

SPACE GOLDIC®

Starweb Nr. 0 (gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden. Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind, einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 0 / 4. Quartal 2296 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Vor Euch liegt die erste Ausgabe des *TSU-STARWEB*, der zukünftig vierteljährlich erscheinenden Infopage, die Euch mit den wichtigsten News aus der Terranischen Staatenunion versorgen wird. Hier findet Ihr Neuigkeiten, Regelergänzungen, Spielhilfen und Hintergründe über **Space Gothic®**, das einzige durch die InSic sanktionierte Rollenspiel der TSU.

STARWEB Ltd. ist jedoch auf Eure Mitarbeit angewiesen, um das *Web* zu einer wirklich interaktiven Informationsquelle zu machen. Schreibt uns, was Ihr gerne lesen wollt, schickt eigene Artikel, Zeichnungen, Schiffspläne etc., die Ihr gerne veröffentlicht sehen würdet. Wir werden alle Eure Einsendungen gerne abdrucken, sofern sie nicht inhaltlich gegen die Zensurbestimmungen der terranischen Standardverfassung verstoßen.

I. Das **TSU - STARWEB**

von Gerhard Winkler

1. Geschichte

Der Aufbau eines interstellaren Informationsnetzes wurde schon zu Beginn des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts in Angriff genommen, gestaltete sich jedoch als äußerst schwierig. Im Gegensatz zu interplanetarischen Netzen (wie dem terranischen *Internet* des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts) war – und ist – eine Gleichschaltung ohne Zeitverlust aufgrund der enormen Distanzen zwischen den Sonnensystemen unmöglich. Einen praktischen Kompromiß bot schließlich PTI mit der Methode, kristalline Datenspeicher durch den Hyperraum zu schießen.

Heutzutage werden sämtliche Daten jedes an die TSU angeschlossenen Planeten täglich in modernen Informationskristallen gespeichert und an die zentrale *STARWEB*-Datenverarbeitungsstation geschossen, welche sich auf *Stargate*, der Randstation des *Sol*-Sy-

stems (Nr. 1) befindet. Hier werden die Daten ausgewertet, zensiert, gebündelt und schließlich wiederum an alle angeschlossenen Sonnensysteme versandt. Somit ist gewährleistet, daß auch in den entlegensten Winkeln der TSU mit maximal sechs Tagen Zeitverzögerung die *STARWEB*-Daten jedes anderen Sonnensystems der TSU verfügbar sind.

2. Allgemeines

Das *STARWEB* – kurz *Web* genannt – bietet den Bürgern der TSU ein Forum, in dem alle Arten von Informationen veröffentlicht und abgerufen werden können. Jede Art von Geschäft kann hier abgeschlossen werden, wobei stellenweise jedoch gewisse Wartezeiten in Kauf genommen werden müssen, wenn die beteiligten *Webber* auf weit auseinanderliegenden Sonnensystemen sitzen.

Gegen eine Gebühr von 0,5 EH pro Monat kann sich jeder TSU-Bürger im *STARWEB* eine Mailbox (*Webcache*) einrichten lassen. Der Einfachheit halber wird das *Webcache* mit der Gencode-Nummer des Inhabers gekennzeichnet. Außerdem existiert eine überschaubare Anzahl von verschiedenen Foren zu allen möglichen Themen, in denen Einträge hinterlegt werden können. Pro Wort des Eintrags und Woche, die er gespeichert bleiben soll, sind Gebühren von 0,01 EH an *STARWEB Ltd.* (siehe Seite 2) zu entrichten.

Unter vielen TSU-Bürgern ist das *Webben* eine regelrechte Sucht, und schon so mancher hat ein kleines Vermögen beim unermüdlichen Durchstreifen des Datendschungels verloren. Die Allkatholische Kirche betreibt daher in jeder größeren Gemeinde ein Betreuungszentrum, in dem suchtkranke *Webber* gegen eine kleine Spende Trost und Zuspruch finden können.

Nachdem das *Web* seit 2167 von der unabhängigen Gesellschaft *STARWEB Ltd.* betrieben worden war, hat im Rahmen der großangelegten Aktion "*Meinungsbil-*

dung" (28. Oktober 2237) der IGID in Zusammenarbeit mit der InSic die Kontrolle über das Informationsnetz übernommen, wobei aus Marketinggründen jedoch der Name *STARWEB Ltd.* beibehalten wurde. Insofern ist dafür gesorgt, daß auch im *Web* in der Regel keine Dokumente an die Öffentlichkeit gelangen, in denen das System geschmäht, gegen Moral und Anstand verstoßen oder gar zu kriminellen Aktionen aufgerufen wird. Wohl gemerkt, in der Regel. Pfiffige Programmierer haben natürlich ihre eigenen Codes und sogar *Shark Investments* kocht sein Süppchen im *Web* – übrigens im wahrsten Sinne des Wortes. Ohne das Wissen der Betreiber werden Aktionsaufrufe und Kundgebungen der Rebellen regelmäßig in Form von ausgefallenen Kochrezepten *gewebbt*.

II. Regelergänzungen

von Gerhard Winkler

1. Bewegungsweite

a) Menschen

Die im Regelwerk angegebenen Bewegungsweiten gehen von dauerlaufenden Charakteren aus. Bei einem Sprint hat man das 1 1/2 -fache, im normalen Fußmarsch 1/3 seiner normalen Bewegungsweite. Bewegt sich ein Abenteurer mehr als eine Kampfrunde im Sprint, so muß er pro Runde eine *KON*-Probe bestehen, für jede weitere Runde wird ein Modifikator von jeweils +10 angewendet. Mißlingt eine Probe, so fällt er in Dauerlauftempo zurück, mißlingt die Probe kritisch, so ist er für die folgenden 1W6 Runden so erschöpft, daß er sich nur mit 1/3 seiner *B* bewegen kann und einen Modifikator von +20 auf alle Aktionen erhält. Dauerlauf hält ein Charakter maximal *KON*/2 Minuten durch, danach fällt er in normales Marschtempo zurück und hat für die Hälfte der gelaufenen Zeit +10 auf alle Aktionen.

☞ *Beispiel: Butch Snapper (KON 78) kann maximal 39 Minuten im Dauerlauf durchhalten. Läuft er z. B. 20 Minuten lang, so hat er anschließend für 10 Minuten +10 auf alle Aktionen.*

b) Lade- und Lastenroboter

Laderoboter bewegen sich langsam und träge (1-2 m/Phase). Lastenroboter bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 5-6 m pro Phase. Sie können alle Arten von Antrieb haben, Grav-, Ketten oder Räder. Es handelt sich bei ihnen lediglich um Transportmaschinen, die in der Lage sind, mündliche Befehle zu empfangen und entsprechend zu reagieren.

2. Übergewicht

Wenn es Euch mißfällt, daß nach der im *Grundregelwerk* beschriebenen Methode viele Charaktere an Übergewicht leiden, empfehlen wir, die Figur nicht durch das Vergleichen von *STK* und *GEW*, sondern von *STK* und *KON* zu ermitteln. Nach unseren Berechnungen

erhält man so wesentlich weniger Abenteurer mit Gewichtsproblemen. Die Tabelle zu den Auswirkungen von Über- und Untergewicht ändert sich folgendermaßen:

	<i>GES</i>	<i>GEW</i>	<i>Größe</i>
<i>starkes Untergewicht</i>	+2W10	-2W10	<i>GEW</i> +125 +3W4
<i>Untergewicht</i>	+1W10	-1W10	<i>GEW</i> +115 +2W6
<i>normales Gewicht</i>	-	-	<i>GEW</i> +100 +1W10
<i>Übergewicht</i>	-1W10	+1W10	<i>GEW</i> +80 +1W6
<i>starkes Übergewicht</i>	-2W10	+2W10	<i>GEW</i> +70 +1W4



3. Ausrüstung

a) Erste-Hilfe- und Med-Koffer

Die Preise in der Ausrüstungsliste beziehen sich grundsätzlich auf gefüllte Koffer. Ein Erste-Hilfe-Koffer enthält im Wesentlichen die gleichen Dinge wie ein Kfz-Verbandskasten: Sterile Binden, Schere, Pflaster, Gummihandschuhe, Dreieckstuch, Brandsalbe etc. Der Inhalt sollte nach ca. 10 Anwendungen von *Erste Hilfe* ergänzt werden. Die Kosten für diese Ergänzung betragen 10% des Neupreises.

Der Med-Koffer enthält neben den oben genannten Dingen zusätzlich 5 Med-Pflaster, kleinere chirurgische Instrumente (Skalpelle, Klammern, kleine Knochensäge, Nadel und Faden und einen Punkter mit selbstreinigender Nadel), sowie je 5 Anwendungen von Beruhigungs- und Betäubungsmitteln (*STK* 80+2W10). Ergänzungen des Materials sind nach den im Regelwerk angegebenen, tatsächlichen Preisen für nachzukaufendes Material vorzunehmen. Es spricht nichts dagegen, den Abenteurern die zusätzliche Mitnahme von bis zu fünf kleineren Gerätschaften zu gestatten (Laserskalpell oder Ähnliches).

b) Gravgürtel/Jetsessel

Gravgürtel funktionieren mit EH-Chips. Ein Gürtel hat Steckplätze für fünf Chips, die ihn ca. eine Stunde lang antreiben (bei Dauerbelastung). Um einen Jetsessel innerhalb einer Planetenatmosphäre für 1/2 Stunde betreiben zu können, wird eine Flasche mit einem speziellen Preßluftgemisch benötigt. Im freien Raum reicht diese Menge für 30 Stunden. Eine Preßluftflasche kostet 2,5 bis 3 EH und wiegt 6 kg.

III. Die Roten Falken

von Thomas Seewald

1. Geschichte

Als militärischer Arm der InSic sind die Roten Falken eine Einheit, die mit umfassenden Befugnissen ausgestattet ist. Gerade in Krisenzeiten sind diese so weitreichend, daß die Falken gegenüber jeder Institution von PTI und den Einrichtungen und Behörden der TSU eine nahezu uneingeschränkte Befehlsgewalt ausüben können.

Das genaue Gründungsdatum ist, wie fast alles was diese Einheit umgibt, von einem Schleier des Geheimnisvollen umgeben. Man nimmt aber an, daß sich PTI kurz nach Beginn des *Handelskrieges*, also etwa im Jahre 2220, zur Aufstellung dieser gefürchteten Einheit entschlossen hat.

Anfangs sind die Falken nur als Leibwache der Aufsichtsratsmitglieder von PTI gedacht und werden in Kompaniestärke aufgestellt. Im weiteren Verlauf des *Handelskrieges* wird jedoch der Bedarf nach einer Spezialeinheit für den konzerneigenen Geheimdienst, die InSic, deutlich. Aufgrund starker Spionagetätigkeit der verschiedenen Konzerne des *ICGM*, bei denen viele Fabrikations- und Entwicklungsstätten von PTI beschädigt, bzw. zerstört werden, wird der Aufgabenbereich der Roten Falken auf praktisch alle militärischen und nachrichtendienstlichen Bereiche ausgedehnt.

Bis zum Jahr 2230 erreichen die Roten Falken durch diese erweiterten Aufgabenbereiche die Größe von etwa 2 bis 3 Regimentern (je 1.050 Soldaten). Noch ist die Struktur nicht nach militärischen Gesichtspunkten organisiert, da die Einheit eher nachrichtendienstlichen Erfordernissen entspricht.

Diese Entwicklung ändert sich schlagartig, als es mit Ausbruch der *Konzernkriege* zu umfangreichen Kampfhandlungen kommt. Im weiteren Verlauf der Konflikte wird sowohl der Aufgabenbereich, als auch die Stärke der Einheit geändert. Die Falken bekommen jetzt praktisch uneingeschränkte Befugnisse und werden im Verlauf der Konzernkriege bis auf Divisionsstärke aufgefüllt.

Während dieser Zeit wird der legendäre Ruf der Einheit durch verschiedene aufsehenerregende Einsätze geprägt. Dazu zählen die Befreiung eines hochrangigen Kreuzritteroffiziers aus der Gefangenschaft einer gefürchteten Spezialeinheit der Sharks, der sogenannten *Hammerhaie*, oder die nahezu vollständige Zerstörung des größten Raumhafens von Shark Investments durch gerade 110 Mann. Verschiedene andere Einsätze prägen den Ruf der Falken als unbarmherzige und rücksichtslose, aber auch hochgradig erfolgreiche Einheit, die im Verlauf der Kämpfe nur wenige ernsthafte Niederlagen hinnehmen muß.

Nach Beendigung der Konzernkriege bleiben Struktur und Aufgabenbereich der Roten Falken weitestgehend bestehen, allerdings wird die Größe langsam auf etwa zwei Brigaden (je 3.200 Mann) reduziert. Diese beiden

Brigaden enthalten sowohl Einsatz- als auch Trainingskompanien. Die 1. Brigade ist über die verschiedenen Einsatzorte verteilt, während die 2. Brigade hauptsächlich auf der Zwischenstation *Olymp* stationiert ist und dort ihren Ausbildungs- und Erprobungsaufgaben nachkommt.

2. Struktur der Roten Falken:

Als niedrigste Einheitengröße besteht das sogenannte *Team* aus 2 Personen, die eine geschlossene Kampf Einheit bilden. Aus dieser Grundstruktur bildet sich der weitere Aufbau der *Kommandos*, die die hauptsächlichsten Unternehmungen der Roten Falken als schlagkräftige Kampf Einheit ausführen. Dabei besteht ein Kommando aus 3 *Gruppen*, von denen zwei Gruppen die bodengebundenen Aufträge durchführen, während eine Gruppe für den Raumtransport und den Raumkampf zuständig ist.

Die weiteren Zusammensetzungen werden aus den folgenden Tabellen ersichtlich.

Tabelle RF1: Struktur und Stärke der Roten Falken

Bezeichnung	Zusammensetzung	Stärke	Kommandeur
Team	2 Soldaten	2	-
Gruppe	3 Teams	6	Sec. Lieutenant
Kommando	3 Gruppen	18	Field Captain
Kompanie	6 Kommandos	110	Field Major
Bataillon	3 Kompanien	340	Colonel
Regiment	3 Bataillone	1.050	Chief Colonel
Brigade	3 Regimente	3.200	Commander

Tabelle RF2: Befehlshaber der Roten Falken

Oberkommando:	Belt Commander Michel de Vieillard
Stabskompanie:	Chief Major Geri Coschkarosch

Brigaden

1. Brigade:	Commander Friedrich Putzger
Stabskompanie:	Security Major Iviza Stojko
2. Brigade:	Security Commander Isaac Goldstein
Stabskompanie:	Field Major Ibrahim Necmi

Regimenter

1/1. Regiment:	Chief Colonel Fakir Baykurt
1/2. Regiment:	Chief Colonel Suzuki Kenshin
1/3. Regiment:	Commander Reginald Front-de-Boeef
2/1. Regiment:	Commander Waltraud Kiesinger
2/2. Regiment:	Chief Colonel Waldemar Fitzurse
2/3. Regiment:	Chief Colonel Raphael Sandfox

Bataillone

1. Bataillon:	Field Major Philipp Malvoisin
2. Bataillon:	Chief Major George White
3. Bataillon:	Lieutenant Colonel Pablo Cervantes
4. Bataillon:	Chief Major Slavica Puschonja
5. Bataillon:	Chief Major Sarici Üsdemir
6. Bataillon:	Field Major Hank Taylor
7. Bataillon:	Field Major Hu San Yiang
8. Bataillon:	Field Major Oda Nobushige
9. Bataillon:	Lieutenant Colonel Quenti Diabolo
10. Bataillon:	Field Major Nicola Pinetti
11. Bataillon:	Chief Major Chao Agung
12. Bataillon:	Field Major Jorge Videla
13. Bataillon:	Field Major Tom Farrell
14. Bataillon:	Chief Major Svetlana Nedimovic
15. Bataillon:	Chief Major Ismail Habib
16. Bataillon:	Field Major Cedric Rotherwood
17. Bataillon:	Lieutenant Colonel Christian Wegner
18. Bataillon:	Field Major Cui Dai Feng



Starweb

Nr. 1

(gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden. Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind, einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

TSU - STARWEB

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

Willkommen, Bürger!

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

I. Ergänzungen Ausrüstungsliste

von *André Friedel* und *Benjamin Kochs*, überarbeitet von *Gerhard Winkler*.

⚠ *Achtung: Die folgenden Ergänzungen sind rein optional und stellen keine offizielle Regelerweiterung dar.*

Gegenstand	Preis (EH)	kg
<u>Dienstleistungen</u>		
Fahrschule Gravrad	1,00 / Std.	
Fahrschule Gravgleiter	1,00 / Std.	
Tuning		
- Aufbohren	10,00 bis 30,00	
- kugelsicher	40,00 bis 300,00	
- Megablasta	10,00 bis 15,00	
Waffe		
- legalisieren	10,00 bis 50,00	
- verschwinden lassen	2,00 bis 10,00	
<u>Diverse</u>		
Supertesa-Klebeband	0,06	0,02
<u>Gifte</u>		
Dehydroperal	35,00	0,01
<u>Pharma-Artikel</u>		
Curata	12,00	0,01
Dormicin	0,50	0,01
<u>Technik</u>		
GPS-Empfänger	7,45	0,30
GPS-Chip für Pin	1,50	0,05
GPS-Software	3,50 bis 15,00	
Mini 3D-Projektor	60,00	1,50

1. Dienstleistungen

a) Fahrschule

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen *Fertigkeitswert* von mindestens 50% in *Gravgleiter fliegen* oder *Gravrad fliegen* verfügt, hat einen gültigen Führerschein für die jeweilige Fahrzeugart. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf diesen Mindestwert steigert, muß später eine Fahrschule besuchen, um seinen Führerschein zu erhalten.

Nach 1W20+10 Stunden Theorie- und Praxisunterricht hat man die Erlaubnis zur Führung eines Gravrads oder Gravgleiters erworben. Der entsprechende Fertigkeitwert wird auf 50% gesetzt. Der Führerschein wird auf der ID-Karte gespeichert, ist TSU-weit gültig und nicht übertragbar. Aufgrund grober Verstöße (analog zur *Straßenverkehrsordnung* der antiken *Bundesrepublik Deutschland*) kann er zeitweise oder dauerhaft entzogen werden. Fahren ohne gültigen Führerschein ist ein schweres Vergehen und wird mit mindestens dreijährigem Fahrverbot und einer Geldbuße von 15,00 EH geahndet (natürlich nur, wenn man dabei erwischt wird).

b) Tuning

Aufbohren:

Das "Aufbohren" des Motors zur Erhöhung der Fahrleistung ist verboten und wird mit Entzug des Führerscheins für 1W6 Monate und Geldstrafe (je nach Schwere des Falls) zwischen 3,50 EH und 10,00 EH bestraft. Ein Motor kann 1W6 mal aufgebohrt werden (Spielleiter würfelt insgeheim). Danach besteht jedesmal, wenn das Fahrzeug auf Höchstgeschwindigkeit gebracht wird, eine 30% Chance, daß der Motor explodiert (*Kontrollprobe!*). Durch den Eingriff wird die Höchstgeschwindigkeit jeweils um 10% erhöht.

Kugelsicher:

Das Fahrzeug wird mit verstärktem Chassis und Panzerglasscheiben ausgestattet. Der Panzerungsfaktor steigt an jeder Lokation um eine Stufe.

Megablasta:

In Rücksitze und Seitenwände werden leistungsstarke Surround-Lautsprecher eingebaut. Außerdem erhält das Fahrzeug eine 2.000 Watt Surroundanlage. Das bringt zwar spieltechnisch gesehen nichts, macht aber eine Menge Spaß!

c) Waffen

Legalisieren:

Die Waffe wird gereinigt und bekommt eine neue Seriennummer eingepreßt, zu der man einen passenden Waffenschein erhält. Danach ist nur noch bei einer Untersuchung im Polizeilabor festzustellen, daß sie bereits unter einer anderen (und wahrscheinlich gesuchten) Nummer existiert. Eine legalisierte Waffe läßt sich natürlich auch teurer verkaufen als eine "heiße".

Dieser Dienst ist nur bei ausgesuchten Hehlern erhältlich, da der Waffenschein auf der ID-Karte gespeichert wird und somit entweder persönlicher Zugang zum Codierungsgerät einer Zentralbehörde oder ein sündhaft teures Fälschungsgerät erforderlich ist.

Entsorgen:

Die Waffe verschwindet auf immer Wiedersehen von der Bildfläche. Manche Hehler, die die notwendigen Geräte haben, bringen sie jedoch mit neuer Seriennummer wieder in den Verkehr (siehe unter *Legalisieren*).

2. Gifte

a) Dehydroperal

Diese Pulver wird eingesetzt, um Personen unauffällig und langsam zu töten. 1W4 Stunden nach Einnahme des Mittels (das häufig der Nahrung beigemischt wird) setzt die Wirkung ein. Das Opfer bekommt heftige Schweißausbrüche, Durchfall und muß sich erbrechen. 1/2 Stunde nach Beginn der Wirkung wird stündlich eine KON-Probe fällig. Gelingt diese, so ist die nächste jeweils um 10 Punkte erschwert. Mißlingt eine Probe, so stirbt das Opfer an Flüssigkeitsverlust. Nur intravenöse Flüssigkeitsaufnahme kann den Tod während des 1W20+10 Stunden andauernden Anfalls verhindern. Oral aufgenommene Flüssigkeiten werden sofort wieder erbrochen. Nach dem Anfall läßt die Wirkung des Giftes schlagartig nach. Die Gefahr ist nun gebannt. Das Opfer fällt in einen 1W4 Tage andauernden, komatösen Schlaf. Danach ist es zwar geschwächt, kann aber wieder normale Nahrung aufnehmen.

3. Pharma-Artikel

Die Preise für die folgende Pharma-Artikel verstehen sich für jeweils 5 Anwendungen.

a) Curata

Dieses Medikament wird muskellähmend und wird häufig in die Beine injiziert, um die Flucht einer Person zu verhindern. Die Wirkung (völlige Muskellähmung im betroffenen Körperteil) hält 1W6 Stunden an. Wird eine doppelte Dosis in den Oberkörper oder den Hals/Nacken verabreicht, so erstickt das Opfer, wenn es nicht innerhalb von 1W20 Minuten ein Gegenmittel erhält oder pro Runde eine KON-Probe mit einem kumulativen Modifikator von +5 besteht.

b) Dormicin

Dormicin ist ein herkömmliches Narkotikum (daher relativ leicht und günstig zu erstehen), wirkt aber, wenn es in der richtigen Dosierung (1/2 Anwendung in 0,1 Liter 60%igem Alkohol aufgelöst) verabreicht wird, wie eine Wahrheitsdroge. Das Opfer fällt für 1W20 Minuten in einen Dämmerzustand, in dem es willenlos alles ausplaudert, was der Fragende erfahren will. Soll das Opfer eine sehr peinliche Frage oder ein streng gehütetes Geheimnis ausplaudern, so hat es die Chance, die Antwort bei einer gelungenen WIK-Probe (Modifikator +40) zu verweigern (wird jedesmal fällig, wenn der Verhörende erneut nach diesem Thema fragt).

Dieser Anwendungsbereich von Dormicin ist vor allem Medizinern, Privatdetektiven, Sektengurus, InSic-Agenten, SEK und Terroristen bekannt (Spilleiterentscheidung oder 30% Chance bei Charaktererschaffung). Clevere Dealer rühren das Zeug bereits fertig an und verkaufen eine Anwendung als "*brisantes, streng geheimes und seltenes*" Mittel zwischen 20,00 EH und 30,00 EH im Untergrund.

4. Technik

a) GPS-Empfänger

Ein GPS-Empfänger bietet die Möglichkeit, die eigene Position im universellen Standard-Gradnetz eines Planeten auf 50 cm genau zu bestimmen. Mit einer für jeden Planeten neu zu erwerbenden Software (Preise zwischen 3,50 und 15,00 EH, je nach Komplexität und Genauigkeit) kann man zusätzlich eine Landkarte einblenden, Strecken und Entfernungen berechnen, Wege bestimmen und sich wie auf einer normalen Karte zurechtfinden. Die eigene und auf Wunsch die Position von bis zu 3 Com-Pins (deren ID-Nummern man eingeben muß und die über einen speziellen Chip verfügen) wird auf dem Bildschirm oder in einer 3D-Projektion (externer 3D-Projektor ist notwendig) angezeigt.

Das GPS (Global Positioning System) beruht auf Satellitentechnik. Das Peilsignal von mindestens 3 Spezialsatelliten im Orbit um einen Planeten muß empfangen werden, damit ein eingebauter Computer die Position errechnen kann. In seltenen Fällen versagt der Empfang in tiefen Schluchten, Bunkern oder Kellern

sowie in vor elektromagnetischen Wellen abgeschirmten Räumen und in der Nähe von Starkstromleitungen. Leider ist das GPS nur auf höher entwickelten Welten zu nutzen, denn auf Minenkolonien werden häufig die kostengünstigeren Land-Peilsender genutzt, zu deren Empfang nur Geräte verwendet werden können, die durch die Minenverwaltung verteilt werden. Da das System nicht aus TSU-Mitteln bezuschußt wird, können ärmere Kolonien nur selten ein GPS installieren.

b) Mini 3D-Projektor

Dieser tragbare 3D-Projektor ist in der Lage, eine von bis zu 5 gespeicherten, bis zu 60 Sekunden langen Filmprojektionen in den Raum zu werfen oder eins von 10 Standbildern zu projizieren. Durch moderne Lasertechnologie kann auf Nebel oder Projektionsvitritten verzichtet werden. Die Projektionen können von jeder Holokamera erstellt worden sein und dürfen ein max. Volumen von 30 m² haben.

II. Sozialdienst

von *Gerhard Winkler*

Jeder Bürger der TSU, gleich welcher Herkunft und welchen Geschlechts, muß zwischen seinem 16. und 28. Lebensjahr für mindestens 24 Monate sogenannten *Sozialdienst* leisten. Dabei bleibt es ihm überlassen, sich für den Dienst in einer der folgenden Institutionen zu entscheiden:

- *ziviler Katastrophenschutz* ^(*);
- *Feuerwehr* ^(*);
- *Polizei* ^(* im Außendienst);
- *öffentlicher Sanitäts-, Umwelt-, Pflege- oder Rettungsdienst*;
- *niederer Dienst in einem TSU-Ministerium oder einer Zentralbehörde*;
- *lokale planetarische Miliz*;
- *SEK* ^(*).

Anerkannt wird im übrigen auch der Dienst als Berufssoldat bei der *InSic* und den *Roten Falken* sowie den *Kreuzrittern*, *Samurai* oder *Wölfen des Mahdi*, da diese Institutionen grundsätzlich keine Zeitsoldaten, bzw. -agenten aufnehmen. Außerdem kann sich ein Bürger für den einmaligen Betrag von 2.000,00 EH von dieser Verpflichtung freikaufen.

Ein Bürger, der versucht, sich dem Sozialdienst zu entziehen oder der sich während seiner Dienstzeit unerlaubt von seiner Dienststelle entfernt, wird zu unbezahltem Strafdienst von mindestens 3 Jahren auf einer Minenkolonie verurteilt.

Nach Ableistung des Sozialdienstes (Bezahlung der Auslösesumme), der natürlich auf der ID-Karte vermerkt wird, erhält der Betreffende den Status eines *Vollbürgers*, d. h., er darf bei öffentlichen Wahlen seine Stimme abgeben und ist berechtigt, selbst ein öffentliches Amt zu bekleiden.

Da eine der begehrten Anstellungen bei einer Einrichtung von PTI mit ihren hervorragenden Ruhestandsaussichten durch eine Karriere beim SEK wesentlich leichter zu erhalten ist, mangelt es PTIs Hausarmee nie an begeisterten Rekruten.

Jeder Sozialdienstleistende, egal in welcher Stellung, erhält das gleiche Grundgehalt. Es beträgt monatlich 2,00 EH bei voller Verpflegung, Bekleidung und Unterkunft. Es besteht kein Recht auf Sondervergütungen, wenn eines dieser Angebote nicht in Anspruch genommen wird. Bei den auf der Liste mit (*) gekennzeichneten Institutionen erhält der Sozialdienstleistende eine Gefahrenzulage von 1,00 EH monatlich.

Bei SEK oder Polizei erhält der Sozialdienstleistende nur dann die eigentlich seinem Dienstgrad entsprechende Vergütung, wenn er sich über seinen Regeldienst hinaus für mindestens 3 weitere Jahre verpflichtet.

Optionale Zusatzregel

Jeder Spieler entscheidet bei der Charaktererschaffung, ob sein Abenteurer den Sozialdienst bereits abgeleistet hat oder ob er ihm noch bevorsteht. Gentlemen oder Med-Tech können sich wahlweise bereits freigekauft haben. Polizisten, InSic-Agenten, Samurai, SEK, Kreuzritter und Wölfe des Mahdi sind grundsätzlich vom Sozialdienst befreit.

Falls Sozialdienst geleistet wurde, wird auf Blatt 3 des Charakterbogens ein entsprechender Vermerk angebracht. Die verlorenen 2 Jahre kosten den Betroffenen allerdings 1W10 Punkte ERF. Dafür erhält er gratis folgende Lernpunkte:

Katastrophenschutz/Feuerwehr

Je 10 Punkte auf die Fertigkeiten *Ausweichen*, *Klettern* und *Springen*.

Polizei

Je 15 Punkte auf *Jura* und *Faustfeuerwaffen*.

Sanitäts-/Pflege-/Rettungsdienst

30 Punkte auf *Erste Hilfe*.

Umweltdienst

30 Punkte zur freien Verteilung auf *Botanik*, *Chemie* und *Zoologie*.

Behördendienst

30 Punkte zur freien Verteilung auf *Computer bedienen*, *Geschichte*, *Jura* und *Diskussion*.

Miliz

10 Punkte auf *Waffentechnik* sowie 20 Punkte auf *Faustfeuerwaffen* und *Gewehre*.

SEK

30 Punkte zur freien Verteilung auf beliebige SEK-Berufsfertigkeiten (max. 20 Punkte *Waffentechnik*).



Starweb
Nr. 2
(gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 2 / 2. Quartal 2297 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Zum zweiten mal in diesem Jahr bietet Euch das *STARWEB* ein buntes Sammelsurium an Informationen und Hintergründen über die *Terranische Staatenunion*. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen, sofern diese nicht gewerblichen Inhalts sind, ist (wie üblich) kostenlos.

I. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

Die bisherigen Regeln zeigen eine sehr verallgemeinerte Form von *Kampfsport*. Diese vereinfachte Variante hat keine spezifischen Vor- und Nachteile. Da das der Vielfalt der verschiedenen Selbstverteidigungsarten nicht gerecht wird, gibt es jetzt optionale Regeln, die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Kampfsportstile in Betracht ziehen. Ich werde im *STARWEB* regelmäßig neue Kampfsportarten vorstellen.

Durch die neuen Regeln wird *Kampfsport* zu einer Fertigkeit, die eine Spezialisierung erfordert. Wenn ein Charakter *Kampfsport* lernt, muß er sich für eine Form entscheiden, z. B. *Karate*. Der jeweilige Stil erlaubt es dem Charakter, verschiedene Techniken zu lernen. Diese Techniken ermöglichen ihm neue Optionen im Nahkampf.

Der Fertigkeitwert des Charakters geteilt durch 10 (abgerundet) gibt an, wieviele Techniken er erlernen kann. ☞ *Beispiel: Jan-Klaus hat einen Fertigkeitwert "Kickboxen" von 78%. Er kann also bis zu sieben verschiedene Kickbox-Techniken erlernen, bevor er seinen Fertigkeitwert steigern muß.*

Aus der Tabelle für den jeweiligen Kampfsport kann man die *Basistechniken* ersehen. Diese Techniken kann der Charakter benutzen, sobald er einen Fertigkeitwert von 10% besitzt. Außerdem gibt die Tabelle an,

wieviele Lernpunkte es kostet, weitere Techniken zu erlernen, welche Auswirkungen sie haben und in welcher Reihenfolge sie gelernt werden müssen. Der Charakter muß zuerst alle Grundtechniken erworben haben, bevor er die *Fortgeschrittenentechniken* lernen kann.

☞ *Beispiel: Steven hat einen Aikidowert von 66%. Er kann also 6 unterschiedliche Aikidotechniken lernen. Er muß erst die Grundtechniken "Blocken", "Werfen", "Entwaffnen" und "Haltegriff" erwerben. Hat er diese alle gelernt, kann er die Fortgeschrittenentechniken "Greifen" und "Druckpunkte" lernen.*

Lehrer

Um eine Technik zu lernen, muß der Charakter einen Lehrer aufsuchen, der über einen höheren Fertigkeitwert und die gewünschte Technik verfügt. Ist der Lehrer bereit, sein Wissen zu vermitteln, muß der Charakter die entsprechenden Lernpunkte ausgeben und hat die Technik gelernt. Das gleiche gilt für eine Steigerung des Fertigkeitwertes.

Ein Charakter kann durchaus mehrere Kampfsportarten lernen. Jede Kampfsportart zählt dann als separate Fertigkeit mit separaten Techniken.

1. Aikido (WIK min. 60)

Die defensivste aller Selbstverteidigungsformen wurde Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts von *Morihei Uyeshiba* in Japan entwickelt. Die Grundidee des Aikido ist es, den Schwung des Angriffs auszunutzen und gegen den Angreifer zu wenden. Daher ist eine der wichtigsten Techniken auch der Wurf. Viele Aikidolehrer legen größten Wert auf ein würdevolles und beherrschtes Auftreten ihrer Schüler. Daher können nur Charaktere mit einer *WIK* von mindestens 60 diese Kampfsportart erlernen (*GES* ist unerheblich). Der Spielleiter sollte darauf achten, daß die zukünftigen Aikidokas eine friedfertige und gelassene Geisteshaltung ausstrahlen.

Die hier gezeigte Form ist eine Mischung aus der klassischen Selbstverteidigung und dem Aikido aus Actionfilmen und Videospiele.

Basistechniken

Jede der im Folgenden genannten *Basistechniken* erfordert zur Ausführung eine gelungene *Aikido*-Probe.

Abrollen:

Hebt den Schaden durch Kampfsportwürfe auf. Der Aikidoka kann, nachdem er zu Boden geworfen worden ist, ohne Zeitverlust wieder auf die Beine kommen. Außerdem kann er die effektive Höhe eines Sturzes für die Schadensermittlung um 2 m verringern.

Schlag:

Der Aikido-Schlag verursacht, wie ein normaler Faustschlag, einen Schaden von 1W3 (zzgl. Schadensbonus).

Tritt:

Der Tritt verursacht beim Gegner einen Schaden von 1W6 (zzgl. Schadensbonus).

Befreien:

Der Aikidoka kann sich aus Haltegriffen befreien. Hierzu muß sein Angreifer in einer *Widerstandsprüfung* überwunden werden.

Waffenfertigkeiten:

Aikidokas können ein Drittel ihrer Fertigungspunkte als Bonus auf die Fertigkeiten mit dem *Bo-Stub* und dem *Jo-Stub* verwenden.

☞ *Beispiel: Steven hat einen Aikido-Wert von 66%. Seine Grundchance mit dem Bo-Stub beträgt, ohne die Ausgabe weiterer Lernpunkte, 25 (Grundchance) + 22 (1/3 Aikido) = 47%.*

Sonstiges:

Aikidoka können ihren Fertigungswert *Ausweichen* unabhängig von ihrer Charakterklasse durch die Ausgabe von Lernpunkten auf bis zu (*GES/3*) steigern.

Grundtechniken

Blocken:

Mit einer gelungenen Fertigungsprobe (auf die, wie üblich, der Unterschied zwischen Fertigungswert und Würfelwurf des Angreifers als Modifikator zuungunsten des Verteidigers angewendet wird) pariert der Aikidoka einen Nahkampfangriff. Er erhält dabei keine negativen Modifikatoren, wenn der Angreifer bewaffnet ist. Bei einer *kritisch* gelungenen Probe fügt er dem Angreifer 1W3 *TP* Schaden (ohne Schadensbonus) zu. Bei *kritisch* mißlungener Probe erleidet er 2 *TP* zusätzlichen Schaden durch den Angriff.

Entwaffnen:

Bei einer gelungenen Fertigungsprobe kann der Aikidoka seinen Nahkampfgegner entwaffnen. Hierzu muß der Aikidoka den Waffenfertigungswert des Gegners in einer *Widerstandsprüfung* überwinden. Bei einer *kritisch* gelungenen Probe fügt er seinem Gegner 1W3 *TP* Schaden (ohne Schadensbonus) zu. Bei *kritisch* mißlungener Probe erhält er 1W3 *TP* zusätzlichen Schaden. Bei großen oder zweihändigen Waffen erhält er einen Modifikator von -10. Stürmt der Gegner heran, so erhält der Aikidoka einen Modifikator von -15. Diese Modifikatoren sind kumulativ.

Haltegriff:

Bei gelungener Probe kann der Aikidoka seinen Gegner an einem Körperteil in einem schmerzhaften Griff festhalten. Der Gegner ist bewegungsunfähig, bis er losgelassen wird oder ein Befreiungsversuch durch eine

Tabelle Aikido 1: Kampftechniken

Technik	Auswirkung	LP	Typ
Abrollen	kein Schaden durch Kampfsportwürfe; Sturzhöhe sinkt um 2 Meter	0	B
Befreien	Aikidoka kann sich aus Kampfsportgriffen befreien	0	B
Schlag	Schaden 1W3 zzgl. Schadensbonus	0	B
Tritt	Schaden 1W6 zzgl. Schadensbonus	0	B
Waffenfertigkeiten	1/3 des Aikidowertes werden zu den Grundchancen der Fertigkeiten <i>Bo-</i> und <i>Jo-Stub</i> addiert	0	B
Blocken	pariert Angriff im Nahkampf	2	G
Entwaffnen	Gegner wird entwaffnet	3	G
Haltegriff	Gegner wird bewegungsunfähig oder in Würgegriff gehalten	4	G
Werfen	Gegner wird zu Boden geworfen oder zu Fall gebracht	3	G
Greifen	kombiniert bis zu 3 Techniken zu einer Aktion	je 3	F
Druckpunkte	lähmt Körperteile des Gegners	5	F
Waffentechnik	erlaubt es dem Aikidoka, alle Techniken auch mit Waffen auszuführen	7	F

LP = Lernpunkte, B = *Basistechnik*, G = *Grundtechnik*, F = *Fortgeschrittenentechnik*

Kampfsporttechnik gelingt. Alternativ kann der Aikidoka seinen Gegner in einem Würgegriff halten und versuchen, ihn bewußtlos zu würgen. Hierbei verliert der Gegner pro *Phase*, die er im Würgegriff ist, 1W4+SB TP. Nach einer Runde im Würgegriff muß er pro Runde eine KON-Probe bestehen (auf die das dreifache des bisher erlittenen Schadens als Modifikator angewandt wird), um nicht ohnmächtig zu werden. Rüstung schützt hierbei nur mit ihrem Mindestwert. Bei *kritisch* gelungener Probe erleidet der Gegner 1W4 TP (ohne Schadensbonus) bzw. er muß sofort eine weitere KON-Probe bestehen, um nicht ohnmächtig zu werden. Bei einer *kritisch* mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen -15-Modifikator auf seine nächste Aktion.

Mißlungene Befreiungsversuche aus einem Haltegriff verursachen 1W4 TP Schaden (+Schadensbonus des Gehaltene) am festgehaltenen Körperteil bzw. eine weitere KON-Probe, um nicht ohnmächtig zu werden.

Werfen:

Gelingt die Probe, so kann der Aikidoka seinen Gegner zu Boden werfen. Dieser erleidet dabei 1W4 TP Schaden (Rüstung schützt nicht) und hat für die folgenden 1W6 Phasen +20 auf alle Aktionen. Der Gegner kann versuchen, den Wurf unter den üblichen Bedingungen zu parieren. Da Aikido den Schwung des Angreifers ausnutzt, erhält man einen Modifikator von -10, wenn man einen heranlaufenden Gegner wirft.

Fortgeschrittenentechniken

Greifen:

Erlaubt es dem Aikidoka, bis zu 3 *Basis*-, *Grund*- und *Fortgeschrittenentechniken* zu einer Aktion zu kombinieren. Die Lernpunktekosten sind pro kombinierter Technik zu bezahlen. Jede so entstandene Kombination zählt als neue Technik. Die Kombination muß immer mit einem Block beginnen.

☞ *Beispiel: Blocken-Greifen-Werfen; kostet sechs Lernpunkte, zählt als eine Technik und benötigt im Kampf eine Aktion. Blocken-Greifen-Entwaffnen-Greifen-Schlag; kostet neun Lernpunkte, zählt als eine Technik und benötigt eine Aktion im Kampf.*

Tabelle Aikido 2: Waffen

Waffe (Grundchance)	Schaden	Preis(EH)	Gewicht
Bo-Stab (25%)	1W6	0,10	2,5 kg
Jo-Stab (20%)	1W4	0,05	1,0 kg

Druckpunkte:

Diese Fortgeschrittenentechnik verursacht den im Grundregelwerk unter *Kampfsport* beschriebenen Effekt. Bei erfolgreicher Probe wird ein Körperteil für 1W6 *Runden* gelähmt.

Waffentechnik:

Aikido benutzt eigentlich keine Waffen. Allerdings wurden hier der *Bo Kampfstab* und der kürzere *Jo Stab* (etwa so lang wie ein Gehstock) hinzugefügt. Der Aikidoka kann alle Techniken auch mit den Stäben anwenden. Hierzu benutzt er jedoch seine Fertigkeitwerte für die Waffen. Die Stäbe geben einen +5 Modifikator bei allen Befreiungsversuchen und verursachen einen TP zusätzlichen Schaden, wenn sie mit entsprechenden Techniken benutzt werden. *Blocken*, *Werfen*, *Entwaffnen* und *Haltegriff* erhalten jeweils einen Modifikator von -5, wenn sie mit Bo- oder Jo-Stab ausgeführt werden.

Sonstiges

Alle übrigen *Kampfsport*-Regeln aus dem **Space Gothic®**-Grundregelwerk gelten nicht für den Aikidoka (freie Fertigkeitpunkte für *Springen*, erhöhter Schaden für Angriffe, etc.).

Viel Spaß mit den Aikido-Regeln. In der nächsten *STARWEB* -Ausgabe geht es mit *Boxen* weiter.





Starweb
Nr. 3
(gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

T S U - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 3 / 3. Quartal 2297 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Zum dritten mal in diesem Jahr bietet Euch das *STARWEB* ein buntes Sammelsurium an Informationen und Hintergründen über die *Terranische Staatenunion*. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen, sofern diese nicht gewerblichen Inhalts sind, ist wie immer kostenlos.

I. Mein Lieblingscharakter

von *Andreas Kleinort*

Der mittlerweile wegen Volksverhetzung inhaftierte Bürger *Andreas Kleinort* stellt Euch in dieser Ausgabe die steckbrieflich gesuchte Shark-Terroristin *Susi Sturmwind* vor. Wir geben diesen Artikel relativ unzensuriert weiter, weil wir der Meinung sind, daß jeder sehen sollte, daß PTI es nicht nötig hat, sich vor der Lügenpropaganda der verabscheuungswürdigen Rebellen zu verstecken. Hinweise, die zur Ergreifung von *Susi Sturmwind* führen, werden mit 100,00 EH belohnt und von jeder Zentralbehörde entgegengenommen. Diskretion ist zugesichert.

Susi und die weißen Haie

In den langen Jahren, die seit den Konzernkriegen vergangen sind, fristete der Shark-Konzern ein eher trauriges Dasein. Verglichen mit der früheren Glorie einer galaxisumspannenden Korporation, die aus dem öffentlichen Leben nicht mehr wegzudenken war, ist der Aufenthalt in geheimen Stützpunkten nun mal nicht eben erstrebenswert. Auch die gelegentlichen Versuche, das PTI-Regime mit Hilfe von gezielten Terroranschlägen zu destabilisieren, wurden in 9 von 10 Fällen erfolgreich von *IGID* vertuscht und verfehlten nahezu gänzlich ihre Absicht (wie Jedermann weiß).

Doch das soll nicht heißen, daß Shark in dieser Zeit untätig war. Mitnichten! Im Laufe der Jahre war es möglich, die geheimen Stützpunkte, die über die gesamte

Galaxie verteilt sind, zu starken, unabhängigen Festungen auszubauen. Die Truppen, die in alle Winde zerstreut waren, wurden nach und nach wieder zusammengetrommelt. Viele der Veteranen fungieren heute als Ausbilder für die unzähligen jungen Rekruten, die sich um das Banner des Hais scharen.

Einer der ersten dieser Veteranen, die ihre Fähigkeiten erneut in die Dienste von Shark stellten, war General *Peter North* von den *Hammerhaien*. Die Hammerhaie waren keine gewöhnliche Einheit. Sie waren die Elite der Shark-Elite, ausgebildet für Undercover-Kommandoaktionen. Galt es irgendwo, eine Geisel zu befreien, Pläne zu stehlen oder feindliche Einrichtungen zu sabotieren, waren sie zur Stelle. Als *Peter North* sich nach der Niederlage vom Herbst 2237 wieder in den Reihen von Shark Investments einfand, begann er sofort damit, die versprengten Einheiten der Hammerhaie aufzufindig zu machen, erkannte er doch, wie perfekt ihre Ausbildung sich für terroristische Akte einsetzen ließ. Diese Aufgabe war gar nicht so leicht, wie er schnell merken mußte. Da die Hammerhaie für Undercoverkommandos ausgebildet worden waren, fiel es ihnen relativ leicht, sich neue Identitäten zu verschaffen und ihre Vergangenheit zu vertuschen. Mit der Zeit jedoch konnte General North einen Großteil der alten Haie wiederfinden und erneut für die Sache gewinnen. Gleichzeitig mit seiner Suche begann er auch, vielversprechende Rekruten auszubilden und die Aktionen der Hammerhaie zu planen. Damit hatte er allerdings weniger Erfolg (wie man weiter oben lesen kann). Das sollte sich jedoch mit dem Auftritt einer jungen Dame schlagartig ändern.

Als *Peter* zu Shark zurückkehrte, brachte er ein elfjähriges Mädchen mit, das er in den Ruinen von *Rubenstein* gefunden hatte. Ihre Eltern hatten sie dort in einem Mauerverschlag versteckt, kurz bevor das *SEK* zur Tür hereinbrach. Von ihrem Versteck aus konnte sie zwar nicht sehen, was mit ihren Eltern geschehen ist, aber

die Schreie ihrer Mutter wird sie ihr niemals vergessen. Ebensovienig wird sie den Mann vergessen, der sie 2 Tage später völlig verängstigt und ausgehungert in ihrem Versteck fand und freundlich auf den Arm nahm. Das kleine Mädchen war *Susi Sturmwind*. Eigentlich wollte er ihr nur ein neues Zuhause geben, doch schon bald bemerkte North, das sie ein fast instinktives Verständnis für den Umgang mit Waffen hatte. Als sie dann 12 wurde begann er, sie im Nahkampf zu unterrichten. Sie war eine gelehrige Schülerin und schon ein Jahr später legte sie ihn regelmäßig auf die Matte. Ihm wurde bewußt, daß er hier seine aussichtreichste Schülerin vor sich hatte. In all den Jahren, in denen er die Rekruten der Hammerhaie ausgebildet hatte, war ihm nie so ein Talent untergekommen. So war es nur eine Frage der Zeit, bis er anfang, sie auch in all den anderen Disziplinen zu unterweisen, die ein Hammerhai so braucht. *Tarnen, Schleichen, Sprengstoffe*. Mit 14 bekam sie dann ihre erste eigene *Luger* geschenkt. Mit 14 1/2 tötete sie ihren ersten Menschen. Es war ein *InSic*-Agent, der sich in den Stützpunkt eingeschlichen hatte, um Informationen über die Truppenstärke etc. zusammenzutragen. Nachdem er entdeckt worden war, versuchte er zu fliehen, wobei er geradewegs in Susis Arme lief, die soeben von ihren Schießübungen zurückkam. Ohne einen Moment zu zögern, zog sie ihre Luger und erschoss den Flüchtenden.

Mit 17 schließlich kam ihr erster Auftrag. Sie sollte ein Mitglied des Rates von *Nova Scotia* beschützen, das Shark freundlich gesonnen war. Peter North glaubte, daß ein junger, hübscher Teenie weniger auffällig wäre, als ein bulliger Soldat. Die Mission hätte Susi fast das Leben gekostet, da der Raumkreuzer, mit dem man unterwegs war, einen Sprungunfall hatte. Dadurch gelangte man in unbekannte Regionen des Universums und traf auf Wesen, über die man besser schweigen sollte. Doch Susi schaffte es, nicht nur lebendig zurückzukommen, sondern auch ihren VIP wieder relativ unversehrt mitzubringen.

Von dieser Tat war Peter North so beeindruckt, daß er mit ihr und zwei weiteren hoffnungsvollen Rekruten eine eigene Gruppe gründete. Diese nun wurde unter Führung von Susi schnell zum Stachel im Augapfel von PTI und der TSU. Ihre Terrorakte trafen die Regierung an den empfindlichsten Stellen und waren häufig auch sehr medienwirksam. Als sie dann schließlich in einer gutgeplanten Kommandoaktion General *Carolus Gigantus* aus einem Hochsicherheitstrakt der *InSic* befreite, wurde ihr, als Führerin der Gruppe, der Titel *Major* verliehen. Das machte Sie zum jüngsten Major in der Geschichte von Shark-Investments.

Susi Sturmwind

Susi ist die unangefochtene Führerin der *Weißten Haie*. Sie ist eiskalt und berechnend. Wenn sie der Meinung ist, daß etwas getan werden muß, tut sie es ohne noch einmal darüber nachzudenken. Ganz egal ob es darum geht, mit einem alten Geldsack eine Rolle auf der Matratze zu machen oder ob sie ein Kleinkind töten muß.

Im Team sieht sie ihre Aufgabe vor allem darin, leise lästige Wachen auszuschalten und in der Planung der jeweiligen Operation. Bei ersterem helfen ihr vor allem ihre Kampfsportfähigkeiten, die ihresgleichen in der Galaxis suchen. Außerdem kümmert sie sich um die Informationsbeschaffung, wobei sie keine Probleme damit hat, ihren Körper hierfür einzusetzen. Schon so mancher Wachmann hat sich bei Susi buchstäblich um Kopf und Kragen geritten. Früher war ihr erstes Ziel die Rache für ihre Eltern, doch schon bei ihrem ersten Auftrag bemerkte sie, wie gefährlich es sein kann, seinen Gefühlen freien Lauf zu lassen. Der einzigen Makel, den dieser geschliffene Diamant hat, ist ihre Nymphomanie. Sie hat zwar gelernt, sie zu unterdrücken, aber hin und wieder gibt es für sie kein Halten. Um ihrer Sucht ungefährdet nachgehen zu können, hat sie eine Beziehung mit *Frank Drebur* begonnen.

Major Susi Sturmwind (Terroristin, 20 Jahre):

STK 70, GES 95, WIK 74, KON 73, AUS 82, INT 92. "Ausweichen" 43%, "Klettern" 77%, "Schleichen" 77%, "Springen" 86%, "Tarnung" 77%, "Wahrnehmung" 88%, "Computer bedienen" 89%, "Elektrotechnik" 77%, "Mechanik" 66%, "Auftreten" 87%, "Psychologie" 55%, "Automatikpistole" 88%, "Kampfsport" 91%, "Reflexe". B 7 m/Phase, SB +1W4, GZ 75, PP 17, Basis-TP 15, Rüstung variabel.

Ausrüstung: Je nach Bedarf.

Hofen Hawk

Hofen ist der Techniker der Truppe. Keine Tür die er nicht aufkriegt, kein Computerprogramm das er nicht entschlüsselt. Er ist auch eher ein ruhigerer Typ und nicht ganz so kalt wie Susi. Gerade über die Frage, ob Unschuldige im Kampf für die Sache sterben dürfen, gab es zwischen den beiden oftmals erregte Diskussionen.

Durch ein früheren Unfall, als er mit *Höllenvind* experimentierte, ist er allerdings entstellt.

Leutnant Hofen Hawk (Terrorist, 25 Jahre):

STK 75, GES 83, WIK 62, KON 79, AUS 17, INT 60. "Ausweichen" 21%, "Elektrotechnik" 89%, "Mechanik" 91%, "Computer Bedienen" 93%, "Sprengstoffe" 91%, "Automatikpistole" 77%, "Granatwerfer" 88%, "Khirf-Sucht". B 7 m/Phase, SB +1W4, GZ 79, PP 14, Basis-TP 16, Rüstung variabel.

Ausrüstung: Je nach Bedarf.

Frank Drebur

Wehe dem, der von Frank ins Visier genommen wird: Er ist bereits so gut wie tot. Es gibt kaum einen Menschen im Universum, der mit einer tödlicheren Präzision seine Ziele aus dem Weg räumt. Wann immer es darum geht, eine lästige Person aus der Distanz zu eliminieren, fällt die Wahl auf ihn. Desweiteren fungiert er oft als Rückendeckung für die Gruppe, wenn die beiden anderen sich irgendwo anschleichen. Er ist sich der Tatsache bewußt, daß er für Susi nur ein Notventil ist.

Das hält ihn aber nicht davon ab, die gemeinsamen Momente zu genießen. Ansonsten ist er ein sehr spartanischer Mensch, der nur das Nötigste zum Leben für sich in Anspruch nimmt.

Leutnant Frank Drebur (Terrorist, 24 Jahre):
STK 75, GES 72, WIK 68, KON 76, AUS 54, INT 75.
"Ausweichen" 24%, "Wahrnehmung" 88%, "Erste Hilfe" 77%, "Waffentechnik" 60%, "Scharfschützengewehr" 94%, "Automatikpistole" 88%, "Scharfschütze". B 7 m/Phase, SB +1W4, GZ 65, PP 16, Basis-TP 16, Rüstung variabel.
Ausrüstung: Je nach Bedarf.

Bewaffnung

Die Weißen Haie tragen immer Waffen aus *Feruzon*. Das ist ein neuartiger Verbundstoff, der auch von den modernsten Scannern nicht entdeckt wird.

Terroranschläge der Weißen Haie

1. Ermordung von *Manfred Frauhausen* (Vorstandssprecher *PTI Banking Trust*)
2. Ermordung von Prof. Dr. *Li-Fung-Bam-Bam* (Chefingenieur der *Prometheus Weapon Development Corporation*)
3. Zerstörung der Top-Secret-Anlage zur Erforschung der Psiter
4. Sabotage der *Prometheus Whale Industries* Walfangflotte
5. Zerstörung der *InSic*-Forschungsstation auf *Nova Scotia*

GESUCHT:
SUSI STURMWIND
LEBEND ODER TOT



FÜR HINWEISE ZUR ERGREIFUNG IST FOLGENDE BELOHNUNG AUSGESETZT:
100,00 EH

6. Ermordung von Richter *Ricardo Calzone* (Vorsitzender der *Sharkheimer Prozesse*)
7. Ermordung von *Ronald MacDonald* (Minister für Umwelt und Ernährung)
8. Sprengstoffanschlag auf das *Prometheus Trade Center* (wurde dabei dem Erdboden gleichgemacht)
9. Befreiung von General *Carolus Gigantus* aus dem InSic Sicherheitstrakt auf *Heros*

II. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

2. Boxen (KON min. 60)

Dieser Artikel greift auf die optionalen Kampfsportregeln zurück, die in der letzten Ausgabe des *STARWEB* erschienen und zum Verständnis der folgenden Regelergänzungen notwendig sind. Es gelten die normalen Regeln für *kritische Treffer* und *Fehler*.

Basistechniken

Schlag:

Der Schlag verursacht einen Schaden von 1W3 + SB.

Deckung:

Der Boxer kann seinen Fertigkeitswert zur Verteidigung gegen unbewaffnete Nahkampfangriffe benutzen (normale Paraderregeln). Auf alle Angriffe gegen seine Beine erhält er einen Modifikator von +20.

Sonstiges:

Boxer können ihr *Ausweichen* auf (GES/3) steigern. Da sie nur über Schlagtechniken verfügen, ist es unwahrscheinlich, daß sie die Beine ihres Gegners treffen. Deshalb dürfen sie optional zur Trefferlokalisierung 1W10 statt 1W20 benutzen. Ihre *B* steigt um 1 und sie erhalten 15 zusätzliche Lernpunkte zur Steigerung von *Schwimmen*.

Grundtechniken

Kurze Gerade:

Dies ist ein kurzer, schneller Schlag, bei dem der Boxer zur Ermittlung der Handlungsreihenfolge 20 Punkte auf seine *GES* addiert. Schaden 1W3 ohne *SB*.

Gerade:

Ein kräftiger Schlag. Schaden 1W3 +1 + *SB*.

Haken:

Bei diesem Schlag hat der Boxer die Möglichkeit, zum Kopf oder zum Körper des Gegners zu schlagen. Hierfür gibt es zwei unterschiedliche Trefferlokulationstabellen (je 1W10). Schaden 1W3 + *SB*.

Schlag zum Kopf: 1-7 Kopf, 8-10 Oberkörper

Schlag zum Körper: 1-6 Oberkörper, 7-8 Unterleib, 9 rechter Arm, 10 linker Arm.

Ausdauer (Stufe 1/2/3):

Durch diese Techniken erhält der Boxer auf alle Proben, die im Zusammenhang mit Ausdauer, körperlicher Fitness und dem "Wegstecken" von Schaden stehen, einen Modifikator von -5/-10/-20. Die Techniken müssen in der numerischen Reihenfolge gelernt werden.

Fortgeschrittenentechniken

Aufwärtshaken:

Ein Schlag zum Kopf des Gegners, ähnlich dem normalen Haken (Treffertabellen siehe oben). Er erhält jedoch einen Modifikator von -15 auf die Abwehr dieses Angriffs. Schaden 1W4 + SB. Wird ein Kopftreffer erzielt, so muß der Getroffene sofort eine KON-Probe bestehen (bei der das Fünffache des erlittenen Schadens als Modifikator angewendet wird), um nicht für 1W6 Minuten ohnmächtig zu werden.

Kombination:

Eine Kombination von zwei Schlägen in schneller Folge, für die der Boxer nur eine Aktion benötigt. Der SB wird nur einmal angewendet. Der erste Schlag der Kombination muß immer eine Grundtechnik sein. Jede neue Kombination muß gesondert gelernt werden.

Schwinger:

Ein langsamer Schlag, bei dem der Boxer sein gesamtes Gewicht in den Angriff legt. Der Angegriffene erhält einen Modifikator von -20, um sich gegen diesen Angriff zu verteidigen. Schaden 1W4 + SB + Gewichtsbonus.

**Tabelle Boxen 2:
Schwinger**

GEW	Bonus
bis 70	+0
71 bis 80	+1
81 bis 90	+2
91 bis 99	+3
ab 100	+4

Tabelle Boxen 1: Kampftechniken

Technik	Auswirkungen	LP	Typ
Schlag	Schaden 1W3 + SB	0	B
Deckung	normale Parade	0	B
kurze Gerade	kurzer, schneller Schlag; GES zur Initiativevermittlung +20; kein SB	2	G
Gerade	kräftiger Schlag; Schaden 1W3+1 + SB	3	G
Haken	Schlag zum Körper oder Kopf des Gegners; Schaden 1W3 + SB	4	G
Ausdauer 1	Modifikator von -5 auf KON-Proben	5	G
Aufwärtshaken	Schlag zum Kopf des Gegners; Schaden 1W4 + SB	10	F
Ausdauer 2	Modifikator von -10 auf KON-Proben	10	F
Kombination	2 Techniken werden zu einem Angriff kombiniert	8	F
Ausdauer 3	Modifikator von -20 auf KON-Proben	12	F
Schwinger	langsamer, schwerer Schlag; Schaden 1W4 + SB + Gewichtsbonus	15	F

LP = Lernpunkte, B = Basistechnik, G = Grundtechnik, F = Fortgeschrittenentechnik



Starweb
Nr. 4
(gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 4 / 1. Quartal 2298 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Unsere kleine Zeitung erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Wenn die Zahl der Abonnenten weiter so ansteigt, können wir darüber nachdenken, das STARWEB umfangreicher zu gestalten. Aber dazu benötigen wir auch Eure Mithilfe. Sagt uns die Meinung, schickt eigene Artikel, Regelergänzungen, Ausrüstungsgegenstände, Charakterklassen oder einfach nur Leserbriefe zur Veröffentlichung. Und vor allem: Schreibt uns, was Ihr in Space Gothic® sehen wollt!

I. Die Samurai

von Andreas Kleinort

In diesem Abschnitt könnt Ihr die ersten Ergüsse zum zweitgrößten Ritterorden der TSU bewundern. Die Beschreibungen von Andreas müssen sich nicht unbedingt mit dem decken, was später von offizieller Seite herausgegeben werden, bieten aber einen guten Vorgesmack.

1. Leben als Samurai

Im Gegensatz zu den Kreuzrittern und den Wölfen des Mahdi sind die Samurai kein religiöser Orden. Ihr Verhaltenscodex orientiert sich nicht an einem heiligen Buch sondern am Bushido. Das Bushido selber ist auch kein eigenständiges Buch, vielmehr ist es eine Zusammenfassung aller Regeln, die ein Samurai im alten Japan zu befolgen hatte, wenn er ein guter Samurai sein wollte. Die Samurai der Neuzeit haben nun diese uralten Verhaltensregeln wieder aufgegriffen, um nach ihrem Vorbild zu leben.

Das Bushido beschreibt einen Samurai wie folgt:

Er soll sein:

kalt wie der Nebel
ruhig wie der Wald
unbeweglich wie der Berg
schnell im Entschluß wie der Wind
im Angriff stürmisch wie das Feuer

Darüber hinaus gibt es 11 Tugenden, nach denen er streben soll. Diese sind:

Tapferkeit
Mut
Standhaftigkeit
Ehrfurcht
Höflichkeit
Anstand
Sitte
Großherzigkeit
Barmherzigkeit
Achtung vor dem Feind
Sparsamkeit

Seine Ziele sind Ruhm und Ehre, niemals Reichtum.

Wie man aus all diesen Regeln erkennen kann, lebt ein Samurai nicht gerade ein überschäumendes Leben. Das heißt aber nicht, daß er irdischen Freuden abschwören muß, wie es beispielsweise die Kreuzritter tun. Ganz im Gegenteil. Ein Samurai, der seine Freizeit nicht auch zu seinem Vergnügen nutzt, würde von seinen Freunden einige mißtrauische Blicke ernten (siehe Der Samurai und das Wa der Gruppe in der nächsten Ausgabe). Er sollte aber trotzdem immer wissen, wo seine Grenzen liegen. Es ist z. B. nicht schlimm, Alkohol zu trinken. Es ist auch nicht schlimm, sich zu betrinken. Es ist aber schlimm, sich so sehr zu betrinken, daß man nicht mehr Herr seiner Sinne ist. Auf Samurai-Sprungstationen gibt es daher auch immer ein breitgefächertes Amüsementangebot, das von den Behörden geduldet wird.

2. Samurai und Religion

Wie bereits eingangs erwähnt, schreibt das Bushido keinen Glauben vor, wie es die Bibel tut. De facto kann man in den Reihen der Samurai jegliche Religion antreffen. Die allgemeine Einstellung besagt, daß ein Samurai nicht besser oder schlechter ist, nur weil er den einen oder anderen Gott verehrt. Wenn man sich jedoch in den Reihen der Samurai umsieht, so wird man feststellen, daß ein großer Teil von ihnen dem Zen-Buddhismus angehört. Diese Religion scheint geradezu für den Samurai erfunden zu sein. Der Zen-Buddhismus lehrt, daß das Leben unbedeutsam ist. Eine Seele, die stirbt, wird immer wiedergeboren. Je nachdem, wie man sich in diesem Leben verhalten hat, wird man entweder in einer besseren (als reicher Herrscher) oder in einer schlechteren Existenz (als arme Prostituierte) wiedergeboren.

3. Die Kamikaze

Ein Samurai, der seine Ehre verloren hat, hat zwei Möglichkeiten, diese wiederherzustellen. Die erste ist das allseits bekannte und beliebte Seppuku, im Volksmund auch Harakiri (Hara = Bauch; Kiri = aufschneiden) genannt. Später mehr davon.

Die zweite Möglichkeit ist, sich in einem speziellen Kamikaze-Torpedo auf ein feindliches Raumschiff schießen zu lassen. Diese Torpedos haben ein minimales Lebenserhaltungssystem und eine Steuervorrichtung. Dadurch können die entehrten Samurai ihre tödlichen Maschinen direkt in die Vitalzentren (sprich die Brücke, der Antrieb etc.) lenken, um dort maximalen Schaden zu verursachen.

4. Die Geschichte der Samurai

Nach der Spaltung der Raummarine in Kreuzritter, Wölfe des Mahdi und Samurai kehrt Generaloberst Saito Nobutada schnellstens zu seinen Raumverbänden zurück, um die Gründung der Samurai zu proklamieren. In den darauffolgenden Monaten wird eifrigst nach Überlebenden der alten Tenno- (Gottkaiser-) Familie gesucht. Bald kann ein Sproß des göttlichen Geschlechts gefunden werden. Dieser nimmt nun in der eigens dafür errichteten Residenz auf der Zwischenstation Yokohama unter dem Namen Shojiki seine Amtsgeschäfte auf. Der Tenno nimmt jedoch lediglich repräsentative Pflichten wahr und hält sich aus der Militärführung zurück. Allerdings kann laut Satzung des Samuraiordens nur er den jeweiligen Shogun ernennen.

Nun dauert es nicht mehr lange, bis der große Tag schließlich am 9.9.2179 auf Yokohama in aller Glorie gefeiert werden kann. Die Samurai sind geboren. Shojiki ernannt Saito zum ersten Shogun in der Geschichte der raumfahrenden Samurai. Mit diesem Tage werden auch die Dienstränge der Raummarine abgelegt und durch die alten, japanischen Titel ersetzt.

Die neue Truppe wird jedoch schon bald auf schlimmste erschüttert. Am 2.1.2180 erklärt nämlich Daimyo Kuso Katamari seine Präfektur Osui-Chi auf dem Planeten Musashi für unabhängig und ruft sich selbst zum

Shogun aus. Er erklärt, daß nur er Anspruch auf das Shogunat habe, da seine Familie viel älter als die von Saito sei. Rund ein Drittel der Samurai folgt seiner Aufforderung, gegen den „falschen“ Shogun und schließt sich seinen Kampfverbänden an. Saito kann das natürlich nicht auf sich sitzen lassen und sorgt dafür, daß Katamari vom Tenno geächtet wird. Die Folge davon sind Schlachten des Kestueki Ikusa. Die Kämpfe dauern den Großteil des Jahres 2180, bevor Saito in der Feldschlacht von Osui-Chi den entscheidenden Sieg erringen kann.

Saito läßt den Abtrünnigen und seine gesamte Familie wie gemeine Gefangene in Ketten nach Yokohama bringen, wo sie 3 Tage öffentlich zur Schau gestellt werden, bevor man sie hinrichtet. Alle Überlebenden seiner Truppen werden nach alter Tradition gekreuzigt. Den Offizieren erlaubt man, Seppuku zu begehen, falls sie stark genug sind, diesen letzten Akt der Ehrenerhaltung zu vollziehen. Bevor die Regierung der TSU bemerkt, was hier eigentlich vor sich geht, ist es für Interventionen zu spät. Um die japanische Bevölkerung nicht gegen den Staat aufzubringen beschließt man, die Zügel etwas lockerer als üblich zu lassen. Dem Tenno wird der Status eines Sektorgouverneurs der Terranischen Staatenunion zuerkannt.

5. Der Tenno

Der Tenno ist das Oberhaupt der Samurai und Gouverneur des japanischen Sektors der TSU. Er wird als direkter Nachfahre der Sonnengöttin Amaterasu angesehen und somit als göttlich verehrt. Im Laufe der Zeit verließ sich die Linie seines uralten Geschlechts (vor allem aus Desinteresse der Bevölkerung) ein wenig im Nebel. Da der Tenno jedoch, Kraft seines Amtes, auch als Oberhaupt des Shinto gilt, war es für Saito nicht allzu schwer, noch einen direkten Nachfahren zu finden. Dieser nahm dann am 9.9.2179 (weil es den einflußreichsten Astrologen zufolge ein glücksbringendes Datum war) seine Amtsgeschäfte auf. Er wurde jedoch nur mit repräsentativen Rechten und Pflichten ausgestattet, so daß er quasi nichts zu sagen hat.

Der erste Tenno der Neuzeit wurde Shojiki. Von ihm aus wurde die Linie dann ununterbrochen bis heute fortgesetzt. Nach Shojiki nahm am 16.8.2105 sein Sohn Kogokan das Amt auf. Über Kogokan gibt es wenig gutes zu berichten. Er sorgte für einen Skandal nach dem anderen und führte ein recht ausschweifendes Leben. Einzig und allein der Effizienz der Ninja ist es zu verdanken, daß seine schlimmsten Verfehlungen niemals an die Öffentlichkeit gelangt sind.

Ein Hauptunterschied zum alten Tennoamt ist die Neuerung, daß auch Frauen nun den Thron besteigen können. So ging das Amt am 6.6.2143 auf die damals erst 17jährige Joroko über. Nach dem skandalösen Leben ihres Vaters ruht nun alle Hoffnung auf ihr, das Amt des Tenno wieder mit Würde zu füllen. Ob sie diese Hoffnungen erfüllen kann bleibt abzuwarten.

II. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

3. Muay Thai (Thai Boxen; KON min. 60)

Dieser Artikel greift auf die optionalen Kampfsportregeln zurück, die in Ausgabe 2/97 des STARWEB erschienen und zum Verständnis der folgenden Regelerweiterungen notwendig sind. Es gelten die normalen Regeln für kritische Treffer und Fehler.

Thai Boxen wird häufig mit dem Kickboxen verglichen. Es ist jedoch wesentlich älter und brutaler. Muay Thai ist eine der härtesten und kraftvollsten Kampfsportarten.

Basistechniken

Schlag:

Der Schlag verursacht einen Schaden von 1W3 + SB.

Tritt:

Der Tritt verursacht einen Schaden von 1W4+2 + SB

Sonstiges:

Thai Boxen ist eine sehr harte Kampfsportart. Die Kämpfer trainieren sehr hart, und schwere Verletzungen sind nicht auszuschließen. Aus diesem Grund erhalten Thai Boxer durch alle Arten von Schlägen und Tritten einen Punkt weniger Schaden. Außerdem versuchen Sie häufig, die Arme und Beine ihres Gegners unbrauchbar zu machen. Daher kann man bei der Trefferlokalisierung das Ergebnis um einen Punkt modifizieren, wenn dadurch ein Arm oder Bein getroffen wird.

Grundtechniken

Schienbeintritt:

Dies ist ein Tritt mit dem Schienbein anstelle der Füße. Thai Boxer härten ihre Schienbeine durch Tritte gegen harte Gegenstände. Schaden 1W6+3 + SB.

Ellbogenstoß:

Ein kurzer Schlag mit dem Ellbogen zum Oberkörper. Schaden 1W4+1 + SB. Benutze 1W10 zur Trefferlokalisierung.

Klammern:

Der Thai Boxer klammert sich mit einem oder auch beiden Armen am Gegner fest. Dies kann zwei unterschiedliche Auswirkungen haben:

1. Es erschwert dem Gegner das Angreifen. Er erhält einen +25-Modifikator auf alle Angriffe.
2. Es erleichtert dem Thai Boxer eigene Angriffe. Er erhält einen -15-Modifikator auf alle Schienbeintritte, Ellbogenstöße und Kniestöße. Bei einem kritischen Mißerfolg erhält der Gegner -20 auf seinen nächsten Angriff.

Fortgeschrittenentechniken

Kniestoß:

Ein kräftiger Kniestoß in den Unterkörper des Gegners. Schaden 1W4+1 + SB. Benutze 1W10+10 zur Trefferlokalisierung.

Spin Kick:

Der Thai Boxer dreht sich um die eigene Achse, um mit viel Schwung zu treffen. Schaden 2W4+1 + SB. Bei einem Mißerfolg muß er eine GES-Probe mit einem +10-Modifikator bestehen, um nicht die Balance zu verlieren (+25 bei einem kritischen Mißerfolg).

Sprungtritt:

Der Angreifer springt in die Höhe und tritt mit aller Kraft zum Oberkörper des Gegners. Schaden 1W6+4 + SB. Bei Mißerfolgen wird wie bei einem Spin Kick verfahren. Die Modifikatoren auf GES-Proben sind +15/+30. Benutze 1W10 zur Trefferlokalisierung.

Tabelle Muay Thai: Kampftechniken

Technik	Auswirkungen	LP	Typ
Schlag	Schaden 1W3 + SB	0	B
Tritt	Schaden 1W4+2 + SB	0	B
Schienbeintritt	Tritt mit dem Schienbein anstelle des Fußes. Schaden 1W4+3 + SB	2	G
Ellbogenstoß	Ellbogenstoß zum Oberkörper des Gegners. Schaden 1W4+1 + SB	4	G
Klammern	Festhalten am Gegner, um ihn anzugreifen, bzw. seinen Angriff zu erschweren	5	G
Kniestoß	Kniestoß zum Unterleib des Gegners (oft aus dem Klammern heraus). Schaden 1W4+1 + SB	5	F
Spin Kick	Tritt aus der Körperdrehung. Schaden 2W4+1 + SB	8	F
Sprungtritt	Sprung und Tritt zum Oberkörper oder Kopf. Schaden 1W6+4 + SB	10	F

LP = Lernpunkte, B = Basistechnik, G = Grundtechnik, F = Fortgeschrittenentechnik



Starweb
Nr. 5
(gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 5 / 3. Quartal 2298 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Diesmal haben wir einen Artikel über eine ganz besonders harte und unerbittliche Kampfsportart für Euch ausgewählt. Das im Folgenden beschriebene *Kommando-Training* ist nur einem ausgesuchten Kreis von gut gedrillten Elitetruppen zugänglich. Außerdem werfen zwei ganz besonders interessante Veranstaltungen ihre Schatten voraus...

I. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

⚠ *Achtung: Dieser Artikel bezieht sich auf die optionalen Kampfsportregeln aus der STARWEB-Ausgabe 2.*

Kommando-Training

Voraussetzungen: *Nahkampf* auf mindestens 30% sowie Mitgliedschaft/Ausbildung bei den *Roten Falken*, der *InSic*, den *Assassini* des Klerus, den *Ninjakriegern* der Samurai oder *Garderegimentern* des Kreuzritterordens.

Das *Kommando-Training (KT)* ist eine sehr direkte und tödliche Art der Selbstverteidigung. Sie ist darauf ausgelegt, den Gegner möglichst schnell kampfunfähig zu machen, d. h. zu verletzen oder zu töten. Der Benutzer lernt Techniken, welche die Schwachstellen des Gegners angreifen, wie z. B. Gelenke, die Nieren, Augen, Ohren oder den Hals. Außerdem lernt er noch umfangreiche Waffentechniken.

Basistechniken

Gezieltes Angreifen:

Der Benutzer kann seine *KT*-Angriffe gezielt gegen bestimmte Körperteile richten. Alle dadurch entstehenden Modifikatoren werden um 5% zugunsten des Angreifers verringert. Außerdem kann er bei jedem ungezielten *KT*-Angriff statt 1W20 zur Trefferlokalisierung 1W10 werfen und dabei bestimmen, ob er die oberen Körperpartien (1W10) oder die unteren Körperpartien (1W10 +10) seines Gegners treffen möchte.

Schlag:

Ein heftiger und schneller Handkanten- oder Faustschlag, der 1W4 *TP* zuzüglich Schadensbonus anrichtet.

Tritt:

Dieser hinterhältige Fußtritt richtet 1W6 *TP* zuzüglich Schadensbonus an.

Waffentechniken:

Der Kämpfer kann, zuzüglich zu seinem Bonus aus der Fertigkeit *Nahkampf*, ein Drittel seines *KT*-Wertes als Bonus auf die Fertigkeiten *Messer* oder *Würgeschlinge* verteilen. Damit darf jedoch nicht das Maximum von 80% überschritten werden.

Grundtechniken

Befreien:

Der Benutzer kann sich aus Haltegriffen befreien. Hierzu muß er seinen Angreifer in einer Widerstandsprobe (*KT*-Wert gegen *Ring*en oder ggf. andere Kampfsportart des Gegners) überwinden.

Entwaffnen:

Bei einer gelungenen Fertigungsprobe kann der Benutzer seinen Nahkampfgegner entwaffnen. Hierzu muß er diesen in einer Widerstandsprobe (*KT* gegen entspre-

chende Waffenfertigkeit) bezwingen. Gelingt Ihm nach der erfolgreichen Entwaffnung eine GES-Probe, dann kann er die Waffe seines Gegners so greifen, daß er sie direkt in der nächsten Phase benutzen kann (insofern er die nötige Waffenfertigkeit beherrscht). Bei einer kritisch gelungenen Widerstandsprobe fügt er seinem Gegner 1W4 TP Schaden (ohne SB) zu. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erleidet jedoch er selbst durch seinen Entwaffnungsversuch 1W3 TP Schaden.

Würgegriff:

Bei einer gelungenen Probe kann der Benutzer seinen Gegner so greifen, das er ihm die Luftzufuhr abschneidet. Er erhält hierzu einen Modifikator von +15% auf seine Fertigungsprobe, und der Wurf zur Ermittlung der Trefferzone entfällt. Hat er Erfolg, so fügt er seinem Gegner pro Phase, die dieser sich im Würgegriff befindet, 1 TP (+ SB) Schaden zu. Nach einer Runde im Würgegriff muß der Gegner obendrein pro Runde eine KON-Probe bestehen (auf die das dreifache des bisher erlittenen Schadens als Modifikator angewendet wird), um nicht zusätzliche Erstickungsschäden (*Grundregelwerk*, Seite 30) zu erleiden.

Rüstungen schützen gegen den Würgegriff nur mit ihrem Mindestwert. Bei einer kritisch gelungenen Probe verliert der Gegner 1W3 TP (ohne Schadensbonus) zusätzlich und muß eine weitere KON-Probe machen. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen -15%-Modifikator auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Mißlungene Befreiungsversuche aus einem Würgegriff verursachen 1W4 TP + SB Schaden und eine zusätzliche KON-Probe.

Schwachstellenangriff:

Der Benutzer greift ausgesuchte Schwachstellen am Körper seines Gegners an. Das können ungepanzerte oder leicht verletzbar Stellen sein. Vor dem Angriff wird ein Ziel bestimmt und der entsprechende Modifikator aus der Tabelle *Schwachstellenangriff* für die Fertigungsprobe KT angewendet.

☛ **Achtung:** Bei allen Angriffen entfällt der Wurf zur Trefferlokalisierung.

Panzerung:

Angriff gegen eine Schwachstelle in der Panzerung des Gegners. Ist der Angriff erfolgreich, so schützt die Panzerung nur mit ihrem Mindestwert. Bei einem kritischen Erfolg wird der Rüstungsschutz zusätzlich um 1 gesenkt, da die Panzerung beschädigt wurde. Bei einem kritischen Mißerfolg erhält der Angegriffene einen Modifikator von -15 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Dieser Angriff empfiehlt sich in erster Linie bei Gegnern, die eine Ganzkörper-Panzerung tragen.

Augen:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Schutzhelme oder Brillen). Ein Stoß

mit den ausgestreckten Fingern zu den Augen. Bei einer erfolgreichen Fertigungsprobe wird der Gegner für eine Anzahl von Runden entsprechend des erhaltenen Schadens geblendet. Wenn der Angegriffene 6 oder mehr TP Schaden erleidet, muß er sofort eine Probe gegen seine halbierte KON bestehen, oder er erblindet permanent. Eine Heilung erfordert einem Krankenhausbesuch und einen chirurgischen Eingriff oder Implantate.

Bei einer kritisch gelungenen Probe erblindet der Gegner automatisch, und wenn ihm keine Probe gegen + seiner KON gelingt, kann die Blindheit nur durch Implantate geheilt werden. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angreifer 1W3 TP Schaden am entsprechenden Arm und einen Modifikator von +10 für alle Aktionen mit der Hand (Angriffe, Computer bedienen, Gravgleiter fliegen etc.) da seine Finger verstaucht oder gebrochen sind. Dieser Modifikator entfällt, sobald er die Finger mittels Chirurgie von einem Med-Tech behandeln läßt.

Kehlkopf:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Ganzkörper-Panzerungen). Ein gezielter Angriff, um den Kehlkopf des Gegners zu zertümmern. Bei einer erfolgreichen Probe auf KT steht dem Gegner eine KON-Probe zu, die durch den erhaltenen Schaden modifiziert wird, gegen seine halbe KON zu (Mindestchance 10%). Bei gelungener Probe verbleiben ihm 1W4+1 Runden bevor er stirbt (in dieser Zeit ist er Handlungsunfähig). Er kann in dieser Zeit durch eine erfolgreiche Probe auf Chirurgie gerettet werden. Bei einer kritisch gelungenen Probe stirbt der Gegner am Ende der gleichen Phase. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -20 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Nase:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Helme) Bei einer gelungenen Fertigungsprobe auf KT treibt die Attacke dem Gegner Tränen in die Augen und macht ihn, falls ihm keine modifizierte Probe gegen seine KON gelingt, für eine Anzahl von Runden entsprechend dem erhaltenen Schaden kampfunfähig (+25 auf alle Aktionen). Bei einer kritisch gelungenen Fertigungsprobe wird die Nase des Gegners gebrochen (ohne weitere Auswirkungen außer einer schiefen Nase). Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -10 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Obren:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Helme) Wenn dem Angreifer seine Fertigungsprobe gelingt, wird sein Gegner für eine Anzahl von Runden entsprechend dem erhaltenen Schaden betäubt, wenn diesem keine Probe gegen seine halbe KON gelingt. Sollte die Probe kritisch gelingen wird das Trommelfell des Gegners beschädigt und er erleidet

Gleichgewichtsstörungen (GES-Probe vor jeder körperlichen Aktion). Bei einem kritischen Fehler erhält der Angegriffene einen Modifikator von -10 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Nieren:

Damit dieser Angriff erfolgreich ist, muß er nach Abzug des Rüstungsschutzes noch mindestens 4 Punkte Schaden verursachen. Die Attacke verursacht bei einer gelungenen Probe auf KT starke Schmerzen. Der Gegner erhält +20 auf seine nächste Aktion (+10 bei einer gelungenen Probe gegen die modifizierte KON).

Bei einer kritisch gelungenen Probe auf KT erhält der Gegner einen Modifikator von +30 auf seine nächsten Aktion (keine KON-Probe). Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -20 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Weichteile:

Damit dieser Angriff erfolgreich ist, muß er nach Abzug des Rüstungsschutzes noch mindestens 4 Punkte Schaden verursachen. Gelingt die Probe auf KT, muß der Gegner eine modifizierte Probe auf KON bestehen oder er bricht vor Schmerz zusammen. Er bleibt für 1W3 Runden kampfunfähig am Boden liegen. Gelingt der Angriff kritisch, so muß eine modifizierte Probe gegen die halbe KON gelingen oder er wird für 1W6 Runden ohnmächtig. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -20 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Gelenke:

Damit dieser Angriff erfolgreich ist, muß er nach Abzug des Rüstungsschutzes noch mindestens 4 Punkte Schaden verursachen. Bei einer gelungenen Probe wird das betroffene Gelenk (in der Regel Ellbogen, Knie oder Fuß) unbrauchbar gemacht. Der Gegner erhält einen Modifikator von +20 auf alle Aktionen mit dem entsprechenden Körperteil. Bei einer kritisch gelungenen Probe wird das getroffene Gelenk gebrochen, wenn keine modifizierte Probe gegen KON gelingt. Das entsprechende Körperteil kann bis zu einer medizinischen Versorgung nicht mehr belastet werden. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -15 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Aggressives Blocken:

Diese Technik erlaubt es dem Benutzer, beim Blocken von Angriffen seinem Gegner Schaden zuzufügen. Das Blocken wird nach den normalen Regeln abgewickelt, der Benutzer erhält allerdings einen zusätzlichen Modifikator von +5. Bei einer gelungenen Probe fügt er dem Gegner 1W3 TP Schaden am angreifenden Körperteil zu und blockt gleichzeitig den Angriff. Gelingt die Probe kritisch wird das angreifende Körperteil des Gegners unbrauchbar gemacht, wenn keine modifizierte Probe gegen KON gelingt (+15 auf alle Aktionen mit dem entsprechenden Körperteil). Mißlingt die KT-Probe kritisch, so verursacht der Angreifer doppelten Schaden.

Tabelle Kommando-Training: Kampftechniken			
Technik	Auswirkung	LP	Typ
Gezieltes Angreifen	gezielte Angriffe werden einfacher (Einschränkung der Lokalisation)	0	B
Schlag	Schaden 1W4 TP + SB	0	B
Tritt	Schaden 1W6 TP + SB	0	B
Waffentechniken	1/3 des KT-Wertes auf Messer und Würgeschlinge verteilen	0	B
Befreien	Benutzer kann sich aus Kampfsportgriffen befreien	3	G
Entwaffnen	Gegner wird entwaffnet	4	G
Würgegriff	Gegner wird bewußtlos gewürgt	5	G
Schwachstellenangriff	Bestimmte Körperpartien werden angegriffen	15	F
Aggressives Blocken	Fügt dem Angreifer beim Blocken Schaden zu	8	F

Tabelle Kommando-Training: Schwachstellenangriff

Angriffsziel	Modifikator		Effekt
Panzerung	+15	-5	Rüstung wird an einer Schwachstelle angegriffen und schützt nur mit <i>Mindestwert</i> ; Schaden je nach Angriff
Augen	+25	-20	Gegner wird geblendet; Schaden 1W3 TP + SB
Kehlkopf	+35	-25	Gegner wird durch den Schlag ggf. getötet; Schaden je nach Angriff
Nase	+10	0	Schlag auf die Nase treibt dem Gegner Tränen in die Augen; Schaden 1W3 TP + SB
Ohren	+10	0	Gegner wird betäubt und kann Gleichgewichtsstörungen erleiden; Schaden 1W3 TP + SB
Nieren	+15	-5	Schmerzhafter Angriff gegen die Nieren; Schaden je nach Angriff
Weichteile	+10	-5	Gegner wird für kurze Zeit kampfunfähig gemacht; Schaden je nach Angriff
Gelenke	+20	-10	Das betroffene Gelenk wird unbrauchbar gemacht; Schaden je nach Angriff

Der erste Modifikator ist auf die Fertigungsprobe des Angreifers anzuwenden. Der zweite ist auf die Fertigungsprobe des Verteidigers anzuwenden, falls dieser bockt.

Schaden je nach Angriff: Der Angriff verursacht seinen Schaden je nachdem, ob getreten oder geschlagen wird.