenchfrie,
Kapitän

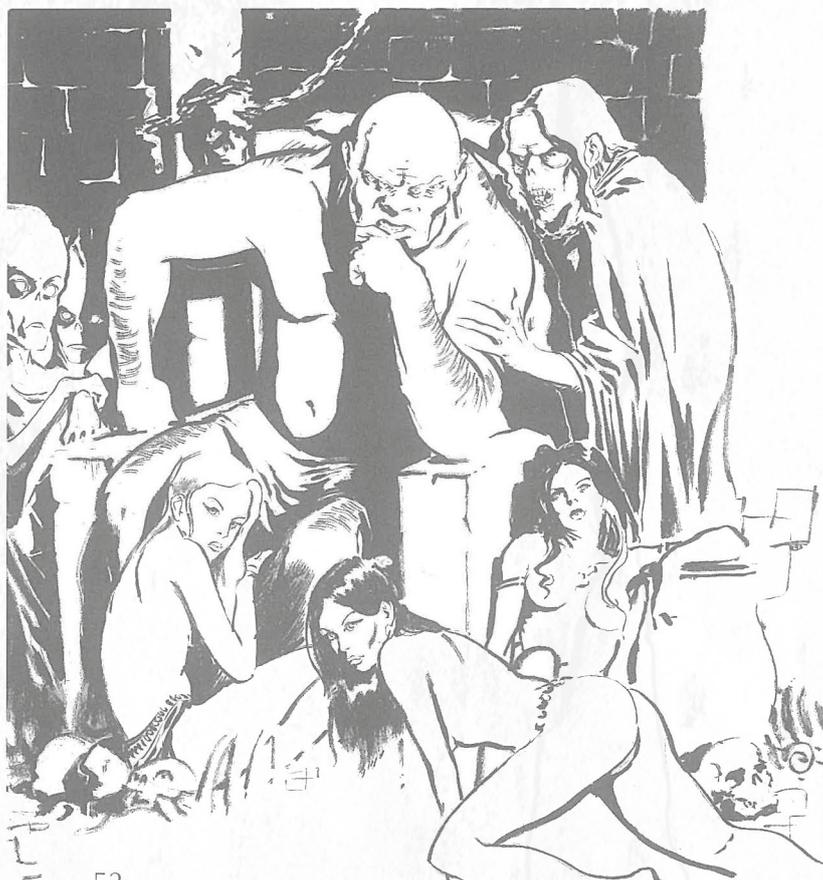
Häuptling Dreizehn Finger (33 Jahre):
STK 75, GES 85, WIK 60, KON 70, AUS 3, GEW 85, INT 45. "Ausweichen" 45%, "Hörchen" 75%, "Klettern" 55%, "Schleichen" 70%, "Schwimmen" 55%, "Springen" 70%, "Tarnung" 65%, "Survival" 90%, "Auftreten" 36%, "Wurfspeer" 90%, "Keule" 90%, "Messer" 80%, "Speer" 90%. B 7 m/Ph., SB +1W4, GZ 65, PP 13, Basis-TP 15, Rüstung 0.

Ausrüstung: Viele Amulette, Lendenschurz, Häuptlingsmaske, grauenhafte Tätowierungen, Stachelkeule (1W6+2), Ritualmesser (1W4+1), Wurfspeer (1W6+2; Gift STK 90: -4W6/-2W6 Basis-TP).

Die Nukes

Die Nukes sind pragmatische Höhlenbewohner, die von langen Jahren des Krieges mit den Kreuzrittern abgehärtet sind. Sie verabscheuen Technik, da sie in ihr den Grund für den Niedergang von Ravenfall sehen. Sie sind zwar religiös, aber keinesfalls so abergläubisch wie die Mutanten und die Charaktere haben keine Chance, sich bei ihnen als Götter auszugeben. Im Gegenteil, je mehr sie von ihrer überlegenen Technik präsentieren, desto wahrscheinlicher

Im Mutantenstadel lebt es sich lustig. Kein Wunder, bei der weiblichen Präsenz...



werden sie sich den Haß der *Wahren Menschen* zuziehen.

Typischer Nuke:

STK 65, GES 60/55*, WIK 50, KON 70, AUS 1, GEW 100, INT 40. "Ausweichen" 25%, "Hörchen" 60%, "Klettern" 75%, "Schleichen" 60%, "Springen" 75%, "Tarnung" 60%, "Survival" 60%, "Auftreten" 31%, "Steinschleuder" 60%, "Keule" 65%, "Messer" 65%, "Ringkampf" 60%. B 7 m/Ph., SB 0, GZ 55, PP 9, Basis-TP 14, Rüstung 0/1W4+1*.

Ausrüstung: Lederrüstung, Schleuder (2W4+1, RW 10 m/30 m/100 m, FR 1 mal in 3 Phasen), Nagelkeule (1W6+2).

Schwarzauge

Der Anführer der Nukes ist Baron Baldrics Erzfeind, seit dieser auf einem Feldzug Schwarzauges Tochter Goldlocke tötete, deren Kopf nun Baldrics Thron zierte.

Seit fünf planetarischen Jahren herrscht Häuptling Schwarzauge unangefochten über sein Volk. Der bullige Mann ist 2,5 Meter groß und extrem muskulös. Schwarzauge ist äußerst grausam und liebt es, seinen Gegnern die Eingeweide aus dem Leib zu reißen und diese vor ihren Augen zu verzehren.

Aussehen: *kahlköpfig, schwarzäugig (vier Augen), groß, bullig, schleimige Haut.*

Eigenschaften: *gerissen, aggressiv, grausam, herrschsüchtig.*

Häuptling Schwarzauge (27 Jahre):

STK 90, GES 80/75*, WIK 70, KON 90, AUS 1, GEW 130, INT 60. "Ausweichen" 35%, "Hörchen" 50%, "Klettern" 65%, "Schleichen" 50%, "Springen" 80%, "Tarnung" 50%, "Survival" 70%, "Auftreten" 44%, "Beredsamkeit" 60%, "Feilschen" 65%, "Automatikpistole" 60%, "Steinschleuder" 80%, "Keule" 95%, "Schwert" 85%, "Messer" 90%, "Ringkampf" 90%. B 7 m/6 m*/Ph., SB +1W6, GZ 75, PP 14, Basis-TP 18, Rüstung 0/1W4+2*.

Ausrüstung: Massive Goldkette (Wert 200,00 EH), viele wertvolle Ringe (Wert insgesamt 250,00 EH), Lederrüstung, Walter Q 38 (3 Ersatzmagazine), Bibänder (2W6+1), Siegel-Kampfmesser.

Blutkralle

Blutkralle ist der Anführer von Schwarzauges dreiköpfiger Leibgarde. Er hat seinen Namen von den schrecklichen Klauen, die aus seinen Händen wachsen und mit denen er seine Gegner quasi in der Luft zerreißt. Blutkralle hat einen großen Traum: er möchte Häuptling werden anstelle des Häuptlings. Da Schwarzauge jedoch auf dem Höhepunkt seiner körperlichen Macht steht, muß Blutkralle abwarten, bis sich

die Gelegenheit ergibt, daß dem Häuptling ein schrecklicher Unfall zustößt. Einen Mord würden die in ihren Ehrenritualen gefangenen Nukes niemals als Grundlage für die Häuptlingswürde hinnehmen.

Aussehen: *gelb-/langhaarig, groß, bullig, Handmutationen, schädelartiges Gesicht, schuppige Haut.*

Eigenschaften: *intrigant, machthungrig, aggressiv.*

Blutkralle (24 Jahre):

STK 95, GES 70/65, WIK 65, KON 85, AUS 1, GEW 120, INT 52. "Ausweichen" 30%, "Hörchen" 40%, "Klettern" 70%, "Schleichen" 60%, "Springen" 65%, "Tarnung" 55%, "Survival" 80%, "Auftreten" 40%, "Steinschleuder" 90%, "Handklinge" 100% (80% bei 2 Angriffen/Phase), "Ringkampf" 95%. B 7 m/6 m*)/Ph., SB +1W6, GZ 72, PP 13, Basis-TP 18, Rüstung 0/1W4+2*).*

Ausrüstung: Massive Silberkette (Wert 10,00 EH), viele wertvolle Ringe (Wert insgesamt 125,00 EH), Krallenmutation (beide Hände, je 1W6+3 zzgl. Wundinfektion), Lederrüstung.

Großkopf

Hinter dem Häuptling steht Großkopf, ein mächtiger *Psiter*, der eigentliche Herrscher über die Nukes. Er betrachtet Schwarzauge als nützliches Werkzeug und läßt ihn in dem Glauben, die alleinige Kontrolle über die Höhlenbewohner zu haben. Großkopf residiert in einer eigenen Höhle und läßt sich von den Nukes wie ein Heiliger verehren. Nur Schwarzauge und Blutkralle dürfen sich ihm nähern. Alle anderen läßt er die furchtbare Macht seines pervertierten Geistes spüren.

Großkopf ist nicht auf Nährflüssigkeit angewiesen, um zu überleben. Sein zwergenhafter Körper ist mit einer dicken, stets eitrigen Hornhaut bedeckt, seine milchig-trüben Augen sind blind, er kann seinen Umgebung jedoch über einen natürlichen Sonar wahrnehmen. Selbst härteste Radioaktivität macht ihm nichts aus. Er liebt es, seine Gesprächspartner durch skurrile Dialoge zwischen seinen beiden Köpfen zu verwirren.

Aussehen: *zweiköpfig, blind, verkrüppelt, zwergenhaft.*

Eigenschaften: *hochintelligent, eingebildet, sadistisch, größtenwahnsinnig.*

Großkopf (32 Jahre):

STK 25, GES 35, WIK 150, KON 15, AUS 1, GEW 30, INT 100. "Ausweichen" 9%, "Hörchen" 80%, "Computer bedienen" 70%, "Parapsychologie" 80%, "Auftreten" 84%, "Diskussion" 80%, "Psychologie" 70%. B 3 m/Ph., SB 1W4, GZ 1 (immun gegen GZ-Proben, aber

größtenwahnsinnig), PP 33, Basis-TP 4, Rüstung 2 (Haut).

Ausrüstung: Lächerliche Gewänder, Schmuck im Wert von 300,00 EH, Kapitänsmütze (linker Kopf), Matrosenmütze (rechter Kopf), Palm-top-PC (hauptsächlich parapsychologische und mathematische Datenbanken, Dateienstand 2237), Walter Meteor (noch 15 Schuß)

Psi-Fertigkeiten: Aura, Empathie, Freundschaft, Grauen, Herrschaft, Illusion, Massenillusion, Panik, Psi-Raub, Telepathie, Wahnsinn.

Die Wachstation

Die einzigen Intelligenzen an Bord der Wachstation sind künstlicher Natur.

Eulenspiegel

Die Stations-KI der Wachstation mußte mit ansehen, wie die Besatzung nach der Explosion des Kraftwerks rasch dem Wahnsinn verfiel. Irgendwann war er allein in der Station. Sein einziger Zeitvertreib in den letzten siebenhundert Jahren waren endlose Gespräche mit sich selbst sowie gelegentlich mit einem der in den Brutkammern im Kälteschlaf bereitliegenden Replikanten. Mit der Zeit ist Eulenspiegel manisch-depressiv geworden. Teilweise ergreift er sich in endlosen Selbstbemitleidungen und aktiviert den Selbsterstörungsmechanismus der Station, nur um ihn im letzten Moment wieder zu deaktivieren. Manchmal benutzt er die Impuls laserbatterien der Station, um damit auf die rabenähnlichen Vögel zu schießen, die das Gebirge bevölkern.

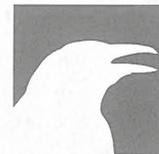
Im Grunde genommen hat Eulenspiegel die Mentalität eines intelligenten Kampfroboters. Seine Sicherheitsspeicher haben sich längst in Wohlgefallen aufgelöst, und er hat keinerlei Probleme damit, menschlichen Wesen aktiv zu schaden. Ob er es tut, hängt allein von seiner Laune ab.

Eulenspiegel (720 Jahre):

WIK 100, INT 100. "Gentechnik" 100%, "Computer bedienen" 120%, "Kanonier" 88%, "Robotechnik" 100%, "Anthropologie" 100%, "Geschichte" 100%, "Physik" 100%, "Diskussion" 100%. GZ 0.

Replikant

Die in der Station eingefrorenen Replikanten stellen einen besonders interessanten Typus der künstlichen Menschen dar, deren Produktion zu den Spezialitäten von *Shark Investments* gehörte. Ihre Gehirne sind mit Datenbanken vergleichbar. Nach der Erweckung aus dem Kälteschlaf benötigen sie eine Charakterprogrammierung, die früher vom Stationskommandanten (jetzt von *Eulenspiegel*) durchgeführt wurde. Somit kann man sie entweder



Wir sollten der Drecks-KI den Saft abdrehen. Im Wartungsraum habe ich einige verführerische Schalter gesehen. Zum Beispiel den der Hauptstromversorgung oder den für die Abschaltung des Notstromsystems.

Natascha Sulkov, Pilotin

Immer freundlich bleiben, Nati. Erst muß uns das Softwarebrötchen helfen. Dann schalten wir ihn offline.

Hank Frenchfrie, Kapitän

*Die Replikanten
sehen alle aus wie
meine Mutter.
Und sie sind
genauso tückisch.*

*Julio Pasetti,
Söldner*

*Sehr erstaunlich!
Die Natur ist hier
nur wenig
geschädigt. Wenn
man mal von der
nuklearen
Verseuchung
absieht.*

*Fredo Horbit,
Scout*

*Natur ist, wenn
man genügend
Wild zum
Abknallen hat.*

*Heinrich Larve,
Gast*

wie einen Roboter programmieren oder ihnen ein beliebiges von über 10.000 in den Stations-Datenbanken gespeicherten Charaktermodulen (komplett mit Gefühlsleben und Kindheitserinnerungen) implantieren.

Für die Charaktere ist es – sofern sich Eulenspiegel in seiner desinteressierten Phase befindet – möglich, selbst Replikanten zu erwecken. Hierzu ist eine Probe auf *Gentechnik* nötig. Um selbst eine Programmierung vorzunehmen, muß dem betreffenden zunächst eine Probe auf *Computer bedienen* gelingen (mit einem Malus von +30, um die Sicherheitsdateien zu überwinden) und dann eine Probe auf *Robotechnik*.

*Typischer Replikant (Kampfprogrammierung):
STK 90, GES 90, WIK 50, KON 90, AUS 60,
GEW 90, INT 50. "Ausweichen" 30%, "Nah-
kampf" 40%, "Werfen" 70%, "Kanonier" 70%,
"PTF-fahren" 50%, "Waffentechnik" 40%,
"Auftreten" 53%, "Sturmgewehr" 80%, "Gra-
natwerfer" 80%, "Automatikpistole" 80%,
"Scharfschützengewehr" 90%, "Maschinenge-
wehr" 70% "Messer" 80%. B7m/Ph., SB+1W6,
GZ 55, PP 10, Basis-TP 18, Rüstung 0.*

*Ausrüstung: Die Replikanten begeben sich di-
rekt nach ihrer Aktivierung zur Waffenkammer
und statten sich mit je einer Kalaschnikov, 2
Ersatzmagazinen, einem Magazin Spreng- und
Splittergranaten, 4 Handgranaten (2 Spreng, 2
Splitter) sowie einem Siegel Kampfmesser aus.
Sie tragen Shark-Overalls und Kampfstiefel,
die im Genlabor in Spinden bereitliegen.*

XIII. Ravenfall

Die Natur

Ravenfall ist eine nach dem Kenntnisstand der Wissenschaft des 23. Jahrhunderts einzigartige Welt. Aufgrund kaum näher erforschter Kraftfelder, die ihren Ursprung im Kern des Planeten haben, befand sich der Planet abwechselnd im Normal- und im Zwischenraum. Shark-Wissenschaftlern gelang es, ihn mit Hilfe künstlich erzeugter Felder dauerhaft an den Normalraum zu binden. Dies hatte einschneidende Auswirkungen auf Fauna und Flora des Planeten. Gut 80% der auf *Ravenfall* beheimateten und an den regelmäßigen Wechsel zwischen den Sphären gewöhnten Spezies starben aus. Mit dem durch den Reaktorunfall verursachten permanenten Wechsel in den Zwischenraum wurde weiterer Schaden angerichtet.

Heute ist die Biosphäre wieder einigermaßen stabilisiert, obwohl sie bei weitem nicht das ehemalige Artenreichtum bietet.

Klima

Ravenfall treibt durch den Zwischenraum und verfügt dadurch über keine Licht- oder Wär-

mequellen. Es gibt weder Tag noch Nacht und auch keine Jahreszeiten. Die Temperatur liegt nahezu konstant bei 5° Celsius und der ganze Planet ist in graues, unwirklich wirkendes Dämmerlicht getaucht. Blickt man zum Himmel, so hat man das Gefühl, unter einer Luftblase zu stehen, hinter der sich graue, schleimige Schwaden bewegen.

Die einzigen Temperaturschwankungen und Luftbewegungen resultieren aus vulkanischer Aktivität in den nördlichen Gebirgsregionen. Fallwinde treiben Nebelschwaden vor sich her in die südliche Ebene, wo diese über lange Zeiträume in der Luft liegen. Demzufolge ist die Sichtweite im Bereich um den ehemaligen Raumhafen auf ca. 100 Meter beschränkt.

Auch Regengüsse sind auf dem Planeten unbekannt. In Feuchtgebieten fällt ein stetiger, hauchfeiner Nieselregen, ansonsten ist es gleichbleibend niederschlagsfrei.

Flora

Nur die zähesten Pflanzen der Ebene haben die beiden drastischen Klimawechsel überlebt. Hauptsächlich findet man hier Moose und Flechten sowie einige widerstandsfähige Sträucher. Über die Ebene verteilt modern die Leichen längst verstorbener Baumriesen vor sich hin. Die tiefblauen Bäume bieten den weitverbreiteten Fluchechsen Unterschlupf. Ihr Sterben hat dazu geführt, daß die Luft etwas dünner und schadstoffreicher geworden ist.

An eßbaren Pflanzen finden sich einige Moos- und Algenarten, ansonsten ist die Giftkonzentration fast aller Pflanzen so hoch, daß es tödlich ist, sich längere Zeit davon zu ernähren. Die Leibeigenen der Ritter kultivieren Algen auf sumpfigen Feldern. Darüber hinaus bauen sie noch eine genmanipulierte Getreideart an, die ohne Licht in speziellen Höhlen gedeiht. Mangels wissenschaftlicher Betreuung sinken jedoch die Erträge immer weiter und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie ganz verschwunden sind. Schon heute dienen sie eigentlich nur noch religiösen Zwecken.

Fauna

Wir finden auf *Ravenfall* hauptsächlich warmblütige, echsenartige Tiere. Diese reichen von kleinen, rattenartigen Geschöpfen über verschiedene Flugechsenarten bis hin zur gefährlichen Imperatorechse. Eine besondere Stellung nehmen die domestizierten Reitechsen ein, welche von *Nukes* und *Kreuzrittern* als Nutz-, Last- und Reittiere verwendet werden. Ihr Fleisch ist nicht besonders schmackhaft und ziemlich zäh, aber es bietet – abgesehen von einigen genießbaren Fischarten – die einzige Abwechslung zu den schleimigen Moosen und Algen, von denen man sich hier ansonsten ernähren muß.

Durch die einschneidenden Eingriffe in die Ökosphäre des Planeten mußte sich zwangsläufig eine stark reduzierte Nahrungskette entwickeln. Insekten nähren sich von den schleimigen Absonderungen der Pflanzen und von toten Tieren. Fische und Kleinreptilien essen Insekten und werden ihrerseits von größeren Echsen verspeist. Die *Imperatorechsen* schließlich essen alles, was sich bewegt.

Die einzige überlebende Säugetierart ist der *Knochenbiber*, ein Geschöpf, das wie eine Mischung zwischen Ratte und Murmeltier aussieht. Diese Nager haben stahlharte Zähne, sind resistent gegen fast alle Umweltgifte und ernähren sich von Knochen. Logischerweise sind sie im Bereich des ehemaligen Raumhafens in unglaublicher Zahl anzutreffen.

Ereignistabellen

Die folgenden Tabellen dienen dazu, dem Spiel unvorhergesehene Verläufe zu geben. Die Benutzung ist Ihnen freigestellt. Lassen Sie die Spieler pro Stunde planetarischer Zeit, in der sie sich in der entsprechenden Umgebung aufhalten, mit 1W6 würfeln. Ein Ergebnis von 6 führt zu einem Ereignis auf der passenden Tabelle.

Ereignisse Ebene

Geflohener Bauer:

Ein Leibeigener der Ritter ist aufgrund einer gegen seine Familie begangenen Gewalttat geflüchtet. Er trifft auf die Charaktere und klagt ihnen wimmernd sein Leid. *Frau Ackerbaum* wird von tiefem Mitleid gepackt, über die Reaktionen der anderen Touristen entscheiden Sie. Liefern sie ihn an die Ritter aus, so haben sie bei diesen einen Stein im Brett. Gewähren sie ihm Obdach, wird dies (falls es bekannt wird) ihr Verhältnis zu den Rittern mehr als trüben . . .

Ereignistabelle Ebene

1W6	Ereignis
1	Ritterpatrouille. 1W4 Ritter, 2W6 Soldaten (siehe Seite 25).
2	Flugechsen kreisen über der Leiche eines geflohenen Bauern.
3	Die Abenteurer finden eine Wasserstelle (giftig, -2W6/-1W6 <i>Basis-TP</i> bei mißlungener/gelungener <i>KON</i> -Probe).
4	Die Abenteurer treffen auf einen geflohenen Bauern (siehe <i>Ereignisse Ebene</i>).
5	Die Abenteurer werden von einem Schwarm Flugechsen angegriffen (siehe <i>Ereignisse Ebene</i>).
6	Die Abenteurer finden eine Schlachtfeld (<i>Nukes</i> gegen <i>Kreuzritter</i>).

Flugechsen:

Diese geschickten Flieger jagen in Schwärmen von 4W6+6 Tieren. Sie haben alle violett geschuppte, schäferhundgroße Körper und ledrige Schwingen, die eine Spannweite von 2 Metern erreichen. Eigentlich ernähren sie sich von *Knochenbibern*, aber auch Abenteurer sind willkommen (falls die Echsen mindestens 2 zu 1 überlegen sind, ansonsten drehen sie nach einen kurzen Sturzflug ab).

In der ersten Kampfphase erhalten die Echsen einen Angriffsbonus von 20 und der Schaden, den sie anrichten, wird verdoppelt. Danach gelten sie als gelandet (obwohl sie eher wie wild um die Opfer herumflattern) und kämpfen normal weiter. Sie fliehen, sobald sie um 1/3 ihrer ursprünglichen Stärke reduziert worden sind.

Flugechse (Trophäenwert 10,00 EH):

Gewicht 35-40 kg, "*Ausweichen*" 30%, "*Wahrnehmung*" 80%, *B* 25 m/Ph., *SB* 0, *Basis-TP* 10, *Rüstung* 2 (*Haut*).

Angriff: *Klaue* 60% (1W6+2), *Biß* 50% (1W6+2 und *Wundinfektion*).

Ereignistabelle Gebirge

1W6	Ereignis
1	Die Abenteurer überraschen eine Nuke-Patrouille (2W6 Jäger, siehe Seite 30).
2	Die Abenteurer werden von einer Nuke-Patrouille überrascht (3W6 Jäger, siehe Seite 30).
3	Flugechsen kreisen über der Leiche eines Nuke-Kriegers.
4	Lawine (siehe <i>Ereignisse Gebirge</i>).
5	Raubechsen greifen an (siehe Seite 18, wie <i>Imperatorechse</i>).
6	Die Abenteurer finden Überreste einer Ritterpatrouille (siehe <i>Ereignisse Gebirge</i>).

Ereignistabelle Dschungel

1W6	Ereignis
1	Die Abenteurer treffen auf eine Gruppe von 2W6 Sumpfmantanten.
2	2 <i>Imperatorechsen</i> greifen an (siehe Seite 18).
3	Die Abenteurer finden eine junge <i>Imperator-Echse</i> (Eltern tot).
4	Ein Abenteurer gerät in ein Sumpfloch (siehe <i>Ereignisse Dschungel</i>).
5	3W6 Sumpfmantanten greifen aus dem Hinterhalt an.
6	Die Abenteurer treffen auf ein Mutantendorf.



*Liebe Safarigäste!
Das Schießen auf bewegliche Ziele gehört zu den schwierigsten Disziplinen. Die in Aussicht stehende Trophäe wird Sie sicherlich motivieren . . .*

Fredo Horbit,
Scout

*Worauf Du einen
lassen kannst,
Jungchen!*

Dr. Dietrich
Fliesen,
Gast

Treffertabelle: 1 = Kopf (8 TP), 2-5/6-9 = linke/rechte Schwinge (7 TP), 11-16 = Körper (10 TP), 17-18/19-20 = rechter/linker Hinterlauf (7 TP).

Ereignisse Gebirge

Lawine:

Warum auch immer, plötzlich poltern sehr viele, sehr große Felsen auf die Gruppe zu. Jeder, dem eine GES-Probe mißlingt, erleidet einen Schaden von 3W6, der auf 1W4 Körperteile verteilt wird. Rüstung schützt nur mit Mindestwert.

Ritterpatrouille:

2W6+4 tote Ritter (davon 3/4 Wachen, der Rest Herren) liegen in einer Felsspalte. Die Leichen sind völlig intakt, es ist nicht erkennbar, woran diese Leute gestorben sind. Auf ihren Gesichtern spiegelt sich jedoch namenloses Grauen. Dies ist das Werk von Großkopf, dem unheimlichen Psiter. Mit psychischen Attacken aus dem Hinterhalt hat er die Ritter in den Tod getrieben. Jeder *Med-Tech* kann feststellen, daß diese Menschen vor schierer Angst gestorben sind. Ausrüstung siehe Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 50).

Ereignisse Dschungel

Sumpfloch:

Ermitteln sie per Würfelwurf einen zufälligen Spielercharakter. Dieser tritt in ein Sumpfloch und rutscht sofort bis an die Hüfte hinein. Innerhalb von 5 Phasen sinkt er unter die Oberfläche.

Der Sumpf hält ihn mit einer STK von 400 fest. Mehrere Retter können ihre STK kombinieren, um ihn herauszuziehen. Dadurch erleidet der Betroffene jedoch an jedem Bein und am Unterleib je 1W4 TP Schaden.

Stellen sich die Retter besonders dämlich an, so haben sie gute Chancen, auch in das Loch zu rutschen (GES-Proben oder aktionsbedingter Spielleiterentscheid).

XIV. Burg Greiffenhorst

Die Beschreibung der Burg ist knapp gehalten, um zum einen das Abenteuer nicht unnötig aufzublähen und zum anderen dem Spielleiter ein gewisses Maß an Eigenkreativität zuzugestehen. Wichtige NSC sind im Kapitel *Nichtspielercharaktere* näher beschrieben.

1. Allgemeines

Burg Greiffenhorst liegt am Fuß einer Bergkette, in erhöhter Position. Von den Türmen aus hat man einen hervorragenden Überblick über die Ebene, die Sichtweite reicht bis zum Rand des Nebelfeldes (vgl. *Übersichtskarte Ravenfall* im Kapitel *Spielhilfen*). Die Burg ist in die Vor-

burg und die Kernburg unterteilt, wobei die Vorburg einem heranstürmenden Heer den ersten Widerstand entgegensetzt und in der Kernburg die Räumlichkeiten der Adligen liegen.

2. Vorburg

Die Vorburg ist von einer vier Meter hohen Mauer umgeben, auf deren Wehrgang ständig insgesamt sechs Wachen patrouillieren.

1) Torturm

Falls man die Mauern nicht überwinden kann, bietet das Tor aus massiven, metallbeschlagenen Schwarzeichenbohlen die einzige Möglichkeit, in die Vorburg zu gelangen. Hinter dem Tor befindet sich ein eisernes Fallgitter, das vom Torturm aus mit einer Winde gehoben und gesenkt werden kann.

Im Turm selbst befinden sich ständig zwei Wachen. Über Schlitze im Boden können Schüsse auf Eindringlinge, die Tor und Fallgitter überwunden haben, abgefeuert werden. Außerdem stehen Kessel mit einer pechartigen Substanz bereit, um im Falle eines Angriffs den Aggressoren einen kochenden Willkommensgruß entbieten zu können.

Zusätzlich enthält der Turm das Quartier des Hauptmanns der Wache sowie eine Ballista (Speerschleuder) mit folgenden Werten:

Typ: Ballista

Feuerrate 1 pro Runde

Magazin: 5 Spieße

Schaden: 3W6+6

Reichweite: 20 m / 50 m / 100 m

2) Burghof

Der Burghof hat ein Kopfsteinpflaster. Zwischen dem Wachquartier und den Stallungen ist eine Wehrmauer eingezogen, hinter denen die Verteidiger, falls das Tor gefallen sein sollte, zusätzliche Deckung finden können. Im Hof laufen mindestens drei Wachen Patrouille.

3) Wachraum

Hier ist der Bereitschaftsraum und Speisesaal der Wachen. In der Regel sind hier zwölf einsatzbereite Wächter und 2W6 dienstfreie Wächter, die Essen, trinken oder würfeln, anzutreffen.

4) + 5) Stallungen

In den Stallungen befinden sich die Reitechsen der Wachen. Sie bieten Platz für insgesamt dreißig Tiere. Vier Stallknechte haben hier ihr Quartier.

6) Ostturm

Auf dem Ostturm befindet sich ebenfalls eine Ballista. Zwei Wachen sind hier stationiert.

Dein Magen knurrt ziemlich laut. Ziemlich polternd. Ziemlich ... LAWINE!

Perl Jenkins, Söldnerin

Sehen echt angstverzerrt aus. Die haben vor ihrem Tod der ekligen Schankmaid aus der Burg unter den Rock geschaut.

Julio Pasetti, Söldner

Diesen Scheißhaufen müßte man einfach aus dem Orbit mit Thermalbomben zupflastern. Klappe zu, Ritter tot.

Fredo Horbit, Scout

Außerdem befindet sich hier der Schlafrum der beiden Sergeanten der Tag- und Nachtwache.

7) + 8) Quartiere der Wachen

Diese Räume sind äußerst schlicht und enthalten auf jeweils zwei Etagen die Betten und persönlichen Gegenstände der beiden Wachschichten.

9) Schmiede

Hier werden Waffen und metallene Gebrauchsgegenstände hergestellt und repariert. Das Quartier der beiden Schmiede und ihrer vier Gesellen befindet sich im Obergeschoß.

10) Wackküche

In diesem Raum wird das Essen für die Wachen, Schmiede und Stallknechte zubereitet. Ein Koch und drei Küchenjungen haben hier ihr Quartier.

11) Vorratslager

Hier findet man nicht nur die Vorräte, mit denen die Besatzung der Vorburg verköstigt wird, sondern auch Fackeln, Seile und ähnliche Ausrüstungsgegenstände.

12) Kapelle

Die Kapelle ist prachtvoll ausgestaltet, überall finden sich Ornamente und Wandteppiche mit der etwas verschrobenen Symbolik des Glaubens der Ritter, wobei Kreuz- und Greiffenmotive die häufigsten sind. Der Raum ist überwiegend in Gelb gehalten.

Auf einem großen Altar stehen die Schalen der heiligen Sakramente: ein Teller mit Brot, ein Krug mit Wein und eine Schale mit den in der letzten Woche abgehackten Fingern der Leibeigenen, die jeden siebten Tag in einem feierlichen Zeremoniell an den Rüstungen verdienter Adliger angebracht werden.

13) Schrein

Dieser kleine Raum ist mit schmucklosen gelben Wandbehängen ausgestaltet, ansonsten findet sich hier nur ein kleiner Altar mit einem einfachen Holzkreuz darauf. Vor dem Kreuz liegt unter einer Glasplatte ein handgeschriebenes Dokument, das die letzten Worte von Major *Dei Feng* (Spielhilfe 3) enthält. Diese Worte gelten den Rittern als heilig und werden jedem Knappen, der sich auf den Ritterschlag vorbereitet, zu Beginn seiner Wache durch den Priester vorgelesen. Danach muß dieser in völliger Einsamkeit drei Tage und Nächte ohne Essen und Trinken vor dem Altar kniend ausharren, bevor er den Ritterschlag erhält.

Major *Dei Fengs* handgeschriebener Abschiedsbrief:

Brüder und Schwestern,

verzeiht mir meine Schwäche, aber ich kann den Niedergang meines tapferen Regiments nicht länger ertragen. Der Höchste allein mag entscheiden, ob er mir die größte aller Sünden vergeben wird. So beschließe ich nun mein irdisches Dasein und empfehle Ihm meinen Geist. Er segne und behüte Euch immerdar.

14) + 15) Priesterquartiere

In diesen prunkvoll ausgestatteten Quartieren leben der Priester und seine drei Meßdiener. Die Meßdiener entstammen dem einfachen Volk und werden durch den Priester persönlich ausgewählt. Verstirbt der alte Priester, so werden die Meßdiener, jeder mit einem Dolch bewaffnet, in den Quartieren eingeschlossen. Der Überlebende tritt die Nachfolge des alten Priesters an.

Im Raum des Priesters sind in eine Truhe folgende heilige Reliquien eingeschlossen, die der Priester trägt, wenn ein Kreuzzug ausgerufen oder die Burg angegriffen wird:

- Mauser SK 200, (noch) 13 Ersatzmagazine und je 10 Magazine Spreng- und Splittergranaten,
- Luger .357 Automagnum, (noch) 15 Ersatzmagazine,
- MGX Vibroschwert (Ladungen ausreichend für noch 8 Schläge).

16) Leichenhalle

In diesem mit schwarzem Tuch ausgeschlagenen Raum befinden sich insgesamt fünf Podeste, auf welche die Leichen von Adligen nach ihrem Tod sieben Tage aufgebahrt werden, bevor man sie auf einem Berggipfel nordöstlich der Burg verbrennt und ihre Asche in alle Winde streut.

17) Westturm

Die Ausstattung des Turms entspricht der des Ostturms.

3. Kernburg

Die Mauern der Kernburg sind im Schnitt 6 Meter hoch. Hier leben die adligen Ritter und ihre Familien, außerdem werden Gäste aus anderen Burgen hier untergebracht.

18) Burghof

In der Mitte des Burghofes ist ein sorgsam gepflegter Rasen angelegt, umsäumt von Kopfsteinpflaster aus bunten Steinen. Auf dem Hof befindet sich ein 20 Meter tiefer Ziehbrunnen, der die gesamte Burg mit Wasser versorgt. Daß zwischen dem Brunnen und einem überfluteten Höhlensystem unterhalb der Burg ein Verbindungsgang besteht, ist in Vergessenheit



Eine Burgkapelle. In jeder Kapelle gibt es Kreuze, Priester und Meßinstrumente. Wenn ich mich richtig erinnere, sind die aus purem Gold. Ich glaube, ich sollte mal zur Beichte gehen . . .

lowem Eisenhower, Söldnerin

Hey, lo! Laß den Quatsch. Die Kirche beklauden bringt Unglück. Meine Mutter hat das auch immer gesagt . . . Hm, wir gehen zusammen beichten!

Julio Pasetti, Söldner

Ich hasse diese ewigen Buffet-schlachten! Alles nur in Fett zubereitet. Die sollten den vegetarischen Trip versuchen.

Fredo Horbit,
Scout

Vielleicht hast Du recht, Fredo. Echsenbraten, Echsenuppe, Echseninnereien, Echsenhirn...! Das kann ich alles nicht mehr sehen.

Natascha Sulkov,
Pilotin

Der Godjester ist ja ein ganz Harter. Der nimmt alles, was nicht schnell genug auf den Bäumen ist. Jetzt turtelt er schon mit der verrazten Köchin rum.

Hank Frenchfrie,
Kapitän

geraten. Über diese Höhlen könnten die Abenteurer z. B. unbemerkt in die Burg eindringen. Auf dem Burghof sind ständig zwei Wachen stationiert.

19) Stallungen

Hier sind die Reitechsen der Adligen nebst vier Stallknechten untergebracht. Sie bieten Platz für insgesamt dreißig Tiere.

20) Große Halle

Die Halle ist Speisesaal, Thronsaal und Aufenthaltsraum in einem. Am Kopfende befindet sich der Thron des Barons von Greiffenhorst, ein monströses Gebilde, das über und über mit Knochen verziert ist.

21) Küche

In diesem Raum werden die Speisen der Ritter zubereitet.

22) Vorratskammer

Der Raum enthält geräuchertes Echsenfleisch und Trockengemüse.

23) Quartier Küchenpersonal

Hier befinden sich die Räume von Küchenmeister *Hinrich* und seinen beiden Gehilfen. *Hinrich* wird schnell hysterisch, wenn sich Unbefugte in seiner Küche aufhalten.

24) Gesindequartier

Die übrigen Leibeigenen, die sich um das leibliche Wohl der Ritter und die Sauberkeit von Burg Greiffenhorst zu kümmern haben, wohnen hier.

25) Waffenkammer

Der Raum ist mit einem kruden Schloß gesichert, das jedem Einbrecher nur ein Hohnlachen entlocken würde. Hier lagern Schwerter, Schilde, Lederrüstungen, Dolche und Wurfspieße sowie Armbrüste und Bolzen.

26) Burgfried

Der Burgfried bietet der Besatzung von Greiffenhorst die letzte Zufluchtsstätte im Falle einer erfolgreichen Belagerung. Hier sind Fackeln, Trockennahrung, Wasserfässer, Bolzen und warme Decken bereitgelegt.

In einem nur durch eine Seilwinde zugänglichen, 6 Meter tiefen Verlies unter dem Burgfried sind aufsässige Bauern, gefangene Mutanten und ein paar Nukes an die Wand geschmiedet. Für die dunklen Leidenschaften der Ritter wie auch zum Zwecke der Wahrheitsfindung durch den Kaplan, ist der Raum mit Kohlebecken, Brandeisen und diversen anderen Martergeräten üppig ausgestattet. Nach Wahl des Spielleiters finden die Charaktere hier einen

Nuke, der ihnen Hinweise auf den Geschichtenerzähler *Poe* geben kann (vgl. Seite 31).

27) Herrenhaus

Hier sind die Räume der Ritter untergebracht. Besonders hervorzuheben sind die prächtigen Gemächer von Baron *Baldric*, in denen viele Souvenirs an die alte Zeit erinnern (defekte Elektrogeräte etc.).

28) Frauenhaus

Hier leben die Ritterinnen. Alle Gemächer sind einfach und funktional gehalten. Prächtiger ist das Zimmer von Lady *Sheila*, das viele grausige Trophäen enthält (Totenschädel, abgeschnittene Genitalien etc.).

XV. Anhang und Spielhilfen

Hatari C-56

Typ:	Safarichopper <i>Galactic Aerospace</i> "Hatari" C-56
Ausmaße:	14,2 m lang (Rumpf), 8,3 m breit (Rumpf), 12,6 m breit (Flügel)
Besatzung:	3 Pers., 12 Pass.
Antrieb:	Fusionsantrieb vom Typ <i>Gallus</i> PF29 mit schwenkbaren Triebwerken
Bewaffnung:	2 variable Waffenstationen an den Seitentüren
Tech. Daten:	Höchstgeschwindigkeit 150 m/Ph, Beschleunigung 50 m/Ph, Bremswert 50 m/Ph
Ausrüstung:	Orbitalfunk, Autopilot, Heckrampe, IR-Sensoren

Bellanca AG-3

Typ:	Angriffs-Chopper <i>Bellanca</i> Typ AG-3
Ausmaße:	10,6 m lang (Rumpf), 3,1 m breit (Rumpf), 8,9 m breit (Flügel)
Besatzung:	3 Pers. Besatzung
Antrieb:	Fusionsantrieb vom Typ <i>PTI</i> PXW16e mit schwenkbaren Triebwerken
Bewaffnung:	2 Energiekanonen <i>Mauser</i> L3 (Bugturm) je 2 Kanonen <i>Vulcan</i> FG7 (Bug- u. Heckturm), 6 Flügelstationen für verschiedene Rüstsätze
Techn. Daten:	Höchstgeschwindigkeit 240 m/Ph, Beschleunigung 100 m/Ph, Bremswert 100 m/Ph
Ausrüstung:	Raumabtastung, Wachautomatik, Orbitalfunk, IR-Sensoren, Autopilot, Motion-Scanner, Kampfleistungsstand, Energie-Scanner

Bellanca UH-37F

Typ:	Transport-Chopper <i>Bellanca UH-37F</i>
Ausmaße:	14,3 m lang (Rumpf), 6,2 m breit (Rumpf), 9,4 m breit (Flügel)
Besatzung:	2 Pers. Besatzung, bis zu 20 Pass.
Antrieb:	Fusionsantrieb vom Typ <i>PTI P+W8k</i> mit schwenkbaren Triebwerken
Bewaffnung:	je 2 MG <i>Wallenfels MG-X7</i> (Rumpfunterseite, Heckturm, Türen), 2 Flügelstationen für verschiedene Rüstsätze
Techn. Daten:	Höchstgeschwindigkeit 210 m/Ph, Beschleunigung 80 m/Ph, Bremswert 80 m/Ph
Ausrüstung:	Raumabtastung, Orbitalfunk, Autopilot, Kampfleitstand, 1 Laderoboter, 1-2 PTF, Fernsteuerung, IR-Sensoren, Motion-Scanner

Treffertabellen

Hatari

Lokalisation	SP	1W20	Panzer
Antrieb	20	01-06	1W8+12
Crew	3	07	1W8+12
Fahrwerk	3	08	1W8+8
Kontrollen	10	09-11	1W8+8
Lebenserhaltung	10	12	1W8+12
Munition	10	13	1W8+12
Elektronik	5	14-15	1W8+8
Laderaum	10	16-18	1W8+12
Waffen	5	19-20	1W8+8

Bellanca AG-3

Lokalisation	SP	1W20	Panzer
Antrieb	25	01-06	1W8+12
Crew	5	07	1W8+12
Fahrwerk	5	08	1W8+8
Kontrollen	8	09-11	1W8+12
Leb.erhaltung	8	12	1W8+12
Munition	20	13-14	1W8+12
Elektronik	8	15-16	1W8+12
Laderaum	-	-	-
Waffen	20	17-20	1W8+12

Bellanca UH-37F

SP	1W20	Panzer
15	01-06	1W8+12
3	07	1W8+12
3	08	1W8+8
6	09-11	1W8+8
5	12	1W8+12
3	13	1W8+12
6	14-15	1W8+8
8	16-18	1W8+12
4	19-20	1W8+8



Goodbye, Ravenfall.
Dich sind wir erstmal los . . .

Spielhilfe 1

Computerinfo Ravenfall

Kolonie: Ravenfall

Typ: Wohnkolonie

Besitzer: Shark Investments

System: BD +434305

Gründung: 2181 TSZ

Hauptwirtschaftszweige: Waffentechnik, Fleisch- und Getreideproduktion

Die Kolonie wurde im Verlauf der Konzernkriege heftig umkämpft, da es sich um die Hauptproduktionsstätte von Infanterie- und Artilleriewaffen der Shark-Rebellen handelte. Im Juni 2237 TSZ durch IV. Parajägerregiment "Blutgreiffen" des Kreuzritterordens besetzt. Die Kreuzritter hatten den Auftrag, den Planeten zunächst von Zivilisten zu evakuieren und anschließend die vorhandenen Rebellenverbände und -produktionsstätten zu vernichten. Die Evakuierung fand durch eine nicht aufgeklärte Massendesertation der Blutgreiffen nicht statt. Am 23.07.2237 TSZ wurde der gesamte Planet – wahrscheinlich durch eine bis heute nicht näher identifizierte Massenvernichtungswaffe der Shark-Rebellen – mitsamt ca. 20.000 Zivilisten vollumfänglich vernichtet. Es gibt keinerlei Trümmerstücke, aus denen sich das Ende der Kolonie genauer rekonstruieren lassen könnte.

Spielhilfe 2

##Login Schreiner/Persönliches Logbuch

##3712999A656

01.12.2237

Unter den Mannschaften macht sich ein erschreckender Mangel an Disziplin breit. Die Zahl der Desertationen steigt täglich, obwohl wir die Soldaten mit regelmäßigen Gefechtsübungen beschäftigt halten. Gleichzeitig ist eine stetige Zunahme an Hauterkrankungen und Nervenleiden zu verzeichnen. Mußte Müller wegen bewaffneten Angriffs auf einen Kameraden erschießen. Wo soll das alles enden?

31.12.2237

Die Neujahrsfeier war kein richtiger Erfolg. Ein Amokläufer hat den halben Speisesaal zerlegt. Verfügen noch etwa über ein Drittel der Sollstärke. Der General hat angeregt, Kontakt mit den Rittern aufzunehmen, damit man gemeinsam nach einer Lösung suchen kann. Die Sonne scheint seit Monaten nicht mehr, meine Stimmung hat ihren Tiefpunkt erreicht. Ich frage mich, ob ich Sonja und die Kinder jemals wiedersehen werde.

15.01.2238

Diebke schaut mich so seltsam an ... irgendwie hungrig. Der dreht doch völlig am Rad, vielleicht bringe ich ihm mit der Kala ein paar Manieren bei.

19.01.2238

Diebke ist tot. Lag völlig zerfetzt auf seinem Bett. Irgendjemand hatz ein ganzes Magatzin auf ihn geleeert, arme sau. A propos, warum is meine kala leer? Nichts ist mehr sicher, scheißndrck.

25.01.2238

hier isses so stickig und eng. Und es stinkt. Überall stinkt es. Dieser gestank. Krige kaum noch Luft. Möchte einen Mickey-Maus-Film sehen.

28.01.2238

lalala, der major ist so ein arschloch werde mit ihm spielen spielen spielen

02.02.2238

dakkadakkadakka, sound der kala tut so gut, alle anderen schwaigen, kaum noch wet da, im medlab gibts lecker Stöfche, haudausschlak juggt blödde

05.02.2238

qwer daß liehst ist doff

##Logout Schreiner/Persönliches Logbuch

##3712999A656

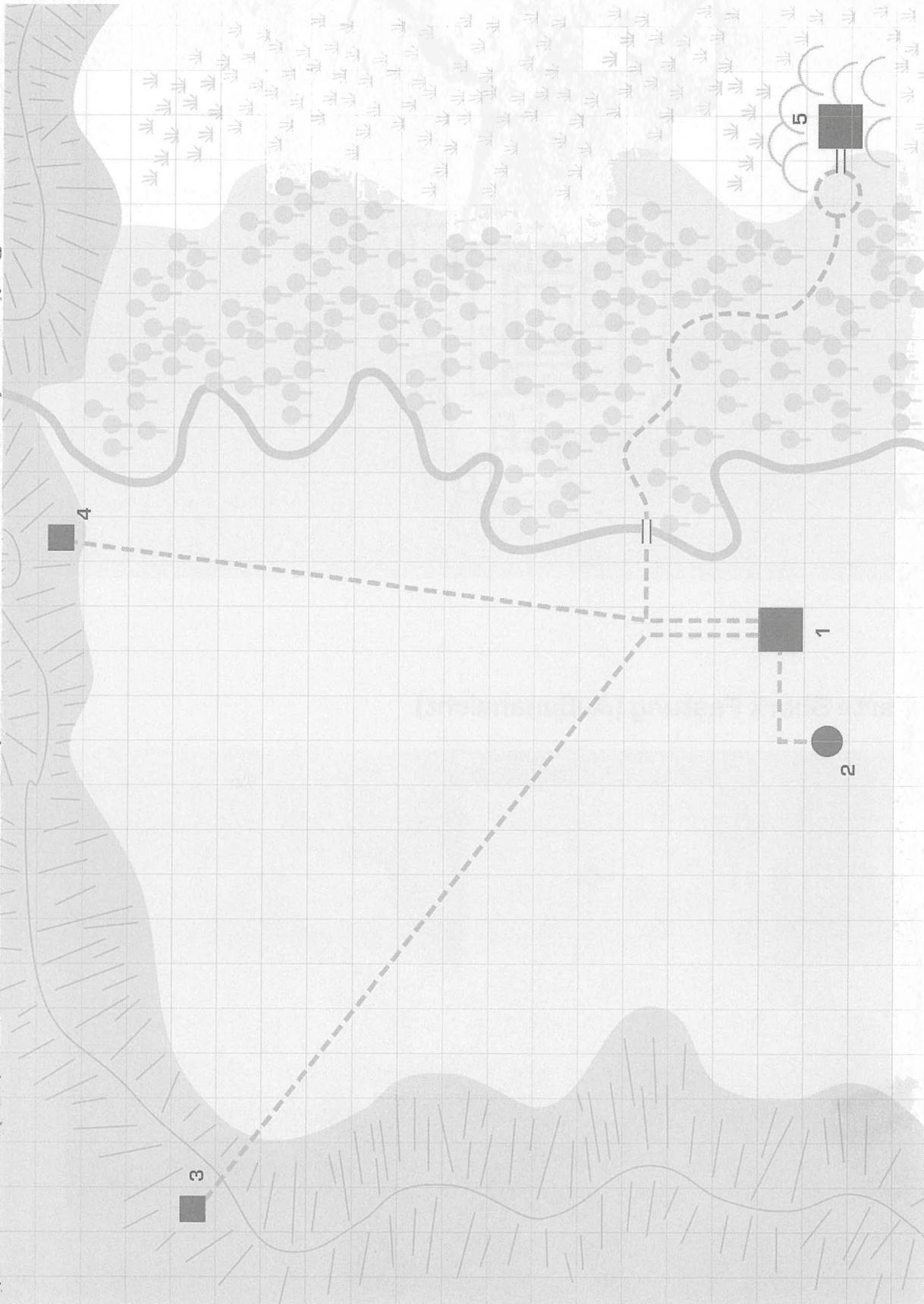
Spielhilfe 3

Major Fengs Abschiedsbrief

Brüder und Schwestern,

verzeiht mir meine Schwäche, aber ich kann den Niedergang meines tapferen Regiments nicht länger ertragen. Der Höchste allein mag entscheiden, ob er mir die größte aller Sünden vergeben wird. So beschließe ich nun mein irdisches Dasein und empfehle Ihn meinen Geist. Er segne und behüte Euch immerdar.

Umgebungskarte Ravenfall



Legende:

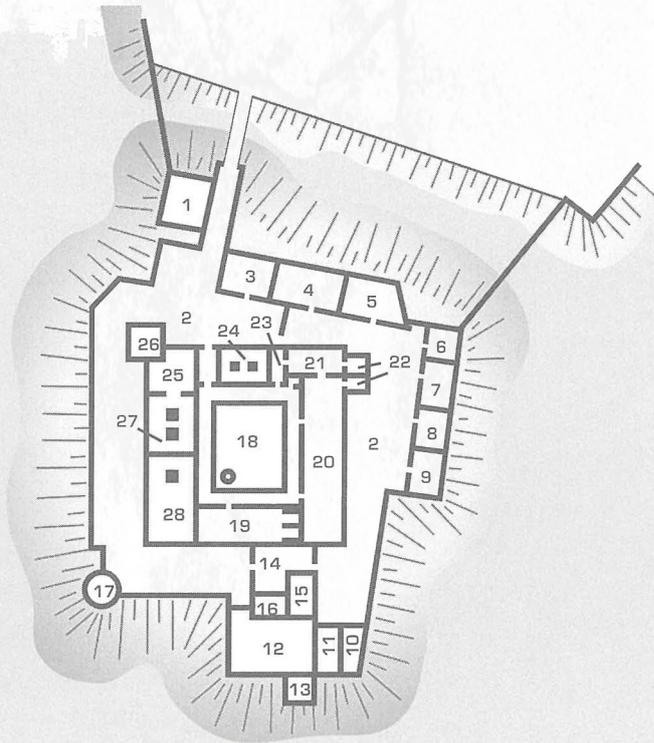
- 1 Raumhafen
- 2 Kraftwerk
- 3 Nuke-Höhlen
- 4 Burg Greiffenhorst
- 5 Mutantendorf

1 Kasten =
1 Quadrat-
kilometer

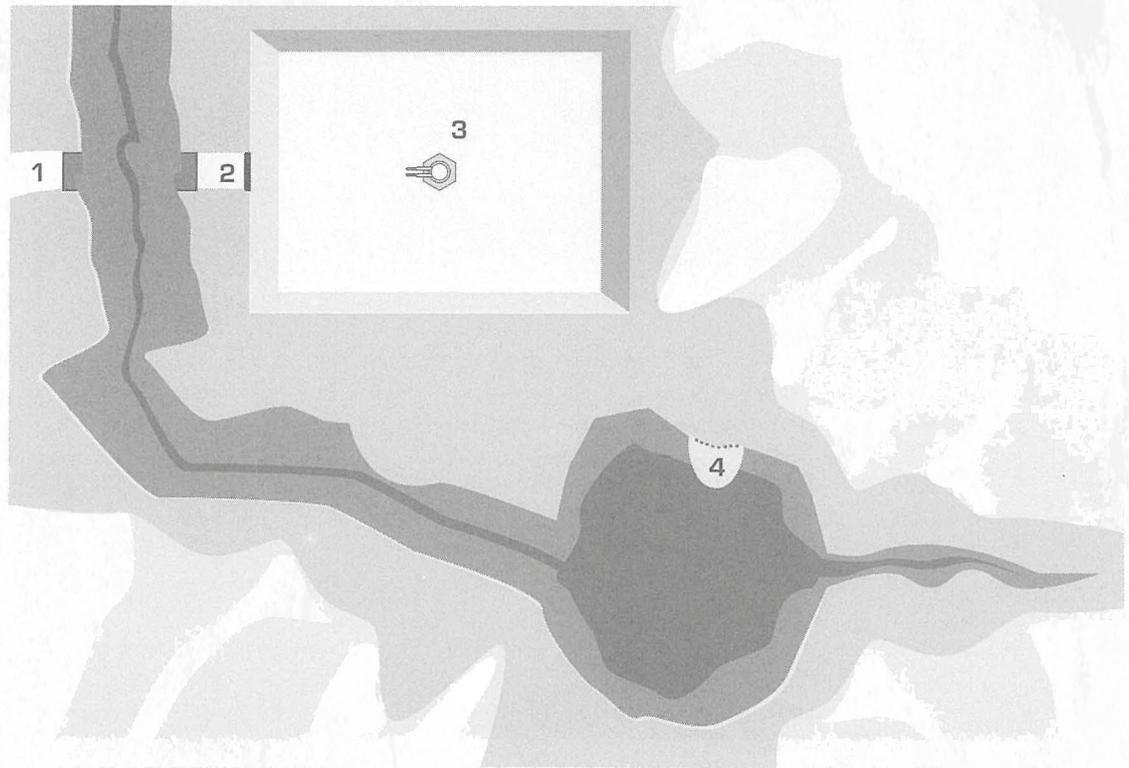
Legende:

Karte Burg Greiffenhorst

- 1 Torturm
- 2 Burghof
- 3 Wachraum
- 4 Stallungen
- 5 Stallungen
- 6 Ostturm
- 7 Wachquartier
- 8 Wachquartier
- 9 Schmiede
- 10 Wachküche
- 11 Vorratslager
- 12 Kapelle
- 13 Schrein
- 14 Priesterquartier
- 15 Priesterquartier
- 16 Leichenhalle
- 17 Westturm
- 18 Innenhof
- 19 Stallungen
- 20 Große Halle
- 21 Küche
- 22 Vorratskammer
- 23 Quartier Küchenpersonal
- 24 Gesindequartier
- 25 Waffenkammer
- 26 Burgfried
- 27 Herrenhaus
- 28 Frauenhaus



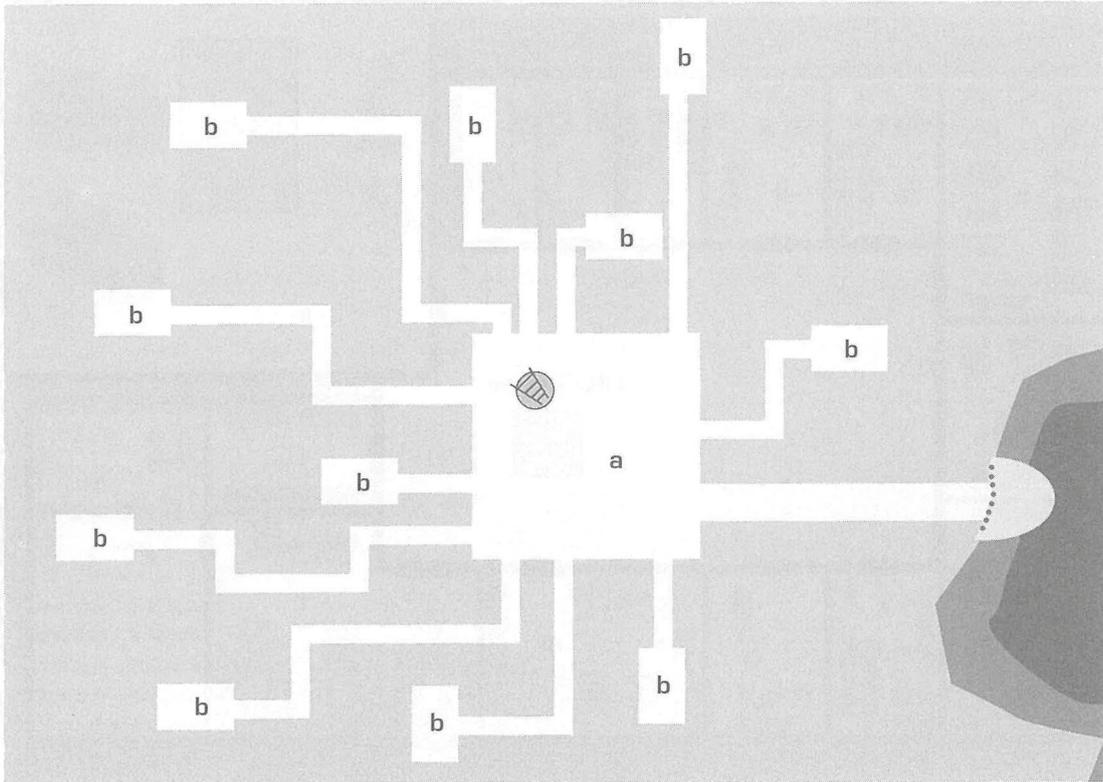
Karte Shark Festung (Außenansicht)



Legende:

- 1 Straße mit zerstörter Brücke
- 2 Tor
- 3 Dachgeschütz
- 4 Eingang Kanalisation

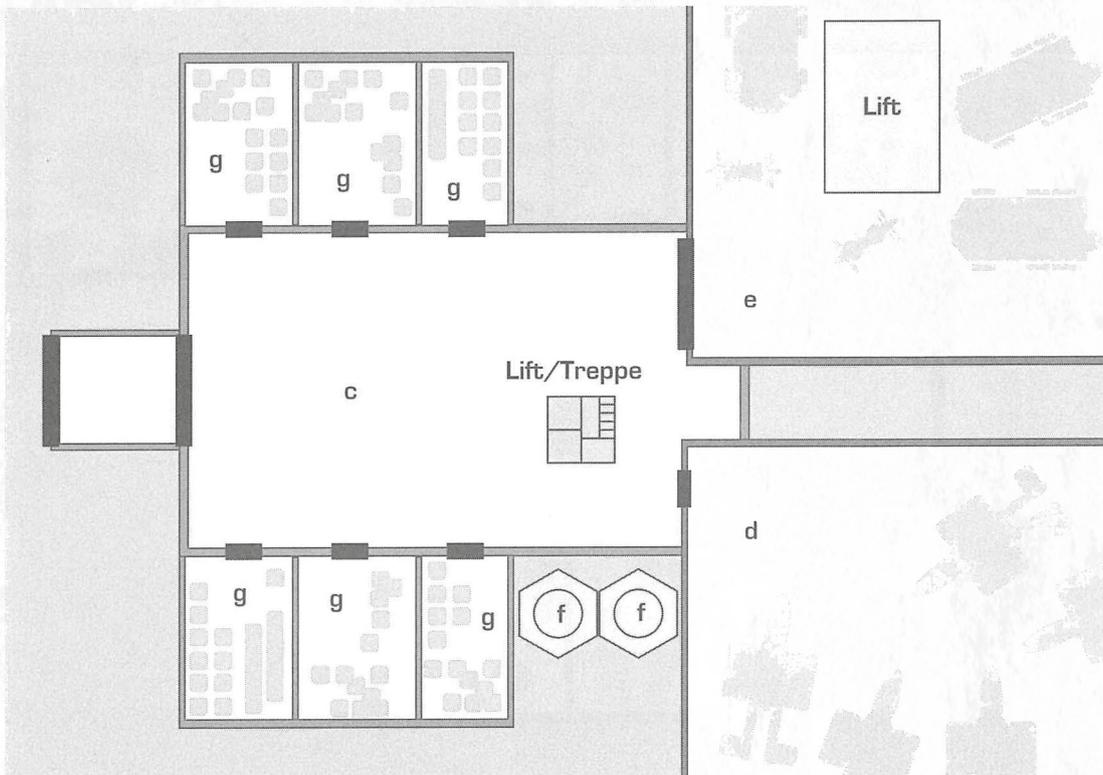
Karte Shark Festung (Abwasserkanäle)



Legende:

- a Sammelbecken
- b Abwasserbecken

Karte Shark Festung (Erdgeschoß)



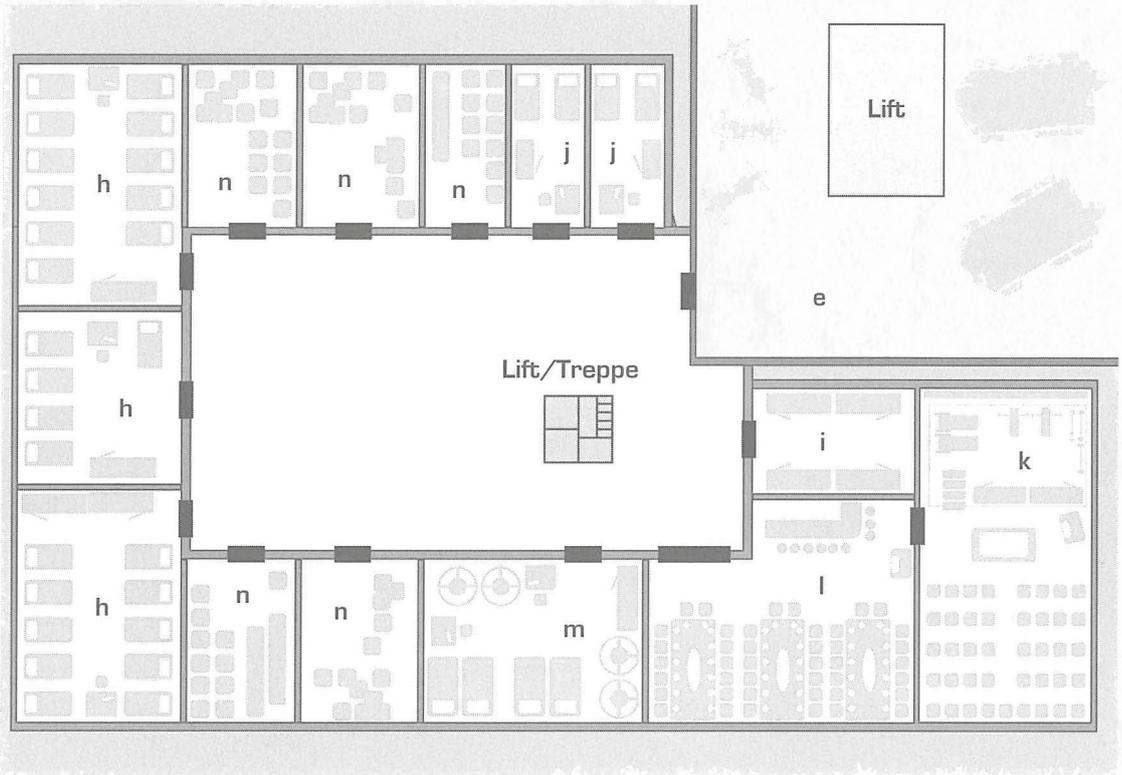
Legende:

- c Innenhof
- d Chopper-Hangars
- e Panzergarage
- f Raketenbasen
- g Lagerräume

Karte Shark Festung (Erstes UG)

Legende:

- h Mannschaftsräume
- i Waffenkammer
- j Offiziersräume
- k Offiziersmesse
- l Speisesaal
- m Med-Labor
- n Lagerräume



Karte Shark Festung (Zweites UG)

Legende:

- o Wohnung Kommandant
- p Wartungsraum
- q Lagerräume
- r Gen-Labor
- s Kommando-zentrale
- t Reaktorraum
- u Geheimgang
- v Notreaktor

