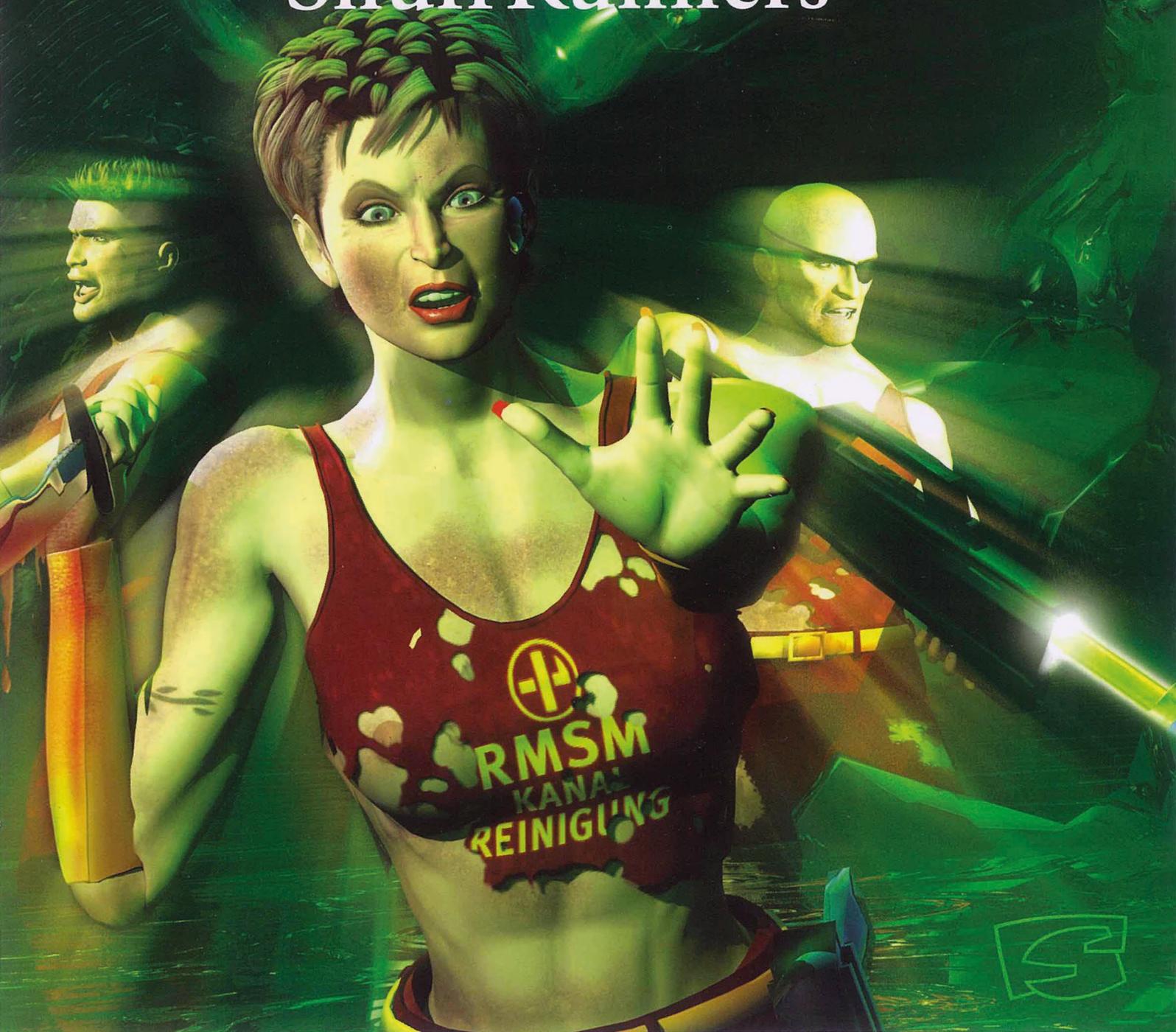


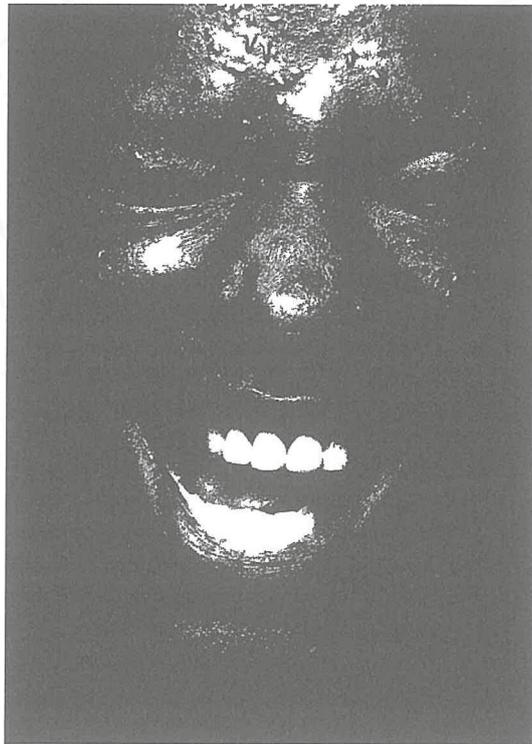
SPACE GOTHIC

SnuffRunners



Die Neigungen von Teilen unserer Jugend, sich in abstruse Gedankenkonstruktionen und wahnhafte Glaubensvorstellungen zu flüchten, haben mit der Religionsausübung der Allkatholischen Kirche nichts mehr gemein. Für diese verwirrten jungen Bürger muß der Gesetzgeber endlich ein präventives Regelwerk erstellen. Es geht hier schließlich um nichts geringeres als den mentalen Fortbestand der TSU!

Martine Bigsby,
Sprecherin des Verbands zur Bekämpfung des Aberglaubens in der TSU



SPACE[®] GOTHIC

SnuffRunners



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)
- Wolfsbrut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)
- Overkill I - Quellenband (ISBN 3-929754-12-6)
- Overkill II - Quellenband (ISBN 3-929754-15-0)
- Overkill - Kartenspiel (ISBN 3-929754-00-2)
- Schattenspiel - Modulband (ISBN 3-929754-24-X)
- Ace of Aces - Modulband (ISBN 3-929754-26-6)
- Ravenfall - Modulband (ISBN 3-929754-27-4)
- Strangeworld - Modulband (ISBN 3-929754-28-2)

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.

© 2002 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Wiesbaden

Zeichnungen: Thorsten Kettermann, Kelkheim, Hans-Jörg Brehm, Raunheim

Autoren: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

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

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: Lenz Druck, Leverkusen

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

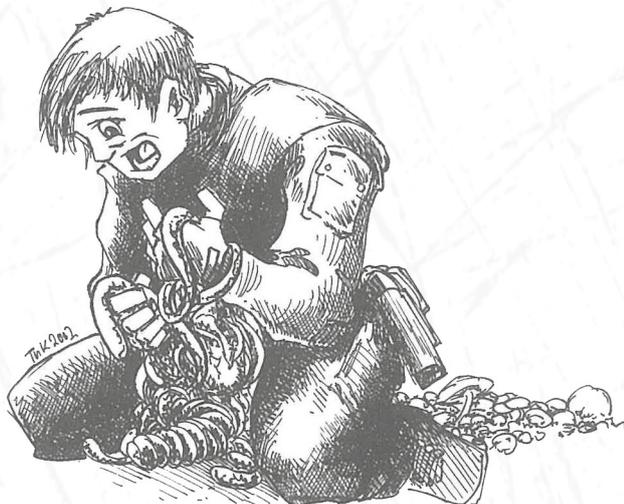
Fantastische Spiele GbR
c/o Michael Greiss
Eisenstraße 3



www.spacegothic.de
www.tsu-starweb.de

ISBN: 3-929754-29-0

1028 395 48 734 692 2575 400 8311 283 91



Inhalt:

1.  Snuff Runners

Seite 7

2.  Rentner vs. Raptoren

Seite 53

Das plötzliche Geräusch stoßartig ausgepresster Luft ließ alle erstarren.

"Gesundheit! Mann, Balduin, laß Dich doch krankschreiben. Du gehst mir auf den Nerv mit Deiner Nieserei!"

"Puah! Seit wir dieses verpilzte Gewölbe mit den Hochdruckstrahlern gereinigt haben, ist was nicht in Ordnung mit mir." Ich sehe ..."

"Dann geh' zum Arzt und heul' mir nicht die Ohren voll! Wir haben heute noch vier Verteilergänge zu machen. Die Arbeit erledigt sich leider nicht von selbst."

"Klar. Ist ja schon gut. Los geht's!"

Die fünf Männer der Stadtmetropolen-Kanalreinigungsfirma gingen zügig auf den unterirdischen Verteilerbereich 67 Süd zu. Zwei Stunden später waren sie alle tot ...



Hier sind die Fakten: Die fünf Personen sind identifiziert worden. Sie haben alle bei der Kanalreinigung der Rhein-Main-Stadtmropole gearbeitet. In den Personalakten und im persönlichen Umfeld gab es keine Auffälligkeiten. Der gentechnisch festgestellte Täter muß wohl einfach durchgedreht sein.

Marcel Crispin,
Gruppenleiter

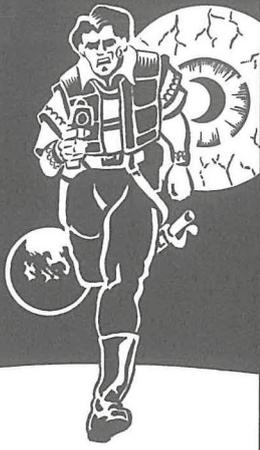
Seltsame Angelegenheit. Da die Abwassermessungen auch keine Hinweise auf Faulgase oder giftige Chemikalien ergeben haben, gibt es keine andere Möglichkeit.

Ole Butgereiter,
Inspektor

Das Einzige, was mich wirklich wundert ist, daß der Typ nach der Tat angefangen hat, seine Kollegen aufzufressen. Irgendetwas ist da oberfaul.

Marcel Crispin,
Gruppenleiter





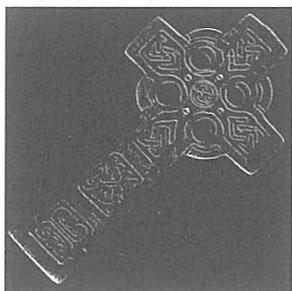
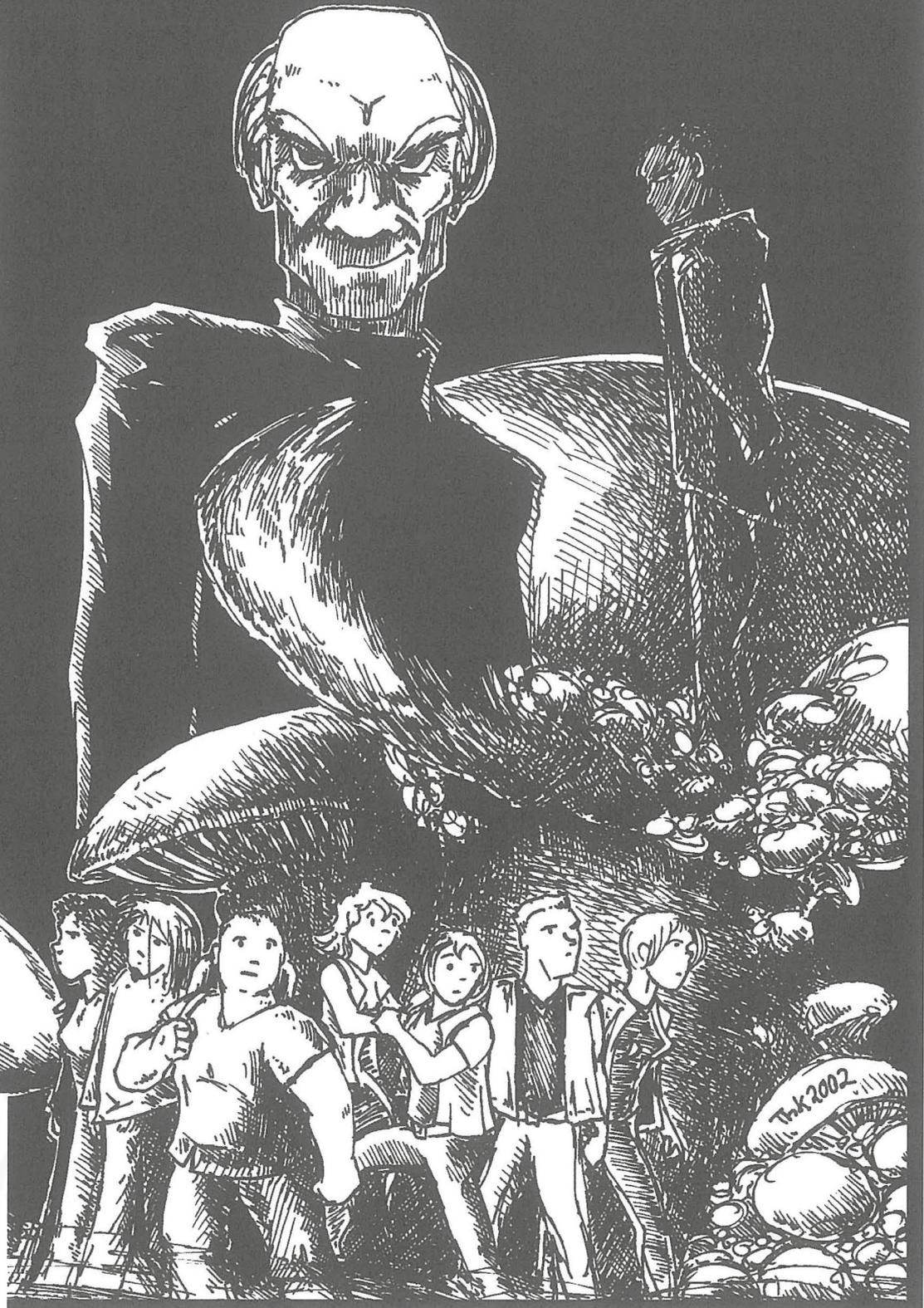
SnuffRunners

SPACE®
GOTHIC

von
Gerhard
Winkler



Fantastische
Spiele GbR



Schon wieder
eine Leiche, Chef.
Ich habe den
Ermittlungsstatus
gerade auf Deine
Konsole rüber-
geschickt.

Jarl Winter,
Gruppenleiter
UKA

Verdammt!
Warum leben wir
in einer Welt
voller ge-
wissenloser
Drecksäcke?
Warum wird
jungen Menschen
so was angetan?
Aber ich schwöre
Dir, den Parasit
werde ich bei der
Festnahme
garantiert
umlegen!

Basilius Gonski,
Inspektor UKA

Klar. Wir sollten
aber langsam
vorsichtig sein.
Von 524 Festge-
nommenen haben
430 den Zugriff
nicht überlebt.
Langsam könnte
das auffallen.
Nicht, daß wir
noch an die Luft
gesetzt werden.

Jarl Winter,
Gruppenleiter
UKA

I. Prolog

Holger Buhlan schrie vor Entsetzen, als die Welt um ihn herum aus den Fugen geriet. Die Sprossen der Leiter, die er hinabgeklettert war, hatten die Konsistenz von Gummi angenommen und ihn zurück in die alte Lagerhalle kata-pultiert, aus der er durch die Kanalisation hatte flüchten wollen. Nun kauerte er in einer Ecke und betrachtete mit weit aufgerissenen Augen, wie die schmutzigen Öllachen, die überall auf dem Boden verteilt waren, langsam und wie von unheiliger Intelligenz beseelt auf ihn zugeflossen kamen. Mit einem irren Kichern entzündete er sein Zippo und warf es auf die schwärzliche Flüssigkeit. Die Explosion zerfetzte seinen Körper in kleine, blutige Brocken.

"XT 27 ist raus, Herr Doktor", rief Woytek, während er die mobile Holo-Kamera näher an Fürstenbergs Leichnam heranbrachte, der mit einem Ausdruck äußersten Entsetzens in den gebrochenen Augen neben einem umgekippten Ölfaß lag.

"Wie lange hat er durchgehalten?", entgegnete der hagere Wissenschaftler und wandte sich seinem Assistenten zu.

"Immerhin achtundvierzig Stunden."

"Todesursache?"

"Herzversagen, Herr Doktor. Wie bei den anderen."

Nachdenklich rieb sich Dr. med. Hiroko Toi über das Kinn. Er war kurz vor dem Durchbruch und konnte sich keine Anfälle von Sentimentalität leisten.

"Wo befindet sich eigentlich unsere nächste Drohne zur Zeit, Woytek?"

"Stadtbezirk Maineck, Herr Doktor. Gegenüber der Ripper-Bar."

Der Assistent betrachtete seinen Auftraggeber mit ungläubigem Blick.

"Sie wollen weitermachen, Herr Doktor? Es funktioniert nicht. Wie viele Menschen müssen denn noch sterben, bevor wir aufgeben?"

Wütend ging Toi auf ihn zu und packte ihn am Kragen.

"Ich verliere allmählich die Geduld mit Ihnen, Woytek", zischte er böse. "Wir dienen der Wissenschaft, da dürfen weder Kosten noch Mühen gescheut werden, und in diesen verfluchten Slums haben wir jede Menge an Gesindel, nach dem obnehin kein Hahn kräht. Aber wenn Ihnen die Leute leid tun... vielleicht möchten Sie sich freiwillig im Dienste der Wissenschaft als Versuchsperson engagieren?"

Nacktes Grauen trat in Woyteks Augen.

"N ... nein, Herr Doktor. Sie haben natürlich Recht. Für die Wissenschaft!", bellte er eifrig.

"Sehr gut, mein Lieber. Ich sehe, wir verstehen uns. Die nächste Gruppe, die aus der Bar kommt.

Diesmal wird es gelingen. Ich muß unbedingt herausfinden, warum wir immer häufiger diese Kontrollverluste haben und warum 50 Prozent der Testobjekte wie Lemminge in die Kanalisation rennen."

II. Einführung

Sogenannte *Snuff-Movies*, Filme, in denen die Ermordung von Menschen festgehalten wird, erfreuten sich bereits im ausgehenden 20. Jahrhundert in den Kreisen von Leuten, die pervers genug waren, um daran Gefallen zu finden und reich genug, um es sich leisten zu können, großer Beliebtheit. Man beauftragte einen skrupellosen Filmemacher, der ein Opfer auswählte und es vor laufender Kamera massakrieren ließ. Die Erträge solcher Greuelwerke gingen in die Hunderttausende.

Ein stetes Ärgernis jedoch waren für die Drahtzieher die rechtlichen Folgen, wenn eine solche Tat aufgedeckt wurde. Mit der Verschärfung des Strafrechts in der *TSU* sind diese noch bedrohlicher geworden. Jeder, der an der Produktion eines *Snuff-Movies* beteiligt ist und gefaßt wird, hat mit lebenslänglicher Einweisung in eine geschlossene Sicherheitsanstalt zu rechnen – wobei lebenslänglich zwar wörtlich zu nehmen ist, jedoch angesichts der Behandlungsmethoden in der Regel nicht besonders lange dauert.

Die *Snuff-Süchtigen* gehen daher immer kompliziertere Wege, um den Behörden zu entgehen. Die Szene kennt sich, Fremde werden nur gegen horrende Sicherheitsleistungen und unter ständiger Beobachtung aufgenommen. Produktionsstätten sind in der Regel auf Raumschiffen außerhalb der Grenzen der *TSU* zu finden, die Holo-Kristalle werden speziell codiert und vernichten sich selbst, wenn Manipulationen daran vorgenommen werden. Trotzdem erzielt das *Unions-Kriminalamt* (UKA), in dessen Zuständigkeitsbereich die Jagd auf solche Schwerstkriminelle fällt, immer wieder Fahndungserfolge.

Dr. med. Hiroko Toi, ehemals angesehenes Mitglied des wissenschaftlichen Dienstes von *PTI*, fiel nach einem gescheiterten Experiment, in dem es um die Beeinflussung der menschlichen Traumwelt ging, bei seinem Konzern in Ungnade und wurde entlassen (siehe auch Modulband *Traumzeit*). Als begnadeter Wissenschaftler fand er jedoch bald eine neue Anstellung und ist heute Leiter der biotechnischen Abteilung des Konzerns *CyberNetRon* auf *Terra*. Toi ist ein Mann mit einer überdurchschnittlichen Intelligenz und glühendem Forschungseifer. Genauso glühend sind jedoch seine dunk-

len Leidenschaften. Er ist ein ständiger Besucher der SM-Szene der Rhein-Main-Stadtmetropole und erfreut sich am liebsten an Live-Folterungen entführter Minderjähriger. Dieses finstere und ekelhafte Hobby verschlingt Unsummen und hat ihn an den Rand des Ruins gebracht. Verzweifelt sucht er nach einer Möglichkeit, seine finanzielle Situation aufzubessern, als er nach einem gemeinsamen Besuch eines illegalen Clubs zusammen mit seinem langjährigen Freund *Craig Goldberg*, dem Leiter der Finanzabteilung seines Arbeitgebers, in dessen Wohnung noch einen kleinen Entspannungs-Joint raucht ...

Goldberg: "Man müsste einen Weg finden, das volle Vergnügen zu haben, ohne daß irgendwelche Spuren zurückbleiben. Und dabei selbst aktiv werden, ohne sich die Hände schmutzig zu machen. Ich meine, in dieser beschissenen HighTech-Ära läßt sich doch fast alles nachweisen, von winzigen Blutresten an Haut und Kleidung bis hin zur genetischen Komplett-Rekonstruktion der Models aus molekularer Asche. Und die richtigen Profis lassen ja keinen an sich heran. Ich würde ein Vermögen zahlen, wenn mir jemand einen Weg zeigen würde, wie ich mich völlig ungefährlich entspannen kann."

Toi: "Ein Vermögen, sagst Du?"

Goldberg: "Jawohl, ein Vermögen. Mit 'V' wie in 'verdammst viel'."

Toi: "Was würdest Du sagen, wenn Du die Möglichkeit hättest, nach Herzenslust zu quälen und zu morden? Und das, ohne Deine Wohnung zu verlassen und ohne irgendwelche Spuren? Nur mittels eines biotechnischen Datenkabels?"

Goldberg: "Ich würde sagen, daß ich nicht auf Simulationen stehe. Ich will, daß jemand leidet und stirbt, verstehst Du?"

Toi: "Ich verstehe Dich schon sehr gut, Craig. Paß auf, ich bin da im Moment an etwas dran. Mentale Ankopplung an ein Opfer. Stell Dir vor, Du kannst Deine Phantasien im Geist eines Anderen in die Tat umsetzen. Er erleidet alles, was Du ihm antun möchtest. Bis hin zum Tod. Und keiner kann es nachweisen."

Goldberg: "Du meinst, die Gefühle eines Menschen fernsteuern?"

Toi: "Nicht bloß Gefühle. Auch Nervenbahnen und Muskelreflexe. Du kannst ihm alles erdenkliche in Deinem Geist antun, und er wird es erleiden. Und mittels eines geistigen Links zu einem außergewöhnlichen Pilz, den wir auf Quasimodo entdeckt haben, bist Du live dabei."

Goldberg: "Ein Pilz, ja? Hör mal, Hiroko, verarschen kann ich mich selbst."

Toi: "Mein Gott, Craig, sei doch nicht so borniert. Das ist ein ganz außergewöhnlicher Pilz,

der es irgendwie geschafft hat, psionische Kräfte zu entwickeln, um Pilzsucher, die mit seinen Sporen in Kontakt gekommen sind, zu sich zu locken und zu töten, damit er sich die in ihren Körpern enthaltenen Nährstoffe einverleiben kann. Die TSU ist voll von seltsamen Mutationen, aber das ist einfach unvorstellbar. Wenn man sich mittels eines bionischen Datenkabels an den Pilz ankoppelt, kann man selbst die Kontrolle über seine Opfer übernehmen."

Goldberg: "Wenn das wahr ist, würde ich jeden Preis zahlen, um so etwas erleben zu dürfen."

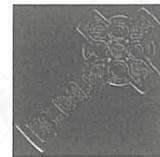
Toi: "Ich kann schon morgen anfangen, das Projekt weiter zu betreiben. Im Moment wird es an Labortieren getestet und soll irgendwann dazu dienen, Cyberjockeys während des Websurfings besser zu betreuen. Ein echte Verschwendung, wenn Du mich fragst... Wie auch immer, ich brauche ein unbegrenztes Phantombudget, ohne daß jemand lästige Fragen stellt. Kannst Du das einrichten?"

Goldberg: "Ich bin dabei, Hiroko. Aber wehe, Du verscheißerst mich."

Toi: "Keine Sorge, Craig. Vertrau mir. Du wirst es nicht bereuen."

Tois Konzept ist äußerst perfide. Das Opfer wird mit den Sporen des Riesenpilzes, der die Bezeichnung *Grauer Höllenbovist* trägt, in Kontakt gebracht. Es ist nicht nötig, die Sporen einzuatmen, ein Hautkontakt reicht völlig. Per Datenkabel, das über bionische Kontakte mit dem Höllenbovisten verbunden ist, kann ein Mensch (Operator) die Kontrolle über den Pilz und somit auch über die Infizierten übernehmen. Dadurch kann er in das Bewußtsein des Opfers eintauchen. Er sendet nun seine Gedanken wie Steuerimpulse in dessen Gehirn. Der Betroffene kann den Unterschied zwischen dem, was in der Realität passiert und dem, was der Operator ihm vorgaukelt, nicht erkennen. Besonders stark ist der emotionale Eindruck dann, wenn das Opfer schläft. Der Operator kann nicht nur die Träume mitverfolgen, sondern sie aktiv gestalten.

Leider hat die Sache einen Haken. Der Höllenbovist sondert nicht nur Sporen ab, die Lebewesen kontrollieren können, sondern auch solche, mittels derer er sich vermehrt. Dieses Grundbedürfnis ist von den völlig fanatischen Forschern bei *CyberNetRon* bislang völlig außer Acht gelassen worden. In den Körpern der mit den Fortpflanzungssporen infizierten Opfer wächst eine junge Generation von Bovisten heran. Da einige der ersten Opfer in der Kanalisation der *Rhein-Main-Stadtmetropole* ums Leben kamen und von Dr. Tois Team nicht geborgen werden konnten, konnte sich dort eine Kolonie von Bovisten bilden. Gemeinsam können sie nicht nur den Pilz-Operatoren die



Das Projekt ist an einen brillanten Kopf vergeben worden, der vorher beim Wissenschaftlichen Dienst von PTI tätig war. Da seine Aufgaben in der letzten Position ähnlich delikate waren und die Aufkündigung des Arbeitsvertrags ruppig verlaufen ist, können wir uns auf sein Schweigen voll verlassen. Bei Marktreife sind wir in der Lage, ein Konzept einer zentral gesteuerten Armee verkaufen zu können. Daran wird wiederum PTI sicherlich sehr interessiert sein. Ich würde das eine Win-Win-Situation nennen.

Refet Cohrben,
Aufsichtsratsmitglied
CyberNetRon

Gestank ist keine Frage der Umgebung, sondern der mentalen Einstellung.

*Uwe Blomquist,
Kanalarbeiter
RMSM*

Die erste fehlgeschlagene Versuchsreihe mit dem Grauen Höllenbovist bei CyberNetRon.

Kontrolle über ihre Testpersonen entreißen, sondern auch, mittels massiver Psiwellen, die Gedanken nicht infizierter Menschen beeinflussen. Der über dem verseuchten Teil der Kanalisation gelegene Sektor der Rhein-Main-Stadtmetropole droht zu einem Hexenkessel des Wahnsinns zu werden. Und in diesen Hexenkessel geraten unsere Abenteurer, die eigentlich ein Ziel verfolgen, das mit den Geschehnissen um die unheimlichen Pilze gar nichts zu tun hat.

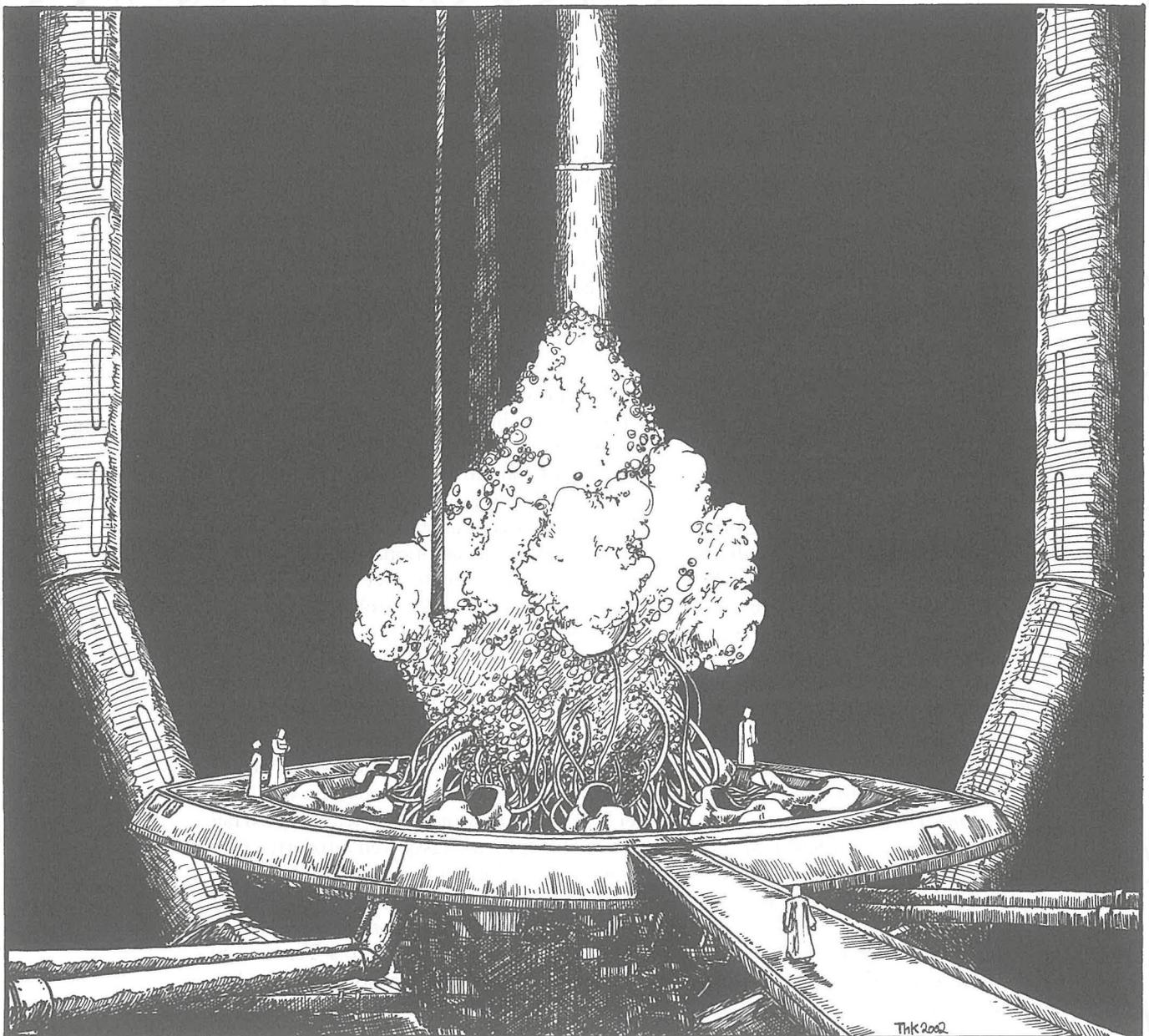
III. Klara

Die junge *Klara Feldmann* hat von ihrer Mutter, *Virginia Feldmann*, einer einflußreichen Senatorin auf der Kolonie *Tau Ceti*, zum 18. Geburtstag eine Reise nach *Terra* zusammen mit ihren besten Freunden geschenkt bekommen. Was die liebende Mutter jedoch nicht

weiß, ist, daß Klara und ihre Mitreisenden Angehörige eines okkultistischen Zirkels sind, welcher eine Inkarnation der *Großen Mutter* verehrt. Die Jugendlichen wollen die Reise nutzen, um eine nahe der *Rhein-Main-Stadtmetropole* (kurz: *RMSM*) gelegene Kultstätte aufzusuchen und dort ein Ritual zu vollziehen. Was Klaras Freunde freilich nicht ahnen, ist, daß Klara eine Karriere als Hohepriesterin anstrebt und vorhat, ihre Gefährten im Rahmen der Zeremonie der *Großen Mutter* als Opfer darzubringen.

Grundvariante

Kurz nachdem die Jugendlichen in ihrem Hotel in der *RMSM* Quartier bezogen haben, tauchen sie in der kriminellen Szene der Stadt unter, um Kontakt zu den *Shabs*, einer berüchtigten Grabbiker-Bande, aufzunehmen, die ebenfalls dem Kult verbunden ist. Klaras Mutter, die auf ihre Hyperfunk-Nachrichten plötzlich keine



Antworten mehr erhält, ist in großer Sorge und beauftragt den namhaften Sicherheitsdienst *Sears Pacific*, der für seine Diskretion bekannt ist, das Verschwinden ihrer Tochter aufzuklären. Die Spielercharaktere, die gerade für diese Agentur arbeiten, erhalten den Auftrag, Klara und ihre Freunde zu finden. Natürlich sehr diskret, denn Frau Feldmann steht kurz vor den Senatswahlen und kann sich keinen wie auch immer garteten Skandal leisten. Aus diesem Grund wurde auch die Polizei nicht damit beauftragt, Klara zu finden.

Im Abenteuerverlauf wird davon ausgegangen, daß die Spieler der Sicherheitsagentur angehören. Dies dürfte nicht schwierig sein; auch Polizisten oder Militärangehörige können teilnehmen. Zur Not sollte der Spielleiter ein Kurzabenteuer vorausgehen lassen, in welchem die Betreffenden beispielsweise unter Korruptionsverdacht geraten und unbezahlt auf unbestimmte Zeit vom Dienst suspendiert werden; und von irgendetwas müssen sie in der Zeit bis zum Beweis ihrer Unschuld ja leben ...

Alternativen

In dieser Variante sind die Spieler Polizisten oder SEK-Soldaten. Frau Feldmann hat einflußreiche Freunde in den Chefetagen der RMSM-Zentralbehörde, und die beteiligten Beamten und Soldaten werden zur absoluten Verschwiegenheit verpflichtet. Der Spielablauf unterscheidet sich hier vor allem dadurch, daß es die Abenteurer natürlich deutlich leichter haben, an behördliche Informationen zu kommen, wobei sie aber stets dezent vorgehen müssen, um keine Wellen zu schlagen. Natürlich sollte der Spielleiter zu diesem Vorteil ein Gegengewicht schaffen, zum Beispiel in Form einer neugierigen Reporterin, die unsere Gruppe auf Schritt und Tritt verfolgt, weil sie eine Sensationsstory wittert!

Besteht die Gruppe aus Kriminellen, kann sie von der Ankunft Klara Feldmanns auf Terra erfahren haben und versucht nun, die Tochter der Senatorin in die Hände zu bekommen, um Freunde aus cetianischen Gefängnissen freizupressen. Als professionelle Unterweltler dürften sie es leichter haben, mit Kriminellen, wie beispielsweise den Shabs, in Kontakt zu kommen. Auch hier sollten Stolpersteine gelegt werden: Gleichzeitig mit den Abenteurern ermittelt eine Gruppe von NSC für *Sears Pacific*.

Der Auftrag

Freitag, der 29.10.2246, 8:30 Uhr TSZ, Terra, Rhein-Main-Stadtmetropole, Stadtbezirk Wiesbaden. Die Abenteurergruppe befindet sich in der Wilhelmstraße 12/27a, wo sich die Geschäftsräume der renommierten Sicherheits-

agentur *Sears Pacific* befinden. *Jordan Rademacker*, Bezirksmanager der Agentur, hat sie in sein privates Besprechungszimmer gebeten. Der kleinwüchsige, kahlköpfige Mann mit den stechend blauen Augen mustert sie, einen nach dem anderen, nickt zufrieden, und erhebt die leicht krächzende Stimme (ein Andenken an eine lange zurückliegende Messerstecherei):

"Guten Morgen, meine Damen und Herren. Erfreut, Sie zu so früher Stunde hier versammelt zu sehen. Wir haben einen äußerst brisanten Auftrag hereinbekommen, und ich will vorab sagen, wenn er zur Zufriedenheit unserer Klientin erledigt wird, erhalten Sie jeder einen Bonus von 50,00 EH. Aber ich warne Sie: Sollten Sie etwas vermasseln, wird es sehr unangenehm. Zur Sache: Klara Feldmann, die Tochter von Virginia Feldmann, Angehörige des Senats von Tau Ceti, ist verschwunden. Und zwar hier in der RMSM. Klara war mit sechs Freunden auf einer Geburtstagsreise und hat sich seit einer Woche nicht bei ihrer Mutter gemeldet. Erste Nachforschungen haben ergeben, daß die Jugendlichen vor vier Tagen ihr Hotel, das Waldingers im SB Frankfurt, verlassen haben, ohne offiziell auszuchecken. Unser Auftrag lautet, sie zu finden und wohlbehalten zur Zentralbehörde zu bringen. Und zwar möglichst unverletzt und vor allem, ohne Staub aufzuwirbeln. Die Wahlen auf Tau Ceti stehen bevor, und da dieser Planet ein wahres Spießersparadies ist, kann sich Frau Feldmann keinerlei Aufregung leisten. Daher auch keine Polizei. Und vor allem keine Presse. Wenn Sie es vermasseln und das Ganze an die große Glocke gehängt wird, schwöre ich Ihnen, daß Sie bei keiner Sicherheitsagentur der TSU mehr einen Job bekommen, nicht mal als Reinemache-Personal. Haben wir uns verstanden?"

Rademacker gönnt sich eine kleine Pause, und fährt dann munter fort.

"Gut, hier ist Ihr Dossier. Außerdem eine Kreditkarte mit einem Spesenvorschuß von 1.000,00 EH. Gehen Sie pfleglich damit um und lassen Sie sich nach Möglichkeit Quittungen geben... ich bin mir natürlich im Klaren darüber, daß das bei einem so heiklen Job nicht immer möglich sein wird, in so einem Fall erwarte ich aber eine ausführliche schriftliche Begründung für jede unquittierte Ausgabe, okay? Sie haben die



Die Firma *Sears Pacific* ist Mitglied in der Terranischen Leibwächterkartei und übernimmt nur Schutz- und Überwachungsaufträge auf dem Planeten Terra (System Sol). Preislich liegt die Agentur im Mittelfeld, hat aber eine solide Erfolgsquote vorzuweisen. Die eingesetzten Agenten verfügen über eine auf Terra abgestimmte Ausbildung.

Schick hier. Wenn ich mal genug Kohle habe, wohne ich hier 'ne Woche und lasse richtig die Sau raus.

Ortwin Liska,
Bodyguard

In Deiner Gehaltsklasse kannst Du hier noch nicht einmal an den Frühstückseiern riechen. Deshalb halt die Zähne zusammen, Ortwin. Da vorne steht der Empfangschef, und ich möchte mich einmal nicht mit Dir blamieren!

Fabius Wenker,
Bodyguard

Das Waldingers ist die erste Adresse für alle Reichen, die sich unaufdringlichen Luxus und perfekten Service zu üppigen Preisen leisten können.

volle Unterstützung von Sears Pacific Frankfurt, falls Sie Ausrüstung benötigen. Wenden Sie sich dort an Theodor von Mach, er ist der Geschäftsstellenleiter und in alle Details eingeweiht."

Der Bezirksmanager sieht jedem Abenteuerer in die Augen und nickt freundlich.

"Ich bin sicher, Sie erledigen das zu Frau Feldmanns und meiner vollsten Zufriedenheit. Und nun los. Nehmen Sie einen unserer Foresters, da haben Sie genug Platz für sich und ihre Ausrüstung. Das Dossier können Sie während der Fahrt lesen. Guten Tag!"

Das Dossier (*Spielhilfe 1* auf Seite 46) enthält Lebensläufe und Bildmaterial der sieben Jugendlichen sowie ihre Reisedaten und bekannte Details ihres Aufenthalts. Der Spielleiter sollte es der Gruppe aushändigen, sobald sie den Besprechungsraum verläßt.

Die Kuppel des Stadtbezirks *Wiesbaden* simuliert einen strahlenden Sonnentag, und ein leichter Ostwind bringt Blumengeruch aus dem bekannten Kurpark mit sich. Ein herrlicher Tag. Der Beginn einer grauenhaften Odyssee.

Falls einer der Abenteuerer explizit die neuesten Nachrichten über Ereignisse in der *RMSM* lesen möchte, sollte ihm der Spielleiter einen Starweb-Nachrichtenartikel (*Spielhilfe 2* auf Seite 44) aushändigen.

Man kann den Artikel natürlich auch selbst online suchen (www.tsu-starweb.de).

IV. Erste Ermittlungen

Es ist sehr wahrscheinlich, daß sich die Abenteuerer zunächst ins *Waldingers* begeben werden, da das Nobelhotel der letzte bekannte Aufenthaltsort der verschwundenen Jugendlichen war. Dazu müssen sie die Transitröhre durchqueren, welche die Kuppel des Stadtbezirks *Wiesbaden* mit dem Stadtbezirk *Frankfurt* verbindet. Es herrscht der übliche Pendlerverkehr, da viele reiche Konzernangestellte in Frankfurt arbeiten und in Wiesbaden wohnen. Die Fahrt dauert ca. 20 Minuten.

Innerhalb der Kuppel des Stadtbezirks *Frankfurt* herrscht das übliche Verkehrschaos. Tausende von Gravgleitern, Gravrädern und Chop-

pern verkehren in den gigantischen Hochhäuser-schluchten. Glücklicherweise hat der Autopilot des *Nikita "Forester"*, eines geräumigen Geländewagens, die Koordinaten des *Waldingers* eingespeichert, und schließlich kommt das palastartige Gebäude in Sicht. Leitstrahlen lotsen das Fahrzeug der Abenteuerer in eine geräumige Haltebucht, wo ein freundlicher Hotelangestellter sofort anbietet, den Graver abzustellen.

Im Waldingers

Die Eingangshalle des *Waldingers* wirkt wie der Vorhof zum Paradies. Es ist eine zauberhafte Tropenlandschaft mit einem sich über zehn Etagen in einen künstlichen See ergießenden Wasserfall, Vogelgezwitscher und sanfter Musik. Unzählige Läden und Restaurants, in denen kulinarische Genüsse aus allen Teilen der *TSU* und des *BUP* angeboten werden, laden zum Verweilen ein. Die Empfangstheke ist im Stil der deutschen Kaiserzeit gestaltet, und die Hotelangestellten tragen entsprechend gestaltete Uniformen.

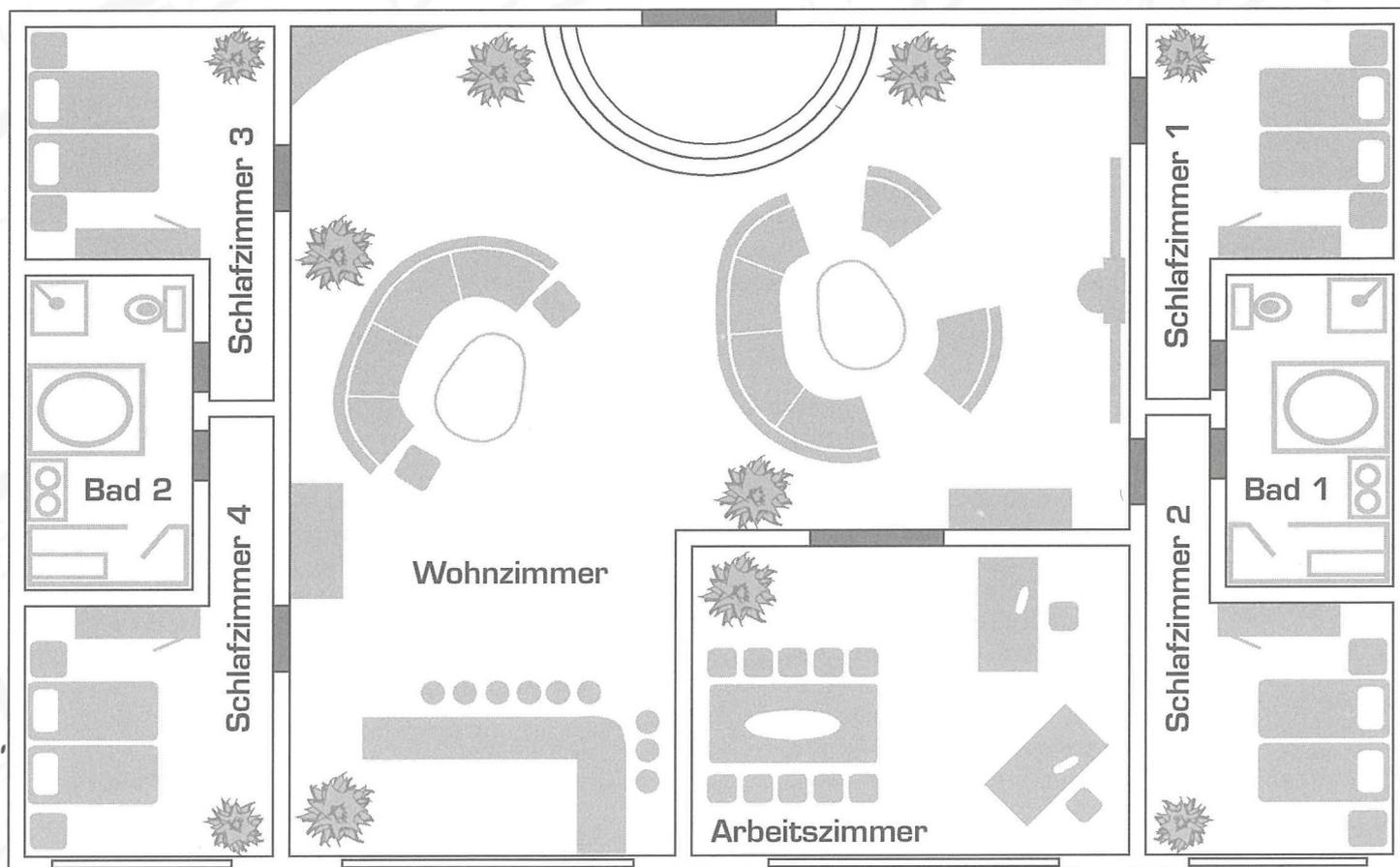
Empfangschef *Frank Paulus* ist leicht zu finden. Er ist ein kleinwüchsiger, sympathischer junger Mann mit braunem Haar und blauen Augen. Sobald sich die Abenteuerer als Angestellte von Sears Pacific zu erkennen geben, begrüßt er sie freundlich und bietet ihnen an, ihnen die Zimmer der Jugendlichen zu zeigen. Außerdem fragt er natürlich, ob sie für die Dauer ihrer Ermittlungen im Stadtbezirk *Frankfurt* im *Waldingers* residieren wollen. Er bietet ihnen eine Ermäßigung von 10% auf die Übernachtungskosten an (Preise siehe Kapitel *Konzerne und Unternehmen*, Seite 34). Natürlich können die Abenteuerer Paulus mit einem kleinen Obolus noch enthusiastischer machen, was aber eigentlich überflüssig ist, da er von Sears Pacific bereits ein ansehnliches Bestechungsgeld für seine Indiskretion erhalten hat.

Klaras Gruppe hat eine Suite aus vier Doppelzimmern, zwei Bädern, einem Wohnzimmer und einem Arbeitszimmer in der siebten Etage des *Waldingers* bezogen. Die Suite ist luxuriös eingerichtet. Falls Paulus danach gefragt wird teilt er mit, daß sie bis einschließlich 5.10.2246 gebucht und im Voraus bezahlt worden ist. Daher befindet sich sämtliches Gepäck, das die Jugendlichen am Tag ihres Verschwindens nicht mitgenommen haben, noch in den Zimmern.

Waldingers

L u x u s h o t e l s

Hotelflur



Wohnzimmer

Der Raum enthält eine große Echtleder-Sitzgruppe mit Rauchglas-Tisch, eine opulent ausgestattete Hausbar, ein VMTV und mehrere Kommoden. Alles ist sauber und ordentlich. Auf dem Tisch liegt der Ausdruck eines STARWEB-Artikels über die Ausstellung "Wer waren die Kelten", die gerade im Stadtbezirk Mainz stattfindet (*Spielhilfe 3* auf Seite 44).

Man kann den Hinweis natürlich auch online finden (www.tsu-starweb.de).

Ansonsten findet sich auf dem Tisch die primitiv wirkende, 20 cm hohe Tonstatuette einer nackten, vollbusigen Frau. Auf der Unterseite befindet sich ein Aufkleber mit einem Barcode und der Aufschrift "Römisch-Germanisches Zentralmuseum, RMSM". Eine erfolgreiche Probe auf *Archäologie* ergibt, daß es sich eindeutig um ein keltisches Kunstwerk handelt, das wahrscheinlich eine Fruchtbarkeitsgöttin darstellt.

In den Schränken befindet sich nichts Interessantes. Die Hausbar gibt keinen Aufschluß über die Trinkgewohnheiten der Jugendlichen, da sie täglich aufgefüllt wird. Eine entsprechende Frage an Paulus führt jedoch zu der Erkenntnis, daß die sieben Jugendlichen offenbar einen großen

Durst hatten und daß in dem Zimmer offenbar auch des Öfteren süßlich riechende Tabakwaren konsumiert wurden.

Schlafzimmer 1

Hier wohnte *Klara Feldmann* zusammen mit *Hendrik Cory*. Natürlich sind die Betten frisch bezogen. Anhand der zurückgelassenen Kleider läßt sich bei Klara eine gewisse Vorliebe für raffinierte Spitzenunterwäsche erkennen, während Hendrik offenbar mehr dem klassischen Doppelripp zugetan ist. In Hendriks Hosentasche ist ein Ticket für das Museum für Völkerkunde in Bad Homburg zu finden. In Klaras Nachttisch befinden sich einige Datenkristalle, die sich mit römischer, germanischer und keltischer Geschichte befassen. Die Abfalleimer sind natürlich geleert.

Schlafzimmer 2

Michael Kim und *Marcy Goodman* bewohnten diesen Raum. Anhand von Kratzspuren an den Bettpfosten, einem Set Handschellen und diversen bizarren Utensilien kann man sich mit wenig Phantasie eine recht gute Vorstellung davon machen, womit die beiden sich die Nächte vertrieben haben. An für den Fall interessanten Dingen kann man lediglich in einer kleinen

Die luxuriöse Suite von Klaras Reisegruppe mit vier Doppelzimmern, zwei Bädern, einem Wohnzimmer und einem Arbeitszimmer in der siebten Etage des Edelhôtels Waldingers.

Handschellen?
Ich kack' ab. Die Kids hatten hier jede Menge perversen Spaß. Ob es da Videoaufzeichnungen gibt? Wir sollten die Hotelleitung um eine Kopie bitten.

Ortwin Liscka,
Bodyguard

Schnauze! Du dumme kleiner Spanner gehst mir mächtig auf den Sack! Noch so ein Einsatz und ich Sorge dafür, daß Du die Akten im Archiv ablecken darfst!

Fabius Wenker,
Bodyguard

Na Klasse. Superauftrag. Ein speißiger Lutscher als Chef und kleine perverse Rötzgören als Zielpersonen. Vielleicht gibt es ja noch Tütenpacker-Jobs im Supermarkt um die Ecke.

Ortwin Liscka,
Bodyguard

Handtasche ein abgestempeltes Eintrittsticket für das Römisch-Germanische Zentralmuseum im Stadtbezirk Mainz vom 23.10.2246 sowie einen kleinen Brocken der cannabishaltigen Droge *Bullshit* finden.

Schlafzimmer 3

Hier residiert *Ginger Olden* und *Robin Putnam*, und auch hier finden sich Anzeichen für frivole Spiele. Ansonsten enthält der Raum, außer einer interessanten Lack- und Lederkollektion, die offenbar Robin zuzuordnen ist, keine aufsehenerregenden Dinge.

Schlafzimmer 4

Das Schlafgemach von *Sven Ozbourne*, der offenbar nicht so viel Spaß wie die übrigen Jugendlichen hatte. Die hier befindliche Kleidung ist in einem etwas verlotterten Zustand. Außer Unmengen von Süßigkeiten und einer kleinen, offenbar handgeschnitzten Speckstein-Statue ist nichts Interessantes zu entdecken. Befragt man Frank Paulus nach der Statue, so grübelt er kurz und meint dann, daß es sich offenbar um Scum-Kunst aus den Slums außerhalb der Stadtmauern handele. Diese Ansicht kann man von einem beliebigen Historiker oder Archäologen verifizieren lassen.

Bad 1

Ein üppig ausgestattetes Bad mit Whirlpool und Sauna. Es finden sich kaum persönliche Hygiene-Utensilien.

Bad 2

Der Raum entspricht von der Ausstattung her Bad 1. Auch hier befinden sich auffallend wenig Hygiene-Utensilien.

Arbeitszimmer

In diesem Raum dominieren zwei geräumige Schreibtische mit Computern und STARWEB-Anschluß. Es sind keinerlei persönliche Gegenstände der Jugendlichen zu finden. Mittels einer Fertigungsprobe *Computer bedienen*, auf die wegen der Sicherheitscodes des Waldingers ein Modifikator von +15 anzuwenden ist, lassen sich folgende Informationen erhalten (eine erfolgreiche Probe pro Information erforderlich):

Information 1:

Für den Abend des 23.10.2246 wurden sieben Karten im Metropol-Theater im Stadtbezirk Wiesbaden reserviert. Es stand eine klassische Opern-Vorstellung auf dem Programm.

Information 2:

Für den 24.10.2246 wurde eine moderierte Erlebnisreise bei *Maxim-Gorkis-Rivertours* gebucht und im Voraus bezahlt (10,00 EH). In die

Tour eingeschlossen waren ein Besuch der Slums außerhalb der Stadtmauer und eine Bootsfahrt auf dem Main.

Information 3:

Mit dem User-Namen *Slaine* loggte sich jemand jeweils am Abend des 22. und 23.10.2246 in ein Diskussionsforum namens "Black Board" mit offenbar okkultistischem Hintergrund ein. Der genaue Dialog kann in *Spielhilfe 4* (Seite 45) nachgelesen werden.

Information 4:

Die Beiträge von *Boudica* wurden von der Metropol-Universität *Konstantinopel* gepostet, die von *Caligula* von der Oxford-Universität in *Großbritannien*.

Information 5:

Nur, falls gezielt danach gesucht werden sollte: *Slaine* ist ein mythischer Held der keltischen Sage, der gegen die Römer kämpfte. *Boudica* war eine Hexenkönigin der Kelten. *Hekate* ist eine römische Göttin der Magie. *Caligula* war ein wahnsinniger römischer Kaiser.

Information 6:

Die Shabs sind eine berüchtigte Grabbiker-Gang aus der *RMSM*. Verschiedene Quellen im STARWEB bringen sie in Verbindung mit dem organisierten Verbrechen. Andere sagen ihnen blutige okkultistische Rituale nach. Offenbar betreiben die Shabs eine Club-Disco namens *Ripper-Bar* im Stadtbezirk *Maineck*, die bei den Jugendlichen der *RMSM* gerade absolut angesagt ist.

Museum für Völkerkunde

Sollten die Abenteurer den Spuren der Jugendlichen ins Museum für Völkerkunde im Stadtbezirk Bad Homburg folgen, so verschwenden sie nur ihre Zeit. Niemand dort kann sich an die Gruppe erinnern, und es gibt nichts wirklich Interessantes zu sehen, wenn man einmal von zweifellos faszinierenden Ausstellungstücken über die deutsche Geschichte absieht.

Römisch-Germanisches Zentralmuseum

Ganz anders sieht es im Römisch-Germanischen Zentralmuseum im Stadtbezirk Mainz aus. Hier auf finden sich Hinweise aus mehreren Quellen, und wenn der STARWEB-Anschluß sorgfältig untersucht wurde, weiß man auch, nach was man suchen sollte: den *Marcellus-Texten*.

Die Ausstellung erstreckt sich über eine komplette Etage des historischen Museums. Sie kostet einen Eintritt von 0,10 EH pro Kopf. Fragt man den Kassierer nach den Jugendlichen, so

kann er sich deutlich an sie erinnern. Für ein kleines Trinkgeld fällt ihm sogar ein, daß die Jugendlichen im Abstand von zwei Tagen zweimal im Museum waren und bei ihrem zweiten Besuch offenbar einen heftigen Streit mit *Professor Dr. Marcel Ougenstein*, dem Leiter der Ausstellung, hatten.

Bei den Marcellus-Texten handelt es sich, nach der Informationstafel an dem stark gesicherten Schaukasten, um Fragmente von Schriften, die ein römischer Legionär über seine Erlebnisse in Germanien verfaßte. Sie werden auf das Jahr 58 vor Christus datiert. Sie sind in einer lateinischen Geheimschrift verfaßt, die auch mit guten Lateinkenntnissen nicht ohne weiteres entschlüsselt werden kann. Für den Fall, daß sich ein Abenteurer ausdrücklich (und vor allem vor Beginn des Abenteuers) auf römische Geschichte spezialisiert hat, dauert ein eigener Übersetzungsversuch acht Stunden und erfordert eine erfolgreiche Fertigungsprobe *Geschichte* und eine *Intelligenzprobe*, jeweils mit einem Modifikator von +20.

Professor Dr. Ougenstein

Es gibt jedoch einen einfacheren Weg, den Inhalt der Marcellus-Texte zu erhalten: einen Besuch bei Professor Dr. Ougenstein. Der Professor ist in seinem Büro neben den Ausstellungsräumen zu finden. Für eine kleine Spende an den Fonds der kulturhistorischen Gesellschaft der TSU ist er gerne zu einem Gespräch bereit. Ougenstein ist ein verhutzelter Greis mit schlohweißem Haar und wirrem Bart, in dessen blauen, intelligenten Augen das Feuer eines leidenschaftlichen Wissenschaftlers brennt. Er ist freundlich und aufgeschlossen, und wenn ihm die Abenteurer mit Respekt und zumindest einigermaßen professionell vorgeheucheltem Interesse an seinem Fachgebiet, den Kelten, begegnen, beginnt er einen langen Vortrag, den man aus Höflichkeit über sich ergehen lassen sollte.

Auf den Grund für seinen Streit mit den Jugendlichen angesprochen, erklärt er, eine von ihnen, eine unblöbliche Punkergöre namens Robin, habe ihn während einer Diskussion über die Marcellus-Texte aufs Gröbste beleidigt und einen verkalkten Tattergreis genannt. Er habe die Gruppe daraufhin durch den Sicherheitsdienst vom Gelände entfernen lassen, wobei ihm die verdrehten Kinder Flüche und Beleidigungen nachgeschrien hätten.

Fragt man ihn direkt nach dem Inhalt der Marcellus-Texte, so tritt ein verschwörerisches Funkeln in seine Augen:

"Ich habe die Übersetzungsarbeiten abgeschlossen. Möchten Sie einen Blick darauf werfen? Aber Sie müssen versprechen, Stillschweigen zu bewahren, bis der Artikel im archäologischen

Magazin erschienen ist. Das wird etwa eine Woche dauern."

Sobald der entsprechende feierliche Schwur abgelegt ist, zieht der Professor ein Blatt Papier hervor, auf dem er seine Übersetzung notiert hat (*Spielhilfe 5* auf Seite 48).

Der Professor ist völlig entzückt über seine gelungene Übersetzung und hört nicht auf, über den unglaublichen Inhalt zu fabulieren. Nicht etwa, daß er an diese Dämonenbeschreibungen glaube. Er sei vielmehr der Meinung, die Kelten hätten sich, wahrscheinlich zur Feier des *Samhain*, des keltischen Neujahrsfestes, an bewußtseinsweiternden Kräuterdämpfen beerauscht, die ihnen Visionen verschaffen sollten, und diesen Dämpfen und den daraus resultierenden Halluzinationen seien wohl auch die heranrückenden Römer zum Opfer gefallen. Fragt man ihn nach dem mutmaßlichen Schauplatz der Ereignisse, so lacht er und geht zum Fenster. Dort deutet er nach Osten.

"Da, ein paar Kilometer in diese Richtung, trifft der Main auf den Rhein. Ich bin mir sicher, daß es in dieser Gegend entweder einen Heiligen Hain oder eine Opfergrube gegeben hat. Oder beides. Ich denke, ich werde mich bald um einen Sponsor für eine Ausgrabung bemühen. Ich hoffe nur nicht, daß es sich direkt im Stadtbezirk Mainbeck befindet. Das könnte problematisch werden, wegen der vielen Industriekomplexe, Sie wissen schon. Bis man da eine Genehmigung zum Graben bekommt vergehen Jahre."

Maxim-Gorkis-Rivertours

Bei diesem Unternehmen handelt es sich um ein kleines Reisebüro, das Ausflüge in die verseuchten Zonen außerhalb der Stadtmauern der *RMSM* organisiert. Zu horrenden Preisen können sich vergnügungssüchtige Reisende in gepanzerten Fahrzeugen und Booten die durch die Kriege und Katastrophen der letzten zweihundertfünfzig Jahre verwüstete Natur außerhalb der geschützten Stadtkuppeln ansehen. Mit auf dem Programm stehen Reisen in die großen Slumgebiete, die direkt außerhalb der Stadtmauern liegen und in denen die nicht völlig mutierten Halbmenschen, die sogenannten *Scums*, Schutz vor noch schlimmeren Übeln suchen, die sich dort herumtreiben. Man munkelt, daß man in diesen Slums für ein wenig Nahrung oder Schutzkleidung fast alles an Waffen, Munition und Drogen erstehen kann, was der terranische Schwarzmarkt zu bieten hat.

Die Verwaltung der *RMSM* sieht es nicht gerne, wenn Bürger der *TSU* den Schutz der Stadtmetropole verlassen, und nur wenige Reisebüros haben Lizenzen, um solche Ausflüge zu organisieren. Man kann vermuten, daß Maxim-



Dämonen? Ich bitte Sie. Wir leben schließlich mitten in der Zukunft. Daß ich mich mit der terranischen Vergangenheit beschäftige, mutet da zwar etwas skurril an, aber aufgrund meiner Forschungen kann ich die Existenz von solchem nebulösem Spukram klar ausschließen. Obwohl die Kelten so manches Rätsel für die Nachwelt hinterlassen haben.

*Dr. Ougenstein,
Wissenschaftler*

Kälten? Haben die was mit dem Erfinder des Kühlschranks zu tun? Toll, man lernt immer was dazu!

*Ortwin Liscka,
Bodyguard*

Gorkis dafür eine gehörige Summe an Schmiergeldern in die richtigen Kanäle fließen läßt.

Wissen Sie, was meine ureigenste Eigenschaft ist? Ich rieche gut. Besonders empfindlich reagiert meine Nase auf Geld. Und ich denke, Sie haben ein beachtliches Spesenkonto zur Verfügung.

Pjotr Polkow, Geschäftsmann

**BLUT! BLUT!
BLUT! BLUT!
BLUT!**

Chor der Scums

Gehen wir doch was essen. Ich kenne da einen guten Imbiß. Bei einer leckeren Wurst läßt es sich immer gut plaudern.

Falk Meyer, Scout

Wurstgott? Der beste Vorschlag, seit ich hier in dem muffigen Alptraum gefangen bin.

Ortwin Liska, Bodyguard

Pjotr

In dem kleinen, aber teuer eingerichteten Büro nahe der *Zeil* sitzt ein freundlicher Mann offenbar kaukasischer Abstammung, der sich als *Pjotr* vorstellt. Pjotr ist Mitte Zwanzig, knapp 2 Meter groß, hat eine blankpolierte Glatze und listig blickende, grüne Augen. Unter Berufung auf den Datenschutz weigert er sich zunächst strikt, irgendwelche Fragen über Kunden zu beantworten. Mit einem Bestechungsgeld von mindestens 1,00 EH wird er aber spontan gesprächig. Er teilt mit, die Gruppe um Frau Feldmann ("*Die Tochter von Senatorin Feldmann, ich habe sie gleich erkannt. Ich habe einen Cousin, der auf Tau Ceti lebt, wissen Sie?*") habe eine Tagestour gebucht und diese am 24.10.2246 pünktlich um 9:00 Uhr morgens angetreten. Zusammen mit *Falk Meyer* und *Georgios Hoskins*, zwei erfahrenen Scouts, seien sie zunächst mit zwei Landgravern in die verseuchte Zone aufgebrochen. Ab 15:00 Uhr sei die Tour dann auf einem kleinen Tragflächenboot fortgesetzt worden. Mehr ist Pjotr leider nicht bekannt. Er teilt jedoch mit, daß *Falk Meyer* um 20:00 Uhr zurückerwartet werde und daß er sich mit solch großzügigen Privatdetektiven bestimmt gerne unterhalten werde.

"Sie sind doch Privatdetektive, nicht wahr? Ich erkenne so etwas sofort. Stimmt vielleicht etwas nicht mit Frau Feldmann? Ist etwas passiert?" Das Leuchten in Pjotrs Augen wird eindeutig gierig. Die Charaktere täten nun gut daran, ihm noch einen weiteren, deutlich höheren Geldbetrag zufließen zu lassen. Tun sie das nämlich nicht, wird Pjotr unmittelbar nach ihrem Verschwinden eine befreundete Reporterin anrufen, um sie über die neugierigen Fragen der Charaktere zu unterrichten. Auch sollte man nicht versuchen, Pjotr zu drohen. Er versteht nur eine Sprache: die des Geldes.

Falk Meyer

Falk Meyer ist ein routinierter Scout. Der 1,95 Meter große Mann ist breitschultrig und trägt einen verwegenen Safarihut über seiner braunen Löwenmähne. Seine stahlblauen Augen blicken wachsam in die Gegend. Geld spielt für ihn keine Rolle, er gibt sich damit zufrieden, wenn man ihn auf ein Bier und eine Rinds-Curry zum nächsten *Wurstgott* einlädt. Dort erzählt er, er habe die Gruppe zunächst in die Slums westlich der Stadt gefahren, wo man sich ein wenig bei den fliegenden Händlern umgeschaut habe. Die Kinder hätten ein paar der naiven Schnitzfiguren der Scums und ein altertümlich aussehendes Messer erworben. Dann sei er mit ihnen weiter nach Westen bis zum *Maineck*-Slum gefahren,

wo sie wieder einige Dinge gekauft und mit ein paar Scums gesprochen hätten. Um was es genau gegangen sei, könne er nicht mehr sagen. Anschließend sei man dann auf das Flußboot umgestiegen und habe eine gemütliche Fahrt von *Frankfurt* nach *Rüdesheim* und zurück unternommen. Besonderes Interesse hätten die Jugendlichen am Schleusensystem bei *Maineck* gezeigt. Insgesamt sei die Fahrt ohne Zwischenfälle verlaufen.

Sollten die Charaktere Falk darum bitten, mit ihnen dieselbe Tour zu machen, so verweist er sie zurück an Pjotr.

"Der macht die Buchungen, nicht ich."

Tour ohne Sinn

So kurzfristig ist natürlich bei Maxim-Gorkis nichts mehr zu machen. Aber wenn man ihm das Doppelte des normalen Preises (also insgesamt 20,00 EH) für eine Rundreise anbietet, erklärt sich Pjotr bereit, einer anderen Gruppe abzusagen und für den folgenden Tag eine Reise anzubieten.

Die Reise bringt überhaupt nichts, und ihr Verlauf liegt im Ermessen des Spielleiters. Nach Belieben kann sie mit orakelhaften Andeutungen halb wahnsinniger Scums in den Elendsvierteln oder Angriffen mutierter Tiere oder wilder Scums gewürzt werden. Es sollten sich aber keine wirklich brauchbaren Informationen für das Abenteuer ergeben. Werte für die Tourbegleiter und Wildscums sind dem Abschnitt Maxim-Gorkis im Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 42) zu entnehmen.

Die Ripper-Bar

Jeder Bewohner der *RMSM* weiß, daß der Stadtbezirk *Maineck* (bzw. *Gülle*, wie dieser Teil der Metropole liebevoll im Volksmund genannt wird) kein angenehmer Aufenthaltsort ist. Der ehemalige Fabrikbezirk ist für einen Teil der *RMSM* außerordentlich heruntergekommen und schmutzig. Trotzdem findet sich hier einer



Die Imbißkette Wurstgott ist eine echte Institution in der TSU. Nirgends gibt es so schmackhafte SynCurry-Würste aus synthetischem Fleisch wie hier.

der angesagtesten Szene-Clubs der Stadt: die *Ripper Bar*. Viele Kids aus den höheren Ebenen reißen nachts aus ihrer wohlbehüteten Umgebung aus und schleichen sich in Gruppen (meist bis an die Zähne bewaffnet und sich gegenseitig Deckung gebend) hierher, um die neuesten Designer-Drogen zu konsumieren und bis zur Besinnungslosigkeit zu tanzen. Manche von ihnen verschwinden, als hätten sie sich in Luft aufgelöst. Trotzdem toleriert die Polizei die Ripper-Bar, weil die Betreiber, Angehörige der berühmten Gravbiker-Gang *Shabs*, sie zum einen gut schmieren und zum anderen immer wieder wertvolle Hinweise geben, die zur Ergreifung von Kriminellen führen, die den Shabs auf die Füße getreten sind und an denen sie sich nicht selbst die Hände schmutzig machen wollen. Eine Hand wäscht also die andere, und so machen die Rocker ein lukratives Geschäft mit ihrem Club. Jeder Bewohner von *Maineck* weiß, wem der Laden gehört und weiß auch, daß man sich mit den Shabs nicht anlegen sollte. Man redet nicht einmal über sie, geschweige denn über die finsternen Rituale, die angeblich in den Hinterzimmern der Ripper-Bar zuweilen abgehalten werden und zu denen nur die Shabs, ausgewählte Freunde, zahlungskräftige Kunden mit dem Verlangen nach ganz besonders ausgefallenen Genüssen und die bedauernswerten Opfer gehören, die zu Ehren der finsternen *Magna Mater* auf bestialische Weise zu Tode gefoltert werden.

Außenanlagen

Von Außen sieht die Ripper-Bar wie eine alte Fabrikhalle aus. Ab ca. 18:00 Uhr TSZ verwandelt sie sich jedoch in einen Club mit schmutzdeliger Romantik. Vor dem Club parken hunderte von Gravgleitern und Gravrädern, altertümliche Leuchtreklamen werben für längst vergessene Zigaretten- und Biermarken und eine Allee von brennenden Ölfässern säumt den Weg zum Haupteingang, vor dem sich üblicherweise eine lange Schlange von Besuchern windet, die alle in den Club gelassen werden wollen und unter denen es mitunter auch zu tätlichen Auseinandersetzungen kommt.

Um einen besseren Überblick zu haben, haben die Shabs alle Gebäude in einem Umkreis von 150 Metern um die Ripper Bar abgerissen. Natürlich wird der Außenbereich mit Kameras überwacht. Dennoch kann man sich aufgrund der vielen wild geparkten Vehikel und der grossen Ansammlung von Schrotthaufen mit einer gelungenen *GES*-Probe unbemerkt anschleichen. Sollte es aber bereits zu einer Konfrontation gekommen sein, sind die Wachen aufmerksam und es ist eine Probe mit einem Modifikator von +10 erforderlich, um ungesehen ans Gebäude zu gelangen.



Abzeichen der Shabs. Das Identifikationszeichen wird als Kleidungsaufläher und als Tattoo verwendet.

Rund um die Uhr patrouilliert ein Team von zwei Shabs um den Club. Sie lassen sich auf ihrem Rundgang, der meistens in einem Abstand von ca. 50 Metern im Uhrzeigersinn um das Gebäude führt, Zeit und benötigen 5 Minuten für eine Umrundung. Sie werden alle zwei Stunden abgelöst. In Streitereien zwischen Gästen greifen sie nur ein, wenn sie die Sicherheit der Ripper Bar als gefährdet betrachten.

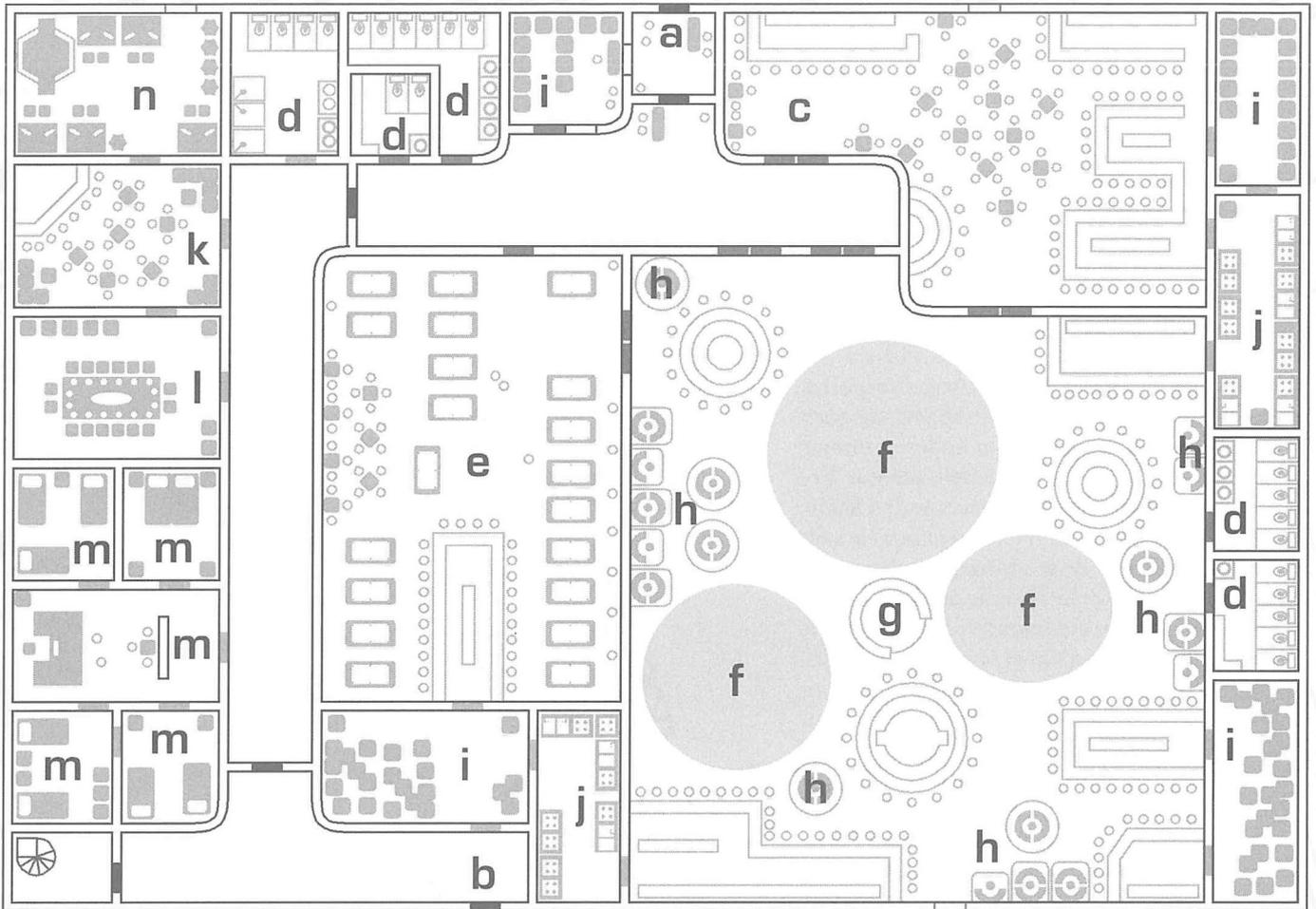
Tritt man einem Shab direkt gegenüber, um einen Gesprächstermin mit dem Präsidenten zu erhalten, gelten die im Abschnitt *Gespräche mit Shabs* (Seite 22) beschriebenen Regeln.

a) Vordereingang

Zwischen 10:00 Uhr früh, wenn die letzten Gäste hinausgeworfen worden sind, und 18:00 Uhr abends, wenn der Betrieb wieder aufgenommen wird, ist der Haupteingang mit einem Stahlgitter verschlossen, auf das aus Gründen der Romantik Flugrost aufgesprüht ist, das aber nichtsdestoweniger äußerst stabil ist und nur mit Sprengstoff, Vibromessern oder Schweißgeräten gewaltsam überwunden werden kann. Alternativ kann es auch mit je einer Probe auf *Elektrotechnik* und *Mechanik*, jeweils mit einem Modifikator von +20, geknackt werden. Beide Möglichkeiten lösen in der Schaltzentrale Alarm aus. In diesem Fall tauchen innerhalb

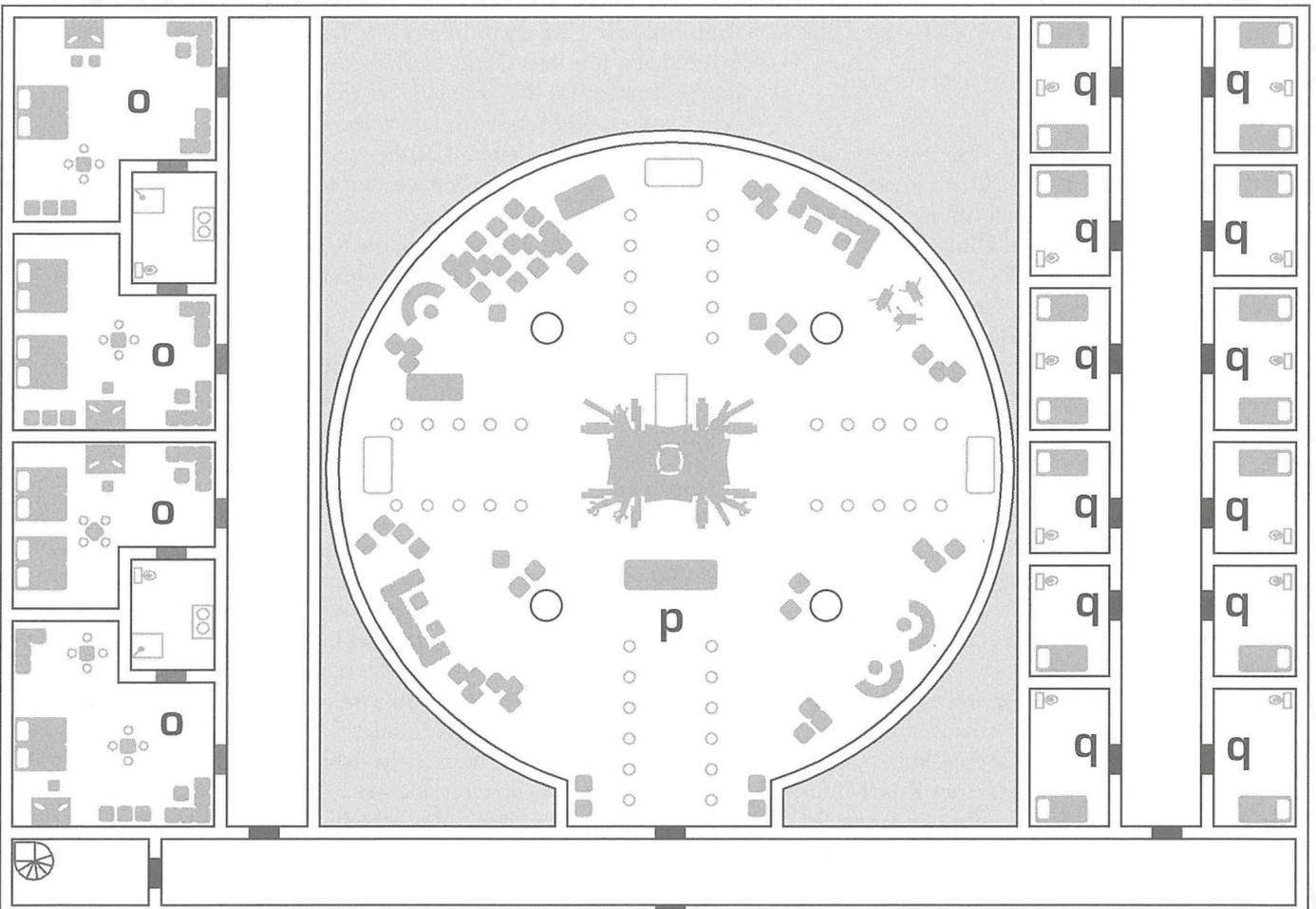
Ärger gefällig, Gentlemen? Wer hier ausflipp, bekommt die Spezialbehandlung mit dem Alu-Shampoo. Soweit begriffen?

Görke Arifat,
Shab



Erdgeschoß Ripper-Bar

Treppe zum Keller



Keller Ripper-Bar

Treppe zum Erdgeschoß

von 3 Minuten 1W4 Shabs auf, um nach dem Rechten zu sehen.

Während der Öffnungszeiten befindet sich hier die Kasse. Zwei bullige Türsteher kontrollieren die Gäste. Wer allzusehr nach Geheimagent oder Privatschnüffler aussieht oder einfach nur unter die Kategorie: "Nase gefällt mir nicht" fällt, wird schroff abgewiesen. Fängt jemand darüber eine Diskussion an, so bekommt er erst Schläge angedroht und anschließend verabreicht. Außerdem werden Gäste stichprobenartig nach Waffen abgetastet (10% Chance pro Person, bei auffälligem Benehmen 50%). Wer vorhat, etwas größeres als ein Messer, Sprengstoffe oder gefährliche Substanzen mit in die Ripper Bar zu nehmen, wird von den freundlichen Türstehern eines Besseren belehrt. Entweder, er gibt seine Spielzeuge am Eingang ab, oder er verzichtet sich. Auch hier gilt: Wer meutert, hat eine gute Chance auf blaue Augen und eine gebrochene Nase. Der Eintritt kostet 0,50 EH. Drei Freigetränke sind im Preis inbegriffen.

Vom Eingang aus gelangt man in den Schankraum (Lokation c).

b) Hintereingang

Der Hintereingang ist mit einer TiPla-Tür gesichert, die jedoch meistens nicht verschlossen ist. Hinter der Tür sitzt ein Wächter auf einem Stuhl. Bei Tag besteht eine 30% Chance, daß er schläft. Bei Nacht kommt so etwas nicht vor. Durch den Hintereingang kommt man in einen schmutzigen Korridor, über den man in den Verwaltungsbereich gelangt. Mehrmals täglich bringen Getränke- und Lebensmittellieferanten neue Vorräte. Gegen 15:00 Uhr holt ein Wagen der städtischen Müllabfuhr die Abfälle ab.

Kneipe

In diesem Bereich ist die harte Musik laut, es sind aber Unterhaltungen möglich, wenn man seine Stimme erhebt. Das Licht ist dämmerig. Tagsüber schlafen hier 2W6 Shabs ihren Rausch aus.

c) Schankraum

Der Schankraum ist gewaltig und verfügt über insgesamt 5 Theken sowie einen Bistro-Bereich, in dem man herzhaft Snacks wie die in der RMSM sehr beliebte synthetische Currywurst (SynCurry), Pizza, Kebab und natürlich Fritten bekommen kann. Das Publikum ist hier gemischt, jedoch überwiegt der Anteil an Rokokern und anderen harten Gesellen, während die versnobten Kids eher in der Disco beim Tanzen zu finden sind. Falls man sich hier allzu aufdringlich verhält, beispielsweise Gäste mit bohrenden Blicken oder lästigen Fragen auf die Nerven geht, hat man eine gute Chance, Inte-

ressensmittelpunkt bei einer spontanen Schlägerei zu werden. Solche Dispute werden in der Regel innerhalb von 1W4 Minuten von 1W4+2 Shabs mit Knüppeln beigelegt.

d) Toiletten

Die Toiletten sind traditionsgemäß heruntergekommen und stinkig. In vielen Kabinen findet man Drogensüchtige oder Betrunkene, die sich ihren Abendkonsum noch einmal durch den Kopf gehen lassen. Aufgrund der gedämpften Lautstärke der ideale Platz, um eine Unterhaltung zu führen.

e) Billard-Raum

In diesem Raum halten sich während der Öffnungszeiten 1W6+1 Shabs auf, nach Feierabend schlafen hier 1W4+2 ihren Rausch aus. Hier findet man insgesamt 20 Billard-Tische und, wenn man möchte, immer ein paar zwielichtige Gesellen, gegen die man eine Partie wagen kann. Der Mindesteinsatz beträgt 0,20 EH, nach oben gibt es keine Limits.

Will der Spielleiter eine Partie improvisieren, so muß zunächst der Billard-Wert der Abenteurer ermittelt werden. Dieser ergibt sich aus $(GES + INT) : 2$. Auf diesen Wert macht der Betreffende eine Probe. Der Spielleiter macht für den Gegner auch eine Probe. Wer weiter unter seinem Billardwert bleibt, gewinnt.

Die Gegner teilen sich in drei Kategorien:

Wagemutiger Amateur:

Billardwert 30+5W10, setzt maximal 0,50 EH.

Fortgeschrittener:

Billardwert 40+4W10, setzt bis zu 2,00 EH.

Eiskalter Profi:

Billardwert 50+4W10, setzt bis zu 5,00 EH.

Die meisten Shabs sind der dritten Kategorie zuzuordnen.

Auch im Billardraum gibt es eine Theke und eine Sitzcke. Hier ist die Musik jedoch leiser, damit sich die Spieler besser konzentrieren können. Somit ist auch dieser Raum zum Führen von Gesprächen geeignet.

Disco

In diesem Bereich ist die Musik infernalisch laut. In der großen Halle befinden sich Tanzflächen auf mehreren Ebenen, Spielkonsolen und sieben Theken. Im Disco-Bereich halten sich während der Öffnungszeiten 2W6+2 Shabs auf. Tagsüber liegen 1W6+2 in den Ecken und träumen sanft.

f) Tanzflächen

Ekstatisch winden sich die Disco-Besucher zum ohrenbetäubenden Lärm der aktuellen Chartbreaker, wobei Rock eindeutig den Schwer-



Die Jungs sind stark und können wahrscheinlich ein volles Magazin aus der Automag locker verdauen. Aber sie können kein Billard spielen. Zeit, meine magere Besoldung aufzubessern.

*Karla Oran,
Bodyguard*

Lust auf ein Spiel, Baby? Wir spielen hier um harte EH!

*Dalar Gründer,
Shab*

Logo. Laß uns spielen, Kleiner!

*Karla Oran,
Bodyguard*

Ach, hier ist der Verwaltungsbereich? Ich suche nur die Toilette. Dann gehe ich mal schnell.

*Ortwin Liscka,
Bodyguard
(1. Versuch)*

Sie schon wieder? Ich habe vorhin hier wohl meinen Gleiterschlüssel verloren. Ich ... autsch ... röchel ... hust

*Ortwin Liscka,
Bodyguard
(2. Versuch)*

Das werden Sie mir nicht glauben. Aber ich will unbedingt wissen, wie der Hersteller dieser tollen Tapeten heißt. Hey, nehmen Sie Ihre haarigen Pfoten weg! Arrgh ... hualp ...

*Ortwin Liscka,
Bodyguard
(3. Versuch)*

punkt bildet. Die Lichtanlage muß den Vergleich zu edleren Clubs nicht scheuen; eine bombastische Holo- und Lasershow projiziert gruselige Bilder über und zwischen die Tanzenden. Um Mitternacht hüpfen animierte Shab-Logo über die Köpfe der Menge und scheinen Köpfe abzubeißen, was von den Gästen mit lautem Gekreische honoriert wird.

g) Mischpult

Von hier aus werden Musik und Lightshow gesteuert. Die Anlage sieht sündhaft teuer aus, und die beiden DJs, natürlich ebenfalls Shabs, wachen wie tollwütige Tigrislöwen über ihre Sicherheit. Abgesehen davon, daß man sich aufgrund der Lautstärke nicht artikulieren kann, würden sie ohnehin keine Publikumswünsche erfüllen. Man kann sich also genausogut von ihnen fernhalten.

h) Séparées

In vielen durch schwere, stinkende Vorhänge abgetrennten Kuschecken gehen professionelle Mitarbeiterinnen der Shabs dem horizontalen Gewerbe nach. In jedem Séparée befindet sich ein Tisch mit einer runden Couch darum. Auf den Tischen sind Buchungsmaschinen angebracht. Der Preis für fünf Minuten Vergnügen beträgt 0,75 EH. Falls man sich von den überzeugungsstarken Damen (Beredsamkeit 60%) zu einer Flasche Sekt überreden läßt, sind weitere 0,75 EH fällig.

Verwaltungsbereich

Dieser Bereich ist für Besucher nicht zugänglich, was auf deutlich sichtbaren Warntafeln abzulesen ist. Alle fünf Minuten macht ein Shab einen Kontrollgang. Er tappt dabei Unbefugte während der Geschäftszeiten, so fordert er sie einmal mit dem, was er für Freundlichkeit hält, zur Rückkehr in die öffentlichen Bereiche auf. Erwischt er dieselbe Person ein zweites Mal, so erteilt er einen körperlichen Verweis. Beim dritten Mal ruft er 1W4 Kollegen über PIN herbei, die die ungebetenen Gäste nach draußen befördern. Außerhalb der Öffnungszeiten wird sofort von Möglichkeit drei Gebrauch gemacht.

i) Lagerräume

Hier werden Getränke und Lebensmittel in großen Kisten und Gefriertruhen aufbewahrt. Außerdem findet man hier elektronische Ersatzteile, alte Musik-Kristalle und ähnliches. In den Lagerräumen halten sich keine Wächter auf, sie werden jedoch während der Öffnungszeiten häufig vom Küchen- und Servicepersonal betreten.

j) Küche

Der Koch und zwei Küchenhilfen, allesamt Shabs, vergehen sich hier an diversen Grundnahrungsmitteln, um die im Schankraum angebotenen Snacks zu erstellen. Die Qualität der Speisen läßt zu wünschen übrig, was jedoch durch den großzügigen Einsatz von Würzmitteln überdeckt wird.

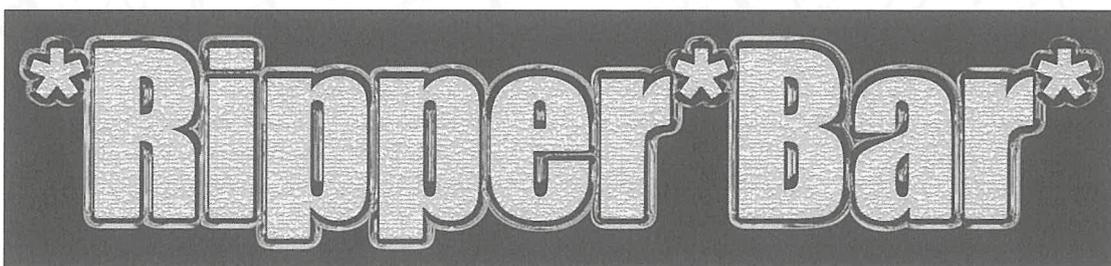
Falls es zu einer Verfolgungsjagd durch die Ripper-Bar kommen sollte, finden sich hier viele improvisierte Waffen und Wurfgeschosse wie Küchenmesser, Fleischerbeile, Schöpfkellen und unzählige Töpfe.

k) Gemeinschaftsraum

Hier halten sich die Shabs häufig auf (tagsüber 1W10+10, nachts 1W4+4). Der große Raum ist mit Sitzgruppen, Decken und kleinen Tischen vollgestellt. Es ist stets dämmrig, und ein süßlicher Geruch liegt in der Luft. Fremde haben keinen Zutritt, wenn sie nicht von einem aus der Führungsriege der Shabs (vgl. *Nichtspielercharaktere*, Seiten 37 bis 38) eingeladen worden sind. Joints und Flaschen mit hochprozentigem Alkohol werden herumgereicht, psychedelische Musik erklingt aus Deckenlautsprechern. An den Tischen spielt man Karten oder redet prahlerisch von vergangenen Schlägereien, in den Ecken findet man knutschende Pärchen oder betrunkene bzw. im Drogenrausch befindliche Rocker.

l) Besprechungsraum

Das Zimmer enthält einen großen Schreibtisch, ein paar Stühle und einen Getränkeautomaten. An den Wänden sind obszöne Poster aufgehängt. Im Automaten sind eine Linse und ein



Einer der angesagtesten Szene-Clubs der Stadt: die Ripper Bar. Die Kundschaft rekrutiert sich aus Kids mit wohlbehüteter Umgebung, Konzernkriegsveteranen, Geschäftsleuten, Rockern, Kleinkriminellen, Prominenten, Filmstars und Musikern.

Mikrofon verborgen, über die man im Chefzimmer (m) Gespräche mitverfolgen kann. Hierher werden alle Besucher gebracht, die es schaffen, einen Termin mit den Chefs der Shabs zu erhalten.

m) Chefzimmer

Das Chefzimmer hat vier Seitenräume, in denen sich die Betten und die persönliche Habe von *Pulle, Rick, Trudi* und *Zip* befinden. Der Hauptraum ist in düsterer Pracht eingerichtet, hinter einem großen Schreibtisch aus echtem Eichenholz befindet sich ein thronartiger Stuhl aus Chrom und Fellen. Die Wände werden von Gemälden des sinistren Künstlers *Bryce MacDowell* geschmückt (es handelt sich um Nachdrucke, nicht um Originale). In den Schreibtischschubladen befindet sich eine Auswahl großkalibriger Automatikpistolen und Revolver nebst Munition. Außerdem steht auf dem Schreibtisch ein Computer mit STARWEB-Terminal, von dem aus man Zugriff auf alle Überwachungseinrichtungen der Ripper Bar hat.

n) Schaltzentrale

Hier sitzt rund um die Uhr ein Shab und überwacht über die vielen Monitore die Vorgänge in der Ripper-Bar. Natürlich sind in allen Räumen, auch in den Toiletten, Kameras installiert. Ausgenommen sind nur das Besprechungszimmer, das Chefzimmer, der Gemeinschaftsraum und der Keller. Sieht der Wächter irgendetwas, das gegen die Interessen der Shabs verstößt, so löst er Alarm aus, der im Gemeinschaftsraum (k) zu hören ist und informiert die Anwesenden per PIN über die Art der Bedrohung. Im Ermessen des Spielleiters machen sich daraufhin in jedem Fall die ohnehin vor Ort befindlichen Wachen sowie gegebenenfalls bis zu 50% der im Gemeinschaftsraum befindlichen Shabs auf den Weg, um das Ärgernis zu beseitigen. Natürlich kann ein einzelner Wächter nicht immer alles sehen, und auch er raucht mal einen Joint, geht aufs Klo oder genehmigt sich einen Drink. Ohne besondere Vorsichtsmaßnahmen besteht eine Chance von 50%, daß eine auffällige Aktion der Charaktere bemerkt wird. Anderenfalls wird die Chance in fairem Ermessen des Spielleiters entsprechend reduziert.

Keller

Die Kellertür besteht aus TiPla und ist stets verschlossen. Um das Schloß zu knacken, sind Proben auf *Elektrotechnik* und *Mechanik* mit einem Modifikator von je +20 nötig. Um einen Alarm in der Schaltzentrale zu verhindern, muß außerdem eine Probe auf *Computer bedienen* mit +20 absolviert werden. Hinter der Tür führt eine Wendeltreppe aus Stahl in die Tiefe. Von unten kann man einen

muffigen Geruch wahrnehmen. Am Fuß der Treppe befindet sich ein langer Korridor, von dem drei Türen abzweigen. Auf dem Korridor patrouilliert stets ein Wächter.

Etwa in der Mitte des Korridors befindet sich ein Fluchtweg, der in der städtischen Kanalisation mündet. Von innen kann er problemlos geöffnet werden. Von außen ist der Eingang nicht sichtbar. Er kann nur mit Hilfe eines Shabs gefunden werden. Nur *Pulle, Rick, Trudi* oder *Zip* können ihn mit Einsatz ihrer ID-Karte öffnen. Ansonsten ist der Einsatz von Sprengstoff oder Schweißgeräten (Aufschweißen dauert 10 Minuten) nötig.

o) Gästezimmer

Hier halten sich *Klara* und ihre Freunde überwiegend auf. *Klara* versucht, zusammen mit *Marcy Goodman* die *Marcellus*-Texte zu entschlüsseln, während die übrigen Kids sich mit Alkohol und exotischen Drogen amüsieren. Falls die Charaktere es schaffen, bis hierher vorzudringen, werden sich *Hendrik* und *Robin* ohne Zögern auf die Eindringlinge werfen, während *Klara* und die anderen versuchen, durch die Kanalisation zu entkommen.

p) Altarraum

An den Wänden des runden Raums sind bequeme Polster verteilt. Überall stehen Feuerschalen. Vor der großen, obszönen Statue der dunklen Muttergöttin steht ein steinerner Altar mit verschlungenen Symbolen. Auf ihm befindet sich eine dunkle, krustige Masse (natürlich menschliches Blut). In einer Nische steht eine komplette Filmausrüstung. In einer Kiste befinden sich Umhänge mit okkultistischen Symbolen für *Trudi* und *Zip* sowie eine schier unerschöpfliche Auswahl an grauenerregenden Folterinstrumenten. Hinter der Statue, unter einer getarnten Bodenplatte (*Wahrnehmung* mit +20) verborgen, befindet sich ein 50 Meter tiefer und drei Meter durchmessender Schacht, in welchen die Überreste der Menschenopfer geworfen werden. Untersucht man ihn gründlich, so kann man feststellen, daß darin die Überreste von mindestens 200 Menschen liegen.

Hier halten die Shabs ihre finsternen Rituale ab und produzieren ihre Snuff-Movies. Bei der Filmausrüstung findet man genug belastendes Material, um die *InSic* zu einer spontanen Sondermission gegen die *Gravbiker*-Gang aufzurütteln.

q) Zellen

Insgesamt zwölf vergitterte Zellen beherbergen Gefangene der Shabs. Zum Zeitpunkt des Abenteuers sind sechs von ihnen belegt. In ihnen findet man völlig verängstigte Kids, die



Ich hab es gewußt! Liska hat es gründlich versaut. Zum Glück habe ich ihm befohlen, es auf eigene Faust zu versuchen. Soweit ich gesehen habe, ist er gerade vor dem Hinterausgang mit dem Einsammeln seiner Zähne beschäftigt.

*Fabius Wenker,
Bodyguard*

Schlechter Stil, Chef. Haben Sie ein Problem mit der Fürsorgepflicht gegenüber Ihren Untergebenen?

*Karla Oran,
Bodyguard*

für eine große Opferzeremonie vorgesehen sind, die in der Nacht vom 31.10. auf den 1.11.2246 stattfinden soll. Außerdem werden hier die Abenteurer eingesperrt, wenn sie sich ungebührlich verhalten. Schlüssel zu den Zellen haben der jeweilige Wächter auf dem Korridor, Pulle, Rick, Trudi und Zip.

Der Deal klingt interessant. Ich würde vorschlagen, wir warten auf Eure Warenprobe und werden dann weiterverhandeln. Aber Vorsicht bei der Ausführung, wir benutzen im schlimmsten Fall Eure Gesichtsmuskulatur als Toilettenpapier.

*Rick,
Shab*

Die Gören könnt ihr portofrei haben. Dann habe ich wenigstens wieder Ruhe im Karton!

*Trudi,
Shab*

Warum ich Zip heiße? Vielleicht weil ich hier der Zippermaskenkönig bin? Für blöde Fragen gibt's körperliche Verweise!

*Zip,
Shab*

Gespräche mit Shabs

Wahrscheinlich werden die Charaktere versuchen, mit den Shabs in Kontakt zu treten, da sie ja Hinweise gefunden haben, daß die Gruppe um Klara dies auch tun wollte. Es ist unmöglich, den Spielleiter auf alle Eventualitäten vorzubereiten, so daß Improvisationstalent gefragt ist. Es folgen einige Hinweise für die wahrscheinlichsten Aktionen der Abenteurer.

? Wie heißt euer Boß?

Falls man bei einem Wächter vorbringt, dringend mit dem Boß reden zu müssen, muß der Spielleiter die Qualität der vorgebrachten Argumente in fairem Ermessen beurteilen. Es ist eine erfolgreiche Probe auf *Beredsamkeit* oder *Diskussion* erforderlich. Waren die Argumente schlecht, so wird ein Modifikator von +15 angewendet. Wurden gar keine Argumente vorgebracht, beträgt er +20. Waren die Abenteurer so dumm, sich nicht einmal von einem besoffenen Shab vorher den Namen des Präsidenten (Pulle) oder seines Stellvertreters (Rick) zu besorgen, wird der Wächter auf jeden Fall mißtrauisch, was zu einem Modifikator von +30 führt.

Im Fall eines Erfolges werden die Abenteurer in den Besprechungsraum geführt, wo kurze Zeit später Rick in Begleitung zweier Shabs auftaucht. Wie es weitergeht, ist im Folgenden unten dargestellt.

? Ich brauche Waffen/Drogen/etc.

Naja. Etwas schwach, oder? Rick runzelt verärgert die Stirn.

"Sehe ich wie ein verschissener Dealer oder Hehler aus? Ihr tickt wohl nicht richtig. Wenn ihr was braucht, fragt die Scums. Und jetzt verpißt Euch."

Den Gesprächsverlauf jetzt noch zum Positiven zu wenden, dürfte schwierig sein. Auf jeden Fall ist eine Probe auf *Beredsamkeit* und eine gute Argumentation erforderlich. Im Falle eines Erfolges ist das Eis gebrochen (siehe unten). Gelingt es nicht, die Laune des stellvertretenden Präsidenten zu bessern, läßt er die Abenteurer von seinen Schergen vermöbeln und auf die Straße werfen. Außerdem erhalten sie lebenslanges Hausverbot.

? Ich habe Waffen/Drogen/etc.

Brillant! Ricks Interesse ist sofort geweckt, auch wenn er es sich nicht gleich anmerken läßt.

Gerissene Abenteurer haben gleich eine entsprechende Probe dabei oder zumindest auf dem Parkplatz. Falls nicht, erklärt sich Rick bei guter Argumentation bereit, die Gruppe am folgenden Tag nochmals zu empfangen.

Rick untersucht die Probe und murmelt:

"Wie kommt ihr darauf, daß wir so etwas brauchen könnten? He?"

Man sollte sich jetzt nicht entmutigen lassen, ansonsten wird man wie oben beschrieben vor die Tür gesetzt, wobei Rick zuvor die Proben natürlich "beschlagnahmt". Wird ein korrekter Deal angebahnt, ist das Eis gebrochen (siehe unten).

? Ich bin vom UKA/der InSic/etc.

Sehr schlechte Idee! Für so einen Fall haben die Shabs klare Anweisungen. Der Betreffende wird unverzüglich unter Vorspiegelung eines Treffens mit dem Präsidenten ins Besprechungszimmer geführt. Dort versuchen die Shabs, ihn kampfunfähig zu machen. Gelingt dies, so wird er in den Keller in eine Zelle gebracht, wo ihm eine kurze Karriere als Hauptdarsteller eines Snuff-Movies bevorsteht. Es dürfte schwierig werden, den Kopf dann noch aus der Schlinge zu ziehen.

? Kennst du diese Kids?

Auch kein so guter Gedanke. Stellen sich die Abenteurer im Verlauf des Gesprächs eher dämlich an, so treten die im vorangegangenen Abschnitt beschriebenen Folgen ein. Bieten sie Rick viel Geld (mindestens 10,00 EH) und geben sie dabei vor, Freunde der Kids zu sein, führt er sie in den Keller.

Das Eis ist gebrochen

Uff, geschafft. Die Charaktere werden als potentielle Geschäftspartner akzeptiert und dürfen mit in den Gemeinschaftsraum kommen. Der Weg in den Keller ist ihnen zwar immer noch untersagt, aber sie werden kein Aufsehen mehr erregen, wenn sie sich im übrigen Verwaltungsbereich herumtreiben. Im Gemeinschaftsraum nehmen sie an einer wilden Party teil und können versuchen, das Vertrauen zwischen ihnen und den Shabs weiter auszubauen.

Trudis Verrat

Irgendwann fliegt die Tür auf, und Trudi steht im Raum. Sie sieht wütend und traurig aus. Aus dem Respekt, den die Shabs ihr entgegenbringen, können die Abenteurer erkennen, daß es sich bei ihr um eine Person handelt, deren Wort einiges Gewicht haben dürfte. Sie zieht sich in eine Ecke zurück und greift sofort nach einer Flasche Schnaps.

Nun ist die Stunde der Abenteurer gekommen. Es ist relativ einfach, mit Trudi ins Gespräch zu

kommen. Bald löst sich ihre Zunge, und sie zischt:

"Ah, wie können sich Pulle und Zip nur von diesen elenden Rotzgören um den Finger wickeln lassen? Die haben doch nichts drauf. Reisigmann, wenn ich die Scheiße schon höre! Die kleine Fotze glaubt wohl, sie könnte meinen Platz einnehmen? Am Arsch die Räuber.

Ich sag Euch was, es gibt Dinge, die sind älter und mächtiger, als ihr es Euch vorstellen könnt. Hier, genau unter dieser Halle, war schon eine Kultstätte, bevor der erste Mensch über die Erde wanderte. Glotzt nicht so blöd, ich rede keinen Scheiß. Ihr scheint okay zu sein. Wenn ihr wollt, kann ich es euch zeigen. Kommt am 31. hierher und fragt nach mir. Ihr werdet etwas erleben, das ihr niemals vergessen werdet."

Bittet man Trudi, die Kultstätte gleich zu zeigen, so lehnt sie dies kategorisch ab. Falls die Charaktere aber mit listigen Worten anbieten, ihr die unbequemen Gören vom Hals zu schaffen, tritt ein gefährliches Funkeln in ihre Augen. "Okay. Aber nicht jetzt. Kommt morgen um 12:00 Uhr zum Hintereingang. Dann schlafen die Penner hier ihren Rausch aus, und wir sind ungestört. Ich bring Euch zu den Kids, ihr nehmt sie und verschwindet durch die Kanalisation. Da unten gibt es einen geheimen Fluchtweg. Ich sehe Euch dann später. Und nun verschwindet besser."

V. Höllensporen

Sobald die Charaktere die Ripper Bar verlassen haben – ob aus freien Stücken oder weil sie hinausgeworfen wurden – nimmt das Schicksal seinen Lauf. In der Nähe des Eingangs befindet sich eine von Dr. Tois Drohnen, eine faustgroße Kugel, die über einen aktiven Tarnanstrich verfügt und nicht wahrzunehmen ist. Sie nimmt die Charaktere ins Visier und folgt ihnen. Sobald sie in ihrer Nähe ist, entläßt sie unbemerkt eine Wolke der Sporen. Diese sind mit bloßem Auge nicht sichtbar, geruch- und geschmacklos. Gelingt einem der Abenteurer eine Fertigkeitstestprobe *Horchen*, so glaubt er, ein kurzes Zischen zu vernehmen. Aber dann ist es bereits zu spät. Dr. Toi und Craig Goldberg, die sich in Tois Geheimlabor, einer stillgelegten Fabrikanlage von *CyberNetRon* in der Nähe der Ripper Bar, befinden, kabela sich an den Höllenbovisten an und übernehmen unverzüglich die Kontrolle, und zwar über jeweils einen Abenteurer (zufällig zu ermitteln). Zunächst lesen sie die Gedanken ihrer Opfer und finden darin natürlich den Wunsch, Klara und ihre Gruppe zu finden. Eine willkommene Gelegenheit, sie in die Verschwiegenheit der Kanalisation zu locken und mit ihnen zu spielen.

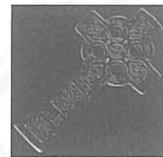
Eine arglose Stadstreicherin, die sich gerade an einem Kanaldeckel zu schaffen macht, um in der Wärme der Kanalisation die Nacht zu verbringen, kommt gerade recht. Der Spielleiter führt für jeden Abenteurer eine verdeckte Probe durch, um Wahrnehmungstests vorzutäuschen. Dann wendet er sich an die beiden Übernommenen und teilt ihnen mit:

(Den Spielern vorzulesen:)

« Ihr blickt über den schmutzigen Platz vor der Bar und traut euren Augen kaum. Etwa 15 Meter von Euch entfernt kauert eine schlanke junge Frau mit blondem Haar, deren gepflegte Kleidung weder zu dieser Gegend, noch zu ihrer derzeitigen Betätigung paßt. Sie ist gerade dabei, einen Kanaldeckel hochzuklappen. Als ihr sie anschaut, blickt sie auf und scheint euch zu bemerken. Mit einem Aufschrei springt sie in den nun offenen Kanalschacht. Kein Zweifel: das ist Klara Feldmann! »

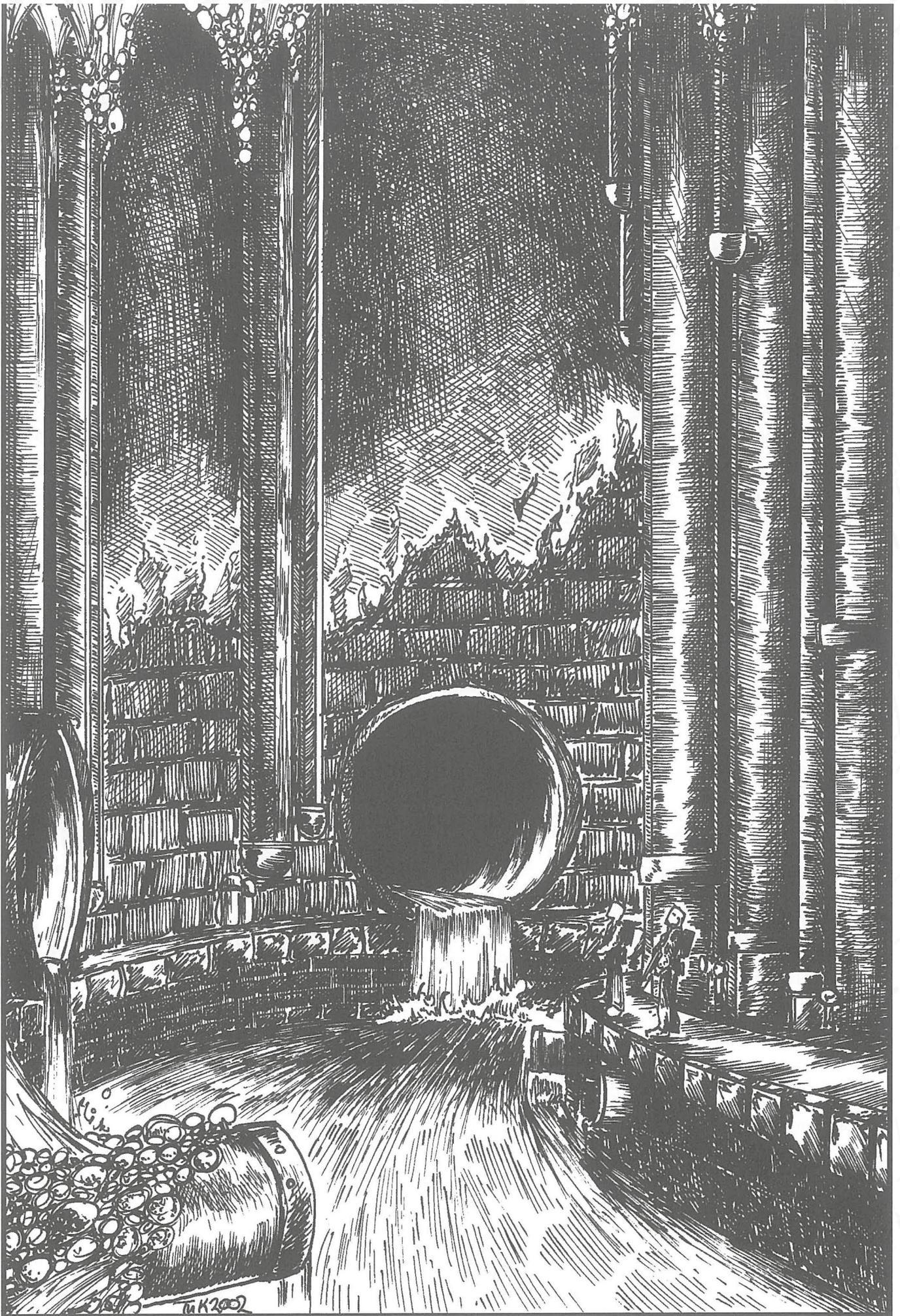
Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit werden die Charaktere der Fliehenden hinterherjagen, sie ist schließlich das Ziel ihres Auftrags. Also rasch hinterher, in die Kanalisation. Der Schacht ist schmal, an seiner Seite befindet sich eine Sprossenleiter. Von unten sind sich rasch entfernende Schritte zu hören. Es geht fünf Meter in die Tiefe, dann befinden sich die Abenteurer in einer drei Meter durchmessenden Röhre, die zu einem Drittel mit übel stinkender Brühe gefüllt ist. Am Rand der Röhre führt ein schmales Gittersims entlang. Um eine Ecke biegt die fliehende Gestalt, in der Dunkelheit kaum auszumachen.

Auch wenn sie es nicht ausdrücklich erwähnt haben, sollte der Spielleiter den Abenteurern aus dramaturgischen Gründen zugestehen, daß zumindest einer von ihnen daran gedacht hat, eine Taschenlampe mit sich zu führen. Also flugs der Fliehenden hinterher. Schließlich mündet die Röhre in einen größeren Raum, an dessen Seite sich eine kleine Plattform befindet, von der eine Sprossenleiter in die eklige Brühe hinabführt, die den gesamten Boden bedeckt und von einer Pumpe in einem Strudel weiter in die Tiefe gesaugt wird. Die Plattform ist mit Müll, ranzig riechenden Decken und Pappkar-



Der Konzern CyberNetRon produziert technische Geräte und Software für die Belange der TSU. Leider ist das hier erwähnte Projekt unter dem internen Codenamen "ArmyOp" völlig aus dem Ruder gelaufen. Noch ahnt niemand die Tragweite ...





Unterwegs in der Kanalisation der RMSM. Wer hier seine Nasenfilter vergessen hat, erlebt einen stinkig schlechten Tag.

tons übersät. Dazwischen ist eine Bewegung auszumachen.

Mit einem irren Kichern wechselt Goldberg die Kontrolle auf einen anderen Abenteurer, der eine Schußwaffe trägt. Zeit für etwas Action! Plötzlich erhebt sich die verzweifelte Stadtstreicherin mit erhobenen Händen hinter einer Kiste und wimmert:

"Bitte, ich habe nichts getan!"

Für den Abenteurer, der bereits vor der Bar übernommen wurde, ist es immer noch Klara Feldmann, die sich am Rand der Plattform hinter einer Kiste erhebt:

"Einen Schritt weiter, und ich springe!"

Der zuletzt Übernommene sieht jedoch einen Shab, der sich mit gezogener Waffe aufrichtet und *"Stirb, Schnüffler!"* ruft.

Nun überschlagen sich wahrscheinlich die Ereignisse. Sollte der bedrohte Abenteurer einen Schuß abfeuern und die Stadtstreicherin treffen, so kippt diese lautlos in die Brühe und wird sofort von der Saugpumpe erfaßt. Dies dürfte zu heftigen Reaktionen seitens des Abenteurers führen, der immer noch daran glaubt, Klara vor sich zu haben. Die Übrigen werden schlicht und ergreifend Zeugen der Hinrichtung einer harmlosen Pennerin.

Eine Durchsuchung der Kisten und des übrigen Abfalls fördert nichts zutage. Mit mulmigem Gefühl ziehen die Charaktere wieder ab, wobei sie Orientierungsproben bestehen müssen, um sich nicht hoffnungslos im Gewirr der Kanalisation zu verirren. Goldberg und Dr. Toi beschern ihnen noch einige entsetzliche Zwischenfälle: Aus einem vorbeitreibenden Müllsack wird eine Leiche, die heftig mit den Armen rudert und Klagelaute von sich gibt. Aus von der Decke wuchernden Ranken werden gierige Greifarme. Teilweise scheint der Gang immer enger zu werden. Oder eine Feuerwalze donnert durch den Tunnel auf die Gruppe zu.

All diese schrecklichen Erlebnisse sollten vom Spielleiter so vorgetragen werden, als seien sie real. Die jeweils betroffenen Abenteurer sind diejenigen, welche jeweils als Erste aktiv auf die scheinbare Bedrohung reagieren. Sie sind auch die Einzigen, die jeweils eine Probe auf den *Geisteszustand* machen müssen. Verlust und anzuwendende *Effektetabelle* (*Schock, Panik, Hysterie*) legt der Spielleiter in fairem Ermessen fest. Erst danach erklärt er den Übrigen, daß sie nichts gesehen haben.

Schließlich gerät die Gruppe tatsächlich in Gefahr. Mit einem häßlichen Knirschen bildet sich ein Riß mitten in einer Röhre. Sie bricht entzwei, und Tonnen von Geröll stürzen den Aben-

teuern entgegen. Wer eine *GES*-Probe besteht, kann unbeschadet beiseite springen. Alle anderen erleiden jeweils 1W4 TP Schaden an 1W4 Körperteilen.

Bei dem Röhrenbruch wird ein Mitglied der Gruppe von seinen Kollegen getrennt. Während die Übrigen relativ rasch einen Ausstieg aus der stinkenden Hölle finden, irrt er stundenlang durch das Labyrinth, bis er schließlich auch einen gangbaren Schacht nach oben findet und erschöpft neben einem Kanaldeckel zusammensinkt.

Böse Träume

Wer glaubt, in der Sicherheit des Hotelzimmers dem Schrecken entronnen zu sein, täuscht sich gewaltig. Goldberg und Toi schicken jeden Abenteurer nach und nach auf seinen ganz privaten Höllentrip. Aus vergangenen Abenteuern sollte der Spielleiter versuchen, sich an wunde Punkte der Charaktere zu erinnern. Die Schurken erschaffen dann gezielt Visionen, um die Schläfer in den Wahnsinn zu treiben. Dies sollte in Form kurzer, schnell improvisierter Abenteurersequenzen geschehen, unter Beachtung der Regeln im Abschnitt *Traumreiche* auf Seite 43.

Kannibalisch

In der nächsten Ausgabe des STARWEB erscheint ein aufsehenerregender Artikel (*Spielhilfe 6* auf Seite 45).

Man kann den Artikel natürlich auch selbst online suchen (www.tsu-starweb.de).

Als der Abenteurer, der während des Röhreneinsturzes von seinen Kameraden getrennt wurde, in seinem Hotelzimmer erwacht, stellt er fest, daß er einen goldenen Ehering unbekannter Herkunft an seiner rechten Hand trägt. Nachdem er aufgestanden ist, verspürt er einen starken Brechreiz und erbricht blutige Fleischbrocken. Was er mit diesen Hinweisen anfängt, kann nicht abgeschätzt werden. Der Spielleiter sollte die Reaktionen auf sein weiteres Verhalten entsprechend improvisieren.

VI. Wo sind die Kids?

Als die Abenteurer am nächsten Tag zum verabredeten Treffen mit Trudi erscheinen, teilt ihnen diese mit, daß die Jugendlichen am frühen Morgen von einer unerklärlichen Hysterie gepackt worden sind und die Ripper Bar verlassen haben. Trudi war jedoch so geistesgegenwärtig, Sven eine Wanze anzuhängen, über die eine Peilung und eine akustische Überwachung vorgenommen werden kann. Sie teilt den Abenteuern die Frequenz mit, auf der die Wanze sendet.



So ein Mist. Ich habe doch nur zwei Würste geklaut. Warum sind jetzt so viele Privatbullen hinter mir her? Bitte, ich habe nichts getan! Aaaahhhh ...

*Odette Bungel,
Stadtstreicherin*

Die Mistgören sind freiwillig abgezogen. Ich habe den kleinen Wanzen aber eine Wanze an den Wanst gehängt. Damit könnt Ihr sie bequem entsorgen!

*Trudi,
Shab*



beiter, um nach dem Rechten zu sehen. Die vormals friedlichen Demonstranten fallen ohne Warnung und ohne einen Laut von sich zu geben über sie her und reißen die schreienden Arbeiter buchstäblich in Stücke.

Dies ist der Einfluß einer Psi-Welle, die von der wilden Bovistenkolonie ausgeht und einen Massenwahn ausgelöst hat. Weitere Ausschreitungen dieser Art werden folgen, bis die Brutstätte der unheimlichen Pilze entdeckt und ausgeräuchert worden ist. Falls dies den Charakteren nicht gelingen sollte, tut es ein Team wackerer Feuerwehrleute am 02.10.2246 unter schrecklichen Verlusten durch Amokläufer aus den eigenen Reihen.

Das Intelligenteste, was die Charaktere nun tun können, ist, rasch die Flucht zu ergreifen, zumal die beiden, die als letzte unter Dr. Tois Kontrolle waren und ohnehin geistig noch etwas angegriffen sind, anfangen, spasmodisch auf den Sitzen herumzuzucken. Die Demonstranten sind geistig wie leergefegt und wollen nichts Anderes, als menschliches Fleisch zu essen. Um sie aufzuhalten, muß man sie töten oder betäuben. Sie verspüren weder Schmerz noch Angst. Diejenigen, die den Massen-Amoklauf überleben, werden einige Stunden später keine Erinnerung mehr an die Vorfälle haben. Allerdings werden auch lebenslange Fleischesser aus unerklärlichen Gründen zu Vegetariern werden.

Entführt

Nur kurze Zeit später, als sich die Abenteurer der Stelle nähern, von der die Signale kommen, und sich schon nach einem geeigneten Einstieg in die Kanalisation umsehen, können sie eine akustische Übertragung von den Jugendlichen auffangen. Da sie aufgezeichnet werden kann, ist sie als *Spielhilfe 7* (Seite 49) verfügbar.

Dumm für Klara und ihren kleinen Zirkel. Klara, die latent psi-begabt ist und sensibel auf die Wellen der Bovistenkolonie reagiert, führt die Anderen, halb in Trance, aus der Ripper Bar in die Kanalisation. Dabei stoßen sie auf Woytek und zwei Wachleute aus Dr. Tois Team, die gerade dabei sind, die Überreste eines weiteren fehlgeschlagenen Experiments einzusammeln. Tois Schergen sind abgebrühte Söldner und haben keinen Bedarf an unangenehmen Zeugen. Daher fackeln sie nicht lange. Michael, der als erster davonrennen will, bezahlt seine Feigheit mit dem Leben. Die übrigen Kids ergeben sich widerstandslos. Die Wachleute treiben ihre Gefangenen in einen abgeschirmten Tunnel, der zu einem offiziell stillgelegten Labor-komplex von *CyberNetRon* führt.

Welche dunklen Geheimnisse birgt die Kanalisation der RMSM?

"Die Mistkröten sind zwar weg, aber wer weiß, wie lange. Ich will, daß ihr dafür sorgt, daß sie wegbleiben, verstanden?"

Folg' dem Signal nach meinen Anweisungen. Rechts, rechts, links, rechts, links, äähhh, wo war ich jetzt?

Debbie Rowers, Bodyguard

In ihrem Wagen können die Charaktere eine Peilung vornehmen. Sie stellen fest, daß sich ihre Ziele offenbar noch ganz in der Nähe aufhalten. Das Signal kommt aus Richtung des Rheinufer. Anhand der Tonübertragung läßt sich vermuten, daß sie sich in einem engen Raum aufhalten, möglicherweise in der Kanalisation. Der Abenteurer, der am Vortag von der Gruppe getrennt worden war, muß beim Gedanken an die Kanalisation eine GZ-Probe bestehen, um nicht von panischer Angst ergriffen zu werden.

Zombies

Auf der Spur der Jugendlichen passiert die Gruppe einen noch halb in Betrieb befindlichen Fabrikkomplex. Vor dem Tor haben sich einige Dutzend Menschen versammelt, um friedlich gegen die ständige Verschmutzung des Stadtbezirks *Maineck* zu demonstrieren. Als der Graver der Charaktere das Haupttor passiert, werden sie plötzlich Zeugen unglaublicher Ereignisse. Die Bewegungen der Menschen vor dem Tor werden langsamer und wirken mit einem Mal seltsam hölzern. Einige von ihnen wenden sich dem Graver zu. Ihre Augen sehen tot und leer aus, ihre Münder öffnen und schließen sich wie die von Fischen auf dem Trockenen. Aus der Gruppe lösen sich ein Dutzend Personen und wanken auf den Wagen zu. Die Übrigen reißen mit roher Gewalt den Zaun zum Fabrikgelände nieder. Aus der Fabrik nähern sich einige Ar-

Als Scout hättest Du sicher ein prima Auskommen. Glückwunsch zu Deinem Richtungssinn!

Fabius Wenker, Bodyguard

Die Charaktere finden schnell einen Zugang zur Kanalisation und können, falls einem von ihnen eine Fertigkeitsprobe *Spurenlesen* gelingt, innerhalb von fünf Minuten den Ort finden, an dem die Jugendlichen in die Gewalt von Dr. Tois Schergen geraten sind. Gelingt keine Probe, so dauert die Suche etwa 20 Minuten. Am Ort des Geschehens, einer Plattform ähnlich der, an welcher die Pennerin ihr Ende gefunden hat, findet man ein paar frische Einschußlöcher und Blutspritzer an der Wand. Gelingt eine Wahrnehmungsprobe, so finden sie in der Gülle treibend einen kleinen Rucksack mit ein paar Reiseutensilien und einer ID-Karte auf den Namen *Michael Kim*. Der Rucksack ist ebenfalls blutverschmiert.

Wird die Gegend sorgfältig abgesucht, so kann mittels einer weiteren *Wahrnehmungsprobe*, auf die jedoch ein Modifikator von +20 anzuwenden ist, ein getarntes Schott in der Wand der Kanalröhre gefunden werden. Es kann offenbar nur von der anderen Seite der Wand aus geöffnet werden.

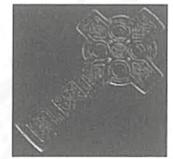
Anhand der mitgehörten Szene könnten schlaue Charaktere auf den Gedanken kommen, daß sich ein Mitglied von Klaras Gruppe der Gefangennahme entziehen konnte. In der Tat verbirgt sich Ginger Olden, halb wahnsinnig vor Angst, unter dem Steg, bis zum Hals im Abwasser. Von sich aus wird sie sich den Abenteurern nicht zu erkennen geben. Falls die Charaktere nach ihr rufen und beruhigend wirken (im Zweifelsfall sind Proben auf *Beredsamkeit* oder *Psychologie*

fällig) kommt sie hervor und fällt, nachdem sie aus der stinkenden Jauche geborgen ist, dem nächstbesten Abenteurer weinend um den Hals.

Ginger ist dankbar über ihre Rettung, wird aber keinerlei Hinweise auf irgendwelche geplanten kultischen Handlungen geben. Wird sie direkt damit konfrontiert, so behauptet sie, die Kids seien allesamt nur an keltischer Frühgeschichte interessiert. Auf die Shabs angesprochen wird sie behaupten, sie hätten eine Weile mit den Grabvikern rumgehungen, dann seien diese aber zu aufdringlich geworden und deshalb habe man sich in die Kanalisation abgeseilt, um ihnen zu entweichen.

Die Mörder von Michael beschreibt sie als einen Scum mit auffälligem Buckel und zottigem Haar in einem fleckigen Kittel sowie zwei Männer in dunklen Overalls mit Gesichtsmasken. Sie kann sich an keinerlei Erkennungszeichen erinnern.

Was die Charaktere weiter mit Ginger tun, liegt in ihrem eigenen Ermessen. Die beste Möglichkeit wäre wohl, sie bei der Zweigstelle von Sears Pacific im Stadtbezirk *Frankfurt* abzuliefern. Das Schott, durch das die Entführer verschwunden sind, ist von außen unüberwindlich, wenn man nicht eine Sprengung vornehmen will, was aber in Anbetracht der vielen Faulgase in der Kanalisation zu einem flammenden Inferno einschließlich Totalauslöschung der Abenteurergruppe führen dürfte. Im Moment werden sie von Halluzinationen verschont, aber nur, weil



Laßt mich los, ihr Penner! Ich will nicht sterben! Verrecken sollt ihr!

*Ginger Olden,
Kid*

Nette Tussi. Und so dankbar gegenüber ihren Rettern.

*Ortwin Liska,
Bodyguard*

Pilze? Menschen? Egal! Feuer!



*Himmel hilf!
Mir wird schon
wieder so
schwummrig.
Weißt Du, daß
Dein Arm echt
lecker aussieht!
War nur ein
Scherz ...*

*Ortwin Liska,
Bodyguard*

*Hölle und
Fickalarm! Jetzt
kochen wir den
Rookies mal
richtig das
Gekröse aus!*

*Pulle,
Shab*

*Was meinte der
Konzernfuzzi mit
dem Satz: Keine
Gefangenen? Ich
begehe für diese
durchgeknallten
Technobonzen
keinen Mord!*

*Debbie Rowers,
Bodyguard*

Dr. Toi gerade mit Klara und ihren Freunden beschäftigt ist und keine aktive Kontrolle ausübt. Verweilen sie zu lange untätig vor dem Schott, wird er aber wieder zuschlagen, mit den vom Vortag schon bekannten Effekten. Er wird diesmal aber versuchen, die Charaktere gegeneinander aufzuhetzen.

VII. Dr. Toi

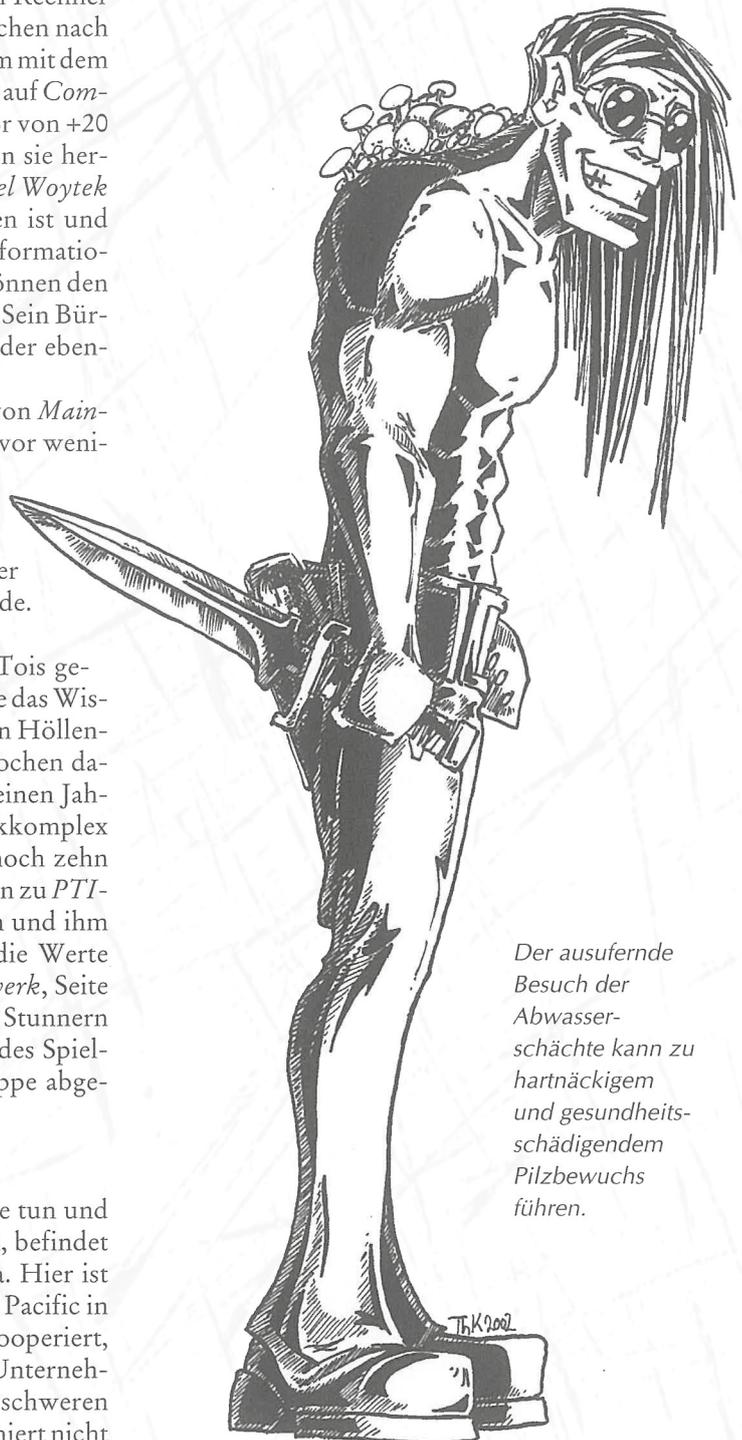
Die Charaktere befinden sich in einem Dilemma. Sie haben keine wirklich stichhaltigen Hinweise auf die Identität von Klaras Häschern. Es gibt eigentlich nur zwei naheliegende Lösungsmöglichkeiten. Sie hacken sich in den Rechner der Einwohnermeldebehörde und suchen nach Daten über einen eingebürgerten Scum mit dem Namen *Woytek*. Hierzu ist eine Probe auf *Computer bedienen* mit einem Modifikator von +20 erforderlich. Gelingt diese, so können sie herausfinden, daß ein Scum namens *Carel Woytek* vor zwei Jahren eingebürgert worden ist und nun für *CyberNetRon* (offizielle Informationen über den Konzern auf Seite 33, können den Spielern vorgelesen werden) arbeitet. Sein Bürge war ein gewisser *Dr. Hiroko Toi*, der ebenfalls bei *CyberNetRon* angestellt ist. Ein Blick in die Grundbuchauszüge von *Maineck* offenbart, daß *CyberNetRon* bis vor wenigen Jahren einen mittlerweile stillgelegten Laborkomplex in diesem Stadtbezirk betrieben hat. Es liegt, welch ein Wunder, ziemlich exakt über der Stelle, wo Michael ermordet wurde.

Auf dem Gelände befindet sich Dr. Tois geheimes Laboratorium, in dem er, ohne das Wissen seiner Vorgesetzten, einen eigenen Höllenbovisten hält und bereits seit vier Wochen damit experimentiert. Offiziell hat er seinen Jahresurlaub genommen. In dem Fabrikkomplex halten sich außer ihm und *Woytek* noch zehn ehemalige *SEK*-Soldaten auf, die schon zu *PTI*-Zeiten dem Doktor unterstellt waren und ihm nach *Terra* gefolgt sind. Sie haben die Werte typischer *SEK* aus dem *Grundregelwerk*, Seite 139. Sie sind mit Energiekarabinern, Stunnern und Gasgranaten ausgerüstet (Wahl des Spielers, sollte auf die Stärke der Gruppe abgestimmt sein).

Mit der InSic

Falls die Charaktere das naheliegende tun und Jordan Rademacker Bericht erstatten, befindet dieser sich in einem echten Dilemma. Hier ist ein Mord geschehen, und wenn Sears Pacific in diesem Fall nicht mit den Behörden kooperiert, kann das eine Menge Ärger für das Unternehmen bedeuten. Rademacker tut also schweren Herzens das einzig Richtige: er informiert nicht

die lokale Polizei, sondern die für die *RMSM* zuständige Dienststelle der *InSic*, da das Leben der Tochter einer Politikerin in Gefahr ist. Er besteht jedoch darauf, daß seine eigenen Leute dem Einsatz beiwohnen dürfen. Die Abenteurer werden angewiesen, sich mit Ginger unverzüglich zur Zentralbehörde des Stadtbezirks Frankfurt zu begeben. Innerhalb einer Stunde nach der Berichterstattung durch *Sears Pacific* treffen zwei Chopper ohne Kennzeichnung ein. Die Charaktere und Ginger werden hineingebeten und sehen sich zwei freundlichen Agenten (*Müller* und *Schulz*) gegenüber, die sich in



*Der ausufernde
Besuch der
Abwasser-
schächte kann zu
hartnäckigem
und gesundheits-
schädigendem
Pilzbewuchs
führen.*

Begleitung von insgesamt 12 Soldaten in *SEK*-Panzerungen ohne Rang- und Einheitsabzeichen befinden. Jeder der Agenten übernimmt die Führung von sechs Soldaten. Die Charaktere werden einer der Gruppen angegliedert und gebeten, sich im Hintergrund zu halten. Anschließend wird der stillgelegte Fabrikkomplex gestürmt. Die Spielwerte der Agenten entsprechen denen typischer Sicherheitsagenten (*Grundregelwerk*, Seite 130). Sie sind mit Automatikpistolen der Marke *Luger .357 "Automag"* und Gewehren vom Typ *EXtra "Cleaner"* ausgerüstet. Die Werte der Soldaten entsprechen denen typischer *SEK*-Field Lieutenants, mit Energiekarabinern vom Typ *Mauser EK 2b*, Spreng- und Splittergranaten sowie Pistolen der Marke *Smith & Wesson "Roaster"*. Weiter unter *Showdown*.

Mit den Shabs

Eine etwas exotische Variante, aber auch denkbar, falls vorher gute Kontakte zu den Gravbikern geknüpft wurden. Die Charaktere wenden sich an Pulle und weisen ihn darauf hin, daß sich in seinem Revier ein Fremder niedergelassen hat, der obendrein noch seine ehemaligen Gäste in seine Gewalt gebracht hat. Das kann der Bandenchef natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Obwohl Trudi gegen die Rettung der ehemaligen Gäste protestiert, gibt er den Charakteren zehn seiner Männer unter der Führung von Rick mit auf den Weg. Gemeinsam macht man sich auf, um in dem stillgelegten Fabrikkomplex nach dem Rechten zu sehen. Die Spielwerte der Shabs finden sich im Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 36). Weiter geht es unter *Showdown*.

Mit CyberNetRon

Wenden sich die Charaktere direkt an den Konzern, so täten sie gut daran, nicht direkt mit wüsten Anschuldigungen gegen Dr. Toi loszulegen, sondern vielleicht dezenter vorzugehen, beispielsweise mit dem Hinweis, eine Verbrecherbande nutze das Eigentum des Konzerns als Quartier. Ein Großkonzern fackelt in solchen Fällen nicht lange. Aus dem Stadtbezirk *Frankfurt* wird eine Werkschutzeinheit von 11 Personen entsandt, eine davon mit den Spielwerten eines *SEK*-Field Lieutenant und 10 mit den Spielwerten einfacher *SEK* (*Grundregelwerk*, Seite 139). Sie sind mit Stunnern der Marke *PTI "Dreamer"*, Betäubungsgasgranaten und Energiekarabinern der Marke *Mauser EK 2a* ausgestattet.

Die Charaktere werden als Zeugen auf den Einsatz mitgenommen. In einem Chopper landet man direkt auf dem Hof der Fabrikanlage, wozu auch dezent vorgehen, schließlich ist dies hier Konzerneigentum! Weiter bei *Showdown*.

Ganz allein

Keine so gute Idee. Ein Teil der Gruppe dürfte immer noch von den schrecklichen Erlebnissen in der Kanalisation angegriffen und entsprechend labil sein. Aber wahre Helden kennen eben keine Furcht. Also allen Mut zusammennehmen und ran an den Feind.

Showdown

Still und scheinbar verlassen liegt der Fabrikkomplex. In der unteren Ebene jedoch bereiten sich Dr. Toi und seine Mitstreiter auf ein heftiges Verteidigungsgefecht vor, da er davon ausgeht, daß die Charaktere, deren Beweggründe er kennt, versuchen werden, Klara zu befreien. Das heißt, die Mitstreiter bereiten sich darauf vor. Dr. Toi plant seine Flucht durch die Kanalisation, und er nimmt Klara als Geisel mit. Falls die Gruppe zu dämlich ist, eine Wache vor dem Ausgang in das Kanalisation zu postieren, hat sie es nicht besser verdient.

Mittlerweile sitzt Woytek auf Befehl des Doktors beim Bovisten und übernimmt abwechselnd die Kontrolle über einzelne der vorrückenden Angreifer. Der Sturm auf den Fabrikkomplex sollte einem Alptraum gleichen. Bestialische Schrecken springen aus dunklen Ecken, die Decke stürzt ein, Kameraden fangen an zu brennen ... bis das Untergeschoß erreicht ist, sollte jeder der Anwesenden einiges an *Geisteszustand* eingebüßt haben. Auch etwaige Begleiter sind nicht ausgenommen. Bei Einsätzen innerhalb der Stadtmetropolen tragen Soldaten ihr Visier nicht zwangsläufig immer geschlossen, und es sind einige Sporenkapseln auf dem Gelände verteilt.

Außenanlagen

Hier befinden sich einige Kräne, unzählige Container, Landeplätze für Chopper und Parkplätze für Pkw und Lkw. An der mit a) markierten Stelle befinden sich zwei von Tois Wachen, die ein Stunnergeschütz bedienen.

Obergeschoß

An der mit b) markierten Stelle ist der offensichtlichste Eingang zum Hauptgebäude. Dort ist allerdings auch eine tückische Falle in Form einer Robokanone der Marke *Colt "Whirlwind"* versteckt, die beim Überschreiten einer Lichtschranke in Kniehöhe den Eingang unter Feuer nimmt. Denn Hintereingang bei c) bewacht ein weiterer von Tois Schergen.

Erdgeschoß

Überall liegen Trümmer und Container herum. Bei d) findet man einen stillgelegten Fahrstuhl, man kann sich aber mittels Klettern durch den Schacht ins Untergeschoß bewegen. Das ei-

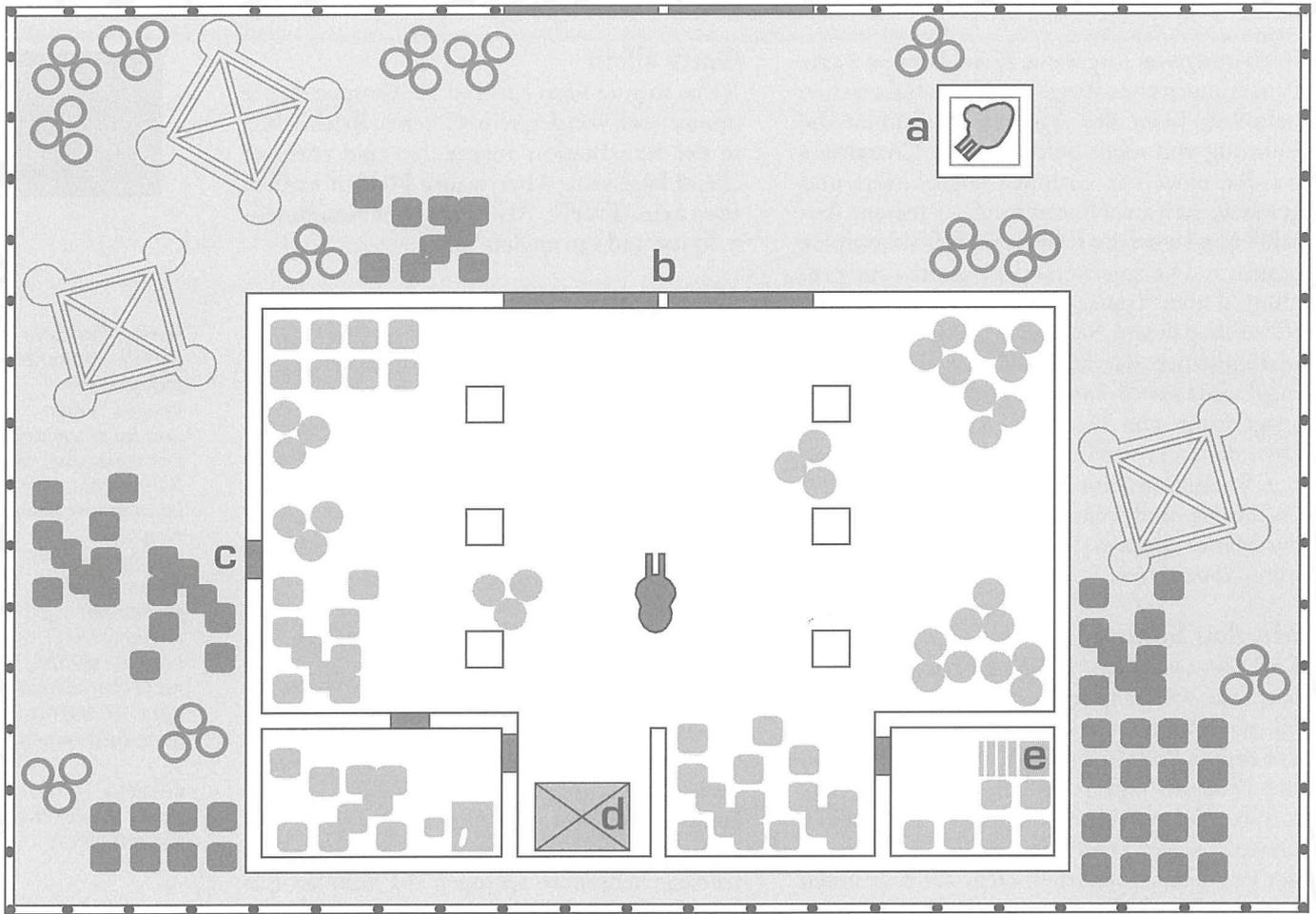


Sorgen Sie dafür, daß die Unternehmung ohne Imageschaden und im Sinne des Konzerns über die Bühne geht. Wir können uns keine Negativmeldungen leisten. Die planetaren Forschungsprojekte dürfen nicht den Hauch einer Verdächtigung bekommen!

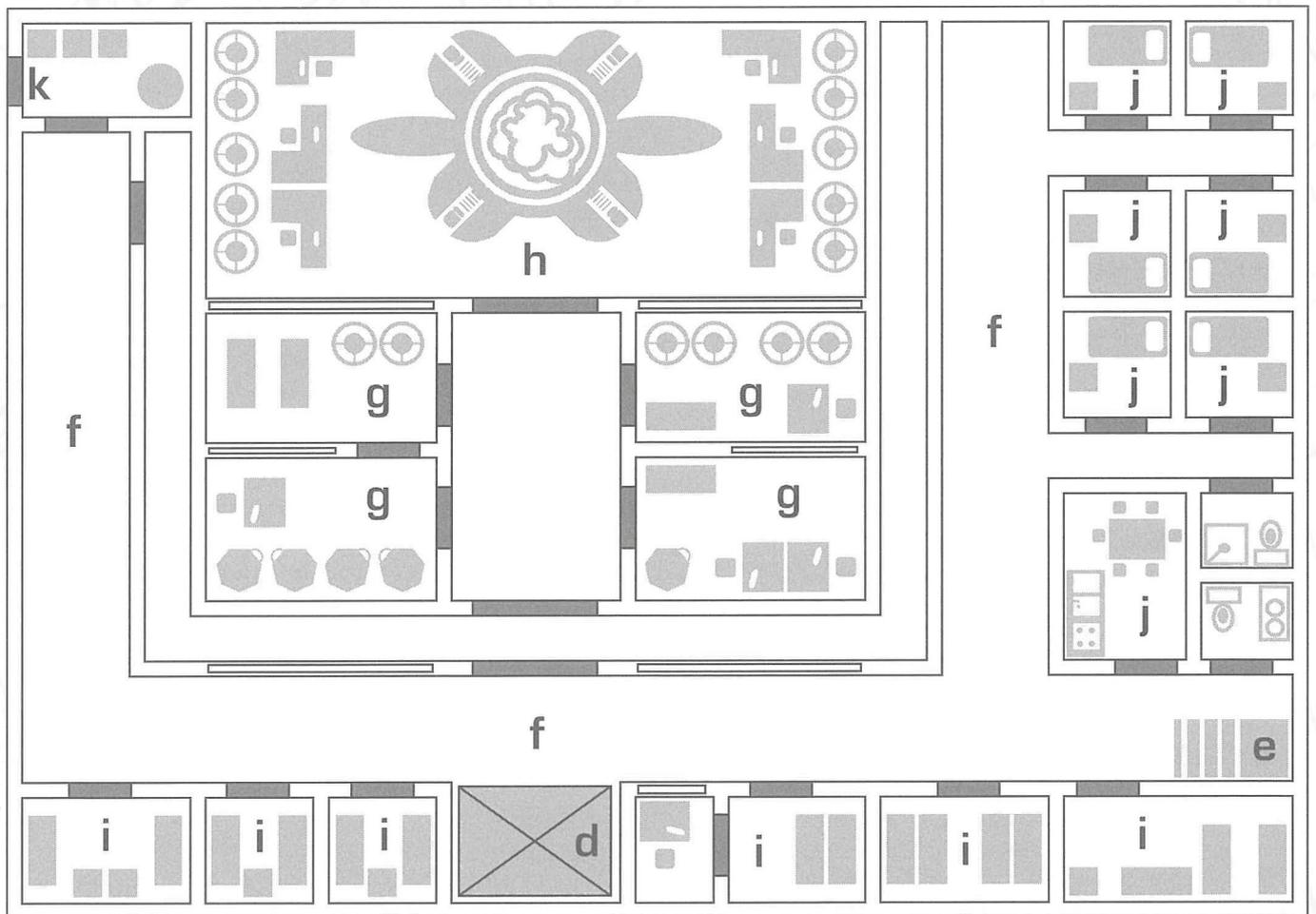
*Geoffrey Hunk,
Leiter Werkschutz
CyberNetRon*

*Ich ... brenne ...
egal ... Hunger ...
Gehirn ...
aufessen ...*

*Ortwin Liska,
Bodyguard*



Erdgeschoss Fabrikkomplex



Untergeschoß Fabrikkomplex

gentliche Treppenhaus liegt hinter einer Stahl-tür bei e), hinter der zwei weitere Wachen das Feuer auf jeden eröffnen, der durch die Tür tritt.

Kellergeschoß

Hier sieht alles viel ordentlicher aus. Der Boden ist (dank Woytek) sauber gefegt. Es riecht nach Desinfektionsmitteln.

f) Hauptkorridor:

Hier patrouillieren zwei Wächter. Sie schießen auf jeden, der nicht zu Tois Team gehört.

g) Labor:

Der Raum ist vollgestopft mit Operationstischen und allerlei verwirrenden Instrumenten. In mehreren mit grünlicher Flüssigkeit gefüllten Tanks liegen menschliche Leichen. Ihre Schädeldecken sind geöffnet und ihre Hirnkammern mit Pilzgewächsen überwuchert. Ein richtig ekelhafter Anblick, der durchaus noch einen *Schock* und den Verlust eines Punktes GZ verursachen kann.

Ein Computer enthält alle Aufzeichnungen über den Höllenbovisten. Befinden sich *InSic*-Agenten in der Gruppe, so wird alles beschlagnahmt. Sind Angestellte von *CyberNetRon* mit dabei, so fliegt eine extra für solche Zwecke vorgesehene Naphalmgranate durch ein "Versehen" direkt in die EDV. Ups ... kann ja passieren, nach so vielen Halluzinationen!

h) Pilzkammer

Der Eingang zu diesem Raum wird von einem Wächter verteidigt. Hier ist das Zentrum des Grauens, und die beiden zuletzt "besessenen" Charaktere (oder NSC) brechen mit Schaum vor dem Mund zusammen. Die direkte Gegenwart ihres "Meisters" ist zuviel für sie. In einem durch eine Schleuse gesicherten Raum sitzt Woytek, der eine organische Datenhaube trägt, aus der sich ein darmartiges Kabel windet. Und über ihm ragt ein riesiger, ekelhafter Pilz auf, der die ganze Zeit zuckt und ruckelt. Woytek sieht irgendwie entrückt aus, aus seinem Mundwinkel rinnt ein Speichelfaden. Wenn er jetzt nicht ausgeschaltet wird, schnappt er sich den gefährlichsten Anwesenden und teilt eine letzte Packung aus! Nun scheiden sich die Geister. Sind Angestellte von *CyberNetRon* bei der Gruppe, eröffnen sie vernichtendes Feuer auf den Raum und Woytek und brennen den Pilz nebst dem unglücklichen Schergen mit Stumpf und Stil nieder.

Sind jedoch *InSic*-Agenten bei der Gruppe, so ... hm ... sieht interessant aus. Ob der Pilz für dieses Chaos verantwortlich ist? Ob er von militärischem Nutzen wäre? Sei's drum, alles wird beschlagnahmt, Woytek verhaftet und per Funk sofort eine Biohazard-Sondereinheit angefor-

dert, um den seltsamen Pilz abzuholen. Das sind wichtige Beweismittel! Und wehe, einer der Charaktere wagt es, etwas kaputtzumachen!

Ein besonders perfider Spielleiter könnte, falls er der Meinung ist, daß seine Gruppe noch nicht genug gelitten hat, etwa bei der Gruppe befindliche Shabs auf die Knie gehen und den Pilz als Inkarnation der Muttergöttin anbeten lassen ... eine vertrackte Situation für die Charaktere ...

i) Lagerräume

Hier sind die Kids (mit Ausnahme von Klara) eingesperrt, und sie sind mit den Nerven völlig am Ende. Toi hat sie allesamt furchtbar verprügelt. Sie stellen keine Gefahr dar und denken auch nicht an Flucht. Ansonsten befinden sich Kisten mit Nahrungsmitteln und verschiedenen Geräten hier.

j) Wohn- und Schlafräume

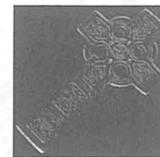
Einfache, saubere Zimmer mit den Habseligkeiten der Wächter, Dr. Tois und Woyteks. In Tois Spind befindet sich ein mit einem Sprengsatz (wie Sprenggranate) gesicherter Koffer. Er muß an den Scharnieren geöffnet werden, ansonsten explodiert der Sprengsatz und vernichtet den Inhalt. In seinem Inneren sind mehrere Holokristalle mit Filmen, für deren Besitz allein dem Doktor die Sicherheitsanstalt blühen dürfte.

Fluchttunnel

Schließlich erreicht man den Fluchttunnel bei k). Der Ausgang wird von den letzten beiden Wachen mit fanatischem Eifer verteidigt. Sie haben dazu Deckung hinter zwei umgestürzten Schränken genommen. Falls, wie oben bereits erwähnt, keine Wache vor dem Ausgang platziert worden ist, ist Doktor Toi mit einem am Rheinufer in einem Geheimversteck liegenden Boot über alle Berge. Klaras Leiche wird am nächsten Morgen im Fluß treibend gefunden. Die Charaktere befinden sich somit in einer üblen Lage, wie im Kapitel *Konsequenzen* (Seite 33) beschrieben...

Wurde jedoch eine Wache aufgestellt, befindet sich Dr. Toi in der Klemme. Zwar hat er Klara, aber er sitzt in seinem Tunnel wie eine Ratte in der Falle. Sobald man sich ihm nähert, hebt er seinen Nadler an die ungeschützte Kehle der jungen Frau.

"Zurück, oder ich mache Schaschlik aus ihr. Ihr Narren, glaubt ihr etwa, das sei auf meinem Mist gewachsen? Ich war nur ein Befehlsempfänger. Ich habe meine Anweisungen von ganz oben erhalten. Ich ..."



Was hat das blöde Pilzragout denn mit dem Erfinder des Kühlschranks zu tun? Wie hieß der? Kälten, Kelten ... nee. Ich hab's vergessen ...

*Ortwin Liska,
Bodyguard*

Den Spruch "Napalm hilft" habe ich aus der Militärzeit anders in Erinnerung. Hier hilft's nur den Konzernis.

*Karla Oran,
Bodyguard*

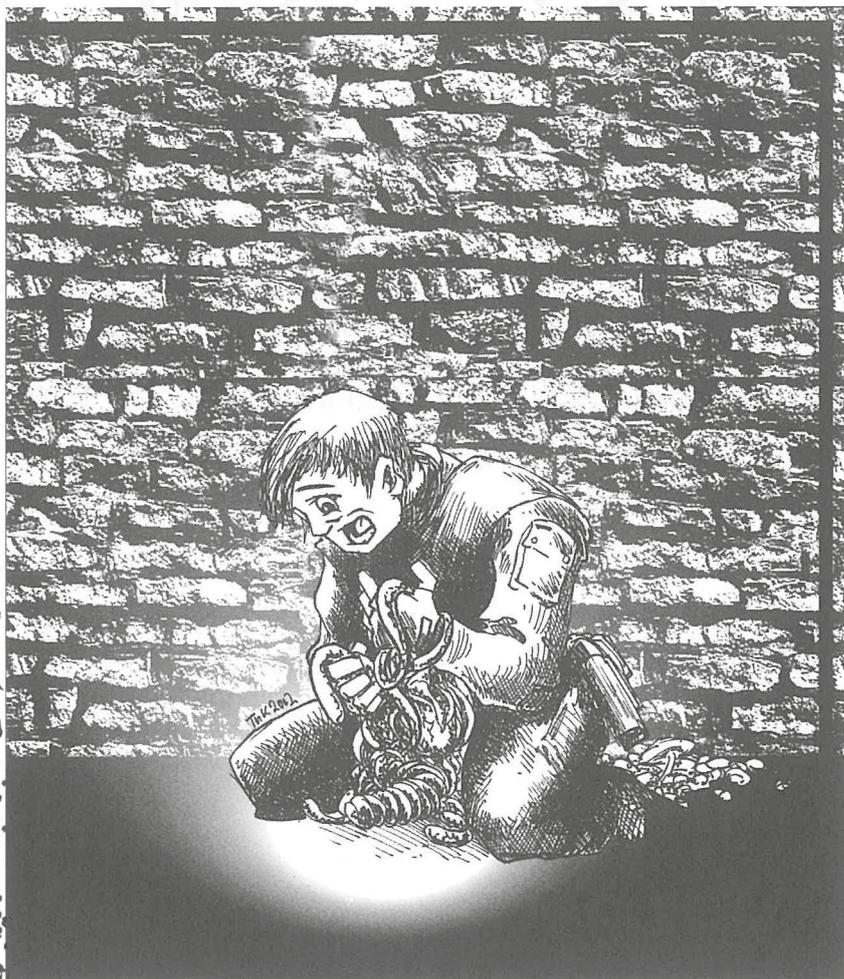
Warum haben Sie ihn erschossen? Er hatte den Satz noch nicht einmal zu Ende gesprochen. Da ist doch was faul. Ok, ok! Sie brauchen die Pistole nicht auf mich zu richten. Der Typ hatte es sicher verdient.

Debbie Rowers,
Bodyguard

Wenn die Bauchdecke sich öffnet, ist richtig Stimmung im Bus!

Hier gibt es zwei Möglichkeiten, wie der Doktor in seiner Schlußansprache rüde unterbrochen werden könnte. Befinden sich *InSic*-Agenten bei der Gruppe, so jagt spätestens in diesem Moment einer von ihnen Toi eine Kugel durch den Kopf. Schließlich ist man auf solche Situationen trainiert, kennt nicht alle streng geheimen Regierungsprojekte und möchte verhindern, daß jetzt verfängliche Worte wie: "... habe im Auftrag der Regierung gehandelt" fallen. Und eine Erklärung für den Schuß? He, er hatte eine Geisel, und die Schußbahn war frei. Keine weiteren Fragen, Euer Ehren. Sollten hingegen Werkschutztruppen von *CyberNetRon* anwesend sein, so hat ihr Einsatzleiter von Craig Goldberg eine klare Anweisung. Auch in diesem Fall wird dem Doktor ein finaler Rettungsschuß verpaßt, bevor er irgendetwas Verfängliches ausplaudert. Sind die Charaktere allein oder mit den Shabs unterwegs, kann der Doktor seine rührende Ansprache vollenden, falls ihm keiner der Abenteurer vorher den Mund stopft.

"Ich wurde von Craig Goldberg dazu gezwungen, all das zu tun. Verstehen Sie? Die Pilze. Kontrolle ... ich, ich wollte das nicht. Lassen Sie mich gehen, und ich lasse die Kleine frei."



Jeder Charakter, der eine *Psychologie*-Probe besteht, erkennt, daß der Schweinehund genau das nicht tun wird. Also gibt es nur zwei Möglichkeiten. Den Dreckskerl erledigen, oder ihn von der Sinnlosigkeit einer Flucht überzeugen. Hierzu braucht die Gruppe gute Argumente, die mit erfolgreichen Proben auf *Psychotherapie* oder *Beredsamkeit* gestützt werden können. Der Ausgang liegt, abhängig von den weiteren Aktionen, im fairen Ermessen des Spielleiters.

Klara und den überlebenden Kids ist die Lust aufs Okkultieren jetzt aber erst einmal gründlich vergangen. Mit Tränen in den Augen danken sie ihren Rettern und wollen nur noch eins: Heim. Sind sie nicht süß? Die könnten doch kein Wässerchen trüben. Selbst dem hartgesottentesten Soldaten steigt beim Anblick der ängstlich blickenden Kulleraugen das Wasser in die Augen. Das da gefährliche Kultisten? Wer glaubt denn so was ...

Pilziges Finale

In diesem Moment bricht die Hölle los. Eine weitere Psi-Welle geht von der wilden Bovistenkolonie aus. Jeder der Anwesenden muß eine GZ-Probe machen. Wem sie nicht gelingt, der wendet sich mit staksigen Bewegungen der Kanalisation zu und schreitet schnurstracks durch einige Tunnel zu einer Kammer, die über und über mit eklig leuchtenden Pilzen überwuchert ist, die entfernt an die Monstrosität in Dr. Tois Labor erinnern. Hält man die Betroffenen fest, so werden sie wild und fangen an, um sich zu beißen oder mit dem nächstbesten Gegenstand auf ihre Helfer einzuprügeln. In der Pilzkammer ist die Atmosphäre für die nicht Betroffenen schier unerträglich. Mehrere Dutzend Menschen sind, teils tot, teils lebendig, in dem Raum verteilt und größtenteils von Pilzen überwuchert. Hier findet man auch *Ginger Olden*, falls sie nicht zuvor von den Charakteren geborgen worden ist. Die beste Idee wäre, eine Rettungseinheit der Feuerwehr zu rufen, die Opfer abzutransportieren und die Pilzkammer mit den schärfsten verfügbaren Chemikalien radikal zu säubern.

VIII. Das Ritual

Falls die Charaktere der *InSic* keinen Hinweis auf bevorstehende Menschenopfer in der Ripper Bar geben, werden die bedauernswerten Gefangenen, wie in jedem Jahr zu Samhain, der dunklen Muttergöttin geopfert werden. Sollte die Pilzkolonie noch aktiv sein, so haben die Shabs diesmal einen ganz besonderen Flash und erleben die abartigsten Wahnvorstellungen von Dämonen und Bestien, was dazu führt, daß sie sich gegenseitig stark dezimieren und für eine

ganze Weile aus der aktiven Kriminellenszene der Metropole verschwinden.

Ist die *InSic* involviert, so stürmen am 31.10.2246 Schlag Mitternacht Agenten zusammen mit Kommandos der *Roten Falken* die Ripper Bar, um die Shabs auf frischer Tat zu ertappen. Es kommt zu einem heftigen Kampf, in dessen Verlauf alle Shabs (bis auf wenige Flüchtlinge unter der Führung von Rick, die es lebend bis in die Kanalisation schaffen) getötet werden. Aber auch auf Seiten der *InSic* ist der Blutzoll hoch. Die Überlebenden des legendären Ripper-Bar-Massakers berichten einhellig, sie seien von Dämonen der Hölle attackiert worden und die Toten hätten sich erhoben, um die entmenschten Gravbiker zu schützen. Fakt ist, daß bei den nachfolgenden Obduktionen festgestellt wird, daß etwa 50% der toten Falken und Agenten durch Kugeln ihrer Kollegen gefallen sind. Der Fall wird niemals gänzlich aufgeklärt. Die Untersuchungsergebnisse verschwinden, wie in solchen Fällen üblich, in den Aktenschränken des Sicherheitsministeriums.

Es ist unwahrscheinlich, daß sich die Charaktere persönlich an der Razzia gegen die Shabs beteiligen. Sollten sie jedoch unter dem Hinweis darauf, sie seien wichtige Zeugen, unbedingt mit dabei sein wollen, kann der Spielleiter seine garstige Phantasie voll ausleben und ihnen ein grauenerregendes Blutbad präsentieren. Hierbei verschwimmen Realität und Wahnsinn, und wenn alles vorbei ist, kann sich niemand mehr erinnern, was eigentlich genau vorgefallen ist.

IX. Konsequenzen

Falls Klara lebendig geborgen wurde, erhalten die Charaktere einen Bonus von jeweils 50,00 EH zusätzlich zu ihrem regulären Gehalt. Darüber hinaus haben sie bei Senatorin Feldmann einen Stein im Brett, was sich in zukünftigen Abenteuern, vor allem auf *Tau Ceti*, durchaus positiv auswirken kann. Finden die Charaktere handfeste Beweise für eine Verwicklung von Klara in einen menschenverachtenden, verbotenen Geheimkult, so wird die junge Dame in die Obhut begabter Therapeuten gegeben, und ihre Karriere als Hohepriesterin endet hier. Falls nicht, könnte sie in der Zukunft noch von sich reden machen.

Sollten es die Charaktere hingegen richtig vermasseln und sollte dies der Senatorin bekannt werden, so haben sie sich eine mächtige Feindin in der Regierung von *Tau Ceti* mit einflußreichen Freunden in der Regierung der *TSU* gemacht, die alles daran setzen wird, ihre Karrieren zu ruinieren. Da auch die Verwandten der meisten übrigen Jugendlichen nicht ohne Einfluß sind, täten die Charaktere im Falle ihres

Scheiterns gut daran, sich zumindest im *Tau Ceti*-System nie mehr blicken zu lassen. Überflüssig zu sagen, daß sie ihren Job bei *Sears Pacific* verlieren und sich nach einer neuen Lebensgrundlage umsehen können.

Falls der Inhalt des Labors den Charakteren in die Hände gefallen ist und sie wichtiges Material unbemerkt beiseite schaffen, können sie sich, falls sie skrupellos genug sind, bei jedem Konzern, der sich mit Biotechnologie befaßt, eine goldene Nase verdienen. Geben sie alles brav bei der Regierung ab, so erhalten sie eine Belobigung für Bürgertreue, und die *InSic* startet ein neues Forschungsprojekt. Gratuliere, Bürger.

Falls *Toi* überlebt oder Goldberg, der sich zum Zeitpunkt des Überfalls auf das Labor auf der Arbeit befindet, vor Zeugen belastet, wird dieser vor Gericht gestellt und für den Rest der Ewigkeit weggesperrt. Sollte er hingegen davonkommen, so haben sich die Charaktere einen unnachgiebigen und grausamen Feind geschaffen.

X. Konzerne und Unternehmen CyberNetRon

Das in Form einer Aktiengesellschaft betriebene Unternehmen hat seinen Hauptsitz auf Steppental (*System Epsilon Eridani*, Nr. 47). Die größte Zweigniederlassung befindet sich auf Terra in der *RMSM*, Stadtbezirk *Frankfurt*. Gegenstand des Unternehmens sind Produktion und Vertrieb von KI- und Netzwerktechnologie. In *Silicon City*, der Hauptstadt von *Steppental*, betreibt *CyberNetRon* das größte und bekannteste Schulungszentrum für Cyberjockeys in der *TSU*.

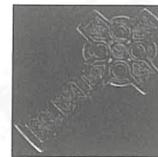
Hauptaktionärin des Unternehmens ist nach dem Tod ihres Ehegatten die attraktive 42jährige *Verona Ackerbaum*. Frau Ackerbaum interessiert sich nicht für die Geschicke des Unternehmens, sie ist nur darauf bedacht, das auf 500 Millionen EH geschätzte Vermögen ihres verbliebenen Mannes möglichst schrill und lasterhaft unter die Leute zu bringen.

Vorstandsvorsitzender und somit Leiter der Geschicke des Unternehmens ist der 56jährige Bankier *Horst Hagenberg*. Sein Vertreter für *Terra* ist die 47jährige *Vanessa Sauter*.

Firmenwahlspruch: *Daten ohne Grenzen*.

Sears Pacific

Die renommierte terranische Sicherheitsagentur ist für ihre Zuverlässigkeit und Diskretion bekannt. Sie unterhält – neben dem Hauptsitz in der *RMSM* – Niederlassungen in den Stadtmetropolen *Barcelona*, *Brasilia*, *Konstantinopel*, *London*, *Madras*, *Nairobi*, *Rhein-Ruhr*,



Mit den rumliegenden Unterlagen mache ich ein Vermögen. Keine Tütenpacker-Jobs und keine spießigen Vorgesetzten mehr. Nur noch Beach, Hasis und Drinks ...

*Ortwin Liska,
Bodyguard*

*Tja, mir ist soeben zu Ohren gekommen, daß Dr. *Toi* nicht mehr fähig ist, unser wichtigstes Projekt zu verwalten. Die Personalabteilung sucht bereits einen Nachfolger. Unsere Verbindungen zu den oberen Ermittlungsbehörden haben alle Lecks eingedämmt.*

*Refet Cohrben,
Aufsichtsratsmitglied
CyberNetRon*

Wenn Sie den Job versauen, Sorge ich für Ihre Versetzung. Mir schwebt da eine Tätigkeit im Wachschatz vor. Der Bereich Entsorgung für Latrinenfüllungen ist da immer heiß im Rennen.

Jordan Rademacker,
Bezirksmanager
Sears Pacific

Unser Haus steht allen vermögenden Gästen offen. Allerdings sind okkulte Praktiken hier nicht erwünscht. Mir ist auch nicht bekannt, daß solche Vorfälle bei Frau Feldmann notiert wurden.

Frank Paulus,
Empfangschef

Wir werden den Lauf der Geschichte verändern!

Klara Feldmann,
Kid

Rom und Tokio. Sie bietet ihren in der Regel gutbetuchten Kunden an Serviceleistungen Begleitschutz, bewaffnete Wertstofftransporte, Beschattungen, bewaffneten Objektschutz und allgemeine Ermittlungsdienste an. Aufgrund von umfassenden Kooperationsverträgen mit dem PTI-Polizeidienst verfügen Mitarbeiter von Sears-Pacific in der Regel über Waffenscheine, dürfen jedoch keine militärischen oder illegalen Waffen verwenden.

Chefmanagerin und Haupt-Anteilseignerin des Unternehmens ist die 48jährige Katja Schattenmann. Ihr unterstehen die jeweiligen Bezirksmanager, die jeweils die Geschäfte in einer Niederlassung des Unternehmens führen. Jeder Mitarbeiter erhält seine Bezahlung teilweise in Geschäftsanteilen und profitiert am Unternehmenserfolg, so daß bis zum kleinsten Lagerarbeiter ein hochmotivierter Mitarbeiterstab Sears Pacific zu einem der effizientesten und erfolgreichsten terranischen Sicherheitsunternehmen macht.

Firmenwahrpruch: *Leistung und Diskretion – für Ihre Sicherheit!*

Waldingers

Diese bekannte Hotelkette ist über die gesamte TSU verbreitet. Ein Waldinger-Hotel ist eine Garantie für erstklassigen Service, üppige Ausstattung und horrenden Preise. Politiker, Top-Manager und Stars sind das Hauptpublikum. Ein Einzelzimmer kostet, je nach Größe und Ausstattung, 8,00 bis 10,00 EH pro Nacht. Business-Suites (Bad mit Whirlpool, Schlafzimmer, Wohn- und Arbeitszimmer, natürlich mit STARWEB-Terminal) sind für 20,00 bis 50,00 EH zu haben. Eine Nacht in der Präsidentensuite (8 Zimmer nebst Dienstboten) kostet schlappe 150,00 EH. Hauptaktionäre von Waldingers sind PTI und Nikita. Die Unternehmensleitung befindet sich in der Stadtmetropole München.

Firmenwahrpruch: *Bei Waldingers übernachten Sie nicht, Sie residieren!*

X. Zeitablauf

22.10.2246

Die Jugendlichen landen auf dem Raumhafen der RMSM. Sie begeben sich auf direktem Weg zum Waldingers und beziehen dort ihre Zimmer. Nachdem sie sich frisch gemacht haben, mieten sie beim Graver-Verleih 7th Season einen Landgraver und besuchen das Museum für Völkerkunde in Bad Homburg (*Hinweis: Eintrittskarten in den Hosentaschen der im Hotel zurückgelassenen Wäsche*). Dort studieren sie alte Schriften über die Kelten. Abends besuchen sie die Zeil (großes Einkaufsviertel im Stadtbezirk Frankfurt).

23.10.2246

Der Zirkel besucht das Römisch-Germanische Zentralmuseum im Stadtbezirk Mainz (*Hinweis: Eintrittskarten in den Hosentaschen der im Hotel zurückgelassenen Wäsche*). Dort unterhalten sich die Jugendlichen mit Professor Dr. Marcel Ougenstein über die Marcellus-Texte. Klara macht eine Ablichtung davon, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu entschlüsseln. Abends Theaterbesuch im Stadtbezirk Wiesbaden (*Hinweis: Kartenreservierung über STARWEB-Terminal*).

24.10.2246

Die Jugendlichen unternehmen einen Tagesausflug mit *Maxim-Gorkis-Rivertours* in die Außengebiete. Zunächst besuchen sie die Slums außerhalb der Stadtkuppel des SB Frankfurt, dann machen sie eine Bootsfahrt auf dem Main. Am Abend unternehmen sie einen Ausflug durch die Club- und Discoszene der RMSM.

25.10.2246

Der Zirkel verläßt das Waldingers, um mit den Shabs in Kontakt zu treten. Tagsüber besuchen sie ein weiteres Mal das Römisch-Germanische Zentralmuseum im SB Mainz und geraten dort, aufgrund Robins unverschämter Art, in einen heftigen Streit mit Professor Dr. Ougenstein, der sie hinauswerfen läßt.

Am Abend begeben sie sich dann in die Ripper-Bar. Dort treten sie mit Pulle in Kontakt, der sie sogleich mit Zip und Trudi bekannt macht. Trudi plädiert dafür, die "Rotzgören" sofort der Großen Mutter zu opfern, trifft jedoch auf Gegenwehr durch Zip, der in Klara eine begabte Schülerin sieht und die Gruppe unter seinen persönlichen Schutz stellt. Es kommt zu einem heftigen Streit, in dessen Verlauf Trudi wutentbrannt die Bar verläßt, um einige Tage unterzutauchen.

26.10.2246

Klara und ihre Freunde bleiben in den Gewölben unter der Ripper-Bar und arbeiten an der Übersetzung der Marcellus-Texte.

28.10.2246

Dr. Toi verliert einen Übernommenen, dessen Leiche er nicht bergen kann.

29.10.2246

Die Abenteurer erhalten den Auftrag, Klara und ihre Freunde zu finden.

Professor Dr. Ougenstein gelingt die Übersetzung der Marcellus-Texte.

Der tote Kanalarbeiter wird gefunden, dessen Lungen mit seltsamen Pilzen gefüllt sind.

Dr. Toi läßt durch Woytek eine mit Sporen gefüllte und getarnte Drohne in der Nähe der

Ripper-Bar plazieren, um weitere Testpersonen zu "rekrutieren".

Trudi verrät die Kids. Eine Halluzination lockt die Charaktere in die Kanalisation. Der Alptraum beginnt.

30.10.2246

Die Presse berichtet über eine blutige Massenhysterie im Stadtbezirk *Maineck*.

Bevor Trudi die Kids ausliefern kann, geraten diese unter den Einfluß der Pilzkolonie und begeben sich in die Kanalisation. Dort gelangen sie in die Hände von Dr. Tois Schergen. Über eine von Trudi bei den Kids angebrachte Wanze bekommen die Charaktere Gesprächsfetzen mit, die sie wieder in die Kanalisation führen.

31.10.2246

Falls Klara den Abenteurern entwischen kann, wird sie im Keller der Ripper-Bar das Reisingmann-Ritual vollziehen, um einen keltischen Dämon zu beschwören. Falls nicht, wird Trudi die übliche Samhain-Zeremonie der Shabs abhalten.

Etwaige Anwesende erleben, unter dem Einfluß der Bovistenkolonie, ein dämonisches Inferno, das in einem gräßlichen Blutbad endet.

XI. Nichtspielercharaktere

1. Konzern-Finsterlinge

Die bösen Schurken, ihre Hintermänner und Helfer.

Der Spielleiter sollte sich stets im Klaren darüber sein, daß diese Leute die Rückendeckung eines äußerst einflußreichen Konzerns genießen. Falls die Spielercharaktere ohne stichhaltige Beweise für schwerwiegende Verbrechen gegen diese Leute vorgehen sollten, werden sie es höchstwahrscheinlich bereuen.

Goldberg, Craig

Er ist der Leiter der Abteilung Finanzen von *CyberNetRon Terra*. Goldberg hat seinen Einfluß geltend gemacht, um Dr. Toi nach dessen Entlassung bei *PTI* eine Anstellung bei *CyberNetRon* zu beschaffen. Mit seinem langjährigen Freund verbindet ihn der Hang zu grausamen Perversionen, der bei ihm jedoch noch stärker ausgeprägt ist. Goldberg liebt es, anderen Menschen Schmerzen zuzufügen und sie zu demütigen. Im Gegensatz zu Hiroko Toi ist er kein Feigling und wird, wenn er in die Enge getrieben ist, sein Leben mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln verteidigen.

Aussehen: 1,87 m groß, kurzes, dunkelbraunes Haar, braunäugig, schlank, trägt meistens gepflegte Maßanzüge in schwarz.

Eigenschaften: egoistisch, sarkastisch, sadistisch, ehrgeizig.

Craig Goldberg



Craig Goldberg (Finanzexperte, 47 Jahre):
STK 55, GES 62, WIK 85, KON 58, AUS 65,
GEW 75, INT 78. "Ausweichen" 16%,
"Taschenspielertricks" 55%, "Wahrnehmung"
33%, "Computer bedienen" 88%, "Jura" 95%,
"Auftreten" 76%, "Beredsamkeit" 88%, "Dis-
kussion" 67%, "Feilschen" 85%, "Psychologie"
66%, "Faustfeuerwaffen" (Automatikpistole)
55%, "Messer" 60%.

*B 6 m/Ph, SB 0, GZ 65, PP 17, Basis-TP 12,
Rüstung 1W4 (Kevlar-Anzug).*

*Ausrüstung: Automatikpistole Walter Q38, Sti-
lett "Sizilianer", ID-Karte, abhörsicherer PIN,
Palmtop-PC, gepflegte Kleidung mit Kevlar-
Einlage.*

Toi, Dr. med. Hiroko

Hiroko Toi ist nach seiner unehrenhaften Entlassung aus dem *PTI*-WD (wissenschaftlicher Dienst) die Karriereleiter bei *CyberNetRon* hochgeklettert und leitet dort mittlerweile die biotechnische Abteilung. Sein Ehrgeiz ist ebenso grenzenlos wie seine düstere Triebhaftigkeit. In Szenekreisen ist er kein Unbekannter; er verbreitet jedoch eine dermaßen bedrohliche Aura, daß niemand es wagt, über ihn zu reden. Ein menschliches Leben zählt für ihn nichts, egal, ob es zur Befriedigung seiner Triebe oder zur Fortführung gewisser Experimente dient, über deren genauen Inhalt sich bei *CyberNetRon* niemand eine Vorstellung machen kann. Falls die Charaktere ihm auf die Schliche kommen und ihn mit seinen Untaten konfrontieren, wird er seine Unschuld beteuern und alles auf seinen Freund Craig Goldberg schieben, der ihn angeblich erpreßt. Er leistet keinen Widerstand, wenn er mit drohender Gewalt konfrontiert wird.

Das könnte ein geiles Abenteuer werden. Wenn man uns aber schnappt, schwimmen wir für den Rest unseres Lebens kieloben.

Craig Goldberg,
Leiter Finanzen
CyberNetRon
Terra

Wer sollte uns schon schappen, Craig? Wir haben die Kontrolle. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes.

Dr. Hiroko Toi,
Projektleiter
CyberNetRon
Terra

Dr. med. Hiroko Toi

Goldberg ist ein elender Feigling. Er taugt nur zu kleinlichen, hinterhältigen Aktionen, aber sonst ist er wirklich keinen Schuß Pulver wert.

Dr. Hiroko Toi,
Projektleiter
CyberNetRon
Terra



Aussehen: 1,72 m groß, kahl mit schwarzem Haarkranz, blauäugig, hager, trägt meistens einen weißen Laborkittel mit dem CyberNetRon-Logo.

Eigenschaften: fanatisch, humorlos, sadistisch, ehrgeizig, feige.

Dr. med. Hiroko Toi

(Wissenschaftler, 49 Jahre):

STK 45, GES 57, WIK 90, KON 52, AUS 38, GEW 52, INT 98. "Ausweichen" 15%, "Wahrnehmung" 45%, "Chirurgie" 95%, "Psychotherapie" 90%, "Computer bedienen" 95%, "Elektrotechnik" 44%, "Mechanik" 44%, "Anthropologie" 88%, "Botanik" 88%, "Zoologie" 66%, "Auftreten" 76%, "Psychologie" 87%, "Faustfeuerwaffen" (Nadler) 44%.

B 6 m/Ph, SB 0, GZ 65, PP 17, Basis-TP 10, Rüstung 0.

Ausrüstung: Nadler Gunther N IID (Nadeln mit Hunterex vergiftet), ID-Karte, abhörsicherer PIN, Palmtop-PC.

Woytek, Carel

Woytek ist ein Scum (vgl. Anhang, Seite 50) aus der verseuchten Zone außerhalb der RMSM, der mit Dr. Tois Hilfe sowohl das Bürgerrecht als auch eine Anstellung als Laborassistent bei CyberNetRon erhalten hat. Er ist seinem Herrn in hündischer Treue ergeben, obwohl er von dessen Sadismus, den er teilweise auch selbst schon zu spüren bekommen hat, entsetzt ist. Falls Dr. Toi in seiner Gegenwart angegriffen

wird, wird er aber alles tun, um diesen zu verteidigen. Notfalls riskiert er auch sein eigenes Leben.

Aussehen: 1,71 m groß, zottiges, weißblondes Haar, grünäugig, ungesetzt, entstellt, trägt meistens schmutzige Laborkleidung.

Eigenschaften: dienstbeflissen, linkisch, furchtsam, treu, gutmütig.

Carel Woytek (Laborassistent, 31 Jahre):

STK 95, GES 42, WIK 45, KON 98, AUS 15, GEW 100, INT 48. "Ausweichen" 11%, "Hörchen" 65%, "Wahrnehmung" 55%, "Mechanik" 75%, "Auftreten" 36%, "Faust" 85%, "Ringeln" 90%, "Tritt" 85%.

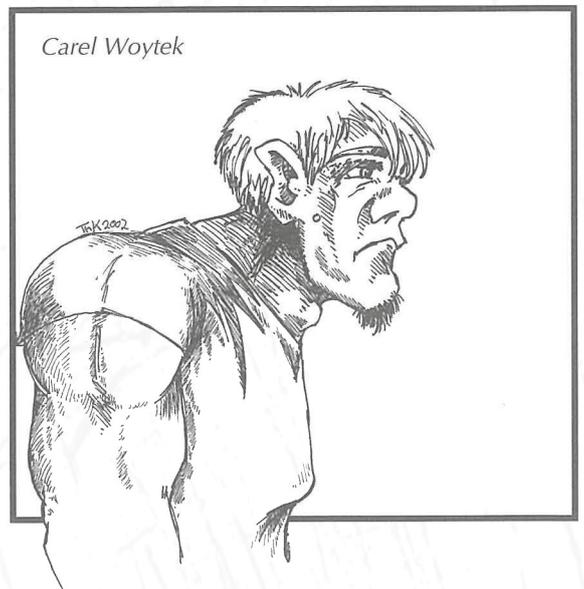
B 5 m/Ph, SB +1W4, GZ 42, PP 8, Basis-TP 20, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, abhörsicherer PIN, Palmtop-PC, schmutzige Laborkleidung, Besen.

2. Die Shabs

Die Angehörigen dieser berüchtigten Gravbiker-Gang sind hartgesottene Gesellen, mit denen man nicht spaßen sollte. Durch allerlei illegale Betätigungen haben sie ein beachtliches Vermögen angehäuft, das zu einem gewissen Teil in Form von Schmiergeldern an die Behörden der RMSM fließt, so daß die Polizeiaktionen, wenn es überhaupt welche gibt, in der Regel angekündigt und erfolglos verlaufen. Die Shabs führen vielseitige Geschäfte, vom Betreiben von Diskotheken und Bars über Prostitution, Glücksspiel, Drogenhandel, Geldwäsche, Schutzgelderpressung und Snuff-Produktionen. Die Anführer der Shabs sind Mitglieder eines uralten, gefährlichen Geheimkultes, dem Kult der Großen Mutter. Sie verehren die dunkle Fruchtbarkeitsgöttin und bringen ihr an ihrer geheimen Kultstätte unter der Ripper Bar blutige Menschenopfer dar.

Carel Woytek



Meister Toi! Sie kommen alle hinten rein!

Carel Woytek,
Scum,

Typischer Shab

Die durchschnittlichen Angehörigen der Gräviker-Gang sind üble Gesellen, die ihren Anführern treu ergeben sind. Die wenigsten von ihnen sind in die Mysterien des Kults eingeweiht. Sie sehen die Rituale nur als Amüsement an und genießen die damit verbundenen Obszönitäten und Grausamkeiten.

Aussehen: *Unterschiedlich, alle tragen die obligatorische Kugelschutzweste mit dem Shab-Logo.*

Eigenschaften: *grausam, gewalttätig, furchtlos.*

Typischer Shab (18-35 Jahre):

STK 85, GES 65, WIK 65, KON 85, AUS 50, GEW 90, INT 55. "Ausweichen" 17%, "Wahrnehmung" 30%, "Werfen" 45%, "Gravradfahren" 80%, "Auftreten" 57%, "Revolver" 65%, "Maschinenpistole" 60%, "Faust" 75%, "Messer" 75%, "Ringeln" 75%, "Tritt" 75%.

B 6 m/Ph, SB +1W4, GZ 65, PP 13, Basis-TP 17, Rüstung 1W6+3 (Oberkörper, Unterleib).

Ausrüstung: Maschinenpistole Sigurd MP III "Kobra" (2 Ersatzmagazine), Colt "Manstopper" (3 Ersatztrommeln), Schlagring "Ace", Siegel Kampfmesser, gefälschte ID-Karte, abhörsicherer PIN, Jeans- und Lederkleidung, Kampfstiefel, Bollmann Kugelschutzweste mit Shabs-Logo.

Pulle

Pulle, mit bürgerlichem Namen *Hans Wertheim*, ist der amtierende Präsident der Shabs. Unvorstellbare Verbrechen gehen auf das Konto dieses grausamen Mannes. Wie er sich den Charakteren gegenüber verhält, hängt ganz von deren Auftreten ab. Pulle erwartet Respekt, haßt aber Kriecher und Feiglinge. Eine selbstsichere Haltung erhöht die Überlebenschancen seiner Gesprächspartner ungemein.

Aussehen: *2,18 m groß, langes, weißblondes Haar, blauäugig, muskulös, tätowiert, trägt schwarze Lederkleidung.*

Eigenschaften: *großspurig, furchtlos, gewaltbereit, sadistisch.*

Pulle (Shab-Präsident, 34 Jahre):

STK 95, GES 75, WIK 78, KON 85, AUS 56, GEW 115, INT 65. "Ausweichen" 19%, "Wahrnehmung" 45%, "Werfen" 55%, "Gravradfahren" 90%, "Parapsychologie" 40%, "Auftreten" 67%, "Beredsamkeit" 75%, "Psychologie" 65%, "Automatikpistole" 85%, "Maschinenpistole" 80%, "Faust" 85%, "Messer" 85%, "Ringeln" 85%, "Tritt" 85%.

B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 75, PP 14, Basis-TP 18, Rüstung 1W6+3 (Oberkörper, Unterleib).

Ausrüstung: Maschinenpistole Sigurd MP II "Skorpion" (2 Ersatzmagazine), Automatikpistole Winkler P50 (3 Ersatzmagazine),

Vibroschlagring, 1 Spreng-/2 Splittergranaten, Siegel Kampfmesser, gefälschte ID-Karte, abhörsicherer PIN, Lederkleidung, Kampfstiefel, Bollmann Kugelschutzweste mit Shabs-Logo.

Rick

Rick (eigentlich *Richard Westphal*) ist Pulles rechte Hand. Für seinen "Präsi" würde er sich ohne Zögern die Haut abziehen lassen. Durch übermäßigen Genuß von Syn-Tec-Kokain ist er etwas psychotisch geworden. Eine Diskussion mit ihm gleicht daher einem Techtelmechtel mit einer Klapperschlange.

Aussehen: *1,78 m groß, zottiges, graues Haar, braunäugig, hager, tätowiert, trägt schwarze Lederkleidung.*

Eigenschaften: *psychotisch, reizbar, verspielt, drogensüchtig, tapfer, treu.*

Rick (Pulles Stellvertreter, 28 Jahre):

STK 68, GES 87, WIK 45, KON 65, AUS 35, GEW 72, INT 45. "Ausweichen" 22%, "Wahrnehmung" 34%, "Werfen" 45%, "Gravradfahren" 88%, "Auftreten" 42%, "Beredsamkeit" 50%, "Automatikpistole" 70%, "Maschinenpistole" 70%, "Kampfsport" 80%, "Messer" 95%. B 7 m/Ph, SB +1W4, GZ 35, PP 10, Basis-TP 14, Rüstung 1W6+3 (Oberkörper, Unterleib).

Ausrüstung: Maschinenpistole Sigurd MP III "Kobra" (2 Ersatzmagazine), Luger .357 "Automag" (3 Ersatzmagazine), 2 Gasgranaten, Vibroschlagring, Siegel Kampfmesser, gefälschte ID-Karte, abhörsicherer PIN, Lederkleidung, Kampfstiefel, Bollmann Kugelschutzweste mit Shabs-Logo.

Trudi

Trudi (*Gertrude Keller*) ist Pulles Geliebte. Gleichzeitig ist sie Priesterin der Großen Mutter und assistiert Zip (siehe unten) bei dessen Opferritualen. Sie ist eine fanatische Anhängerin der Muttergöttin und findet Klara und ihren Zirkel verabscheuenswürdig. Am liebsten würde sie Klara tot sehen. Die Charaktere können, wenn sie es geschickt anstellen, mit Trudi eine Einigung erzielen.

Aussehen: *1,87 m groß, langes, rotblondes Haar, grauäugig, schlank, tätowiert, trägt enganliegende Lederkleidung.*

Eigenschaften: *fanatisch, sadistisch, eifersüchtig, reizbar.*

Trudi (Pulles Geliebte, 25 Jahre):

STK 65, GES 76, WIK 78, KON 58, AUS 68, GEW 70, INT 59. "Ausweichen" 19%, "Wahrnehmung" 53%, "Gravradfahren" 82%, "Geschichte" (Kelten und Germanen) 65%, "Parapsychologie" 60%, "Auftreten" 62%, "Automatikpistole" 65%, "Messer" 65%, "Peitsche" 75%, "Tritt" 77%.



Riecht Ihr Eure Angst? Ich kann sie riechen! Deshalb meine ich, Ihr seid dreckige Spitzel!

*Rick,
Shab*

Der Arsch von Pulle gehört allein mir! Diese kleinen notgeilen Zicken wollen mir meinen Stecher ausspannen!

*Trudi,
Shab*

Wenn ich meine Maske abnehme, bedeutet das nichts Gutes. Also halt Dich locker!

Zip,
Shab

Die große Mutter hält ihre schützenden Arme über uns kleine Kriecher. Die Ungläubigen genießen gar keinen Schutz und sind bestenfalls Opfermaterial.

Zip,
Shab

Hey! Wenn Du kleiner Schmierpimpel Deine Pfoten an Klara legst, schraube ich Dir Deine Eier aus dem Sack!

Hendrik Cory,
Kid

B 7 m/Ph, SB +1W4, GZ 65, PP 18, Basis-TP 13, Rüstung 1W6+3 (Oberkörper, Unterleib).
Ausrüstung: Automatikpistole Walter Q38 (3 Ersatzmagazine), Siegel Kampfmesser, Bullenpeitsche, 3 mit Curaxin vergiftete Haarnadeln, gefälschte ID-Karte, abhörsicherer PIN, eng-anliegende Lederkleidung, Kampfstiefel, Bollmann Kugelschutzweste mit Shabs-Logo.

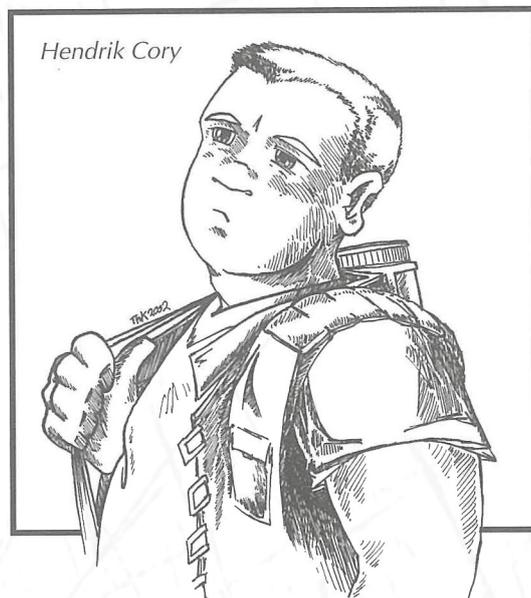
Zip

Zip ist der Hohe Priester der Shabs. Sein Gesicht ist durch einen Brandunfall schrecklich entstellt, so daß er ständig mit einer schwarzen Ledermaske umherläuft. Er ist der Archetyp des perversen Bösewichts und hat einen extrem skurrilen Sinn für Humor. Klaras kleiner Zirkel fasziniert ihn über alle Maßen, so daß er, aus einer Laune heraus, beschlossen hat, sich zu ihrem Beschützer zu machen, was zu heftigsten Auseinandersetzungen mit Trudi geführt hat. Aussehen: 1,98 m groß, kahl, muskulös, entstellt, tätowiert, trägt schwarze Lederkleidung und eine schwarze Zippermaske.

Eigenschaften: sadistisch, sarkastisch, religiöser Fanatiker, extrem gewaltbereit.

Zip (Hoher Priester, 32 Jahre):

STK 98, GES 75, WIK 95, KON 99, AUS 1, GEW 105, INT 75. "Ausweichen" 18%, "Wahrnehmung" 50%, "Gravrad fahren" 87%, "Geschichte" (Römer, Kelten, Germanen) 66%, "Parapsychologie" 77%, "Auftreten" 57%, "Beredsamkeit" 80%, "Psychologie" 67%, "Automatikpistole" 85%, "Maschinenpistole" 75%, "Kampfsport" 88%, "Messer" 88%, "Peitsche" 77%, "Ringeln" 88%, "Würgeschlinge" 77%.
B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 75, PP 21, Basis-TP 20, Rüstung 1W6+3 (Oberkörper, Unterleib).
Ausrüstung: Automatikpistole Luger .357 "Automag" (3 Ersatzmagazine), Vibroschlagring,



Hendrik Cory

Elektropeitsche, Würgeschlinge, Siegel Kampfmesser, gefälschte ID-Karte, abhörsicherer PIN, Lederkleidung, Zippermaske, Amulett der Großen Mutter, Bollmann Kugelschutzweste mit Shabs-Logo.

3. Die Kids

Klara und ihre Freunde hatten auf der Tau-Ceti-Central-Universität Kontakt zu einem Anhänger des Kults der Großen Mutter, der sie in die Grundzüge des bizarren Glaubens einwies. Die wißbegierigen Jugendlichen saugten alles in sich auf, was sie über den Kult in Erfahrung bringen konnten. Ihre Reise nach Terra dient dazu, nach verborgenen Kultstätten aus der terranischen Frühzeit zu suchen. Keiner von ihnen ahnt, daß sie in Wahrheit der ambitionierten Klara als Opfer für ein entsetzliches Ritual dienen sollen. Falls die Spielercharaktere einen oder mehrere der Jugendlichen stellen sollten, werden sie auf gar keinen Fall irgendwelche Informationen über den geheimen Kult preisgeben.

Cory, Hendrik

Hendrik Cory ist ein schlichtes Gemüt. Er hat mit dem Kult wenig im Sinn und ist dem Zirkel nur beigetreten, weil er hoffnungslos in Klara verliebt ist, was diese weiß und für ihre Zwecke schamlos ausnutzt. Er arbeitet, um Klara zu gefallen, als Kellner im Therion, einem Spiritisten-Szenerestaurant auf *Tau Ceti* (System *Tau Ceti*, Nr. 83), obwohl ihm Spiritisten eigentlich eher auf die Nerven gehen. Hendrik ist leicht reizbar und hat eine Jugendstrafe wegen schwerer Körperverletzung verbüßt. Des Weiteren erhielt er bereits drei Verwarnungen wegen Trunkenheit und Erregung öffentlichen Ärgernisses.

Falls jemand versucht, in seiner Gegenwart Klara zu bedrohen oder gar anzugreifen, wird Hendrik zum Berserker (vgl. *Grundregelwerk*, Seite 52) und stürzt sich wütend auf die Bedrohung.

Aussehen: 2,05 m groß, kurzes, weißblondes Haar, blauäugig, trägt meistens legere Freizeitkleidung.

Eigenschaften: aggressiv, furchtlos, naiv.

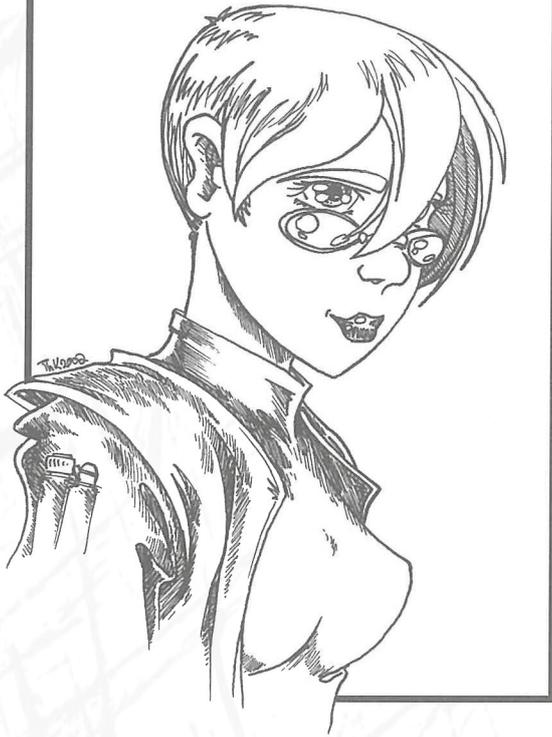
Hendrik Cory (Kellner, 20 Jahre):

STK 88, GES 65, WIK 55, KON 91, AUS 55, GEW 95, INT 56. "Ausweichen" 17%, "Klettern" 72%, "Orientierung" 43%, "Schwimmen" 85%, "Springen" 66%, "Wahrnehmung" 28%, "Werfen" 46%, "Parapsychologie" 23%, "Auftreten" 56%, "Faust" 65%, "Messer" 61%, "Ringeln" 78%, "Tritt" 72%.

B 6 m/Ph, SB +1W4, GZ 58, PP 10, Basis-TP 18, Rüstung 0.

Ausrüstung: Stilet "Sizilianer", ID-Karte, PIN, legere Freizeitkleidung.

Klara Feldmann



Feldmann, Klara

Nachdem Klara von einem Eingeweihten über den Kult der Großen Mutter erfahren hatte, kannte ihre Begeisterung keine Grenzen mehr. Wie ein Schwamm sog sie alles über die uralten Riten in sich auf und sammelte einen Zirkel um sich, um im Verborgenen die dunklen Rituale zu üben. Nun plant sie, nach dem Besuch einiger heiliger Stätten, das notwendige Opfer für ihre Anerkennung als Priesterin der Magna Mater durchzuführen: die Darbietung ihres eigenen Zirkels.

Klara studiert Geschichte und Archäologie im 1. Semester an der Tau-Ceti-Central-Universität auf *Tau Ceti* (System *Tau Ceti*, Nr. 83). Nach außen hin ganz die brave Politikertochter, hat sie keinerlei Vorstrafen und keine Auffälligkeiten aufzuweisen.

Sie wird alles versuchen, um ihr Ziel zu erreichen und geht dabei logischerweise auch über Leichen. Notfalls opfert sie ihre Freunde schon vor dem eigentlichen Ritual und wird versuchen, sich angemessene Ersatz-Opfer zu beschaffen.

Aussehen: 1,85 m groß, kurzes, gepflegtes blondes Haar, blauäugig, schlank, attraktiv, trägt meist figurbetonte, modische Freizeitkleidung. Eigenschaften: *charmant, charismatisch, durchtrieben, machthungrig.*

Klara Feldmann (Studentin, 20 Jahre):
STK 45, GES 82, WIK 93, KON 51, AUS 78, GEW 68, INT 87. "Ausweichen" 21%, "Wahrnehmung" 48%, "Archäologie" 65%, "Ge-

schichte" (Spezialisierung: Kelten) 66%, "Parapsychologie" 68%, "Auftreten" 86%, "Beredsamkeit" 85%, "Messer" 51%.

B 7 m/Ph, SB 0, GZ 78, PP 22, Basis-TP 10, Rüstung 0.

Ausrüstung: Ritualdolch (Schaden 1W4+1), ID-Karte, PIN, Palmtop, Dateien über keltische Frühgeschichte, Amulett mit Symbol der Magna Mater, modische, figurbetonte Freizeitkleidung, Designer-Sonnenbrille mit integriertem Nachtsicht-Filter.

Goodman, Marcy

Die 19jährige Marcy ist zwar attraktiv, hat jedoch eine so abweisende Art an sich, daß sie wenig soziale Kontakte hatte, bevor sie von Klara für den Zirkel begeistert wurde. Nun bildet dieser für die Vollwaise, die von ihren Eltern ein nicht unbeträchtliches Vermögen geerbt hat, ihr neues Zuhause. Sie ist Klara treu ergeben und folgt ihren Anweisungen aufs Wort. Zur Zeit leistet sie ihren Sozialdienst beim Tau-Ceti-Central-Krankenhaus auf *Tau Ceti* (System *Tau Ceti*, Nr. 83) ab. Sie ist nicht verurteilt, erhielt aber drei Verwarnungen wegen Verstößen gegen das Betäubungsmittelgesetz und muß, falls sie nochmals erwischt wird, mit einem Gerichtsverfahren rechnen.

Marcy wird Klara selbst dann die Treue halten, wenn ihr klar werden sollte, daß sie nur das Opferlamm spielt. Sie hält ihr Leben ohnehin für verpfuscht und im Eifer für den Zirkel wird sie sich auch selbst opfern lassen.

Aussehen: 1,92 m groß, mittellanges, grünes Haar, grünäugig, schlank, attraktiv, trägt meistens graue Catsuits.

Marcy Goodman



Nur nicht aufgeben, Hendrik. Wenn Du wirklich mein starker Held bist, kannst Du dem Privatbulen auch den Schädel einschlagen.

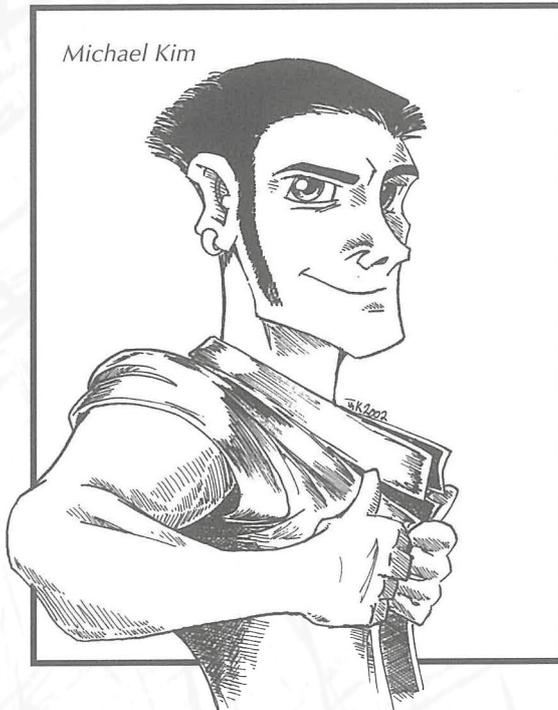
Klara Feldmann, Kid

Klara hat sicher recht! Wir sollten nicht so viel diskutieren ...

Marcy Goodman, Kid

Die Handschellen
passen ja wie
angegossen,
Mäuschen!

Michael Kim,
Kid



Puah, da ist es
echt dunkel drin.
Wie wär's, wenn
Du vorausgehst?

Michael Kim,
Kid

Eigenschaften: *schroff, sensibel, wirr, masochistisch.*

Marcy Goodman

(Sozialdienstleistende, 19 Jahre):

STK 41, GES 61, WIK 58, KON 48, AUS 72, GEW 77, INT 69. "Ausweichen" 16%, "Wahrnehmung" 34%, "Erste Hilfe" 56%, "Krankheiten behandeln" 32%, "Geschichte" (Spezialisierung: Kelten) 42%, "Parapsychologie" 51%, "Auftreten" 67%.

B 7 m/Ph, SB 0, GZ 78, PP 22, Basis-TP 10, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, PIN, Amulett mit Symbol der Magna Mater, grauer Catsuit, Armreifen aus Bronze im keltischen Stil.

Kim, Michael

Der 18jährige Schüler entstammt einem wohlhabenden Elternhaus. Michael entdeckte seine sadistische Ader schon früh. Es bereitet ihm Freude, anderen Lebewesen Schmerzen zuzufügen, so auch seinen häufig wechselnden Sexualpartnerinnen. Er hatte eine kurze, heftige Affäre mit Klara und wurde von ihr in den Zirkel eingeführt. Allein die Beschreibungen einiger Rituale erweckten seine Gier, alles über die Große Mutter in Erfahrung zu bringen. Im Grunde genommen ist er aber ein erbärmlicher Feigling, den allein die Androhung von Gewalt gegen seine eigene Person in die Flucht schlägt. Nachdem er zweimal ein Jahr wiederholen mußte, ist er nach wie vor Schüler des Rubenstein-Gymnasium auf *Tau Ceti* (System *Tau Ceti*, Nr. 83). Er hat bisher weder Vorstrafen noch Verwarnungen erhalten, weil er es stets

Ich werde
Priesterin anstelle
der Priesterin,
wenn Klara
erstmal tot ist.

Ginger Olden,
Kid

verstanden hat, seine Opfer durch Drohungen zum Schweigen zu bringen.

Aussehen: 1,79 m groß, kurzes, schwarzes Haar, braunäugig, attraktiv, trägt meistens modische Freizeitkleidung.

Eigenschaften: *charmant, sexbesessen, sadistisch, feige.*

Michael Kim (Schüler, 18 Jahre):

STK 51, GES 63, WIK 59, KON 56, AUS 73, GEW 71, INT 64. "Ausweichen" 16%, "Wahrnehmung" 37%, "Computer bedienen" 79%, "Gravgleiter fliegen" 55%, "Geschichte" (Spezialisierung: Kelten) 37%, "Parapsychologie" 38%, "Auftreten" 62%, "Beredsamkeit" 62%, "Messer" 45%.

B 6 m/Ph, SB 0, GZ 71, PP 13, Basis-TP 11, Rüstung 0.

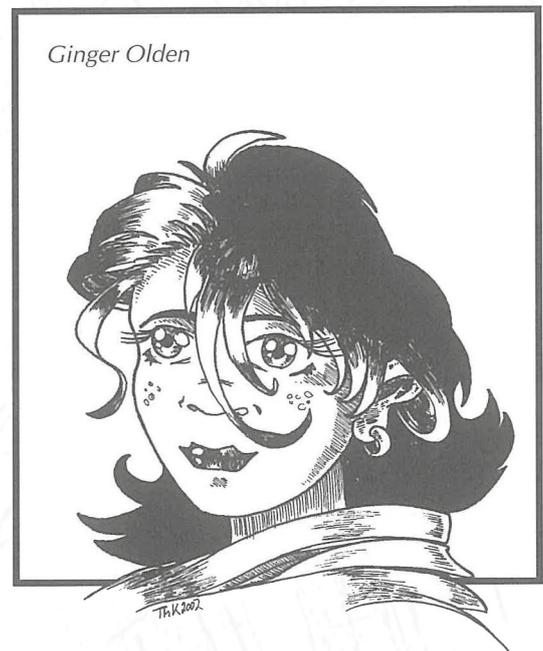
Ausrüstung: Stilett "Sizilianer", ID-Karte, PIN, Amulett mit Symbol der Magna Mater, dunkelblaue, modische Freizeitkleidung, Ohringe aus Bronze im keltischen Stil.

Olden, Ginger

Ginger ist ständige Besucherin des Therion, dem spiritistischen Restaurant, in dem Hendrik Cory arbeitet, und lernte dort Klara und die übrigen kennen. Sie stieß als Letzte zum Zirkel, entwickelte sich aber aufgrund ihres Forschungseifers schnell zu Klaras rechter Hand. Die 19jährige ist als selbständige Astrologin und Lebensberaterin gemeldet und verfügt über keinen Schulabschluß. Sie ist nicht vorbestraft, erhielt aber zwei behördliche Verwarnungen wegen versuchten leichten Betrugs im Rahmen ihrer Berufsausübung.

Ginger hat eine leise Ahnung über Klaras wahre Motive. Sie plant, im richtigen Moment die übrigen Mitglieder des Zirkels auf ihre Seite zu

Ginger Olden



Sven Ozbourne



bringen, Klara zu opfern und selbst die Kontrolle und die Rolle einer Priesterin zu übernehmen.

Aussehen: 1,81 m groß, langes und welliges blaues Haar, bernsteinfarbene Augen, pummelig, trägt meistens weitgeschnittene Freizeitkleidung.

Eigenschaften: neugierig, süß, hinterhältig.

Ginger Olden (Astrologin, 19 Jahre):

STK 39, GES 48, WIK 62, KON 65, AUS 68, GEW 81, INT 61. "Ausweichen" 12%, "Taschenspielertricks" 69%, "Tarnung" 55%, "Wahrnehmung" 59%, "Psychotherapie" 55%, "Geschichte" (Spezialisierung: Kelten) 52%, "Parapsychologie" 59%, "Auftreten" 64%, "Beredsamkeit" 59%, "Psychologie" 57%, "Messer" 38%.

B 5 m/Ph, SB 0, GZ 67, PP 14, Basis-TP 11, Rüstung 0.

Ausrüstung: Ritualdolch (Schaden 1W4+1), ID-Karte, PIN, Amulett mit Symbol der Magna Mater, dunkelbraune, weitgeschnittene Freizeitkleidung, Ohrringe und Armreifen aus Bronze im keltischen Stil, Tarot-Karten, Kristallkugel.

Ozbourne, Sven

Fast jede Gruppe von Jugendlichen hat einen, der von allen herumgeschubst wird, und im vorliegenden Fall ist das Sven Ozbourne. Die Anderen betrachten ihn als Trottel und dulden ihn nur, weil er als Theologiestudent und Assistent des Dozenten Zugang zu einigem außergewöhnlichen Schriftmaterial hat. Ozbourne wiederum ist weniger aus Hingabe für die Magna Mater dem Zirkel beigetreten, sondern weil er zwar absolut sexhungrig, aber auch sehr schüchtern ist. Die Orgien mit seinen Zirkelmitgliedern sind die einzigen Gelegenheiten für ihn, seine Triebe auszuleben.

Sven studiert Theologie und Psychologie im 6. Semester an der Tau Ceti-Central-Universität auf *Tau Ceti* (System *Tau Ceti*, Nr. 83). Er ist den Behörden noch niemals auffällig geworden.

Sollte er herausfinden, daß Klara die Opferung des Zirkels plant, wird er, wenn sich die Gelegenheit dazu bieten sollte, panisch die Flucht ergreifen. Falls dies nicht möglich ist, wird er in hysterischen Weinkrämpfen zusammenbrechen und um sein Leben winseln.

Aussehen: 2,09 m groß, rotblonde, zottige Dreadlocks, Ziegenbärtchen, pummelig, trägt meistens schmutzige Freizeitkleidung.

Eigenschaften: sexbesessen, schüchtern, willensschwach.

Sven Ozbourne (Student, 22 Jahre):

STK 56, GES 41, WIK 41, KON 85, AUS 56, GEW 112, INT 56. "Ausweichen" 11%, "Wahrnehmung" 35%, "Computer bedienen" 80%, "Ernährungslehre" 62%, "Psychotherapie" 45%, "Geschichte" (Religionsgeschichte) 48%, "Parapsychologie" 19%, "Auftreten" 51%, "Feilschen" 59%, "Psychologie" 42%.

B 5 m/Ph, SB 0, GZ 67, PP 14, Basis-TP 13, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, PIN, Amulett mit Symbol der Magna Mater, dunkelbraune, schmutzige Freizeitkleidung, Ohrringe und Ringe aus Bronze im keltischen Stil, viel Süßigkeiten.

Putnam, Robin

Die 19jährige Robin ist ein echter Wildfang und sieht sich als Rebellin gegen die bourgeoise Gesellschaft. In Klaras Zirkel genießt sie die



Die Sache wird mir hier echt zu heiß. Das Ritual ist zwar ganz schön, ich muß trotzdem mal an die frische Luft!

Sven Ozbourne, Kid

Wir sind echte Revolutionäre! Der Kult ist nur ein Katalysator für den Aufstand der Arbeiter und Bauern!

Robin Putnam, Kid

Robin Putnam



Regen Sie sich gefälligst nicht so auf! Sie sind hier in einem Büro der InSic! Wir werden für Sie tun, was in unserer Macht steht!

Jody Franzen,
Argentin

Willkommen in meiner bescheidenen Reiseagentur. Wir bringen Ihnen die Geheimnisse der Metropole unverfälscht näher!

Pjotr Polkow,
Geschäftsmann

Ich kann Ihnen Geschichten erzählen, da bekommen Sie vom Zuhören einen Herzinfarkt!

Georgios Hoskins,
Scout

Ausschweifungen und liebt es, auch in der Öffentlichkeit zu schockieren.

Sie studiert Psychologie und Soziologie im 1. Semester an der Tau-Ceti-Central-Universität auf *Tau Ceti* (System *Tau Ceti*, Nr. 83). Sie ist wegen Fahrens ohne Fahrerlaubnis vorbestraft und erhielt bereits drei Verwarnungen wegen Verstößen gegen das Betäubungsmittelgesetz. Sollte sie davon Wind bekommen, daß Klara sie zu opfern gedenkt, wird sie die Flucht ergreifen, aber bei nächster Gelegenheit versuchen, sich zu rächen. Gelingt die Flucht nicht, so wird sie mit Klauen und Zähnen gegen ihr Schicksal ankämpfen.

Aussehen: 1,78 m groß, mittellanges, struppiges rotes Haar, grünäugig, schlank, trägt meistens enganliegende Lederkleidung.

Eigenschaften: aufsässig, vorlaut, streitsüchtig.

Robin Putnam (Studentin, 19 Jahre):

STK 47, GES 72, WIK 68, KON 42, AUS 66, GEW 58, INT 65. "Ausweichen" 18%, "Wahrnehmung" 45%, "Psychotherapie" 55%, "Anthropologie" 48%, "Parapsychologie" 39%, "Auftreten" 67%, "Psychologie" 54%, "Kampfsport" 66%, "Peitsche" 55%.

B 7 m/Ph, SB 0, GZ 69, PP 15, Basis-TP 9, Rüstung 1 (stabile Lederkleidung).

Ausrüstung: Bullpeitsche, ID-Karte, PIN, Amulett mit Symbol der Magna Mater, schwarze Lederkleidung, Ohringe und Ringe aus Bronze im keltischen Stil, auffälliges Nasenpiercing.

4. Die Behörden

Die lokalen Behörden werden für die Charaktere keine große Hilfe darstellen. Zum einen ist ihnen die direkte Einschaltung der Polizei durch ihre Auftraggeber untersagt und zum anderen sind einflußreiche Personen innerhalb des Polizeidienstes der *RMSM*, wie oben erwähnt, von den Shabs bestochen.

Eine Möglichkeit wäre, sich an die *InSic* zu wenden, was jedoch nur dann fruchten kann, wenn zumindest glaubwürdige Anhaltspunkte für einen mörderischen Sektenkult, eine Verseuchung durch gefährliche Fremdorganismen, Verwicklungen von hochrangigen Konzernangestellten in Snuff-Kriminalität oder die Beteiligung der Verwandten einer Politikerin an einer kriminellen Organisation (und hier ist weder die Regierung noch *PTI* gemeint) vorliegen.

5. Maxim-Gorkis

Falls die Charaktere eine Rundreise bei Maxim-Gorkis buchen, kann der Spielleiter die fruchtlose Exkursion mit einigen Überfällen durch Wildscums würzen. Zu diesem Zweck sind die Spielwerte der Angreifer und der Tourbegleiter angegeben.

Hoskins, Georgios

Georgios arbeitet seit sechs Jahren als Fahrer für Maxim-Gorkis-Rivertours. Er ist stolz darauf, ein Scout zu sein, und wird nicht müde, abenteuerliche Geschichten zum Besten zu geben. Es wird jedoch schnell klar, daß er nicht annähernd über die Kompetenz seines Kollegen Falk Meyer verfügt.

Aussehen: 1,87 m groß, kurzgeschorenes, blondes Haar, grünäugig, muskulös, tätowiert, trägt Safarikleidung.

Eigenschaften: großspurig, geldgierig, gewaltbereit, alkoholabhängig.

Georgios Hoskins (Scout, 28 Jahre):

STK 79, GES 68, WIK 56, KON 78, AUS 65, GEW 81, INT 56. "Ausweichen" 36%, "Klettern" 65%, "Orientierung" 48%, "Schleichen" 56%, "Schwimmen" 76%, "Wahrnehmung" 35%, "Werfen" 50%, "Krankheiten behandeln" 50%, "Vergiftungen behandeln" 44%, "Gravgleiter fliegen" 84%, "Pilot: Seeschiff" 76%, "Geschichte" 24%, "Spurenlesen" 56%, "Survival" 62%, "Beredsamkeit" 55%, "Automatikpistole" 75%, "Gewehr" 77%, "Faust" 66%, "Messer" 65%, "Tritt" 75%.

B 6 m/Ph, SB +1W4, GZ 61, PP 12, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Gewehr Rockwell 30.06 (3 Ersatzmagazine), Luger .357 "Automag" (3 Ersatzmagazine), Siegel Kampfmesser, ID-Karte, PIN, Survival-Kit, Safarikleidung, Travellers Coat, Kampfstiefel, 1 Kasten Bier, 2 Flaschen Schnaps.

Meyer, Falk

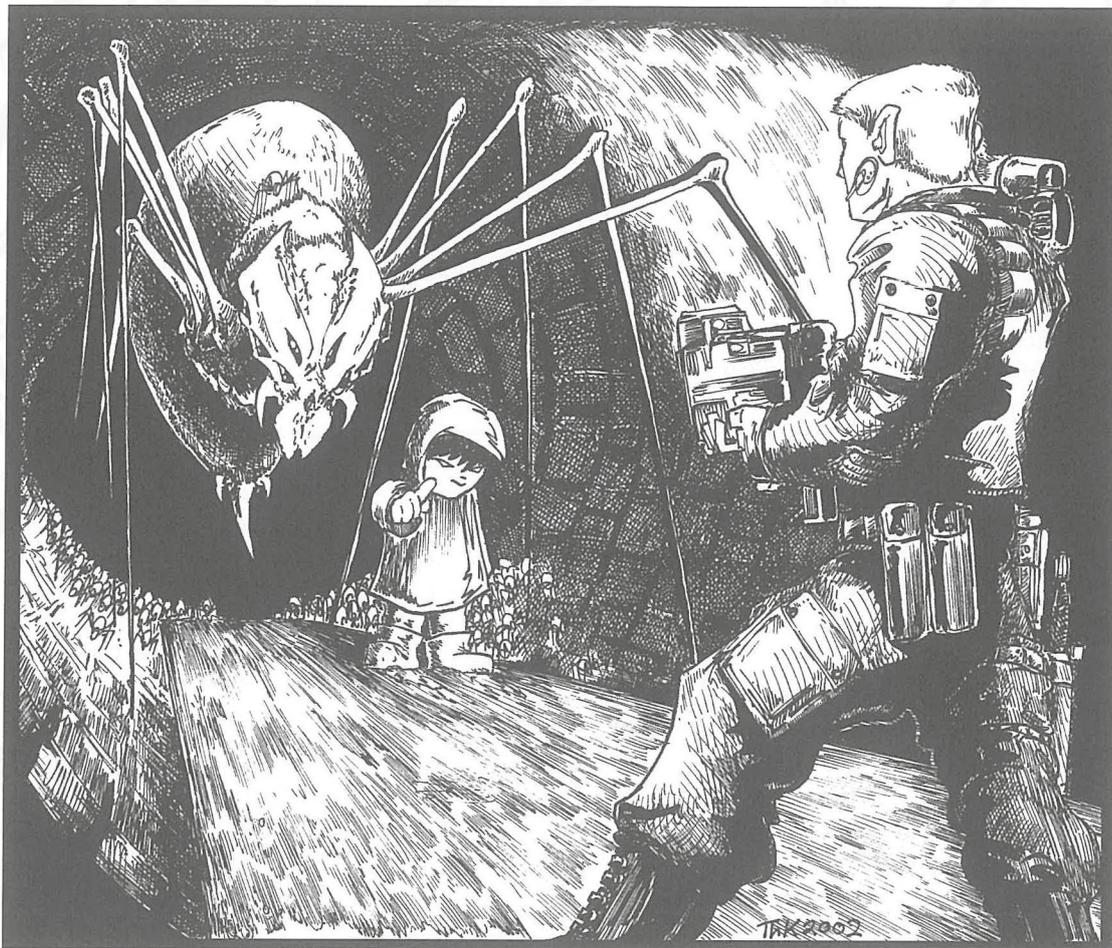
Falk Meyer ist ein erfahrener Scout und arbeitet seit über 10 Jahren für Maxim-Gorkis-Rivertours. Während dieser Zeit hat er noch keinen Touristen verloren, und er ist stolz darauf. Die verseuchte Zone, den Rhein und den Main kennt er wie seine Westentasche. Für krumme Geschäfte, insbesondere Waffen- und Drogenhandel, hat er kein Verständnis.

Aussehen: 1,95 m groß, langes, braunes Haar, blauäugig, muskulös, trägt khakifarbene Safarikleidung nebst Hut.

Eigenschaften: wortkarg, ehrlich, furchtlos, entschlossen.

Falk Meyer (Scout, 34 Jahre):

STK 84, GES 91, WIK 66, KON 80, AUS 54, GEW 80, INT 76. "Ausweichen" 44%, "Klettern" 74%, "Orientierung" 55%, "Schleichen" 68%, "Schwimmen" 66%, "Wahrnehmung" 45%, "Werfen" 60%, "Erste Hilfe" 78%, "Gravgleiter fliegen" 44%, "Geschichte" 32%, "Spurenlesen" 68%, "Survival" 80%, "Feilschen" 62%, "Automatikpistole" 85%, "Gewehr" 80%, "Faust" 85%, "Messer" 85%, "Ringen" 85%, "Tritt" 85%.



Mit einer netten
Halluzination
brauchst Du
garantiert keine
Freunde mehr!
Der ultimative
Spaß kommt
von ganz alleine
rüber ...

Ihr mögt Bretzel,
oder? Wartet, ich
... aaaargh ...

Thorsten Char,
Bodyguard

B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 71, PP 14, Basis-TP 17, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Gewehr Rockwell 30.06 (5 Ersatzmagazine), Luger .357 "Automag" (4 Ersatzmagazine), Siegel Kampfmesser, ID-Karte, PIN, Survival-Kit, Safarikleidung, Travellers Coat, Kampfstiefel.

Typischer Wildscum

Die Bewohner der verseuchten Zonen außerhalb der RMSM sind nicht alle furchtsam und scheu. Einige von ihnen haben sich in Banden organisiert, die Ausflugs-gesellschaften überfallen. Sie sind schrecklich entstellt, kleiden sich in allen möglichen Schrott und schminken sich dämonisch. Mit wildem Geheul fallen sie in Gruppen von 3W6+4 Individuen über ihre Opfer her. Sie fliehen, wenn mehr als ein Viertel von ihnen außer Gefecht gesetzt wird. Scums werden von der Regierung der TSU nicht als Menschen betrachtet, daher ist ihre Tötung strafrechtlich ohne Belang.

Aussehen: ca. 1,75 m groß, kahl, rotäugig, hager, wild bemalt, trägt Schrottrüstung.

Eigenschaften: hungrig, aggressiv, feige.

⚠ *Achtung: Alle erfolgreichen Nahkampfgriffe können schmerzhaft Wundinfektionen verursachen!*

Typischer Wildscum

(Alter nicht abzuschätzen):

STK 75, GES 50, WIK 50, KON 50, AUS 1, GEW 65, INT 30. "Ausweichen" 13%, "Klettern" 60%, "Horchen" 70%, "Tarnung" 40%, "Wahrnehmung" 70%, "Werfen" 50%, "Witern" 70%, "Spurenlesen" 44%, "Keule" 50%, "Speer" 77%, "Biß" (Schaden 1W4+2) 80%, "Gewehr" 50%.

B 6 m/Ph, SB +1W4, GZ 35, PP 10, Basis-TP 14, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Keule (Schaden 1W6+3) oder Speer (Schaden 1W6+2), je 20% Chance auf primitives Gewehr (25 m/50 m/100 m, Schaden 1W8+2, Feuerrate 1), Schrottpanzerung.

XII. Traumreiche

Die Beschreibung von Träumen ist eine Herausforderung für erfahrene und phantasiebegabte Spielleiter. Es ist nicht nur wichtig, die Beschreibungen an die Spieler so zu gestalten, daß eine stimmungsvolle, unwirkliche Atmosphäre erzeugt wird, sondern auch, den Überblick darüber zu behalten, wie die Beeinflussungen durch Doktor Toi und die Bovisten die Reaktionen der Charaktere und die Zufallselemente letztendlich den Spielverlauf bestimmen.

Aloha Stadtarsch!
Das ist mein
Parkplatz. Ich
wohne hier, und
Du zahlst jetzt mit
Deinem Leben!

Holtoz Grunsch,
Scum

*Ich seh' was, was
Du nicht siehst.
Und das ist richtig
ätzend!*

*Ortwin Liscka,
Bodyguard*

*Diesmal hast Du
recht, Liscka. Ich
sehe es nämlich
auch!*

*Fabius Wenker,
Bodyguard*

Tois Experimente beeinflussen aktiv die geistige und körperliche Gesundheit der Charaktere. Was sie in ihren Traumsequenzen erleiden, hat Folgen in der realen Welt. Somit ist es von äußerster Priorität, ein faires System anzuwenden, um Erfolg und Mißerfolg der Charaktere zu bestimmen. Hierbei sind die Willenskraft und der Geisteszustand von besonderer Wichtigkeit.

Spieltechnisch gesehen läuft ein Snuffrun wie normales Rollenspiel ab. Es ist jedoch weitaus phantastischer, denn alle grausigen Phantasien des Operators beeinflussen die Realität der Betroffenen. Eine hell erleuchtete Einkaufspassage voller Passanten wird zu einer dunklen Höhle, in der sich Horden von Zombies tummeln. Hierbei ist zu beachten, daß es nicht möglich ist, die Wahrnehmung völlig zu verändern. Es muß eine gewisse Ähnlichkeit mit dem gegeben sein, was in der Umgebung der Opfer tatsächlich vorgeht.

In der Schlafphase hingegen sind den Perversionen des Operators keine Grenzen gesetzt. Er kann den Charakteren alles eingeben, was ihm in den Sinn kommt. Sie sehen, fühlen und schmecken es. Das bedeutet jedoch nicht, daß die Charaktere dem Puppenspieler hilflos ausgeliefert sind. In ihren Träumen dürfen sie frei

auf das reagieren, was ihnen entgegengesetzt wird. Falls sie selbst auf die Idee kommen, eigentlich unmögliche Dinge zu tun, macht der Spielleiter eine WIK-Probe mit einem angemessenen Modifikator. Siegt der Charakter, so gelingt sein Vorhaben. Scheitert er, so erleidet er die ihm zgedachten Qualen.

Jede Traumverletzung, die der Charakter erleidet, ist nach dem Aufwachen wieder verschwunden. Es bleibt nur ein pochender Schmerz, die TP verheilen sofort. Der eingebüßte Gesamtbeitrag wird jedoch von den GZ-Punkten des Charakters abgezogen. Diese verlorenen Punkte sollten gesondert notiert werden, denn sie können schneller als normale GZ-Verluste regeneriert werden. Für eine erfolgreiche, einstündige *Psychotherapie*-Sitzung erhält man 1W6 der verlorenen Punkte zurück.

Jedesmal, wenn das Opfer seinen eigenen Tod erlebt, muß getestet werden, ob dies ernsthafte Folgen auf seine Gesundheit hat. Gelingt es dem Operator, die WIK des Opfers zu überwinden, so erleidet es einen Herzinfarkt mit den im *Grundregelwerk*, Tabelle: "Schock" beschriebenen Folgen. Siegt das Opfer, so verliert es 3W6 Punkte GZ und entwickelt automatisch eine Schockfolge. Nur bei einem kritischen Erfolg bleibt der Tod ohne Folgen.

XIII. Spielhilfen

Spielhilfe 2: STARWEB vom 29.10.2246

29.10.2246 TSZ

Toter Kanalarbeiter gibt Rätsel auf

Polizei der RMSM findet Kanalarbeiterleiche. Todesursache scheint Sporenvergiftung zu sein.

Terra, Rhein-Main-Stadtmetropole, Stadtbezirk Frankfurt: In den gestrigen Morgenstunden fanden Beamte der Bereitschaftspolizei die Leiche des 44jährigen Kanalarbeiters Holger Buhlan. Der Tote war in einem entsetzlichen Zustand; völlig aufgedunsen und äußerlich und von innen mit einer pilzartigen Substanz unbekannter Herkunft überwuchert. Erste Tests ergaben, daß die Substanz offenbar nicht terranischer Herkunft ist. Zusammen mit der Raumhafenbehörde sucht die Polizei nun fieberhaft nach einer möglichen Herkunftsquelle.

Spielhilfe 3: Artikel Keltenausstellung

20.10.2246 TSZ

Historische Ausstellung in der RMSM lockt tausende Besucher!

Wer waren die Kelten? Interessante Funde im Römisch-Germanischen Zentralmuseum.

Heute eröffnet die historische Sonderausstellung: "Wer waren die Kelten" auf Terra, Rhein-Main-Stadtmetropole, Stadtbezirk Mainz, ihre Pforten. In den historischen Hallen des Römisch-Germanischen Zentralmuseums werden Fundstücke aus der irdischen Frühgeschichte ausgestellt, die zum ersten Mal in dieser Größe zusammengestellt worden sind. Keltische Fundstücke aus ganz Europa werden hier dem wißbegierigen Besucher präsentiert. Unter der Schutzherrschaft der Gail-Stiftung wird die von Professor Dr. Marcel Ougenstein moderierte Ausstellung einen Monat in der RMSM bleiben, bevor sie nach Konstantinopel verlegt wird.

Spielhilfe 4: Forumdiskussion

22.10.2246

Slaine: Howdy, Leute. Bin in der RMSM. Was gibt es da Interessantes über die MM?

Boudica: Hallo Slaine. Lange nichts von dir gehört. Bist du allein in der RMSM?

Slaine: Nein, mit Hekate und den anderen.

Boudica: Ich beneide euch. Das ist historischer Boden. Besucht unbedingt die Ausstellung im SB Mainz.

Slaine: Haben wir vor. Was weißt du?

Boudica: Werft einen Blick auf die Marcellus-Texte. Falls Hekate sie entschlüsseln kann, geben sie bestimmt interessante Hinweise auf die Reisigmänner.

Caligula: Was für ein Käse. Wer interessiert sich denn dafür? Das ist doch nur ein Ammenmärchen.

Boudica: Was weißt du denn schon? Dein Horizont hört doch bei Pluto und Orcus auf.

Slaine: Klingt gut. Hekate sucht außerdem einen Opferschacht.

Boudica: Die waren weiter nördlich, glaube ich.

Caligula: Ihr seid so arme Würstchen.

Slaine: Du bist doch nur neidisch.

Boudica: Fresse, Caligula, oder ich zeig dir mal einen echten keltischen Todesfluch.

Caligula: Leckt mich doch.

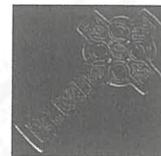
23.10.2246

Slaine: Die Ausstellung war hypergeil. Ich schick dir einen Katalog.

Boudica: Cool, danke. Habt ihr die Texte gesehen?

Slaine: Jo. Hekate hat einen Schnappschuß gemacht. Leider sind sie noch nicht richtig übersetzt, ist ein lateinischer Geheimdialekt, aber Hekate ist sicher, daß sie ihn knacken kann. Offenbar gibt es hier doch einen Schacht.

Boudica: Wahnsinn. Schick mir auch ein paar Knochen. Tip am Rande: Schaut euch mal die Shabs an, die liegen auf eurer Linie. Aber seid bloß vorsichtig. Das sind echt schräge Typen.



Wann hat denn nur der Wahnsinn ein Ende? Ich will doch nur nach Hause und in Ruhe zocken!

*Dan O'Bannon,
Kanalarbeiter
RMSM*

Die seltsamen Pilze scheinen hochgiftig zu sein. Wir haben schon 4 Leute an den Wahnsinn verloren. Ich denke, daß jetzt eine Hochdruckspülung mit Pflanzenvernichter angesagt ist.

*Vasco Bates,
Einsatzleiter
Feuerwehr
RMSM*

Spielhilfe 6: Kannibalen in der RMSM

30.10.2246 TSZ

Kannibalen in der RMSM

Wieder ein toter Kanalarbeiter. Treiben Scums unter Main-
eck ihr Unwesen?

Terra, Rhein-Main-Stadtmropole, Stadtbezirk Maineck. Vor wenigen Stunden fand die Feuerwehr die übel zugerichtete Leiche des vierundzwanzigjährigen Kanalarbeiters Georg Marcus. Dies ist bereits der zweite bizarre Todesfall in der Kanalisation innerhalb von zwei Tagen. Auffallend ist diesmal, daß der Tote offenbar erst niedergeschlagen und dann totgebissen wurde, und zwar, wie anhand der Zahnabdrücke nachgewiesen wurde, offenbar von einem Menschen. Anschließend wurde ihm der Ringfinger der rechten Hand mitsamt dem Ehering abgetrennt. Da sich der Leichnam mehrere Stunden in Chemikalien befunden hat, konnte keine Identifikation des Täters anhand seines Gencodes vorgenommen werden. Die Polizei glaubt jedoch ohnehin, daß es sich bei dem Täter um einen illegal aus den Außenbezirken eingereisten Scum handelt.

Dossier 2246/10/29_Feldmann



1. Informationen über die vermißten Personen

Klara Feldmann:

18 Jahre, Haarfarbe blond, Augenfarbe blau, Größe 1,85 m
Studentin Geschichte/Archäologie, 1. Semester, Tau-Ceti-Central-Uni-
versität, keine Vorstrafen, keine Auffälligkeiten.

Auskunft der Mutter (Tonaufnahme):

"Klara war ein eher introvertiertes Kind. Ihre Mitreisenden waren die
einzigen Freunde, die sie hatte. Da sie ihren Vater früh durch ein
Attentat verloren hat, fehlte ihr eine starke Hand. Ich... konnte mich
nicht wirklich um ihre Erziehung kümmern, und so machte sie manchmal
diesen Unsinn, Sie wissen schon... naja, sie rauchte manchmal dieses
Zeug und so. Sie zählt wohl zu dem, was man einen Neo-Hippie nennt.
Wenn da irgendetwas vorgefallen ist... regeln Sie das. Egal wie. Ich will
meine Tochter zurück. Und ich will keine Polizei und keine Presse, haben
wir uns verstanden?"



Marcy Goodman:

19 Jahre, Haarfarbe grün (ehem. braun), Augenfarbe grün, Größe
1,92 m

Sozialdienstleistende beim Tau-Ceti-Central-Krankenhaus, keine Vor-
strafen, 3 Verwarnungen wegen Verstößen gegen das Betäubungsmittel-
gesetz.



Sven Ozbourne:

22 Jahre, Haarfarbe rot, Augenfarbe grau, Größe 2,09 m

Student Theologie/Psychologie, 6. Semester, Tau Ceti-Central-Univer-
sität, keine Vorstrafen, keine Auffälligkeiten.



Michael Kim:

18 Jahre, Haarfarbe schwarz, Augenfarbe braun, Größe 1,79 m
Schüler auf dem Rubenstein-Gymnasium Tau Ceti, keine Vorstrafen,
keine Auffälligkeiten.



Hendrik Cory:

20 Jahre, Haarfarbe blond, Augenfarbe blau, Größe 2,05 m
Angestellter Kellner im Restaurant Therion, Tau Ceti. Vorbestraft
wegen schwerer Körperverletzung, 3 Verwarnungen wegen ungebühr-
lichem Verhalten in der Öffentlichkeit.



Robin Putnam:

19 Jahre, Haarfarbe rot, Augenfarbe grün, Größe 1,78 m
Studentin Psychologie/Soziologie, 1. Semester, Tau-Ceti-Central-Uni-
versität, vorbestraft wegen Fahren ohne Fahrerlaubnis, mehrere Ver-
warnungen wegen Verstößen gegen das Betäubungsmittelgesetz.



Ginger Olden:

19 Jahre, Haarfarbe blau (ehem. rot), Augenfarbe Bernstein, Größe 1,81 m

Gemeldet als selbständige Astrologin und Lebensberaterin, kein Schulabschluß, keine Vorstrafen, 2 Verwarnungen wegen versuchten leichten Betrugs.

2. Bekannte Informationen

Die vermißten Personen erreichten RSM-Raumhafen am 22. 10.2246, 10:07 Uhr TSZ mit einem Tender des Liners Aquilonia. Um 11:33 Uhr TSZ checkten sie im Waldingers, Stadtbezirk Frankfurt, in eine Diplomaten-suite ein. Unternahmen nach Auskunft des Personals vom 22. 10. bis 24. 10. jeweils Tagesausflüge mit einem über 7th Season gemieteten Nikita Landgraver. Der letzte Zeuge, der sie gesehen hat, war der Empfangschef Frank Paulus, und zwar am Morgen des 25. 10.2246. Paulus hat durch Sears Pacific bereits eine Kooperationsprämie erhalten und ist zur Mitarbeit bereit. Am 29. 10.2246 hat Sears Pacific per Hyperfunk von Frau Senatorin Virginia Feldmann den Auftrag erhalten, die Vermißten aufzuspüren und zur Zentralbehörde zu bringen. Die Mission fällt unter Diskretionsstufe Alpha.

Seite 03

Spielhilfe 5: Die Marcellus-Texte

Der Text ist ja echt durchgeknallt. Damals müssen die schon coole Drogen gehabt haben!

Sven Ozbourne,
Kid

... verfolgten wir die Spuren der verschwundenen Kameraden bis an die Gabelung der Flüsse. Es war eine Vollmondnacht und die Nacht, in der die Kelten ihr Fest Samhain feiern. Durchs Unterholz führte uns unser mathiakischer Kundschafter zu dem Ort, den er uns als den Hort des Grauens beschrieben hatte, und von weitem schon sahen wir den Feuerschein und hörten das entsetzliche Geschrei. Der Decurio befahl Eilschritt, und bald erreichten wir eine Lichtung. Der Wahnsinn zerrte an unserem Verstand ob der Entsetzen, die wir erblickten. Etwa dreißig Kelten, wild bemalt und völlig nackt, tanzten um einen Stein, auf dem sieben Priesterinnen im Kreis um eine große Dämonenfigur aus Reisig standen. Überall waren Stangen in den Boden gesteckt, an denen sich, lebendig gehäutet, schreiende Kameraden wanden und Orcus um Erlösung anflehten. Ihre Eingeweide hingen aus den aufgeschlitzten Bäuchen. In völliger Extase wanden sich die Wilden um ihr Idol. Als der Decurio seinen Mut wiedergefunden hatte, befahl er den Angriff. Wir kamen über die Bestien wie die Flut über ein ausgedörrtes Flußbett, und sie waren so überrascht, daß sie kaum Gegenwehr leisteten. Da wurde ich einer Bewegung gewahr, und ich erkannte, daß der Reisigriese mit weiteren Kameraden angefüllt

Spielhilfe 5: Die Marcellus-Texte (Fortsetzung)

war, die verzweifelt um Hilfe schrien. Just in diesem Moment hielt eine der bleich geschminkten Priesterinnen eine brennende Fackel an den Reisigmann, der sofort in Flammen aufging. Entsetzlich hallte das Schreien der brennenden Legionäre in unseren Ohren, doch noch entsetzlicher war das, was nun passierte. Die Priesterinnen hoben an zu singen, und mit abgehackten Bewegungen begann der Reisigmann, auf uns zuzulaufen. Er schlug mit brennenden Fäusten auf uns ein, und Dutzende meiner Gefährten starben unter den entsetzlichen Hieben. Wir wurden zurückgedrängt. Dann stand er plötzlich still, und die Schreie in seinem Inneren verstummten. "Balor! Balor!", schrien die Hexen, während sie ihre spitz zugefeilten Zähne in die Eingeweide der Sterbenden schlugen. Und aus dem Reisigmann wurde ein riesiger, muskulöser Krieger, mit brennendem Blick, und einer mächtigen Axt, die wie ein Orkan in unsere Reihen fuhr. Nur ich, Marcellus Decimus, konnte entfliehen, um dir, mein Cäsar, Bericht zu erstatten. Ich fürchte den Tod nicht mehr, denn ich habe schlimmeres als den Tod gesehen. Cybele, Magna Mater! Die Ziege der Wälder und ihr dunkler Sohn, aus Flammen geboren! Nacht des Todes! Iae!



Ich glaube, Du siehst das Ganze ein wenig zu witzig. Gegen witzige Schandmäuler habe ich grundsätzlich etwas. Soll Dir Hendrik den Hals stopfen?

Klara Feldmann, Kid

Spielhilfe 7: Entführung der Kids

Hendrik: "Boah, was für ein Gestank. Verdammt, Klara, bleib doch endlich mal stehen. Wo willst du bloß hin? Seit Stunden irren wir hier herum."

Klara murmelt etwas Unverständliches.

Michael: "Vergiß es, Henner. Die ist doch völlig weggetreten. Wer weiß, was sie eingepiffen hat."

Robin: "Schnauze, Mike. Klara hat Visionen. Sie führt uns zur wahren Kultstätte der Mutter."

Michael: "Da waren wir doch schon."

Sven: "Pst, seid doch leise... oh Gott, schaut Euch das an."

Michael: "Was...", wird leiser, "verdammt, seht nur. Ein Scum und drei Bullen. Was machen die mit den Menschen da?"

Ginger: "Stecken sie in Leichensäcke oder so... das sind keine Bullen. Sehen mehr wie Konzernfuzzis aus... verdammt."

Scum: "Ha... da drüben... Fremde!"

Mann 1: "Sie da! Hände hoch und langsam rauskommen!"

Rascheln, als würde jemand wegrennen. Dann Schüsse und ein Schrei.

Sven: "Oh Göttin, sie haben Mike abgeknallt. He, nicht schießen, ich ergebe mich!"

Alle schreien wild durcheinander, jemand weint.

Ginger: "Klara, schnell, wir müssen weg... Klara! Oh Mist, ich hau ab."

Etwas platscht in Flüssigkeit.

Mann 2: "So ist's brav, ganz langsam hier rüber... du, nimm deinen Kollegen mit!"

Mann 1: "In Ordnung, wie viele sind es?"

Mann 2: "Vier und der, den ich eben erwischt habe."

Marcy kreischt laut.

Mann 1: "Schnapp dir den auch noch, Woytek. Der Doktor wird sich freuen. So viele Freiwillige."

Scum: "Aber... das sind noch Kinder."

Die beiden Männer lachen dreckig.

Mann 1: "So, hier rein, keine falsche Bewegung."

Etwas knallt laut, als würde eine Tür zuschlagen. Dann Stille. Die Übertragung der Wanze bricht ab.

Immer cool bleiben, Klara. Man darf doch wohl noch was anmerken, oder?

Sven Ozbourne, Kid

Achtung: Abenteurer, die in den Außengebieten verletzt werden, müssen für ihre Heilungskosten selbst aufkommen, da alle Krankenkassen die Kostenübernahme bei grober Fahrlässigkeit verweigern.

Ich weiß es! Eines Tages wird mein Traum wahr! Dann lebe ich als Vollbürger unter der Schutzkuppel.

Pogo Datzelt,
Scum

Heute sind nur zwei Angriffe auf die südliche Energiepipeline erfolgt. Das nenne ich einen wirklich ruhigen Tag.

Erim Blofeld,
Bürgermeister
RMSM

XIV. RMSM

(Rhein-Main-Stadtmetropole, Hauptstadt von Terra)

Einwohner

16 544 789 innerhalb der Stadt (Zählung aus dem Jahr 2245) und ca. 11 000 000 in den Gebieten der Scums außerhalb der Kuppelbefestigungen.

"Echte" Bürger einer Metropole haben sich vor den Kriegsfolgen und den großen Naturkatastrophen, die der Aktivierung der Paladin-Schirme gefolgt sind, in den geschützten Bereich der Stadt retten können oder waren bereits Bewohner der ausgewählten Baugebiete. Sie verfügen über eine gültige ID-Karte und haben einen festen Wohnsitz innerhalb der Stadt.

Außerhalb der terranischen Kuppelmetropolen haben sich viele Verzweifelte ein Domizil aus Altteilen gebaut. Der Stadtregierung sind diese wilden Siedlungen nicht unlieb. Durch diese Pufferzone ist die Stadt, auf Kosten der Scums, vor marodierenden Mutanten und Wildscums (Nukes) geschützt. Wirklich nötig ist diese Pseudoverteidigung nicht, da die Mauern und ebenerdigen Tore durch automatische Waffensysteme geschützt sind.

Ein Angriff aus der Luft ist nicht zu befürchten, da auf Terra für alle Nichtbürger von Städten der Besitz von Fluggeräten verboten ist.

Die außerhalb lebenden Scums eint ein einziger Traum: Stadtbürger werden. Dies kann durch eine heroische und durch Kameraufnahmen verbürgte Tat zur Verteidigung der Metropole geschehen. Es ist aber auch möglich, daß ein respektabler Bürger/eine hochgestellte Persönlichkeit ohne Vorstrafen für einen Scum bürgert. Durch diese Bürgerschaft (jährlich begrenzt auf

230 verschiedene Personen) übernimmt der TSU-Bürger eine Vormundschaft für den Scum. Dieser "Neubürger" untersteht strengen Regeln. Sollte ein Gesetzesbruch nachgewiesen werden können, so wird der Scum mit sofortiger Wirkung ausgewiesen und hat seine Chancen für immer verspielt (Gencode-Speicherung). Nach 10 Jahren ehrlicher Arbeit und Wohlverhalten kann der Neubürger schlußendlich zu einem Vollbürger werden.

Bauweise

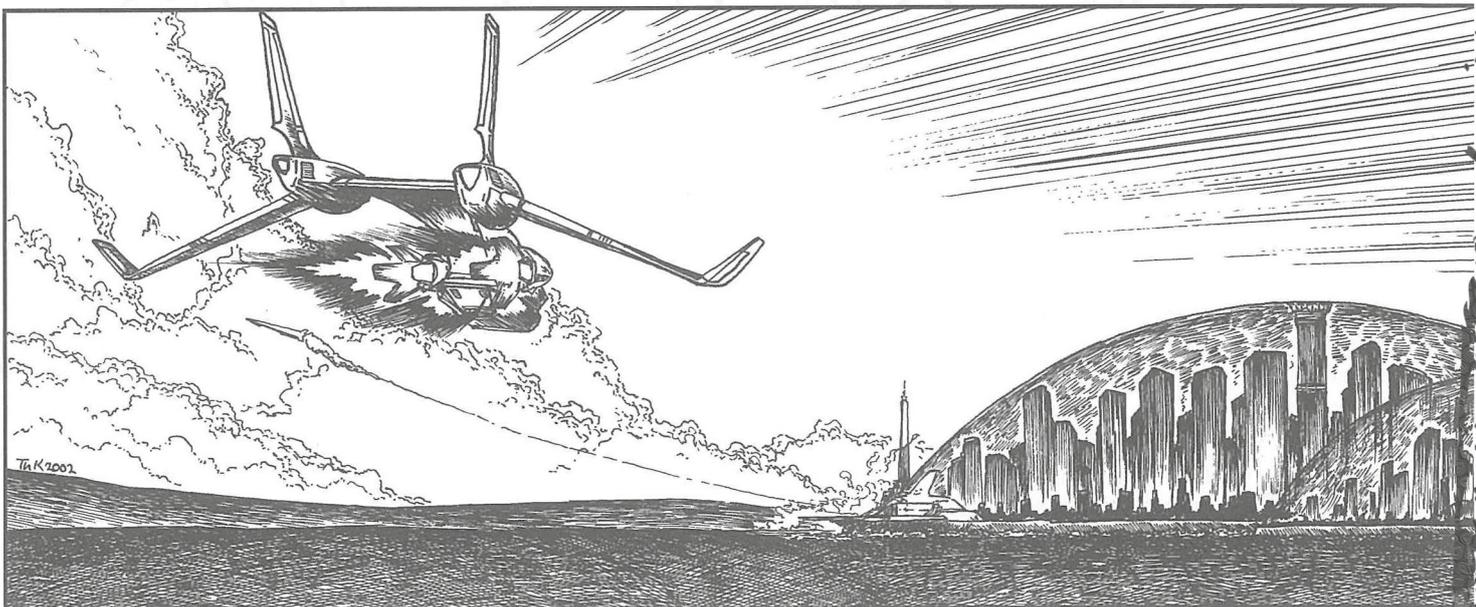
Oberirdische Kuppeln mit Verbindungstunneln und extern angelegter Energieversorgung.

Der im Mittel zwölf Meter hohe Unterbau der Metropole ist aus Titanstahlbeton gefertigt. Die aufgesetzten Kuppeln bestehen aus einem ultraleichten Materialgemisch aus der Nanotechnologie. Sie sind flexibel gegen langsame Bewegungen wie Erdstöße und Windböen. Eine punktuelle Verhärtung wird dagegen durch das Auftreffen von schnellen, kompakten Gegenständen wie Projektilen etc. erreicht. Dem Material ist außerdem eine ausgewogene Lichtfilterung eigen. Die außen ankommenden Sonnenstrahlen werden absorbiert und der Energieversorgung zugeleitet. Auf der Innenfläche können, gesteuert von der Stadtverwaltung, Projektionen (strahlender Sonnentag, Warnmeldungen usw.) abgebildet werden.

Um den vielen Menschen der Stadtmetropole ausreichend Platz zu bieten, wird der zur Verfügung stehende Raum in der Höhe/Tiefe ausgenutzt. Als Faustregel gilt: Je höher man wohnt, desto wohlhabender ist man.

Energieversorgung

Der Energiebedarf der Stadt wird aus verschiedenen Quellen gedeckt. Eine Notstromver-





sorgung der wichtigsten Bereiche kann im Notfall aus der Absorption der einfallenden Sonnenstrahlen auf die Kuppel gewährleistet werden. Weiterhin sind im Umland Kraftwerke installiert, die über Versorgungspipelines den Energiehunger der Stadt decken. Da die Wildscums die Kraftwerke und Zuleitungen gerne angreifen, sind diese speziell gesichert und werden darüber hinaus von schwer bewaffneten Pipeline-Patrouillen täglich kontrolliert.

Sicherheit

Grundmauern und Torsysteme sind durch automatische Waffenstationen geschützt. Im Notfall können diese auch von Mannschaften innerhalb der Stadt manuell bedient werden. Um die Tore oder Mauern wirksam aufzusprengen, benötigt man schwerste Artillerie oder Orbitalbomben. Solche Möglichkeiten gehen sehr weit über die Fähigkeiten der Nukes heraus.

Ein erfolgreicher Angriff aus der Luft ist ebenfalls undenkbar, da auf Terra für alle Nichtbürger von Städten der Besitz von Fluggeräten verboten ist. Durch eine satellitengestützte Überwachung kann innerhalb von Sekunden ein unautorisiertes Flugobjekt ohne Freund-Feind-Kennung entdeckt werden. Dieses wird dann, ohne weitere Vorwarnung, von rund um die Uhr einsatzbereiten Jägerstaffeln sofort aus dem Luftbereich beseitigt.

Die Stadtinnenbereiche unterliegen der Polizeigewalt der TSU. Die eingesetzten Polizeikräfte können zwar nicht immer und überall präsent sein, aber die Stadtsicherheit ist selbst

für ängstliche Naturen zufriedenstellend. Die wenigen halbseidenen Gebiete werden toleriert, weil diese bekannten Grauzonen einer stabilen Überwachung unterliegen. Die Scum-Außenbereiche werden von den Bürgern hingegen auf eigenes Risiko betreten.

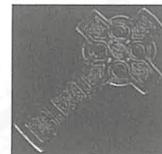
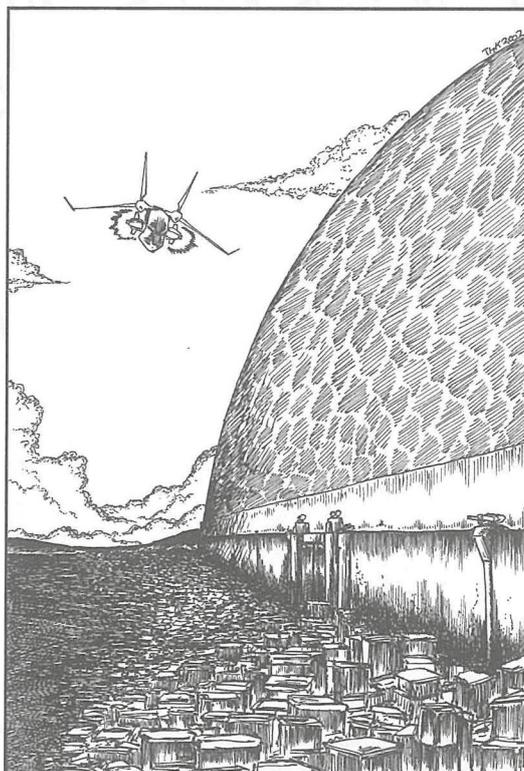
Institutionen/Sehenswürdigkeiten

Die RMSM bietet Touristen einiges an Veranstaltungen und sehenswerten Örtlichkeiten an. Die Heimat des TSU-Parlaments ist ein ganzjährig vielbesuchter Ort. Durch die Einlagerung von einer Vielzahl von Kunstschätzen aus dem weiteren Umland sind in der RMSM viele neue Museen und kulturgeschichtliche Ausstellungen entstanden.

Die Flüsse Rhein und Main sind unterhalb der Kuppelbauten umgeleitet worden, da diese durch die Verseuchung des Umlands zu viele Krankheitserreger etc. mit sich führen. Die Touristen können die majestätischen Flußläufe trotzdem genießen. In den alten Fließrinnen leben zwar heute die ärmeren Bürger der Stadt, aber über deren Köpfen sorgen Holoprojektoren und Geruchsdüsen für eine realistische Projektion der ehemaligen Flußlandschaft. Leider sind die Flußbrücken bei Spontanselbstmördern sehr beliebt, da der Aufprall unter der Holoebene auf blankem Beton stattfindet.

Stadtbezirke

Die verschiedenen Stadtbezirke der RMSM können der Übersichtskarte auf Seite 52 entnommen werden.

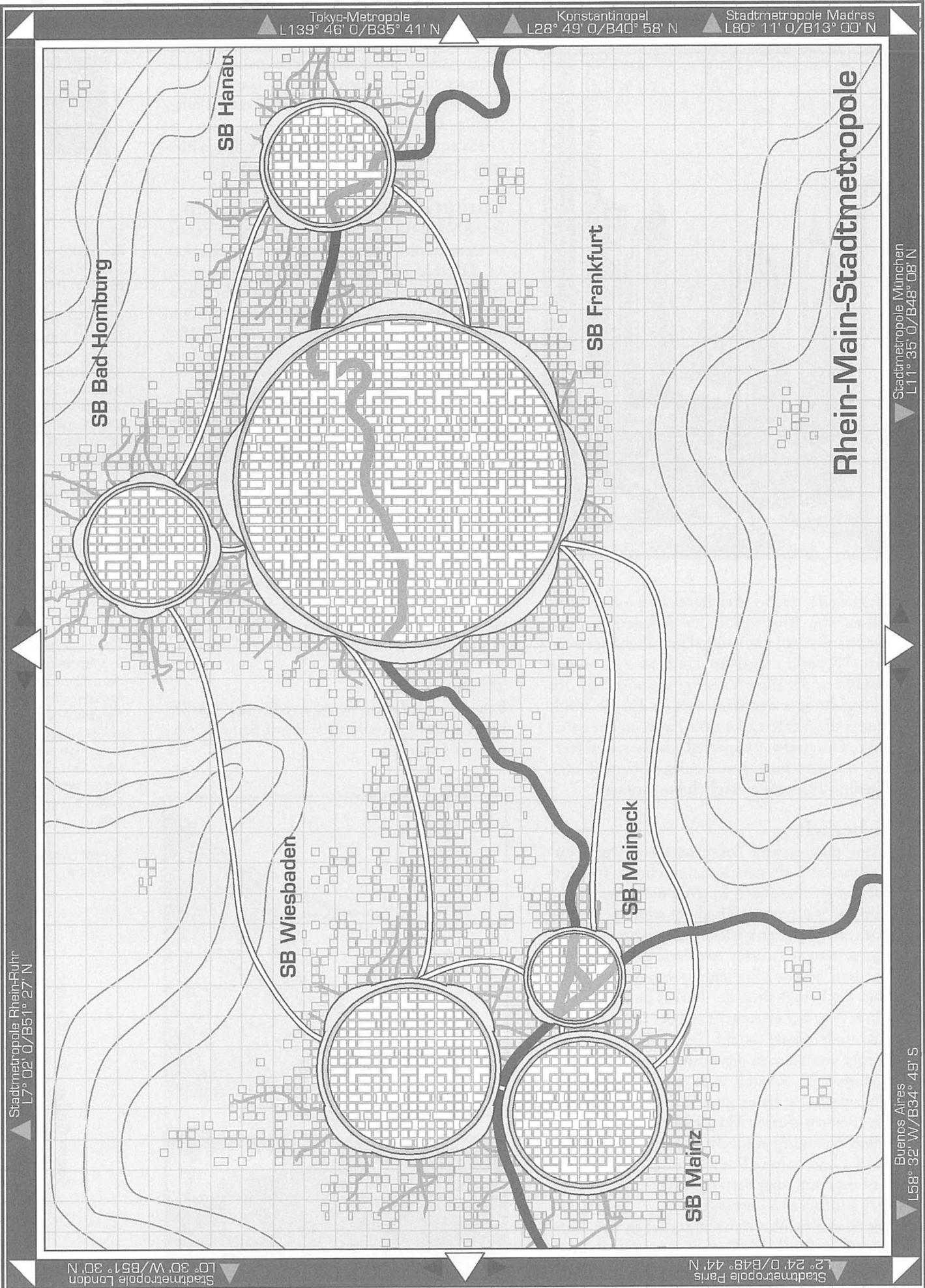


*Echt cool, Leute!
Der Wildscum,
der sich letzte
Woche an Tor 6
selbst gesprengt
hat, hat Reparatur-
kosten von 1,28
EH verursacht. Es
war nur die Farbe
abgeblättert und
mußte nach-
gestrichen
werden.*

*Randolf Miloslaw,
Polizist*

*Die Woche waren
es vier Selbstmör-
der. Zum Glück
müssen die
Sanitäter die Reste
selbst wegkratzen.
Einer war sogar
über fünf Quadrat-
meter verteilt.
Echte Sauerei so
was ...*

*Sandy Ginko,
Polizistin*



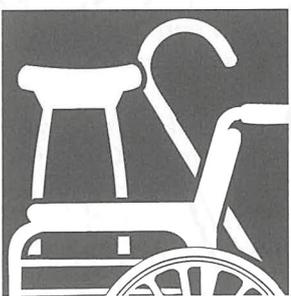
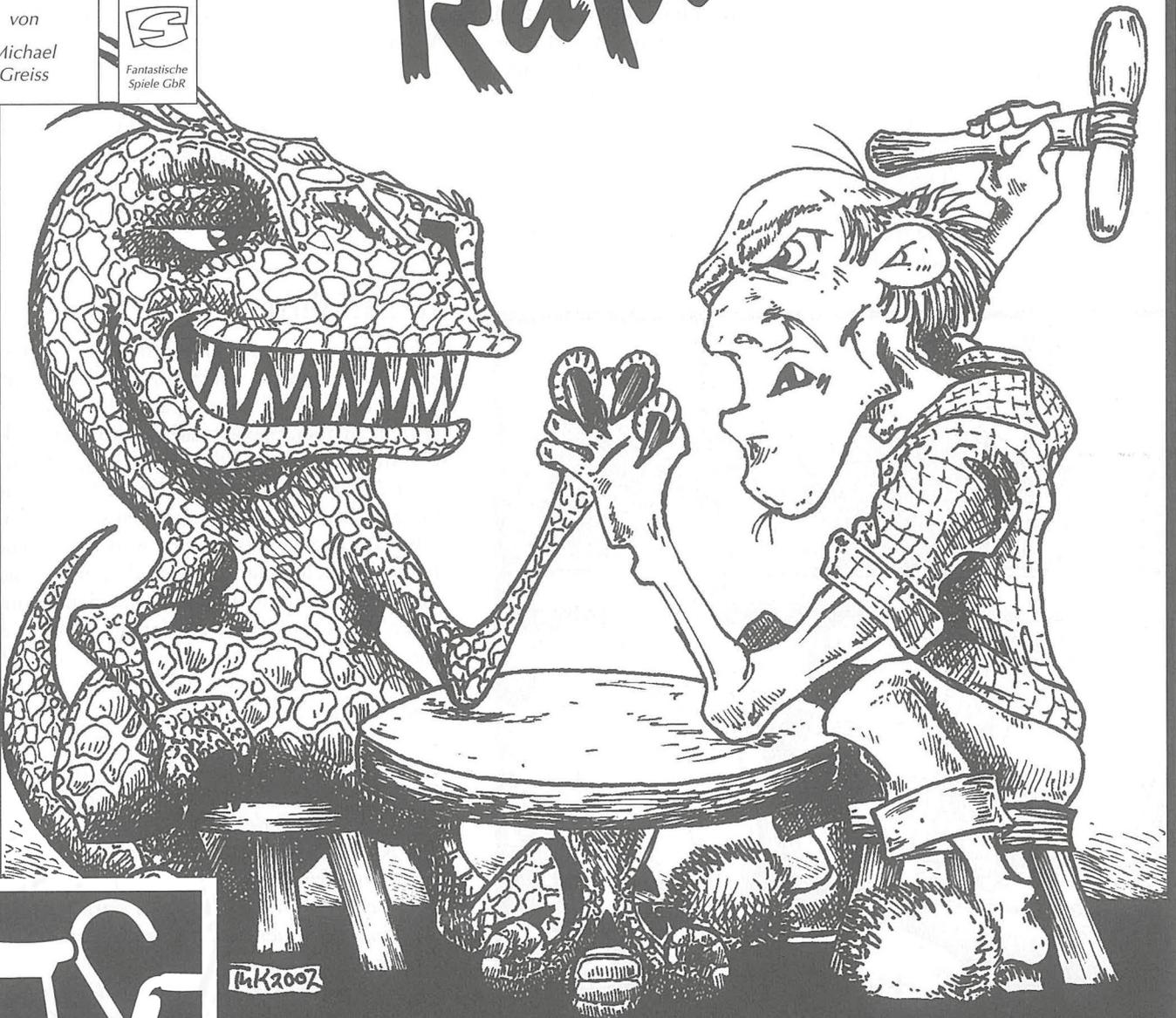


SPACE
GOTHIC

von
Michael
Greiss

Fantastische
Spiele GbR

Rentner vs. Raptoken



I. Prolog

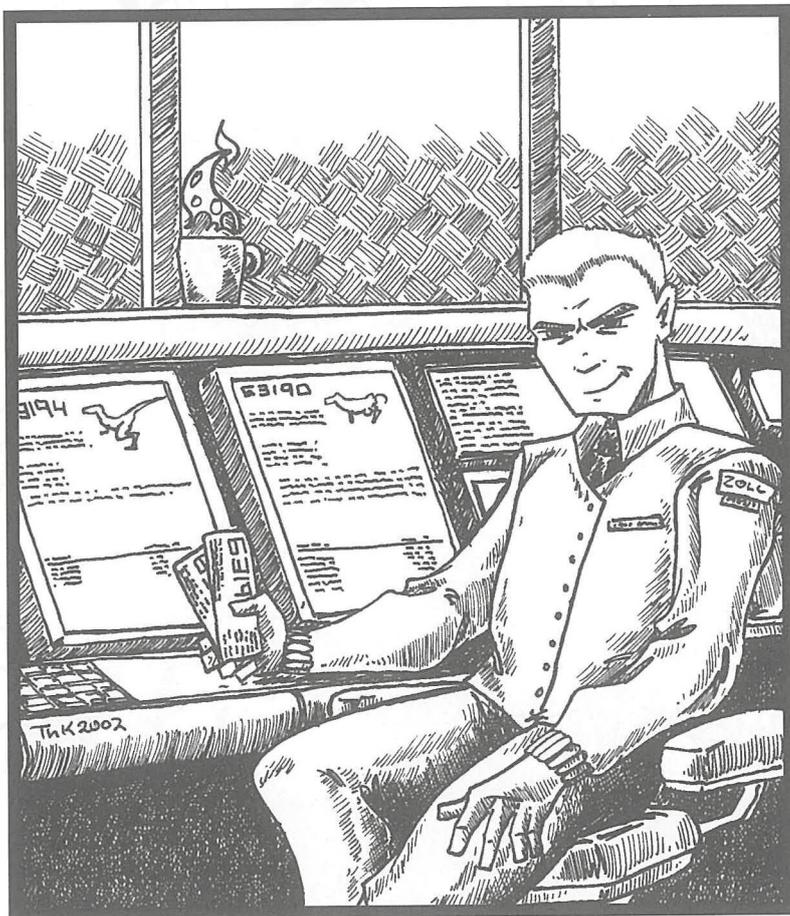
Zollinspektor Detlof Thammes schaute lange Zeit nachdenklich auf das Holobild, das den Mann darstellte, der vor langer Zeit sein Vater gewesen war.

Dieser Mann, Orson Thammes, wurde am 19.12.2237 von einem PTI-Militärgericht als mutmaßlicher Shark-Angehöriger und Saboteur zum Tode verurteilt und sofort füsiliert. Dies geschah lange nach dem offiziellen Friedensschluß im Spätherbst. Detlof würde nie vergessen, wie seine Mutter die lakonische Starweb-Mail mit der Todesnachricht und die beiliegende Rechnung für die verbrauchte Kugel erhielt. Für den jungen Mann brach damals eine Welt zusammen, und obwohl sein Vater niemals Shark-Mitglied war, konnte er sich von nun an mit den neuen Machthabern nicht richtig anfreunden. Er wurde Zollmitarbeiter bei der lokalen Miliz seines Heimatplaneten und arbeitete seitdem auf dem heimischen Raumhafen. Die mentale Wunde heilte jedoch nie, und er dachte lange nach, wie er dem TSU-Regime Sand ins Getriebe streuen konnte, ohne seine bürgerliche Existenz zu gefährden. Eines Tages bemerkte er zufällig eine Programmierlücke im Verwaltungstool des Güterterminals. Die Stunde der Rache für seinen Vater kündigte sich endlich an.

Heute ist der Tag der Rache! Jetzt werden auch die Konzernveteranen lernen, was richtiges Leid ist.

Detlof Thammes, Zollinspektor

Die Sicherheitslücke in der Containerverwaltung verhilft dem Zollinspektor endlich zu seiner langersehnten Rache.



Detlof Thammes schüttelte den Kopf und ver-scheuchte die Gedanken an die Vergangenheit. Heute war der 19.12.2245, und er würde die gemachten Pläne in die Tat umsetzen. Zuerst loggte er sich in sein Terminal ein und sprang zur Hintertür der damaligen Programmierer der Containerverwaltung. Lange Datensatzkolonnen flossen über den Bildschirm, und der rachedurstige Zöllner machte sich ans Werk. Zwei ganz bestimmte Container interessierten ihn besonders. Der eine hatte Milchkühe geladen und war für ein PTI-Altersheim auf *Bad Gantenhain* vorgesehen. Der andere Container war mit sechs Wachraptoren bestückt und an die Strafkolonie *Treiber IV* adressiert. Der Tausch der Container-Identifikationsnummern und die automatische Anbringung der offiziellen Zollplaketten wurde von ihm virtuell eingegeben. Bevor er leise in sein Mikrofon den Aktivierungsbefehl sprach, schaute er nochmals zum Bild des Mannes, der damals sein Vater war, und seine Augen wurden feucht. Die freigesetzten Befehle machten sich in aller Stille ans Werk und wiesen die Lagermaschinen an, zwei Container umzuplatzieren und mit neuen Zolletiketten zu versehen. Die Raptoren machten sich nun unauffällig auf die Reise nach *Bad Gantenheim/Eilzustellung* an Altersheim Prometheusrub.

II. Einführung

Nachdem die Raptoren von dem rachedurstigen Zollinspektor umgeleitet worden sind, nimmt das Unheil seinen Lauf. Der Container wird nicht nochmals geprüft und kommt pünktlich auf dem Planeten *Bad Gantenhain* (System *Zeta Tucanae*, Nr. 98) an. Die im Frachtstück integrierten Fütterungsautomaten arbeiten während des Transports klaglos und der lebende Inhalt ist leicht gelangweilt und tatendurstig. Nachdem der Frachtbehälter auf dem Raumhafen angekommen ist, werden die außen angehängten Bestimmungscodes geprüft und das ganze Behältnis auf eine Schwebearke der lokalen Postauslieferung verladen.

⚠ Achtung Spielleiter: Das Modul spielt sich am besten, wenn man die Angelegenheit mit viel Humor angeht. Jeder der Mitspieler übernimmt die Rolle eines Pensionärs im Altersheim Prometheusrub. Da die Blüte des Lebens an den Spielercharakteren lange schon vorbeigezogen ist, kann man hier richtig Gas geben und mit Würde in seinen Pantoffeln sterben.

Natürlich haben die steinalten Menschen im direkten Vergleich nicht die geringste Chance gegen einen topfiten Raptor. Aber ein entschlossener Dickkopf mit seiner durchgeladenen Lieblingswaffe in den faltigen Händen und ei-

nem frisierten Rollstuhl kann immer noch genügend Wechselgeld herausgeben.

Ermuntern Sie die Spieler zu farbenfrohen Beschreibungen ihrer bemüht angekalkten Aktionen und zum munteren Ausspielen der anfallenden Zipperlein. Mit diesen Zutaten ist eine unvergessliche Rollenspielsession garantiert. Die durchgeführten Testspiele waren jedenfalls alle purer Spaß!

III. Die Postbarke kommt ...

Die Postbarke erscheint und bringt einen Container mit, in dem sich die bestellten Milchkühe für das Altersheim Prometheus befinden. Der zuständige Wachhabende am Pier zeichnet die Frachtpapiere ab und setzt den Behälter mittels des am Landungssteg montierten Krans auf der Insel ab. Daraufhin winkt der Postbote nochmal freundlich und steuert seine Schwebearke Richtung Festland mitten in den wabernden Nebel hinein.

Der Sicherheitsmann ruft einige Kollegen heraus, die ihm beim Öffnen des Containers und dem Herausführen der Milchkühe helfen sollen. Als genügend Leute da sind, machen sich alle an den Schließsystemen des Frachtbehälters zu schaffen.

Heute ist der 23.12.2245 und der Speisesaal ist bereits festlich für die morgige Weinachtsfeier geschmückt. Gerade hat es einen überaus leckeren Käsekuchen gegeben. Die alten Bürger sind gesättigt, zufrieden und begeben sich auf einen kleinen Spaziergang, ins Schlammbad oder suchen sich sonstige Zerstreungen. Die Temperatur beträgt milde 24°C und lockt die meisten der anwesenden Rentner ins Freie.

Die Charaktere sitzen noch an ihrem Fenstertisch und beraten gerade, was man mit dem angebrochenen Nachmittag noch tun könnte.

⚠ *Achtung Spielleiter: Einer der Spielercharaktere sieht plötzlich durch das Fenster, daß am Pier etwas nicht in Ordnung sein kann. Durch eine plötzliche Bewegung (ein Körper wurde hochgeschleudert) ist das Auge des Charakters aufmerksam geworden.*

Da der alarmierte Rentner die anderen am Tisch sicherlich hochscheucht, können die fassungslosen Spielercharaktere die folgenden dramatischen Ereignisse mit guter Sicht aus dem 5ten Stock des Heims verfolgen.

Um die seltsamen Tiere aus dem Container zweifelsfrei zu identifizieren, muß ein Charakter die Fertigkeit "Zoologie" erfolgreich anwenden. Sollte ein hochrangiger PTI-Wissenschaftler anwesend sein, so kann er auch mit der erfolgreich angewendeten Fertigkeit "Genetechnik" etwas wissen, da gegen Kriegsende das

Material der Saurier-Genforschung aus den Shark-Laboratorien erbeutet worden ist.

Verlassen einige oder alle Beobachter ihre Position im Speisesaal, um in ihre Zimmer zu eilen und die dort hängenden Waffen oder Ferngläser zu holen, so bekommen sie die folgenden Situationsbeschreibungen nur teilweise und bruchstückhaft mit (Spielleiter!).

Am Pier geschehen haarsträubende Dinge. Mehrere Angehörige der Sicherheitsmannschaft werden dort von echsenartigen Wesen auf zwei Beinen regelrecht hingerichtet und zerrissen. Zwei Überlebende rennen in heller Panik auf das Gebäude der Inselsicherheit zu.

Plötzlich sammeln sich die sechs menschengroßen Echsen über den Überresten und verharren einen Moment. Plötzlich rennen sie in Richtung des Altersheims los und fächern dabei weit auf. Der Wald verdeckt dabei die Sicht.

Mit Entsetzen im Blick sehen die Charaktere die vielen schutzlosen Bürger im weitläufigen Park, die von der herannahenden Gefahr noch nichts ahnen. Die Fenster des Speisesaals lassen sich nicht öffnen, um die Spaziergänger zu warnen. Allerdings kann man Tische und Stühle einsetzen, um die Fenster (10 Strukturpunkte) einzuschlagen.

Doch alle Bemühungen kommen zu spät. Auch hier müssen die Zuschauer mitansehen, wie die überraschten Mitbewohner von den Raptoren zusammengetrieben und regelrecht niedergemacht werden. Einzelne Pensionäre können in den Wald oder in Richtung des Leuchtturms flüchten. Zum Teil sieht es so aus, als würden die Echsenwesen die Jagd in anmutiger, spielerischer Form betreiben.

Nachdem der Park gründlich gesäubert ist, laufen die Raptoren zielstrebig zu den im Sonnenlicht blinkenden Glaskuppeln des Schlamm- und Wasserbades. Durch eine offengelassene Tür dringen die Echsen ein und fallen über Personal und Bewohner her. Die Jagd in den Badeabteilungen scheint den Raptoren wiederum eine diebische Freude zu bereiten. Munter tauchen sie in Schlamm- und Wasserbecken und tummeln sich neckisch in den Umkleekabinen. Wie nebenbei massakrieren sie die im Weg stehenden Personen. Ein grausames Ballet der Zerstörung. Nach einiger Zeit sammeln sich die Raptoren auf den blut- und schlammbesudelten Fliesen. Danach laufen sie Haken schlagend über die Freifläche und verschwinden im Wald. Ruhe legt sich über das verwüstete Gelände.

IV. ... und die Insel brennt

Das geruhame Gefüge der Rentnerinsel ist erschüttert. Die Charaktere spüren sicherlich



*Ernaaaaa! Da ...
Da am Pier!
Jetzt kommen sie
doch noch, um
uns zu holen!*

*Ernst Koritcke,
Ex-SEK*

*Wenn das ab
heute zum
täglichen Heim-
programm gehört,
beschwere ich
mich bei Benja-
min Weiss. Um
unsere Renten-
beiträge zu
sparen, müssen
die sich schon
was Besseres
einfallen lassen.*

*Erna Frantsen,
Ex-Med-Tech*



Das vorweihnachtliche Kaffekränzchen war eben noch so gemütlich ...

Puh. Die Sauviecher sind gut. Die haben Erwin, Heinz, Hildegard und Kurt in einer Minute zu Tütensuppe verarbeitet. Dabei war der Kurt mal PTI-Boxchampion.

Horst Saunders,
Ex-Scout

Da gibt's grob mit der Grillzange! Für uns sind dann als Belohnung Abschußmarker für die Rollstühle drin.

Emilie Bossler,
Ex-SEK

den lange verhallten Ruf zu den Waffen und wünschen sich nichts sehnlicher als Vergeltung. Oder? Auf jeden Fall sind die Charaktere zur verzweifelten Gegenwehr gezwungen, wenn sie nicht als Haschee in den Mägen der Raptoren enden wollen.

Notmaßnahmen

Das Naheliegendste ist sicherlich, daß sich zuerst die Spielercharaktere in ihre Zimmer zurückziehen und ihre alten Dienstwaffen schnappen. Im Schwesternzimmer können sie dann den Aufbewahrungsschrank (16 Strukturpunkte) aufbrechen und sich mit 1W4+2 Magazinen Munition je Waffe ausrüsten.

Danach sammeln sich die wehrfähigen Rentner wohl erst einmal und beraten über eine grundlegende Vorgehensweise.

Sollte sich ein Beobachtungsposten im Speisesaal befinden, so kann dieser berichten, daß die Raptoren sich in den Wald zurückgezogen haben und keine weiteren Ereignisse aufgefallen sind. Nach der Einschätzung des Beobachters scheinen jedoch noch vereinzelt schwerverletzte Überlebende im Gelände herumzukriechen.

Weitere Aktionen der Raptoren

Die eigentlich nachtaktiven Echsen haben in den letzten Stunden einigen Streß hinter sich gebracht. Nachdem die Sicherheitsleute den Container bei hellem Tag geöffnet haben, haben sich die Raptoren erst einmal wütend verteidigt. Danach sind sie in ihrem neuen Territorium herumgelaufen und haben zum Spaß etwas gejagt. Nachdem sie dabei keine ernsthaften Bedrohungen feststellen konnten, haben sie

sich in das größte Waldstück im Süden zurückgezogen. Dort haben sie sich einen Lagerplatz in einer Mulde im dunkelsten Teil des Waldes ausgesucht und holen jetzt etwas Schlaf nach. Erst zwei Stunden nach Sonnenuntergang werden die perfekten Jäger die Umgebung nochmal genauer erkunden.

Was tun wir denn jetzt?

Den Charakteren stehen nun alle Optionen offen. Sie sollten sich schnellstmöglich auf eine gemeinsame Vorgehensweise einigen.

- a) *Angst essen Seele auf.* Alle Charaktere können sich Nahrungsmittel aus den Lebensmittelagerräumen des Heims besorgen und sich ebenfalls in ihren Zimmern einschließen. Da damit aber das Abenteuer unvergleichlich langweilig wird, sollte der Spielleiter hier auf jeden Fall lenkend eingreifen.
- b) *Befehlsstand einrichten.* Am besten eignet sich dazu das Dach (nur ein gut zu sichernder Aufgang vom 6ten Stock) oder der Krankentrakt (Quarantäneschleusen). Dort kann die Gruppe Lebensmittel aus den Küchenlagern bunkern und mit den heiminternen PINs der getöteten Pfleger ein effektives Funknetz auf der Insel aufbauen.
- c) *Ausguck bemannen.* Die Einrichtung einer guten Beobachterposition. Der Speisesaal hat Fenster auf der westlichen und südlichen Seite. Das Flachdach ist nur durch einen Aufgang aus dem 6ten Stock erreichbar. Von dort aus hat man einen guten Blick auf alle Inselteile.
- d) *Waffenbeschaffung.* Alle Zimmer der Bewohner nach Waffen und die Schwesternzimmer

nach Munition durchsuchen. Die Aktion dauert 1W10+5 Stunden und erbringt das folgende Material: 2 *De Maggio* Baseballschläger, 3 *Siegel* Kampfmesser, 1 *Mc Duff* Stiefelmesser, 4 *PTI* Polizeiknüppel, 1 *Gillette* Duelldegen, 1 Armbrust *Nikita* Satzumi, 16 Sturmgewehre *Kalashnikov* AK 220 (Granatwerfer ist entfernt), 4 Automatikpistolen *Luger* .357 Automag, 2 Automatikpistolen *Winkler* P50, 12 Stunner *PTI* Dreamer, 6 Energiekarabiner EK 2a, 1 Panzermine *Gulag*, 4 *McDuff* Entenjäger, 2 Gewehre *Abacus & Greiss* Rubout. Für jede Feuerwaffe finden sich 2 Magazine im Aufbewahrungsschrank des Schwesternzimmers.

- e) *Search & Rescue*. Eine beehrte Truppe kann versuchen, verwundete Heimbewohner aus den Parkanlagen zu bergen. Die letzten Stunden des Tages sind dazu wie geschaffen, da die Sicht noch einwandfrei ist.
- e) *Auf die Barrikaden*. Der Komplex des Altenheims kann mit einiger Mühe in eine sehr gute Verteidigungsstellung verwandelt werden. Dazu gehören gute Schußpositionen aus Fenstern zu suchen, Blockade der Türen und eventuell die Einrichtung von Fallen.

Raptoren vs. Rentner

Wie sich das Modul nun weiterentwickelt, ist kaum zu sagen. Der Ablauf liegt in erster Linie in den Händen der Charaktere.

Der Standpunkt der Raptoren ist sehr einfach. Sie wollen des Nachts ohne übermäßige Mühe lecker Rentnerschenkel essen und tagsüber in Ruhe im Waldstück campieren. Diese Idylle wird sicherlich nicht endlos möglich sein. Wichtig ist, daß die Kampfchexen ins Grasmeeer entfliehen und sich einfachere Jagdgründe suchen werden, sobald sie zwei bis drei ihrer Kollegen verloren haben.

Die Rentner-Charaktere wollen sicherlich maximale Vergeltung und die Kontaktaufnahme mit dem Festland erreichen. Lassen Sie den Spielern dabei möglichst viele Freiheiten und versuchen Sie, maximal zu improvisieren. Nachfolgend werden als Anregung einige Standardaktionen aus den Testspielen beschrieben.

Besuch der Lokationen

Die Charaktere versuchen, die verschiedenen Bereiche auf der Insel zu besuchen, um irgendwo Hilfe zu erhalten. Die Ereignisse an den verschiedenen Plätzen sind im Anhang (ab der Seite 62) beschrieben.

Rollstuhlhausfall

Die alte Flagge nochmal flattern sehen und mit Höchstgeschwindigkeit in den Angriff fahren! Die Charaktere organisieren einige Grav-Rollstühle aus dem Erdgeschoß und manipulieren

den Antrieb (siehe Seiten 63 und 64). Danach fahren sie in militärischer Formation auf das Freigelände hinaus. Die Aktion kann als letzter Akt in diesem Drama oder einfach nur als Erkundungsmission (siehe unter *Besuch der Lokationen*) gestaltet werden.

Kontaktaufnahme Festland

Um die Aufmerksamkeit des Festlands auf sich zu ziehen, kann entweder ein reitender Bote per Grav-Rollstuhl durchs Grasmeeer geschickt werden oder man versucht, Licht- oder Funksignale zu improvisieren.

- a) Der Bote ist 2W10+6 Stunden unterwegs, bevor er sichtlich entkräftet an der Strandpromenade von *Bad Oettinghausen* ankommt. Die Einsatzkräfte sind innerhalb von 1W4+1 Stunden an der Insel angelandet.
- b) Lichtsignale lassen sich besonders gut auf dem Dach des Heims und in der Kanzel des Leuchtturms installieren. Ein Feuer ist dabei unpraktisch, da es die umgebende Struktur mit zerstört (*Spielleiter*). 4 Signallampen finden sich im Unterstand der Gravkarren am Pier und 2 Signallampen im Rollstuhllager des Erdgeschoß. Siehe auch Abschnitt *Sichtweite* auf Seite 61.
- c) Aus der Sprechanlage des Heims läßt sich mit jeweils zwei erfolgreichen Proben auf *Elektrotechnik* und *Mechanik* eine provisorische Funkanlage bauen. Die im Abstand von 250 Metern um die Insel installierten Kleinsender verhindern allerdings eine Übertragung. Man muß sich mit der Funkanlage mindestens 260 Meter hinaus ins Grasmeeer begeben, um überhaupt ein Signal aussenden zu können. Die offiziellen Frequenzen haben sich seit der aktiven Zeit der Rentner geändert. Es ist deshalb nicht so leicht, eine brauchbare Funkleitung zu entdecken.

V. Auferstanden aus Ruinen

Das Ende der Mühsal erleben die Charaktere in zwei Varianten. Entweder es gelingt ihnen, einige Raptoren zu töten und dadurch ihre Flucht zu erzwingen oder sie haben einen Kontakt mit dem Festland hergestellt. Die dann ausgesandte Polizeitruppe wird nach dramatischen Kämpfen und genügend Nachschub an menschlichem Material irgendwann die Echsen vertreiben. Die schmähliche dritte Variante ist der Tod aller Spielercharaktere.

Für die Überlebenden des Moduls gibt es einen Erfahrungspunkt. Da aber die Sicherheitsbestimmungen nach diesem Vorfall drastisch verschärft werden, kommen die ehrwürdigen Alten sicher nicht mehr in den Genuß eines improvisierten Fronteinsatzes.



Kameraden! Wir wieder im aktiven Dienst! Jetzt heißt es: DIE oder WIR! Wie damals im Konzenkrieg. Ich liebe den Geruch von verbranntem Sharkie-Fleisch!

*Ernst Koritcke,
Ex-SEK*

Jawoll! Jetzt heizen wir den Viechern richtig ein. Ich liebe es. Es ist wie damals. Gefangene werden nicht gemacht!

*Kuno zur Leiden,
Ex-SEK*

VI. Anhang

Wie bastele ich mir einen Rentner?

Zuerst erschafft sich jeder Mitspieler einen ganz normalen Spielcharakter. Dieser sollte auf jeden Fall in den Diensten von PTI gestanden haben, da das Heim Prometheusruh nur Personen offensteht, die den längsten Teil ihres Lebens für den Konzern Prometheus Technical Industries gearbeitet oder gekämpft haben. Eine PTI-typische Charakterklasse sollte daher Vorbedingung sein.

Ist der Charakter fertig, so beginnen wir gleich anschließend den Alterungsprozeß. Dazu würfelt der Spieler mit 1W100 und konsultiert die folgende Tabelle zur Altersermittlung.

Die Verwundungen sind abscheulich. Die sehen alle aus, als ob sie im Haifischbecken baden waren.

Erna Frantsen,
Ex-Med-Tech

1W100	Erreichtes Alter
01 bis 25	58 + 2W6 Jahre
26 bis 50	67 + 2W6 Jahre
51 bis 75	76 + 2W6 Jahre
76 bis 98	85 + 2W6 Jahre
99 bis 00	94 + 2W6 Jahre

Nachdem wir das Alter unseres Charakters ermittelt haben, schauen wir in den jeweils passenden Folgeabschnitt und führen die dort angegebenen Modifikationen aus. Und schon ist unser frischgebackener Pensionist spiel- und einsatzbereit.

Achtung: Die neu hinzugewonnenen Erfahrungspunkte werden generell als Freie Lernpunkte behandelt und können somit nach Wunsch verlernt werden.

Bitte darauf achten, daß die Werte, die von den Basiseigenschaften abhängen, entsprechend geändert werden. Bei militärischen Charakteren

oder Polizisten sind die Rangstufen über die Dienstgradtabellen ebenfalls anzupassen.

Lebensalter ab 60 Jahre

Der Charakter hat erst vor wenigen Tagen seine Pensionsurkunde, eine goldene PTI-Uhr mit Gravur und viele warme Lobesreden zum Abschied bekommen. Noch ist die Atmosphäre im Altersheim Prometheusruh sehr ungewohnt und die vielen, bereits verfallenden Insassen lassen unangenehme Gedanken an den nahenden Tod lebendig werden. Doch noch gehört man schließlich nicht zum alten Eisen! Immerhin bietet das Heim auch einen Fitnessraum für den Körper und man kann zusätzlich sein Hirn durch Lektüre und sonstige anspruchsvolle Denkarbeiten auf Trab halten.

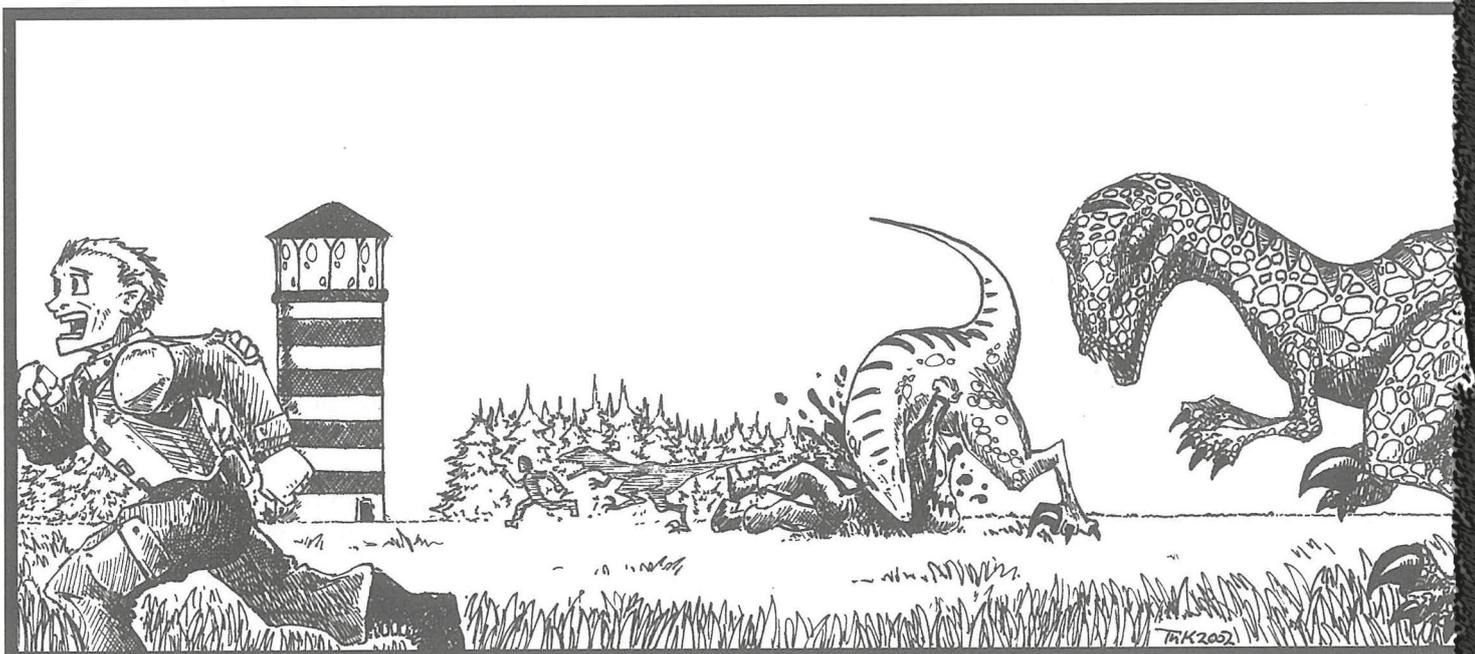
Modifikationen für den Charakter:

Stärke (STK)	minus 1W4+2
Geschicklichkeit (GES)	minus 1W4+1
Willenskraft (WIK)	plus 1W6+2
Konstitution (KON)	minus 1W4+3
Aussehen (AUS)	minus 1W6
Erfahrung (ERF)	plus 6W20+140
Gewicht (GEW)	plus 1W10+2
Intelligenz (INT)	plus 1W6+1
Glück	unverändert

Bei der Ausübung von allen körperlichen Fähigkeiten kommt generell ein Modifikator von +5 auf den Würfelwurf hinzu.

Der Charakter kann eine Strecke von 100 Metern ohne Probe sprinten. Danach ist für die folgenden 20 Meter eine Probe auf die Konstitution mit +5 abzulegen. Der Modifikator steigert sich bei jeder weiteren 20-Meter-Distanz wieder um 5. Erholungspause: 1W6+3 Runden.

Die Raptoren eröffnen eine spontane, blutige Treibjagd auf die erschreckten Wachen und die hilflosen Rentner.



Lebensalter ab 69 Jahre

Die Pensionierung liegt nun schon einige Zeit zurück. Der Tagesablauf im Heim ist angenehm und unkompliziert. Man findet durchaus Personen, mit denen man unterhaltsame Aktivitäten durchführen kann. Sicherlich hat sich auch schon die ein oder andere Freundschaft gebildet. Leider ist das Essen so gut, daß maßvolles Zugreifen sehr schwer fällt. Aber man kann die zimmereigene Waage auch problemlos unter dem Waschbecken verstecken.

Modifikationen für den Charakter:

Stärke (STK)	minus 1W10+6
Geschicklichkeit (GES)	minus 1W10+4
Willenskraft (WIK)	plus 2W6+7
Konstitution (KON)	minus 2W6+6
Aussehen (AUS)	minus 1W6+1
Erfahrung (ERF)	plus 6W20+150
Gewicht (GEW)	plus 2W6+7
Intelligenz (INT)	plus 1W6+1
Glück	unverändert

Bei der Ausübung von allen *körperlichen Fähigkeiten* kommt generell ein Modifikator von +10 auf den Würfelwurf hinzu.

Der Charakter kann eine Strecke von 60 Metern ohne Probe sprinten. Danach ist für die folgenden 10 Meter eine Probe auf die *Konstitution* mit +5 abzulegen. Der Modifikator steigert sich bei jeder weiteren 10-Meter-Distanz wieder um 5. Erholungspause: 2W6+6 Runden.

Lebensalter ab 78 Jahre

Langsam fallen die meisten Tätigkeiten schwerer als noch in der goldenen Jugend. Zum Glück sind Essen und Personal hier im Heim erstklassig. So läßt sich der Ruhestand wenigstens in vollen Zügen genießen!

Modifikationen für den Charakter:

Stärke (STK)	minus 2W6+7
Geschicklichkeit (GES)	minus 2W6+5
Willenskraft (WIK)	plus 2W6+9
Konstitution (KON)	minus 1W20+3
Aussehen (AUS)	minus 1W6+2
Erfahrung (ERF)	plus 6W20+160
Gewicht (GEW)	plus 1W20+8
Intelligenz (INT)	minus 1W6+1
Glück	unverändert

Bei der Ausübung von allen *körperlichen Fähigkeiten* kommt generell ein Modifikator von +15 auf den Würfelwurf hinzu.

Der Charakter kann eine Strecke von 30 Metern ohne Probe sprinten. Danach ist für die folgenden 5 Meter eine Probe auf die *Konstitution* mit +5 abzulegen. Der Modifikator steigert sich bei jeder weiteren 5-Meter-Distanz wieder um 5. Erholungspause: 3W6+7 Runden.

Lebensalter ab 87 Jahre

Jungspunde wohin man schaut. Diese nassforschenden Jungrentner sind doch alle nur vorlaut und wissen sowieso alles besser. Damals hat man Probleme leicht und locker selbst in den Griff bekommen.

Modifikationen für den Charakter:

Stärke (STK)	minus 1W20+9
Geschicklichkeit (GES)	minus 1W20+7
Willenskraft (WIK)	plus 2W20+4
Konstitution (KON)	minus 1W20+9
Aussehen (AUS)	minus 1W6+3
Erfahrung (ERF)	plus 6W20+170
Gewicht (GEW)	plus 2W20+6
Intelligenz (INT)	minus 1W8+2
Glück	unverändert

Bei der Ausübung von allen *körperlichen Fähigkeiten* kommt generell ein Modifikator von +20 auf den Würfelwurf hinzu.

Der Charakter kann eine Strecke von 10 Metern ohne Probe sprinten. Danach ist für die folgenden 2 Meter eine Probe auf die *Konstitution* mit +5 abzulegen. Der Modifikator steigert sich bei jeder weiteren 2-Meter-Distanz wieder um 5. Erholungspause: 4W6+8 Runden.

Lebensalter ab 96 Jahre

Früher war überhaupt alles besser! Zucht, Ordnung und ... ähh ... waren damals Grundsteine der Zivilisation. Diese Bengel heute sind wirklich nicht tragbar. Zum Glück sind wenigstens die Hinterteile der Pflegeschwester noch einigermassen vorzeigbar.

Modifikationen für den Charakter:

Stärke (STK)	minus 2W20+11
Geschicklichkeit (GES)	minus 2W20+9
Willenskraft (WIK)	plus 2W20+8
Konstitution (KON)	minus 2W20+10
Aussehen (AUS)	minus 1W6+4
Erfahrung (ERF)	plus 6W20+180
Gewicht (GEW)	plus 2W20+12
Intelligenz (INT)	minus 2W6+4
Glück	unverändert

Bei der Ausübung von allen *körperlichen Fähigkeiten* kommt generell ein Modifikator von +25 auf den Würfelwurf hinzu.

Der Charakter kann eine Strecke von 5 Metern ohne Probe sprinten. Danach ist für den folgenden 1 Meter eine Probe auf die *Konstitution* mit +5 abzulegen. Der Modifikator steigert sich bei jeder weiteren 1-Meter-Distanz wieder um 5. Erholungspause: 5W6+8 Runden.

Alte Leute in der TSU

Durch die enorme Fortentwicklung in der Medizin sind die Lebensumstände von alten Per-



Scheißbladen. Warum sind die Wachen hier nur mit leichten Waffen ausgerüstet? Werferbatterien und Orbitalbombardement bräuchten wir jetzt!

Horst Saunders, Ex-Scout

Horst, eine Eliteeinheit braucht keine schweren Waffen, um mit einem übermächtigen Feind fertig zu werden. Hier sind Mut zur Tat und Improvisationstalent gefragt.

Ernst Koritcke, Ex-SEK



Wo können die Viecher nur sein? Die Sehkraft läßt zwar nach, aber die Ausdünstungen sind gut zu riechen!

Das sollen Milchkühe sein? Das sind doch ... aaahhhh ...

Gerald Ashley, Wachmann (+)

Aber, aber, Bürger Kleinmann. Nur keine Aufregung. Hier gibt es keine gefährlichen Tiere. Sie sollten lieber eine entspannende Schlammpackung nehmen.

Karen Finster, Pflegerin (+)

sonen sehr viel erträglicher geworden. Die körperlichen Beeinträchtigungen können durch Hormonbehandlungen und auch durch genetisch gefertigte Austauschorgane auf ein Minimum reduziert werden. Sind die älteren Mitbürger reguläres Mitglied einer Krankenkasse, so haben sie Anspruch auf einen Platz in einem Altersheim. Dort mögen die Umstände zwar nicht so perfekt sein wie in *Prometheusruh*, aber es wird mindestens eine gemütliche Heimstatt mit gutem Essen und kompletter medizinischer Versorgung geboten.

Personen, die dagegen keiner Krankenkasse angehören oder illegalen Berufen nachgehen, müssen entweder für ihr Alter ausreichend vorgesorgt haben oder können sich in sogenannte *TSU-Armenheime* einweisen lassen. Dort ist der Standard der Versorgung nur auf das Minimum eingependelt. Immerhin besser, als gar keine Zuflucht in Aussicht zu haben.

Die Nichtspielercharaktere

Die Ärzte

Natürlich verfügt das angefügte Klinikum über gut ausgebildete Med-Tech. Aus Gründen der Dramatik ist es jedoch besser, wenn keine ausgebildeten Ärzte den Angriff der Raptoren überleben. Sollte der Spielleiter aber eine dringende Notwendigkeit sehen, so kann man die nötigen Angaben dem *Grundregelwerk* auf Seite 138 entnehmen.

Das Pflegepersonal

Das Personal besteht aus adrett aussehenden und gut ausgebildeten Pflegekräften. Die hier untergebrachten Alten werden im Dreischichtbetrieb und mit gutem Service betreut. Alle Angestellten wohnen in den Unterkünften in der Nähe des Piers.

Typische Pflegekraft (19 bis 36 Jahre):

STK 49, GES 61, WIK 64, KON 65, AUS 83, ERF 76, GEW 65, INT 68. "Erste Hilfe" 63%, "Krankheiten behandeln" 55%, "Pharmazie" 46%, "Vergiftungen behandeln" 50%, "Punk-

ter" 45%. B 6 m/Ph, SB 0, GZ 74, PP 12, Basis-TP 12, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Punkter, heiminterner PIN.

Das Wachpersonal

Die Inselsicherheit hat die Aufgabe, die wohlverdiente Ruhe der ehemaligen PTI-Angestellten optimal zu wahren. Bisher ist aber in der ganzen Zeit noch kein schwerwiegender Fall aufgetreten, wenn man mal von den im Grasmeer verirrt Touristengruppen absieht.

Typischer Sicherheitsmann (18 bis 32 Jahre):

STK 64, GES 60, WIK 56, KON 76, AUS 75, ERF 86, GEW 80, INT 60. "Computer bedienen" 48%, "Beredsamkeit" 35%, "Erste Hilfe"



50%, "Jura" 32%, "Kanonier" 44%, "Schweben-
barke fliegen" 46%, "Wahrnehmung" 60%,
"Werfen" 42%, "Ramirez Schockstab" (1W6/
Schock STK 70) 63%, "Stunner PTI Dreamer"
(STK 65) 57%. B 6 m/Ph, SB 0, GZ 69, PP 12,
Basis-TP 14, Rüstung 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, heiminterner PIN,
Ramirez Schockstab, Stunner PTI Dreamer,
schwarzroter Schutzoverall.

Die Rentner

Natürlich sind beim ersten überraschenden
Angriff nicht alle Mitbewohner verstorben.
Sobald die Spielercharaktere anfangen, den Wi-
derstand entschlossen zu organisieren, schlie-
ßen sich ihnen 1W10+3 Pensionäre an. Diese
kriegserfahrenen Nichtspielercharaktere lassen
sich allerdings nicht in sinnlosen Hurra-Aktio-
nen verheizen (Spielleiter).

Im Notfall können die Spieler nach dem Tod
ihres Charakters einen der NSC während der
Spielsitzung aktiv übernehmen.

Die restlichen Alten sind körperlich zu ange-
griffen oder zu verstört, um die anstehenden
Kampfaufgaben zu bewältigen. Sie verbarrika-
dieren sich in ihren Zimmern und hoffen auf
eine schnelle Rettung.

Typischer Rentner (62 bis 73 Jahre):

STK 42, GES 54, WIK 65, KON 52, AUS 50,
ERF 130, GEW 89, INT 56. "Computer bedie-
nen" 45%, "Erste Hilfe" 56%, "Wahrnehmung"
55%, "Werfen" 43%, "Faustfeuerwaffe" (Wahl
des Spielleiters) 60%, "Gewehr" (Wahl des Spiel-
leiters) 57%. B 6 m/Ph, SB 0, GZ 68, PP 11,
Basis-TP 10, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Faustfeuerwaffe oder
Gewehr nach Wahl des Spielleiters.

Der Einsatz

Gelingt es den Spielercharakteren, mit dem
"Festland" Kontakt aufzunehmen, so wird man
eine Gruppe Polizisten schicken, um den Vor-
fall zu überprüfen. Weitere Ereignisse (Aktio-
nen Spieler) könnten auch das SEK auf den Plan
rufen. Die dafür notwendigen Spielwerte sind
dem Grundregelwerk auf Seite 138 oder 139 zu
entnehmen.

Die Raptoren

Ursprünglich kommt die Neuzüchtung des
Raptoren aus den Laboren des Shark-Konzerns.
Heute werden die Tiere von PTI bevorzugt zu
Patrouillenzwecken auf Strafplaneten eingesetzt.
Die intelligenten Kampfchsen mit dem ste-
chenden Blick sind nachtaktive Fleischfresser
und wahre Meister der disziplinierten Jagd in
der Gruppe.

Sobald maximal drei der sechs Tiere an der
vermutlich heftigen Gegenwehr der Rentner



verstorben sind, flüchtet sich der Rest ins Gras-
meer, um sich irgendwo anders auf dem Plane-
ten leichtere Beute zu suchen.

Kampf-Raptor (Trophäenwert 230 EH):

Länge 2,5 m, Schulterhöhe 1,8 m, Höchstge-
schwindigkeit 30 m/Ph (54 km/h), kann maxi-
mal 5 Minuten gehalten werden.

STK 55, GES 85, KON 125, GEW 350. "Sprin-
gen" 65%, "Spurenlesen" 75%, "Wahrneh-
mung" 60%, "Biß" 60% (Schaden 1W6+2),
"Tritt" 50% (Schaden 1W8+2). B 15 m/Ph,
Basis-TP 18, Rüstung 1W4+2. Können bei er-
folgreicher Probe bis zu 6 m weit springen (bis
12 m in vollem Gallop). Mißlingt die Springen-
Probe, so wird diese Distanz halbiert. Nach
erfolgreichem Sprung können in derselben Pha-
se zwei Klauen-Angriffe durchgeführt werden,
bei einem Treffer wird ein menschliches Ziel
automatisch zu Boden geworfen.

Treffertabelle Raptoren

Lokationen	1W20	TP
Kopf	1-2	12
linke Klaue	3-4	12
rechte Klaue	5-6	12
Körper	7-14	18
linkes Bein	15-17	14
rechtes Bein	18-20	14

Die Sichtweite

Die romantische Insel, auf der das PTI-Institut
residiert, liegt sechs Kilometer Luftlinie in süd-
westlicher Richtung von der Hauptstadt ent-
fernt. Da die Bodenbeschaffenheit des Gras-
meeres, besonders um die Insel herum, sumpfi-
ger Natur ist, ziehen des öfteren durch die
Sonneneinwirkung Nebelschleier auf, die den



Die Idioten von
der Unsicherheit
scheinen komplett
durchgedreht zu
sein. Wir kommen
in Formation mit
meiner alten
Einheitenflagge
und die Feiglinge
schießen auf uns
aus allen Rohren.
Damals wären
die Deserteure
glatt vor's
Erschießungs-
kommando
gekommen!

Ernst Koritcke,
Ex-SEK

Wenn ich doch
nur jünger wäre!
Mein Rücken ist
die Hölle.

Kuno zur Leiden,
Ex-SEK

Blick auf die Stadt *Bad Oettinghausen* versperren. Sollten die Charaktere Verbindung zur Außenwelt mit Lichtzeichen etc. aufnehmen wollen, so müssen mindestens kurze Sichtperioden vorhanden sein. Ob die Passanten auf der Strandpromenade der Hauptstadt dann diese Lichtsignale als Notzeichen verstehen, obliegt allein dem Spielleiter. Die Nebeldichte wird mit 1W100 für volle 24 Stunden bestimmt.

*Da sind Spuren
von krallen-
bewehrten Pfoten.
Die Raptoren
waren also schon
im Grasmear
unterwegs.
Bewegt Euch
möglichst lautlos.
Sie können
überall sein!*

*Horst Saunders,
Ex-Scout*

*Noch einmal
jung sein!
Noch einmal den
harten Fahrtwind
in den aus-
gebleichten
Haaren spüren!
Noch einmal die
Musik des
Kampfes er-
schallen lassen!*

1W100

01 bis 64

65 bis 97

98 bis 00

Nebeldichte

Keine Sicht möglich.

Kurze Sichtperioden.

Nebelfreie Sicht.

Das Altersheim

Das Altersheim Prometheusruh liegt in idyllischer Umgebung in der Nähe der Hauptstadt *Bad Oettinghausen* auf dem Planeten *Bad Gantenhain* (System *Zeta Tucanae*, Nr. 98). Der Planet ist für seine Sanatorien und dem planeteneigenen Heilschlamm in der ganzen Galaxis bekannt. Die sechs Kilometer entfernte Hauptstadt wird glücklicherweise an den meisten Tagen von aus dem Grasmear aufsteigenden Nebelschleiern verdeckt. Die Insel selbst wird durch Wärmestrahler und Ventilationssysteme nahezu nebelfrei gehalten.

Die Insel hat nur eine Kabelverbindung zur Hauptstadt von dem Gebäude der Inselfreiheit aus. Da die Bewohner größten Wert auf vollkommene Ruhe und Störungsfreiheit legen,

sind auf dem Gelände keinerlei elektronische Verbindungen zur Außenwelt installiert. Auch alle verwendeten PINs funktionieren nur heimintern. Starweb-Updates werden per Datenkristall eingespielt, eine online-Leitung existiert nicht. Um die Außenwelt komplett abzuschirmen, sind rund um die Insel im Grasmear Kleinsender installiert, die eine abschirmende Störglocke produzieren.

Altenheim/Klinikum

Das Heim mit integriertem Klinikum hat sechs Stockwerke. Dort finden sich die nachfolgenden Einrichtungen.

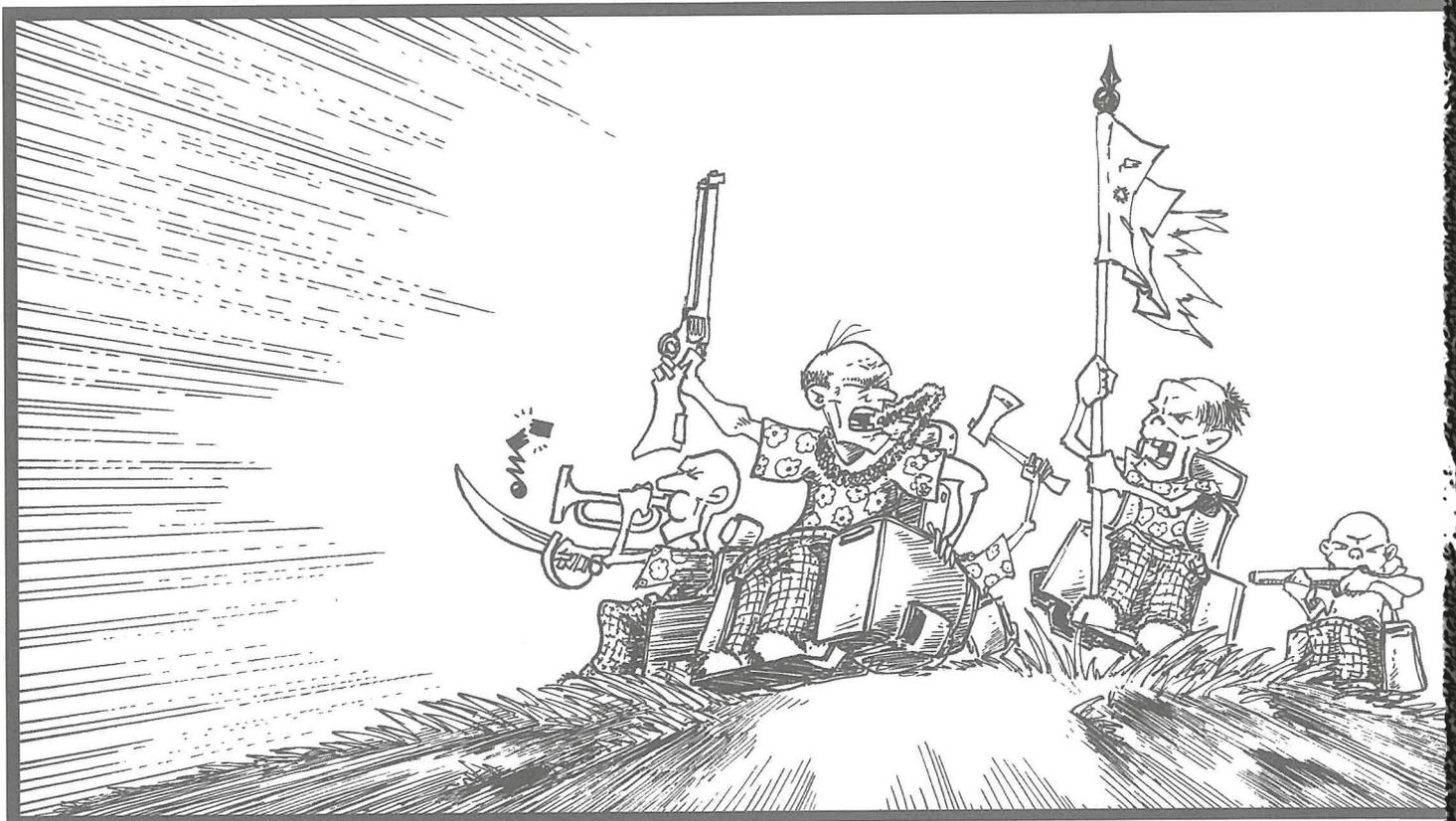
Erdgeschoß: Hier befinden sich die Empfangstheke/Lobby, die Bücherei, zwei Offline-Starweb-Terminals, der Fitnessraum, das Rollstuhllager, vier Aufzüge, ein Treppenhaus und die Zugänge zum Schlamm- und Wasserbad.

1ter Stock: 1-Zimmer-Appartements der Bewohner, vier Aufzüge, ein Treppenhaus und ein Schwesternzimmer.

2ter Stock: 1-Zimmer-Appartements der Bewohner, vier Aufzüge, ein Treppenhaus und ein Schwesternzimmer.

3ter Stock: 1-Zimmer-Appartements der Bewohner, vier Aufzüge, ein Treppenhaus und ein Schwesternzimmer.

4ter Stock: 1-Zimmer-Appartements der Bewohner, vier Aufzüge, ein Treppenhaus und ein Schwesternzimmer.



5ter Stock: Küche, Lagerräume für Lebensmittel und Heimbedarf, vier Aufzüge, ein Treppenhaus und der Speisesaal.

6ter Stock: Klinikum mit Intensivstation, Operationsaal, vier Aufzügen, einem Treppenhaus, mehreren luxuriösen Krankenzimmern und einem kleinen Verwaltungstrakt.

Schlammbad

Vom Erdgeschoß des Altenheims zu betreten. Die geräumige Kuppel ist vollverglast und hat auch einen kleinen Eingang zum Inselepark. Der hier eingesetzte planeteneigene Heilschlamm ist in der ganzen Galaxis bekannt und bei den Bewohnern sehr beliebt.

Wasserbad

Vom Erdgeschoß des Altenheims zu betreten. Die geräumige Kuppel ist vollverglast und hat auch einen kleinen Eingang zum Inselepark. Hier befinden sich mehrere düsenbestückte Wasserbecken zum Schwimmen und Entspannen.

Leuchtturm

Der Leuchtturm dient als Nahziel von kleinen Spaziergängen und ist bereits als romantische Ruine erbaut worden. Man kann durch eine kleine Tür eintreten und über eine gesicherte Treppe nach oben auf die Plattform steigen. In der Glaskanzel sind keinerlei Lichtquellen oder Verstärkungsspiegel installiert.

☹ *Achtung Spielleiter: Beim Besuch des Leuchtturms entdecken die Charaktere zwei Leidensgenossen, die katatonisch sabbernd auf der oberen Plattform stehen und keine Regung mehr von sich geben. Die armen Alten haben die grausamen Ereignisse mental nicht verkraftet. Der Eingang des Turms ist mit Holzstöcken und einem Rollstuhl notdürftig verbarrikadiert.*

Inselsicherheit

Das sieben Meter hohe Gebäude direkt am Pier beherbergt einen Sicherheitsraum mit Kameramonitoren, Schlafräume für das 30 Mann starke Wachpersonal und einen Postsortierraum für ankommende Briefe, Datenkristalle oder Mailnachrichten. Hier ist auch die einzige Verbindung zum Festland per Kabel und zusätzlich ein Starweb-online-Terminal eingerichtet.

☹ *Achtung Spielleiter: Nachdem die Raptoren gelandet sind, ziehen sich die überlebenden Wachen wahnsinnig vor Angst in dieses Gebäude zurück. Von den ursprünglich 30 Wachen sind zu dem Zeitpunkt noch 2W10+6 Leute übrig. Sie schweißen die Türen zu und installieren auf dem Dach eine Stunnerkanone MGX 88 Murmeltier. Diese wird so manipuliert, daß der Energiestrahler 1W6+3 TP Schaden/qm verur-*

sacht. Damit schießen sie auf ALLE Lebewesen und Barken, die sich nähern! Die nervlich zerrütteten Wachleute lassen sich nicht auf besänftigende Worte oder irgendwelche Verhandlungen ein. Annähernde Personen vernehmen nur den Warruf "Achtung Raptoren!" und werden sofort mit wilden Schüssen und Blendgranaten eingedeckt.

Leider hat darüber hinaus ein panischer Wachmann in einem ersten, verzweifelten Impuls die Funk- und Starwebverbindung mit einem Feuerwehrrbeil irreparabel zerstört.

Nach dem ersten Kontakt meiden die Raptoren dieses Gebäude, da die verbissene Gegenwehr der Wachmannschaften zu penetrant ist.

Sollten die Spielercharaktere ein allzu heftiges Waffenarsenal an den Start bringen und damit die Wachen deutlich bedrängen, steht es dem Spielleiter frei, die Inselsicherheit auch mit Gewehren etc. auszustatten.

Unterkünfte

Die Wohnbereiche des Personals sind kleine, gemütliche Häuser mit abgeteilten Apartments für das Personal des Altersheims. Dort befindet sich auch ein neues Stallgebäude, das die gelieferten Milchkühe aufnehmen soll.

☹ *Achtung Spielleiter: Wenn die Charaktere diesen Bereich besuchen, müssen sie feststellen, daß hier schon die Raptoren mit den ehemaligen Bewohnern gespielt haben. Die zerstörten Türen, die niedergerissenen provisorischen Barrieren, die verstreuten Leichenteile und das überall verteilte Blut lassen über den Ausgang des Kampfes wenig Deutungen zu. In den verwüsteten Häusern sind nur persönliche Dinge des täglichen Gebrauchs zu finden.*

Pier

Die Anlegestelle ist eine stabile Holzkonstruktion, die mit einem kleinen Hebekran für schwere Gegenstände ausgerüstet ist. Dort kann man lediglich die grauslich anzusehenden Reste zahlreicher Wachleute und den geleerten Container finden. Die beiden Gravkarren und 4 leuchtstarke Signallampen stehen in einem kleinen Unterstand direkt neben der Pieranlage.

Heimeigene Fahrzeuge

Auf der Insel sind Fahrzeuge generell verboten. Das Heim Prometheus verfügt aber über eine ganze Reihe Grav-Rollstühle und Gravkarren zum Warentransport.

Grav-Rollstühle:

Die Rollstuhlflotte des Altersheims lagert im Erdgeschoß. Jeder Bewohner kann sich bei Bedarf eine Fahrhilfe ausleihen. Durch Manipulation des Antriebs mittels erfolgreicher Proben



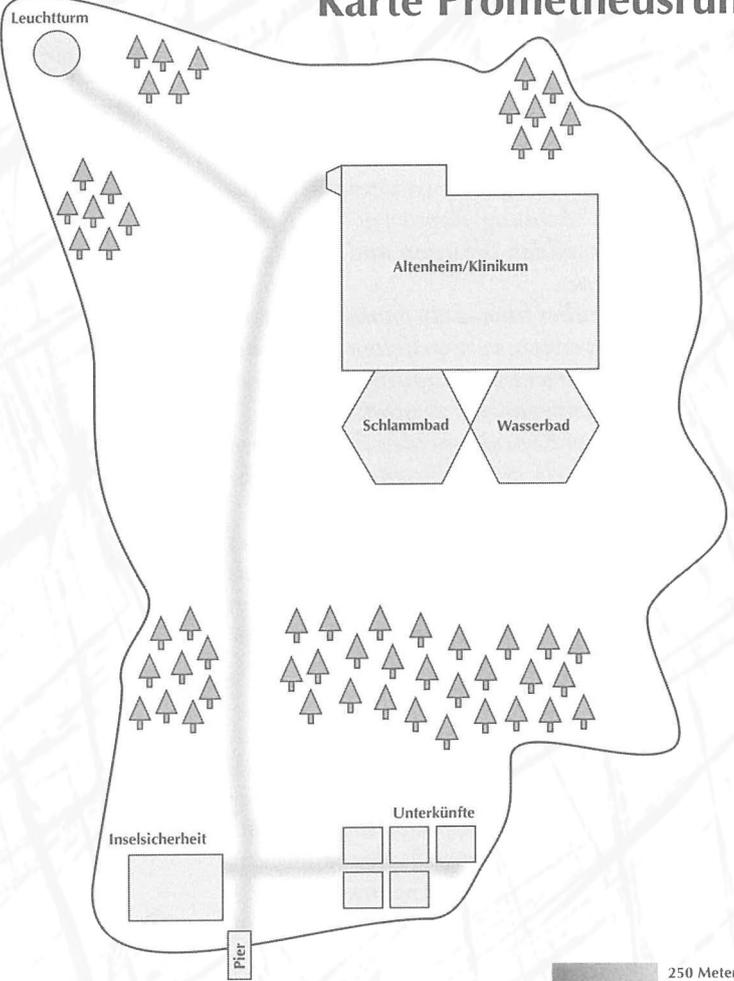
Ich habe den Wald jetzt schon Stunden im Auge. Ich bin überzeugt, die Echsen haben sich dort einen Unterschlupf gesucht. Ich würde wetten, daß die Viecher nur nachts aktiv sind.

Erna Frantsen,
Ex-Med-Tech

Dein Wort in Benjis Ohr, Erna. Dann wollen wir mal den Spähtrupp ausrüsten. Sind die Rollstühle alle fahrbereit?

Ernst Koritcke,
Ex-SEK

Karte Prometheusruh



Übersichtskarte der Insel des Altenheims Prometheusruh.

auf *Mechanik* und *Elektrotechnik* läßt sich der Rollstuhl auf 25 m/Ph (45 km/h) beschleunigen. Allerdings muß der Spielleiter dann per Würfelwurf (25%-Defekt-Chance) alle fünf Spielminuten testen, ob der Antrieb nicht final kollabiert.

Technische Daten:

- Maße: Länge 1,2 m, Breite 1,5 m, Höhe 1,4 m*
- Fahrwerk: Gravfelder*
- Antrieb: Energiezellen*
- Höchstgeschwindigkeit: 6 m/Ph (11 km/h)*
- Beschleunigung: 1 m/Ph*
- Bremswert: 3 m/Ph*

Gravkarren:

Die beiden verfügbaren Gravkarren stehen beim Pier und werden zum Warentransport eingesetzt. Ein kleiner Behelfsmotor sorgt bei Steigungen für Hilfe. Ein gefechtstauglicher Umbau ist nicht sonderlich sinnvoll.

Technische Daten:

- Maße: Länge 2 m, Breite 2 m, Höhe 0,5 m*
- Fahrwerk: Gravfelder*
- Antrieb: Energiezellen*
- Höchstgeschwindigkeit: 3 m/Ph (5,5 km/h)*
- Beschleunigung: 0,2 m/Ph*
- Bremswert: 1,5 m/Ph*

Waffen im Altersheim Prometheusruh

Jeder PTI-Angestellte, der sich auf einen Platz in diesem Hochklasseheim freuen darf, muß bei Bezug die folgende Grundregel beachten: *Jedem Heimbewohner ist es gestattet, seine Dienstwaffe (Faustfeuerwaffe oder Gewehr) mit in die Einrichtung zu bringen. Diese wird dann im Zimmer des Bewohners untergebracht. Jeweils zwei Munitionsstreifen oder zwei Magazine sind im Schwesternzimmer des Stockwerkes getrennt aufzubewahren. Offene Explosivstoffe, Granaten, Maschinengewehre und Werfersysteme sind generell nicht zugelassen und werden demontiert. Bei Nichtbeachtung erfolgt die sofortige Verlegung in ein anderes Institut.*

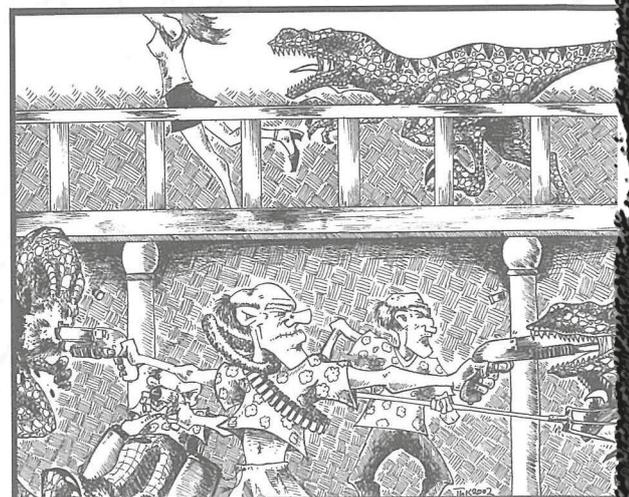
Das Grasmeer

Über eine weite Fläche des Planeten wogt in einer Tiefebene das sogenannte Grasmeer. Der feuchte, stellenweise sehr sumpfige Boden ist das ideale Gebiet für die bis zu 2,30 Meter hohen Schilfgewächse. Von erhöhten Landstücken aus ist der Blick auf die Grasmeerfläche durch die kobaltblauen Blüten wirklich zauberhaft. Der leichte Wind sorgt für den Eindruck einer glitzernden Wasserfläche.

Die Tiefebene selbst ist für Touristengruppen verboten, da dort die geschützte Trauergans brütet und lebt. Natürlich kann man geführte Touren buchen, leider machen sich aber viele Personen unerlaubt auf eigene Faust auf den Weg ins Grasmeer.

Fahrzeuge im Grasmeer sind generell verboten. Für den nötigen Verkehr werden nur Schwebebarken eingesetzt, die ausschließlich durch umweltschädliche Antriebe (z. B. Energiezellen) fortbewegt werden.

Läuft man zu Fuß ins Grasmeer hinaus, so gibt es je Stunde des Aufenthalts dort ein Chance von 30%, in ein Sumpfloch zu geraten. Personen in Grav-Rollstühlen testen darauf nur, wenn sie von den Schwebestühlen absteigen oder der Gravantrieb kollabiert.



Quetsch alles aus den Energiezellen der Rollstühle heraus, Bruno. Im Ernstfall entscheidet die Geschwindigkeit über unser ausgemergeltes Leben.

Kuno zur Leiden, Ex-SEK