

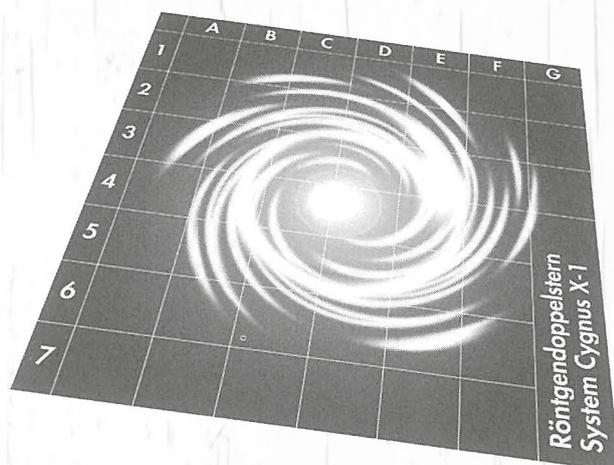
SPACE GOLDBIC[®]

Ace of Aces



Die Planetenoberflächen sind erforscht und kartographiert, die letzten Geheimnisse der Meere sind nahezu gelüftet. Was also bleibt für diejenigen, die in sich den Drang des Entdeckers fühlen? Es ist an der Zeit, weit hinauszugehen, dorthin, wo sich noch kein menschliches Wesen aufgehalten hat. Dort schlummern die letzten Herausforderungen für die Menschheit. Unser Staat wird diese Unternehmungen nach Kräften fördern . . .

Arthur Rosecrans, Forschungsminister der TSU



SPACE[®] GOLDDIC

Ace of Aces



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

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

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)
- Nachtstrom - Quellenband (ISBN 3-929754-23-1)
- In Hoc Signo Vincas - Quellenband (ISBN 3-929754-16-9)
- Schattenspiel - Modulband (ISBN 3-929754-24-X)
- Overkill I - Quellenband (ISBN 3-929754-12-6)
- Wolfsbrut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)
- Ravenfall - Modulband (ISBN 3-929754-27-4)

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

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

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

© 1999 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Wiesbaden

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

Autor: Michael Greiss, Wiesbaden

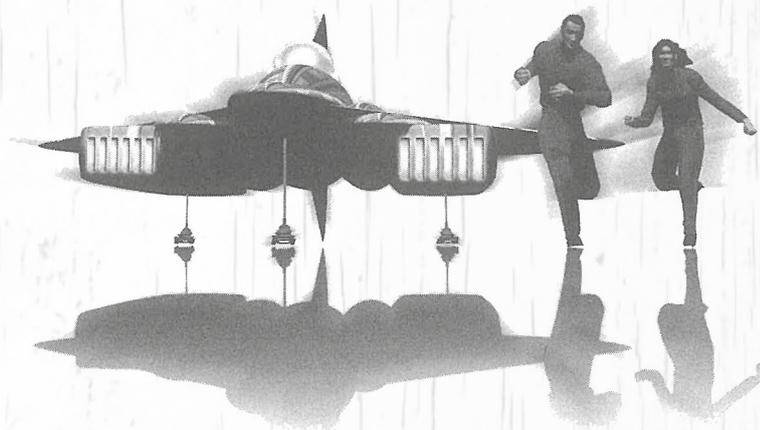
Redaktion: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden



Inhalt:

1. **Ace of Aces**



Seite 7

2. **SS Collector**



Seite 39

Knifehead: "Banditen auf 9 Uhr. 5 Jäger, Entfernung 7 Klicks. Staffel in Angriffsformation aufbrechen. Kollisionskurs!"

Babyface: "Roger. Aufpassen, Goldboy! Deine Stabilisatoren scheinen hin zu sein!"

Goldboy: "Mach' Dir über meine Maschine keine Gedanken! Versuch' lieber, Deine Ohren trocken zu halten, Babyface!"

Knifehead: "Funkdisziplin!"

Freaky: "Entfernung 4,5 Klicks. Anfrage Torpedoeinsatz?"

Knifehead: "Positiv! Torpedos scharf bei 2,7 Klicks. Wendemanöver nach Immelmannart."

Sneaker: "Yeah, gleich steht das All in Flammen!"

Knifehead: "Sekundärwaffen los! Loop bei vollem Schub!"

Goldboy: "Kontrolleinheit 3 defekt. Überbrückungssequenz geschaltet. Hier wirds gleich verda . . ."

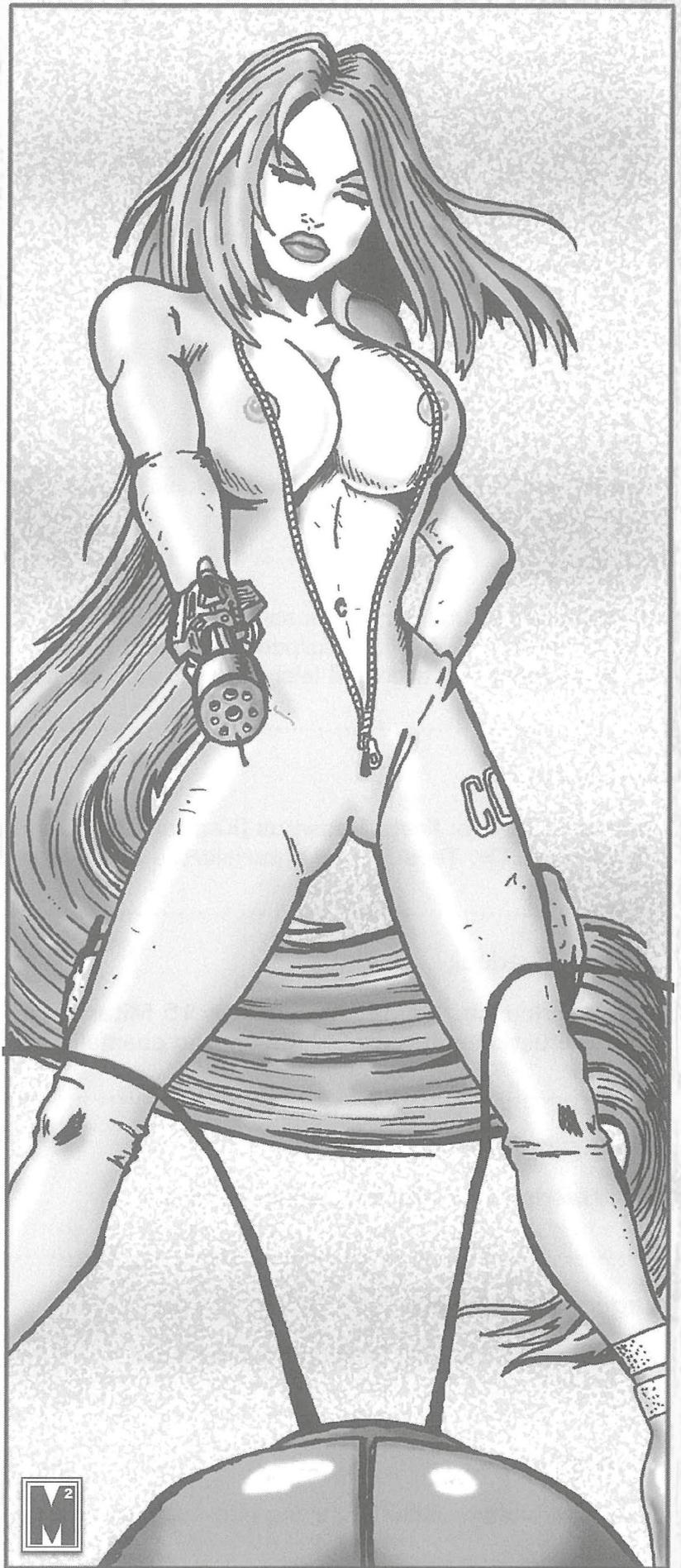
Knifehead: "Zwei Treffer gelandet. Goldboy ist raus! Kein Ausstieg verzeichnet. Teamstatus!"

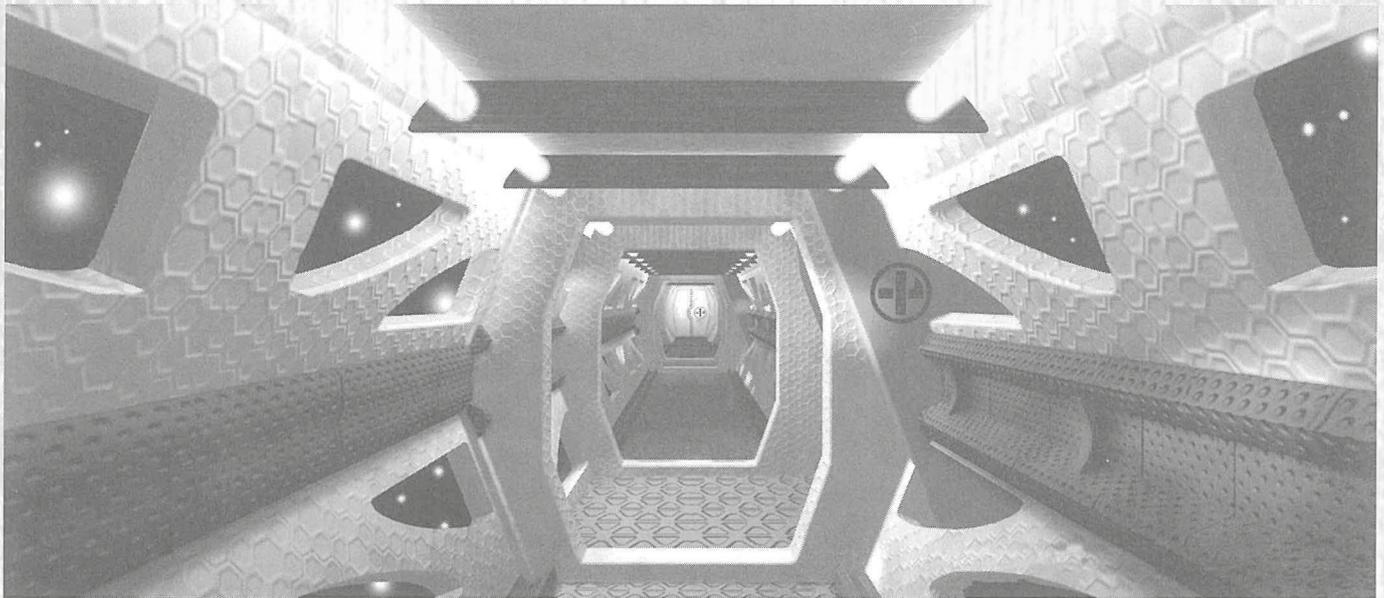
Freaky: "O.K."

Babyface: "Copy!"

Sneaker: "Klebe an Ihrem rechten Flügel!"

Knifehead: "Primär- und Sekundärwaffeneinsatz nach eigenem Ermessen! Glück auf!"





SS Saratoga

Umgebauter Raumliner (Abmessungen 100x30x38 Meter), 120 Mann Besatzung, 3 Fächerlaserbatterien, 2 Backbordtorpedorohre und 2 Steuerbordtorpedorohre. Modifizierten Stabilisationsgenerator und leicht flexible Außenhautbeschichtung aus Reaktivplastik.

Brückendeck

Zutrittserlaubnis: Freya Rasmus (Kapitän), Karl Armbruster (1. Offizier), Tristan Paruschke (2. Offizier), Dr. Tedeum und autorisiertes Brückenpersonal.

Forschungsdeck

Zutrittserlaubnis: Dr. Tedeum und die 15 Mitarbeiter des wissenschaftlichen Stabes. In Notfallsituationen hat die Schiffsführung ebenfalls Zugangserlaubnis.

Mannschaftsdeck

Zutrittserlaubnis: Alle Besatzungsmitglieder.

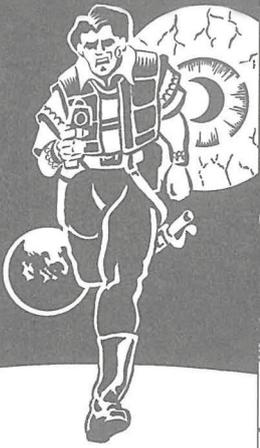
Lager-/Hangardeck

Zutrittserlaubnis: Alle Besatzungsmitglieder.

Maschinendeck

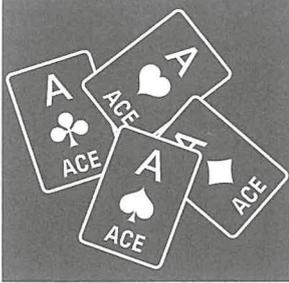
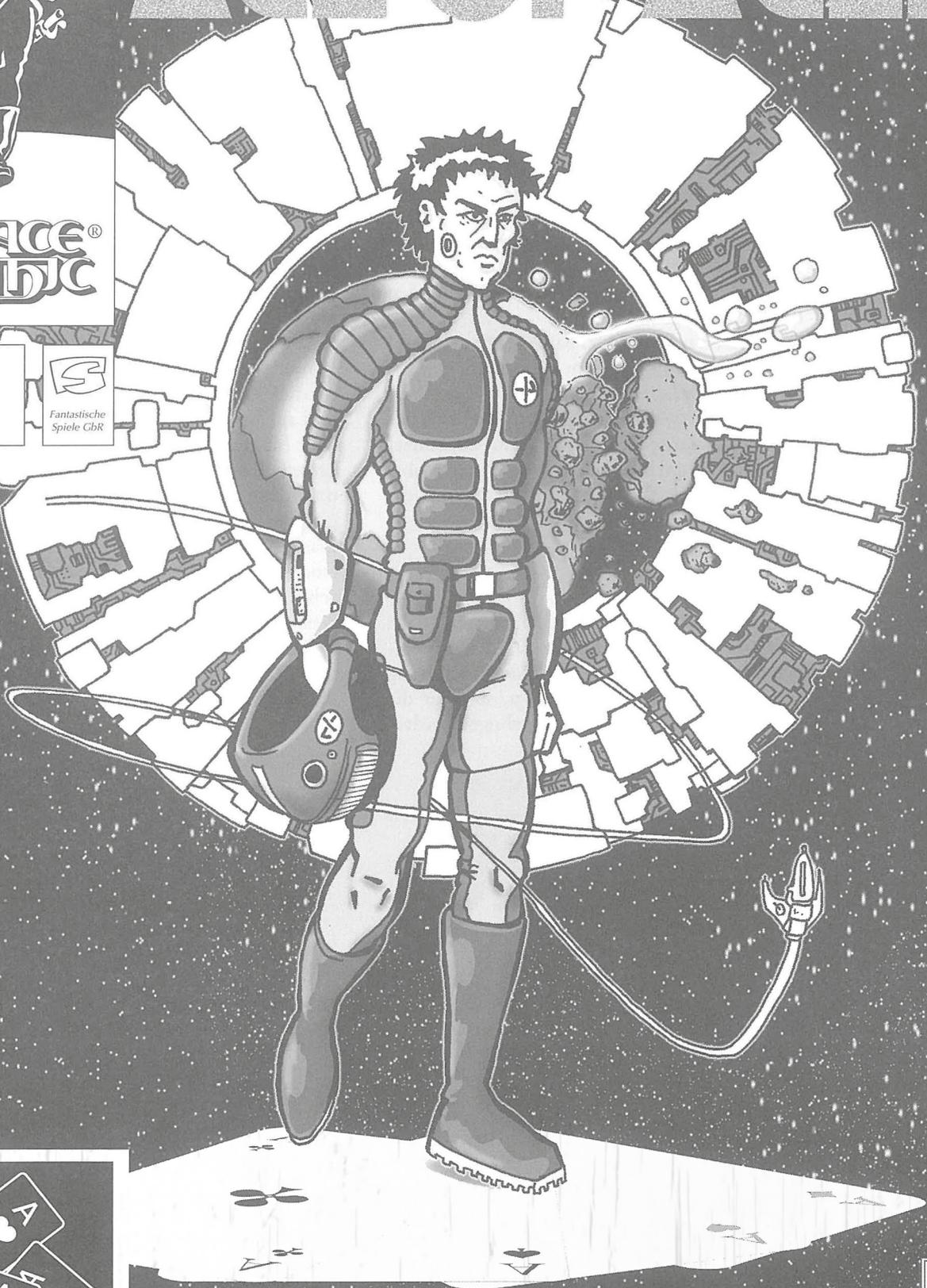
Zutrittserlaubnis: Schiffsführung und autorisiertes technisches Personal.

ACE OF ACES



SPACE[®]
GOTHIC

von
Michael
Greiss



Ich kann es nicht fassen. Wir haben bestanden und wir haben unsere Pilotenabzeichen.

Die Welt wird sich jetzt von der schönen Seite zeigen.

*Boris Radinow,
Pilot*

Heute hat die Kapelle ja jeden militärischen Schmachtfetzen gespielt. Wäre ich nicht so cool, wäre ich richtig gerührt.

*Ace McKay,
Pilot*

Das Training der Flugschüler bei PTI ist sehr hart. Verluste können nie ausgeschlossen werden . . .

Die Lichter der Kontrollkonsole leuchten in sanftem Grün. Alle Peilungsdaten sind positiv. Mit behaglichem Grunzen lehnt sich der frischgebackene Raumpilot Felix McCallum in den auf seine Körpermaße zugeschnittenen Sitz zurück. Das Gefühl, trotz Anfängerkenntnissen alles unter Kontrolle zu haben, ist einfach fantastisch. McCallum liebt die unendliche schwarze Samtfläche, in die die Sterne wie einzelne, glitzernde Diamanten eingebettet sind. Der einzige Schmutzleck, der in einiger Entfernung sein unheimliches Werk vollzieht, ist ein mächtiges schwarzes Loch. Der Raumpilot vermutet anhand der vorliegenden Daten, daß sich das Doppelsternsystem Cygnus X-1 in ungefähr neun Jahrzehnten selbst verspeist haben wird. Obwohl die Kabine tropisch aufgeheizt ist, läuft ihm bei dem Gedanken ein kalter Schauer den Rücken herunter.

Das Forschungsschiff SS Saratoga fliegt in der vorberechneten Bahn zum Zielpunkt.

"Achtung Geleitschutz! Zielposition erreicht. Sofortige Rückkehr erforderlich!" Nachdem der quäkende Lautsprecher verstummt ist, ändert Felix McCallum bedauernd seinen Kurs, wobei er seinen Blick nochmals sehnsüchtig auf die Anmut der funkelnden Sterne richtet . . .

I. Einleitung

Das vorliegende Modul ist für bis zu sechs Spielercharaktere konzipiert. Da die nachfolgend geschilderte Forschungsunternehmung Unsummen an Geld verschlingt, sind für die Spieler Konzernangestellte unbedingt erforder-

lich. Außerdem ist für jeden Charakter ein eigenes kleines Kampfschiff vorgesehen, d.h. die Charakterklasse *Raumpilot* (im PTI-Dienst) wäre die Idealbesetzung. Andere Charakterausrichtungen sind möglich (freie Söldner etc.), der Spielleiter muß dann allerdings Teile des Abenteuers anpassen.

Spielleiterinformation

Nachdem die Wunden des Konzernkriegs notdürftig verheilt sind, wendet sich *Prometheus Technical Industries* wieder dem wichtigsten Firmeninteresse zu: Geld verdienen. Der wissenschaftliche Dienst des Konzerns konzentriert sich wieder auf die unterbrochenen Forschungsreihen. Zwei Jahre nach Ende des Kriegs regt *Dr. Hippolyt Tedeum* die genauere Erforschung von schwarzen Löchern an, um die Kräfte des Universums besser zur Raumfortbewegung nutzen zu können. Nach dem normalen Weg durch die Konzerninstanzen wird Dr. Tedeum ein Forschungsstab zugeteilt und auf Weisung des Aufsichtsrats eine erhebliche Menge Geld in sein laufendes Budget eingestellt. Die Planungen schreiten zügig voran und Mitte des Jahres 2244 legt die Forschungsgruppe "*Black Hole*" ihre Ausarbeitung vor.

Das Konzept sieht vor, daß unter dem Namen einer neuzugründenden Firma ein Forschungsschiff ausgerüstet wird, um inkognito die lange Reise zu einem schwarzen Loch anzutreten. Dort sollen zahlreiche Experimente durchgeführt und eine neue Klasse von hyperraumtauglichen Jägerprototypen getestet werden. Ein separater Anhang macht den Vorschlag, daß die





Das Fliegerabzeichen ist endlich errungen . . .

Testpiloten alle aus frisch ausgebildeten Raumpiloten aus dem PTI-Raumkader bestehen sollten, um die sicherlich vorkommenden Verluste an Mensch und Material besser abzufedern. Die Genehmigung läßt nicht lange auf sich warten. Dr. Tedeum und sein Forschungsstab kündigen offiziell und gründen die PTI-Tochterfirma *Unlimited Resarch*. Mit umfangreichen Konzerngeldern ausgestattet, nimmt das aktuelle Forschungsprojekt *Spacehole* schnell Formen an. Ein Raumliner wird gekauft und umgebaut, Personal (meist aus Konzernfirmen) rekrutiert, die Jägerprototypen bereitgestellt und die Testpiloten (Spielercharaktere!) ausgewählt. Darüber hinaus stellt *PTI* eine offizielle Erlaubnis für die Forschungsarbeit hinter den Grenzen der menschlich besiedelten Galaxie aus (Spielleiter: *Passierschein für die Ritterorden*). Am 22.03.2245 sind alle Vorbereitungen abgeschlossen und die *SS Saratoga* wartet nur noch auf die frisch ausgebildeten Testpiloten.

Die Charaktere

Alle Charaktere befinden sich zur Zeit der Ausbildung auf Raumträger *Kondylis* (offizielles Schulungsschiff von PTI). Die Spielercharaktere haben gerade ihre Abschlußprüfung bestanden und bekommen von Trägerkommandant *Yarik Quato* während einer feierlichen Zeremonie die Fliegerabzeichen verliehen. Die Kapelle der *Kondylis* legt sich mit schmetternden Märschen schwer ins Zeug und die Charaktere lassen ihre Gedanken nochmals über die vergangenen Monate schweifen. Die Entbehrungen in der Ausbildungsperiode sind vielfältig gewesen. Der Geschmack von Schlamm und brackigem Wasser in der Grundausbildung, die Anspannung und Nervosität bei den ersten Flugstunden und das euphorische Gefühl während dieser Zeremonie wühlen die Abenteurer auf. Trotz einer Durchfallquote von 40% hat man selbst durchgehalten und ist jetzt ein vollwertiges Mitglied der PTI-Flugbereitschaft.

Der Spielleiter entscheidet, ob sich der Abenteurer bereits in der Ausbildung einen *Rufna-*

men (Callsign) erworben hat. Eine witzige Variante ist, wenn die Spieler reihum für andere den Rufnamen auswählen. Das sorgt für eine ausgewogene und stimmungsvolle Verteilung. Nähere Angaben zur Ausbildung von Raumpiloten finden sich auf Seite 26.

II. Projekt Spacehole

Der Marschbefehl

Nach der feierlichen Verleihung der Raumpilotenlizenz auf dem Hangardeck des Trägers *Kondylis* begeben sich die Charaktere zurück in ihre Quartiere. Jetzt heißt es, Sachen packen und sich an einen neuen Bestimmungsort aufmachen. Die Einsatzzuweisungen jedes neuen Piloten werden von den ehemaligen Ausbildern in zwei Stunden verteilt. Im allgemeinen Trubel werden alle Mitglieder der Spielergruppe per Deckenlautsprecher in das Büro des Kommandanten beordert (Spielleiter). Der Abgang der verduztten Charaktere wird mit lockeren Sprüchen, wie "Was habt ihr denn im Waschraum angestellt?" oder "So jung und schon zum Erschießungskommando?" stimmungsvoll begleitet. Mit bangen Ahnungen oder wilden Hoffnungen machen sich die ausgerufenen Flieger auf den Weg. Vor dem Büro des Kommandanten empfängt sie Adjutant *Alain Grougard*, der die Gruppe zu einem kleinen Besprechungsraum geleitet. Nachdem er die Namen überprüft hat, kündigt er an, daß er mit dem Kommandanten in ungefähr zehn Minuten erscheinen wird.

Wenn die Tür sich hinter *Grougard* geschlossen hat, haben die Spieler einige Zeit für sich. Auf dem Tisch stehen kühle Getränke bereit, das Ventilationssystem surrt einschläfernd und hinter dem Panorama-Bullauge breitet sich die Schwärze des Alls aus.

Achtung Spielleiter: Alle Kadetten aus einem Ausbildungsgang kennen sich zumindest von kurzen Gesprächen in Kurspausen. In den zurückliegenden acht Monaten können sie natürlich auch feste Freundschaften geschlossen haben; das liegt ganz im Ermessen der Spieler. Der Kommandant *Yarik Quato* ist ein eher väterlicher Typ, der sich mit Überzeugung vor seine "prächtigen" Jungs und Mädels stellt.

Zwölf Minuten später gleitet die Tür auf und *Quato* betritt, seinen Adjutanten im Schlepptau, den kleinen Raum. "Ganze Gruppe rühren! Sitzt bequem und versucht etwas vom Karottensaft. Der ist gesund und schärft Euer Sehvermögen. Piloten brauchen gute Augen." In einer kleinen Sprechpause studiert er zwei Computerausdrucke: "Kommen wir doch gleich zum Kern der Sache. Seit dem Konzernkrieg hat



Mein Name? Wieso mein Name? Ich habe nicht aus dem Becherchen des Kommandanten getrunken und habe mit den Übungsmaschinen auch keine Geschwindigkeitsübertretung gebaut. Das ist nicht fair!

*Lance Terring,
Pilot*

In den See! In den See mit Gewichten an den Füßen!

Chor der Kadetten

Der 7g-Test war die schrecklichste Komponente der Ausbildung. Ich muß jetzt noch würgen, wenn ich daran denke!

Walter Ginley,
Pilot

Endlich Ruhe. Während die anderen Decks wache schieben müssen, sind wir mit unserem Sonderauftrag fein raus. Jedenfalls im Moment noch.

Ace McKay,
Pilot

Ein Hangarbereich der SS Saratoga.

dieses Ausbildungsschiff seinen Kurs nicht mehr unplanmäßig geändert. Aufgrund dieser Anforderung, die Euch speziell betrifft, werden wir überraschend zu einem festen Rendezvouspunkt springen. Ihr seid alle für eine Mission ausgewählt worden, die direkt von der Konzernleitung autorisiert worden ist. Ich bin sehr stolz, so etwas noch auf meine alten Tage erleben zu dürfen."

Er übergibt der Gruppe zwei Computerausdrucke (Spielhilfe 1 und 2). "Nach unseren Aufzeichnungen aus der Ausbildungszeit seid Ihr als die Besten im 7g-Test verzeichnet. Ich gratuliere herzlich. Bis wir den Treffpunkt erreichen, bin ich gezwungen, Euch alle in Quarantäne zu nehmen, da für den Auftrag absolute Geheimhaltung vorgeschrieben ist. Euer persönliches Gepäck wird von meinem Adjutanten geholt werden. Meine besten Wünsche sind bei Euch!"

Quarantäne und Rendezvouspunkt

Die Gruppe wird in einen fensterlosen Raum gebracht, in dem mehrere Etagenbetten, ein Tisch und zwei Stühle stehen. Hinter einer kleinen Tür sind sanitäre Anlagen zu finden. Alles ist peinlich sauber, die Betten frisch bezogen. Nach kurzer Zeit werden die persönlichen Gepäckstücke, ein VMTV und Getränke gebracht. Das Schott zum Gang ist nicht verschlossen, es stehen aber zwei Mitglieder des schiffseigenen Sicherheitsdienstes vor der Tür Wache. In dem Zimmer gibt es keine weiteren Ausgänge, die zwei vorhandenen Ventilationsöffnungen sind handtellergrößer und vergittert.

☛ **Achtung Spielleiter:** Es ist wichtig, den Spielern deutlich zu machen, daß diese Vorkehrungen nur wegen der Geheimhaltung getroffen worden sind. Die Charaktere sind nicht in Gefangenschaft und werden ohne Mißtrauen oder Gewalt behandelt. Sollte einer der Abenteurer unbedingt einen Ausbruchversuch wagen wollen, so kann er dies durchaus tun. Ein anschlies-

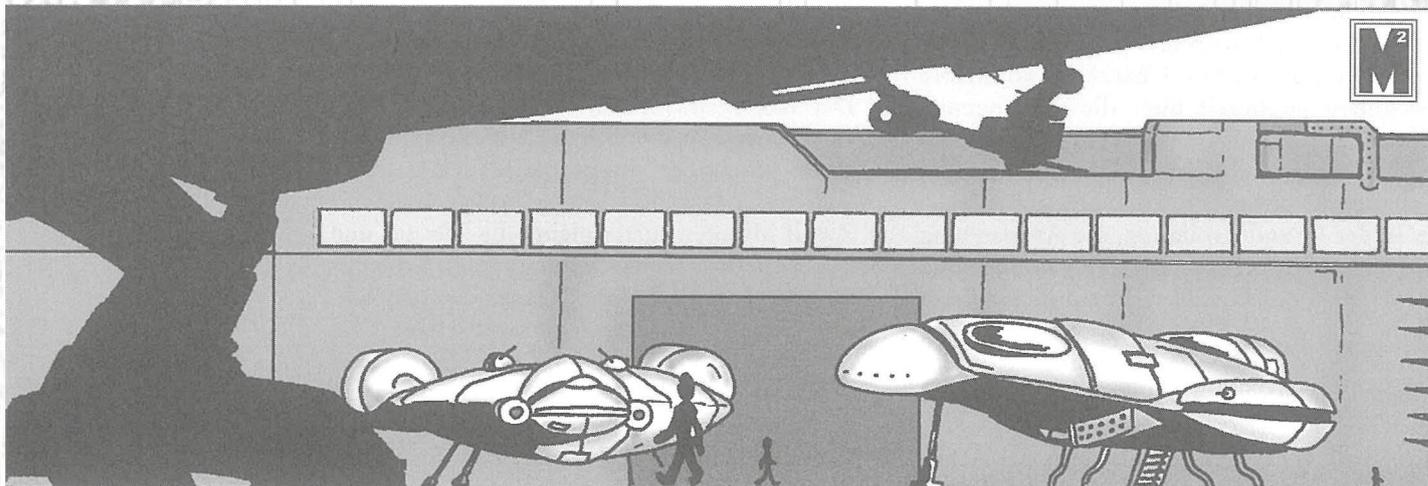
sender Besuch des Kommandanten, der seiner Enttäuschung über die Disziplinlosigkeit Luft macht und auf den ungeschriebenen Ehrenkodex der PTI-Raumpiloten hinweist, sollte weitere Versuche im Keim ersticken.

Nach vier ereignislosen Tagen wird die gesamte Gruppe von Quato und zwei Sicherheitsleuten abgeholt. Die gesamte Eskorte hat sich in Paradeuniformen geworfen und klimpert auf dem Weg zum Transportshuttle leise vor sich hin. Die Gruppe kann bemerken, daß der gesamte Weg von Sicherheitsleuten gesäumt ist, die die Durchgänge bzw. Schotts bewachen, um alle Neugierigen fernzuhalten. Das Shuttle wird ohne Aufenthalt erreicht und Kommandant Quato verabschiedet sich dort mit einer korrekten militärischen Ehrenbezeugung und den Worten: "Meine besten Wünsche begleiten Euch. Wir haben Euch hier alles beigebracht, was ein strammer Pilot zum Überleben braucht. Da, wo Ihr jetzt hingehet, dient Ihr dem Frieden und dem Konzern. Viel Glück!"

Das Einstiegschott schließt sich zischend und die Antriebsaggregate beginnen heulend zu arbeiten. Langsam löst sich das Transportschiff vom Rumpf der *Kondylis*. Die jungen Piloten können über die Monitore in der Passagiersektion deutlich einen fremden Raumliner erkennen, der einige Modifikationen erfahren hat. Zusätzliche Waffensysteme und Hangarbereiche sind leicht auszumachen. Die zur *Kondylis* gehörende Pilotin des Shuttles (*Paula Gonschorek*) ist mit dem korrekten Anflug auf einen Hangarbereich beschäftigt, ein ausführliches Gespräch läßt sich mit ihr nicht beginnen. In der letzten Phase des Zielflugs kann man auf den Bildschirmen den Namen des Schiffes deutlich sehen: *SS Saratoga*.

Ein herzliches Willkommen?

Nachdem der Transporter der *Kondylis* im Hangardeck zum Stehen gekommen ist, hört



man über den Deckenlautsprecher die Stimme der Pilotin: "Endstation, Kollegen! Nehmt Eure Sachen und lauft zur Schleuse 3. Dort hat sich Euer Empfangskomitee schon aufgebaut. Schreibt mal 'ne Postkarte." Die Gruppe bewegt sich danach wohl durch Schleuse 3 und wird von zwei Personen des Sicherheitsdienstes in Empfang genommen.

Die beiden Herren sind in graue Overalls gekleidet und tragen jeweils eine Energiepistole und einen Schockstab. Die Namensschilder weisen sie als O'Leary und Petrov aus. Sicherheitsmann O'Leary prüft die Marschbefehle und die ID-Karten aller Neuankömmlinge. Nachdem diese Prozedur überstanden ist, spricht er einige warme Worte: "Willkommen an Bord der SS Saratoga. Die Frau Kapitän ist momentan beschäftigt. Sie wird Sie aber in ungefähr einer Stunde in Ihrem Quartier aufsuchen. Als Piloten haben Sie Zugang zum Mannschaftsdeck und zu Teilen des Hangardecks. Diese Zugangserlaubnis haben wir bei der ID-Karten-Kontrolle auf Ihren Karten gespeichert. Ihre Einsatzparameter werden Ihnen gesondert mitgeteilt. Wir bringen Sie jetzt zu Ihrem Quartier. Folgen Sie uns."

Nachdem die Schleuse passiert ist, werden die Abenteurer einen Gang entlanggeführt, der in einem Raum mit dem Zentralaufzug endet. Der Aufzug fährt eine Etage nach oben und öffnet die Türen im Mannschaftsdeck. Auf dem Weg zum Quartier sehen die Charaktere einige Personen mit grauen Bordkombinationen und bemerken, daß das Schiff vom Innenausbau her absolut neuwertig ist. Als die Gruppe in ihrer Kabine steht, erklingt O'Learys Stimme nochmals: "Bitte warten Sie hier, bis Sie weitere Order bekommen. Auf dem Tisch liegt die gültige Schiffsordnung. Es würde sicherlich nicht schaden, wenn Sie diese durchlesen würden. Danke für Ihre Kooperation." Die Sicherheitsleute lassen sich zu keinen weiteren Aussagen hinreißen und verlassen den Raum.

Die Kabine ist mit Etagenbetten versehen, die acht Liegeplätze bieten. Außerdem sind acht Spinde, vier Stühle und ein Tisch vorhanden. Die sanitären Anlagen (Druckdusche, Toilette) sind hinter einer abschließbaren Faltpartition verborgen. Auf dem Tisch liegen für jeden Abenteurer drei Bordkombis in passender Größe mit Namensaufnäher. Daneben ist ein Merkblatt mit der Schiffsordnung zu finden (Spielhilfe 3). An der Wand neben der Tür befindet sich ein kleines Terminal, von dem aus man Kontakt zum Schiffscomputer aufnehmen kann, um dort allgemein zugängliche Daten einzusehen.

Während die Charaktere noch ihre Sachen auspacken, können sie von der Tür ein deutliches

Schließgeräusch hören. Sekunden danach fangen die Sprinklerdüsen in der Decke an, ein Löschschaum-Wasser-Gemisch von sich zu geben. Alle Versuche, die Tür auf normalem Wege zu öffnen, scheitern. Das Eingabeterminal ist ebenfalls blockiert. Nach sechs Sekunden ist der gesamte Raum mit einer schmierigen Schicht Löschschaum und Wasser bedeckt; alle körperlichen Aktionen werden mit einem Modifikator von +20 ausgeführt. Nach insgesamt 10 Sekunden hört der künstliche Regen automatisch auf. Noch während sich die Charaktere im Raum umsehen bzw. das Terminal bearbeiten, öffnet sich die Tür und im Rahmen stehen Kapitän Freya Rassmus und der 1. Offizier Karl Armbruster. Die Mundwinkel von Freya Rassmus zeigen die kurze Andeutung eines Schmunzels: "Ich sehe, Sie haben sich an Bord bereits eingewöhnt. Ich habe gar nicht gewußt, daß man mit Sprinkleranlagen Schaumbäder improvisieren kann. Bis morgen früh, 6:30 Uhr, bringen Sie diesen Raum wieder in seine alte Ordnung! Ihre erste Einsatzbesprechung findet 6:45 Uhr, in der Besprechungszone auf diesem Deck statt. Ich wünsche einen schönen Tag!"

Kaum sind die Führungsoffiziere wieder verschwunden, bekommen die Charaktere den nächsten Besuch. Die schon an Bord befindlichen Testpiloten erscheinen mit mehreren Flaschen guten Alkohols in der Schottöffnung, um mit den Frischlingen deren Taufe zu feiern. Sollten die Charaktere überzogen aggressiv auf den Löschschaumeinsatz reagieren, so werden die Veteranen, nach einer wie auch immer getarteten Auseinandersetzung, beleidigt abziehen. Benehmen sich die Abenteurer allerdings einigermaßen cool, steht einer ausgelassenen Party nichts im Wege.

Außerdem können sie im lockeren Gespräch von den älteren Piloten einiges an Informationen erhalten:

- Die SS Saratoga ist ein umgebauter und komplett modernisierter Raumliner, den man für eine lange Reise optimiert hat. Es geht das unbestätigte Gerücht im Schiff um, daß es sich bei dem Einsatzziel um ein Schwarzes Loch handeln soll.
- Mit der Frau Kapitän sollte man nicht diskutieren, wenn es um Befehle geht. Allerdings hat sie in einigen Situationen auch schon Humor bewiesen. Die restlichen Offiziere scheinen soweit in Ordnung zu sein.
- Die ganzen Wissenschaftler sind eigenbrötlerisch und ziemlich humorlos. Dr. Tedeum selbst geht man am besten aus dem Weg, wenn man leichten Dienst haben möchte.
- Die Prototypen scheinen flotte Jäger zu sein, die über eine gute Steuerung und traumhafte Wendigkeit verfügen. Es hat bis jetzt aber nur ein kurzer Testflug stattgefunden.



Verdammte Scheiße! Meine Stiefel waren frisch gewienert. Wer ist für diese Schauptparty verantwortlich?

*Boris Radinow,
Pilot*

Na sieh mal an. Veteranen, die sich als Scherzkekse verkleidet haben . . .

*Riccie Bogas,
Pilot*



Die erste Einsatzbesprechung mit der Frau Kapitän.

- Angaben zu wichtigen Plätzen oder Räumen des Schiffes können vom Spielleiter gemacht werden (Spielerkarte *SS Saratoga*, siehe unter *Spielhilfen und Karten*).

Der Spielleiter kann darüber hinaus natürlich noch weitere Informationen plazieren. Sind die dringendsten Fragen geklärt, so nimmt die improvisierte Einstandsfeier ihren alkoholgetränkten Lauf.

Die SS Saratoga

Der umgebaute Liner (Abmessungen 100x30x38 Meter) verfügt über 120 Mann Besatzung, 3 Fächerlaserbatterien, 2 Backbordtorpedorohre und 2 Steuerbordtorpedorohre. Das Schiff beinhaltet einen modifizierten Stabilisationsgenerator und leicht flexible Außenhautbeschichtung aus Reaktivplastik, die den anfallenden Reparaturaufwand nach Hyperraumsprünge minimiert. Kartenmaterial zum Schiff findet sich im Abschnitt *Spielhilfen und Karten*.

Brückendeck

Der Decksbereich ist nur für autorisiertes Schiffspersonal (keine Spielercharaktere!) und für die Forschungsleitung zugänglich. Hier befinden sich die Brücke, Feuerleitstand, Kommunikationseinrichtungen, Kälteschlafkammern und die Kabinen von Freya Rasmus (*Kapitän*), Karl Armbruster (*1. Offizier*) und Tri-

stan Paruschke (*2. Offizier*). In den speziell abgeschirmten Backupstationen werden alle Forschungsergebnisse nochmals gespeichert. Das gesamte Brückendeck ist im Notfall absprengebar und als Fluchtschiff verwendbar. Der Antrieb und das Laesumlager sind so untergebracht, daß auch bei genauerer Untersuchung kein Zugang gefunden wird. Nur Freya Rasmus und Dr. Tedeum wissen von diesem Mechanismus. Das wichtigste Ziel der Expedition ist es, die ermittelten Forschungsdaten zum Konzern zurückzubringen!

Forschungsdeck

Hier haben nur die an Bord befindlichen Wissenschaftler (Dr. Tedeum und seine 15 Mitarbeiter) und die Frau Kapitän nebst Offizieren Zutritt. Neben den zahlreichen Laborräumen verfügt der Bereich auch über die Schlaf- und Aufenthaltsräume der Forscher. Der in der Bugnase eingerichtete Raum beherbergt alle Sensoren und Meßfühler, die für die geplanten Experimente benötigt werden. Sämtliche gewonnenen Forschungsdaten werden im Computerraum gespeichert (zweite Sicherung *Backupstationen Brückendeck*). Das Essen nehmen die Wissenschaftler im *Mannschaftsdeck* ein.

Mannschaftsdeck

Dieser Schiffsbereich ist für alle Personen geöffnet. Hier sind Schlaf- und Aufenthalts-

Den Kahn hat die Werft ja wieder gut aufgemöbelt. Ich hoffe, die Techniker haben dort auch nach den tragenden Teilen geschaut.

Mike McCormick,
Pilot

bereiche (Fitnessraum, Schießhalle für Energie-
waffen) der Mannschaft, Küchen und Essens-
ausgabe, Krankenquartiere und diverse Lager-
räume enthalten. Alle Testpiloten und der Bord-
arzt (*Bill Crimson*) sind ebenfalls auf diesem
Deck untergebracht.

Lager-/Hangardeck

Neben einigen Lagerräumen für Verbrauchs-
materialien und Ersatzteile befinden sich zwei
Hangarbereiche in dieser Sektion. Dort sind
jeweils acht Jägerprototypen mit dazugehörigen
Reparaturdocks enthalten. Technisches
Personal, die Schiffsführung und natürlich die
Testpiloten haben zu diesem Bereich freien
Zutritt. Die Bugkabinen sind von Technikern
und Lademeistern bewohnt.

Maschinendeck

Das Maschinendeck teilt sich in die Lagerberei-
che für Ersatzteile/Laesium und in die Antriebs-
sektion. Die *SS Saratoga* hat Laesium für 62
Hyperraumsprünge und einen verbesserten
Sprunggenerator an Bord, um die doppelte Ent-
fernung zu *Cygnus X-1* überbrücken zu kön-
nen. *Andrea Klondike*, die Technische Offi-
zierin, hat in diesem Deck ihre Unterkunft. Die
beiden anderen Kabinen werden von mehreren
Laesiumtechnikern bewohnt.

III. Die Reise

Nach der Feier und den anschließenden Auf-
räumungsarbeiten in der Kabine ist der Ge-
sundheitszustand der Abenteurer etwas ange-
griffen. Der konsumierte Alkohol sorgt für
Kopfschmerzen sowie erhöhte Licht- und Lärm-
empfindlichkeit. Trotz aller Widrigkeiten wer-
den die Charaktere wahrscheinlich pünktlich
um 6:45 Uhr im Besprechungsraum auftau-
chen. Es sind die Führungscrew der *SS Saratoga*,
die anderen Testpiloten und Dr. Tedeum mit
einem Assistent (Dr. *Indira Udahara*) anwe-
send. Nachdem der letzte ausgehustet hat, er-
greift Kapitän Rasmus das Wort: *"Guten Mor-
gen! Mit dieser Sitzung beginnt die Mission
'Spacehole' nunmehr offiziell. Unser Forschungs-
schiff ist mit einem von der Konzernleitung
autorisierten Auftrag unterwegs. Die Wissen-
schaftler der Firma Unlimited Research sollen in
der Nähe eines Schwarzen Loches Messungen
und Materialtests durchführen. Die Piloten der
PTI-Flugbereitschaft haben mit diesen
Forschungsprojekten primär nichts zu tun. Der
andere Teil dieser Mission liegt in der Erpro-
bung eines neuartigen PTI-Kampffjägers, der
über optionale Steuerungsmechanismen und
Hyperraumtauglichkeit verfügt. Da wir uns
während der Reise in größtenteils unerforsch-
tem Gebiet befinden werden, haben die Piloten*

*zusätzlich Geleitschutzaufgaben und eventuell
auch Kampfeinsätze zu fliegen. Laut den ge-
wonnenen Daten unserer Raumaufklärung
rechnen wir aber nicht mit ernsthaften Proble-
men. Unser Zielsystem ist das Röntgendoppel-
sternsystem Cygnus X-1. Die Bahnbewegung
des Sternpartners und umfangreiche Messun-
gen lassen auf ein Vorhandensein eines Schwar-
zen Loches schließen. Dr. Tedeum wird Ihnen
jetzt etwas über die wissenschaftlichen Projekte
erzählen. Im Anschluß wenden wir uns Ihren
Fragen zu."*

Der Wissenschaftler schält sich umständlich
aus seinem Sitz und beginnt seine Erläuterun-
gen in nasalem Tonfall: *"Wir werden, sobald
der Zielpunkt der Reise erreicht ist, umfangrei-
che Experimente starten. Dazu gehören allge-
meine Messungen, Sammlung von Proben und
Testergebnissen, das Absenden von Sonden, die
die Kräfteverhältnisse des Schwarzen Loches
aufzeichnen sollen und dergleichen mehr. Wir
versprechen uns von den gesammelten Daten
einen großen Wissensvorsprung für den Kon-
zern. Mehr kann ich Ihnen zum gegenwärtigen
Zeitpunkt nicht sagen. Vielen Dank."*

☞ **Achtung Spielleiter:** Die jetzt sicherlich auf-
kommenden Fragen sollten vom Spielleiter nach
eigenem Ermessen beantwortet werden. Es sol-
te allerdings klar werden, daß die Abenteurer
nicht dazu ausersehen sind, mit den Prototypen
direkt in das Schwarze Loch zu fliegen und dort
den glorreichen Tod im Dienste der Forschung
zu finden. Zur genauen Ausstattung der Proto-
typen werden keine weitreichenden Informa-
tionen herausgegeben. Die ersten Testflüge sind
für eventuelle Reparaturpausen nach Hyper-
raumsprüngen geplant. Jeder Testpilot be-
kommt im Anschluß einen kleinen Alarm-
empfänger ausgehändigt, der drei Modi an-
zeigt: *Einsatzbesprechung, Normalstart und
Alarmstart*. Die Charaktere werden aufgefor-
dert, diesen Empfänger immer bei sich zu tra-
gen. Außerdem wird einer der Spielercharaktere
zum Staffelführer ernannt (wahlweise vom
Spielleiter oder auch von der Gruppe selbst).
Der Führer entscheidet in Kampfsituationen,
gibt Befehle an die Staffel weiter und ist erster
Ansprechpartner der Basis (*SS Saratoga*). Die
Veteranenstaffel wird vom Piloten *Barry Degan*
befehligt.

Nach dieser Besprechung tauchen die Testpilo-
ten in die an Bord ablaufende Routine ein. Alle
Zeitangaben an Bord richten sich nach der
Terranischen Standardzeit. Regulärer Dienst-
beginn ist 5.30 Uhr, Dienstende 19.30 Uhr.
Sonderdienste und Alarmstarts sind natürlich
auch in der dienstfreien Zeit möglich. Entspan-



*Wir haben unser
Fliegerabzeichen.
Gut. Wir haben
einen ungewöhn-
lichen Auftrag.
Besser. Aber wißt
Ihr, was mir echt
stinkt? Der Fraß ist
von der selben
Qualität wie in
der Ausbildung.
Werden echte
Helden mit so
einer Pampe
abgefüllt? Wie
soll man da
Gefühle wie Mut,
Draufgängertum
und . . .*

*Ace McKay,
Pilot*

*Ace! Tu mir einen
Gefallen und halt
Dich an Deinem
Löffel fest, ohne
großartige Arien
zu quatschen.*

*Boris Radinow,
Pilot*

Ich hätte dem Kreuzritter seinen gläubigen Arsch in Atome zerlegt. Warum haben wir nur keine Feuererlaubnis bekommen? Wenn das so weitergeht, haben wir beim Rückflug auch noch keine Abschüsse zu verzeichnen. Befehlskette! Pah! Da kann ich nur lachen! Die Situation war voll unter Kontrolle! Und wer weint schon ein paar schimmigen Kreuzrittern nach?

*Lance Terring,
Pilot*

*Aufgelaufene
Meldung auf
Alarm-
empfänger:
ALARMSTART.*

nung findet man im Fitness- und Aufenthaltsraum. In der Schießhalle auf dem Mannschaftsdeck kann der Umgang mit Energiewaffen trainiert werden. Der Simulatorraum im Hangardeck dient ausschließlich den Testpiloten als Trainingsraum. Dort können Notfälle und Kampfsituationen mit den Prototypen geprobt werden. Die Testpiloten müssen in einer Woche mindestens sechs Simulator-, vier Fitness- und zwei Schießstunden absolvieren.

☛ **Achtung Spielleiter:** Die relativ langweilige Bordroutine kann bei Bedarf durch den Spielleiter etwas aufgelockert werden. Zu diesem Zweck bieten sich mehrere Alarmstarts geradezu an. Von der Schiffsführung wird darauf geachtet, wie groß der Zeitverlust bis zum Start ist und wie sich die einzelnen Piloten von der Schiffsführung her zeigen. Für die hektische Betriebsamkeit eines Alarmstarts sind zwei Proben auf *Pilot: Kleinraumer* nötig, eine davon für die Startsequenz (Systeme, Antrieb etc.) und die andere für das Passieren des Hangartors. Waghalsige Flugmanöver der Abenteurer werden je nach Vorgabe des Spielleiters mit Proben belegt. Größere Materialschäden bzw. Ausfälle führen zu einem ernstem Gespräch mit der Frau Kapitän (Spielleiter). Normale Startvorgänge sind hingegen mit einer Probe zu bewältigen. In Dienstpausen steht es den Charakteren frei, ihre Helme bzw. Schiffe mit Bildmotiven zu verzieren, die ihren erworbenen Callsigns entsprechen. Die Wartungstechniker sind bei diffizilen Lackierarbeiten gerne behilflich. Die Ausrüstung der Veteranenpiloten ist schon entsprechend modifiziert.

Wenn der Spielleiter bei der Passage des Kreuzrittersektors einen Vorfall provozieren möchte, kann eine Jagdrotte (3 Jäger) unter Führung von Oberleutnant *Adrian Marckstein* für Aufregung sorgen. Nach einigen Drohgebärden und

der Kontrolle der Durchfluggenehmigung sollte der Spuk aber friedlich beigelegt sein. Sticht die Charaktere der Hafer, so können sie natürlich auch Ausflüge in die Lüftungsschächte unternehmen, um in für sie gesperrte Decks vorzudringen. Von ihrer Kabine kommen sie in ein Gangsystem, das zu einem Zentralverteiler führt. Der Ablauf dieser Expeditionen liegt voll in der Hand des Spielleiters. Sollten die Abenteurer entdeckt werden, so sind diverse Strafen (Arrest etc.) anzuwenden.

Ansonsten verläuft die Reise sehr ruhig. Es sind einige Sicherungsflüge während der Reparaturphasen der *SS Saratoga* zu bewältigen, bei denen keinerlei Annäherungen von fremdartigen und/oder feindlichen Schiffen wahrnehmbar sind. Nach ungezählten Hyperraumsprüngen ist das Ziel der Reise endlich erreicht...

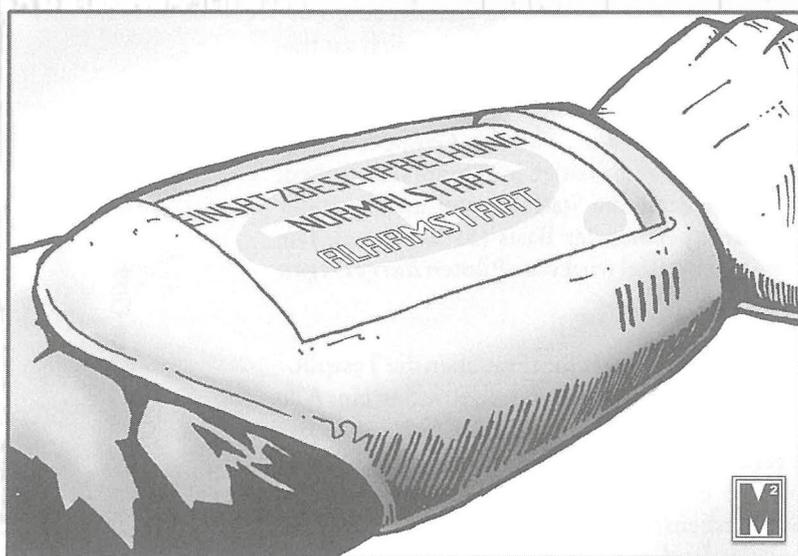
IV. Das Schwarze Loch

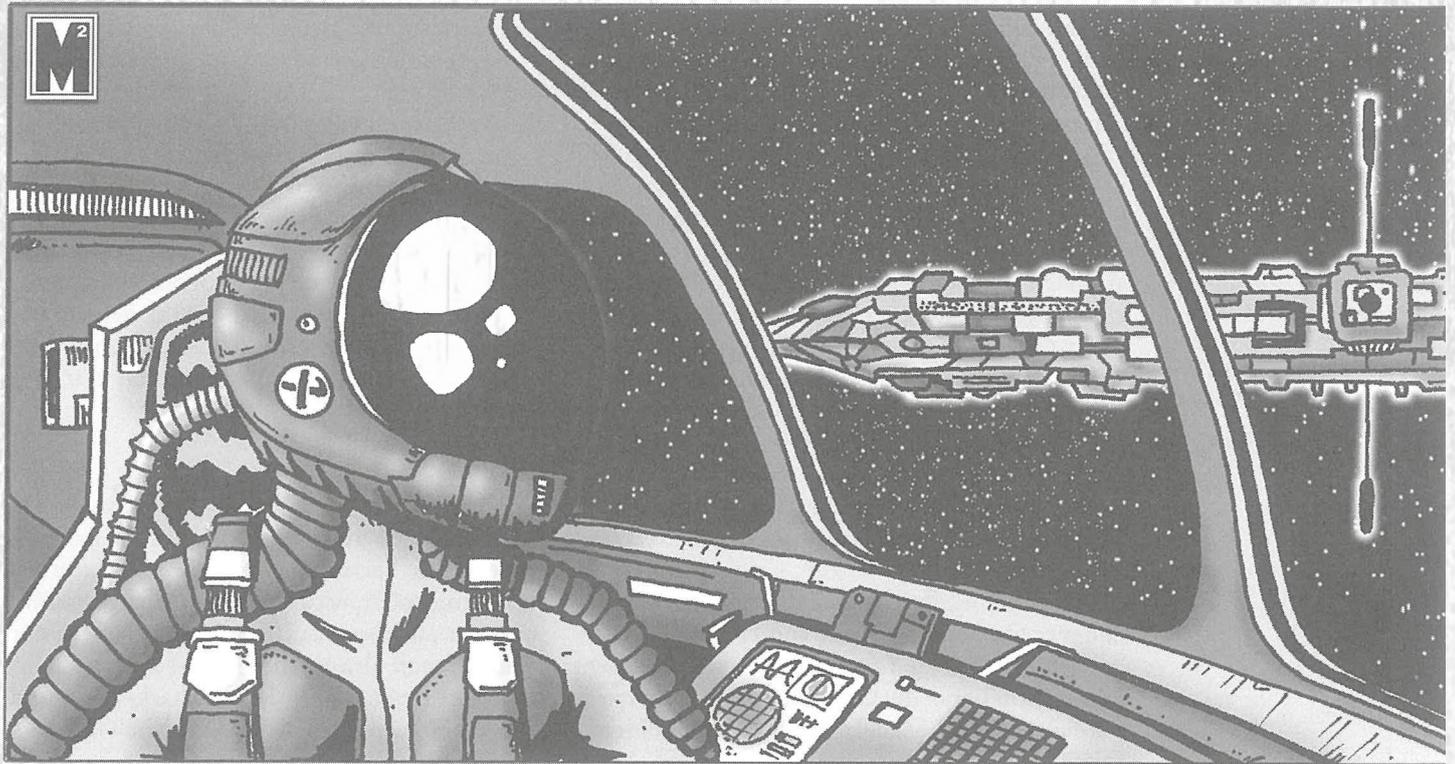
Sobald die *SS Saratoga* in angemessener Entfernung Halt gemacht hat, werden die Charaktere per Alarmgeber zu ihren Schiffen beordert. Beim Besteigen der Prototypen werden die Abenteurer von ihren Technikern informiert, daß das schwarze Loch erreicht sei. In der Startsequenz erreicht den Staffelführer folgende Nachricht: *"Ziel der Reise erreicht! Sicherungsposition um das Schiff einnehmen! Wir werden einige Scans durchführen. Bis Sie weitere Order bekommen, patrouillieren Sie um das Schiff und melden Kontakte. Over."*

Nach dem Start befinden sich die kleinen Raumer zwar in großer Entfernung zu dieser Urkraft des Universums, es läuft den meisten aber sicherlich ein Schauer über den Rücken. Die optischen Sensoren der Maschinen nehmen den ehrfurchtgebietenden Wirbel nur schwach wahr, schaltet man jedoch die Abtasteinheiten hinzu, wird das Bild besser. Die Schwärze im Zentrum ist nahezu perfekt. Das einzige, was sich in majestätischer Gleichmut bewegt, sind die Spiralausläufer des Kranzes. Nichts kann dem malmenden Sog entgehen. Selbst das strahlende Licht der Sterne wird in das ewige Vergessen eingesaugt.

Nach einiger Zeit ist das Bild jedoch fast schon zur Gewohnheit geworden und die Piloten beschäftigen sich mit den Scaneinheiten, dem Funk und anderen wichtigen Dingen. Es gehen 40 Minuten ins Land, bis der Staffelführer von der *SS Saratoga* einen weiteren Befehl bekommt: *"Achtung Staffelführer! Sofort einrücken! Die zweite Staffel übernimmt ihre Sicherungsaufgaben. Over."*

Sofort nach der Landung im Hangar bemerken die Charaktere, daß sich die gesamte Führungs-





crew und einige Wissenschaftler bei den Schleusen im Hangar aufhalten. Die Abenteurer werden in voller Fliegermontur dazugebeten. Einer der Wissenschaftler ist gerade dabei, einen tragbaren Holografieprojektor zu justieren und einzuschalten. Über dem Ausgabeschacht des Projektors entsteht das Bild eines Scanrasters. Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wendet sich Kapitän Rasmus an die Spielercharaktere: *"Bitte schauen Sie sich das Scannergebnis (siehe Spielhilfe 4) an. Fällt Ihnen etwas auf?"*

Entdecken die Spieler nichts auffälliges, so wird Spielhilfe 5 eingeblendet. Dort ist ein einzelnes Rasterfeld ausgewählt. Jetzt müssten die Spieler einen auffälligen Punkt im Spiralarml lokalisieren können. Danach wird eine Vergrößerung des ausgewählten Feldes (siehe Spielhilfe 6) gezeigt. Hier kann man deutlich ein gleichmäßiges Objekt erkennen, das wahrscheinlich ein Raumschiff darstellt. Die Frau Kapitän führt dazu weiter aus: *"Das lokalisierte Objekt bewegt sich nicht näher auf das Zentrum des Schwarzen Lochs zu. Es scheint dort stabilisiert zu liegen. Das Fundobjekt strahlt keine wahrnehmbaren Energieformen aus, es ist auch kein Funkkontakt herzustellen. Wir haben die Umrisserkennung bereits in den Hauptcomputer eingegeben und einen Suchlauf gestartet. Die wissenschaftlichen Datenbanken werden in spätestens einer Stunde ein Ergebnis liefern. Ihre Staffel wird das mögliche Raumschiff näher untersuchen. Sie werden jetzt wieder starten, unser Schiff sichern und weitere Order abwar-*

ten. Das Suchergebnis wird Ihnen in Ihre Maschinen überspielt. Die zweite Staffel bleibt als Sicherung bei der SS Saratoga. Viel Glück!"

Nach einiger Zeit wird den Charakteren eine Datei (siehe Spielhilfe 7) überspielt und der Staffelführer bekommt folgende Durchsage: *"Achtung, hier Basis! Das Untersuchungsergebnis ist eine nähere Erkundung wert. Es scheint die Wilhelm von Oranien zu sein. Ehemaliges Flaggsschiff von Shark Investments, das gegen Ende der Konzernkriege spurlos verschwunden ist. Fliegen Sie das Schiff an und drehen Sie eine Erkundungsrunde. Stellen Sie keine feindseligen Aktivitäten fest, so dockt ihre Staffel an den Einzelplätzen an und führt die Erkundung im Shark-Schiff selbst fort. Sammeln Sie alles an Informationen. Jedes Detail könnte wichtig sein. Bei Feindberührung setzen Sie sich sofort ab. Wiederhole: kein unnötiger Heldenmut! Over!"*

Mit bangen Ahnungen beginnen die Abenteurer den Anflug auf die *Wilhelm von Oranien*. Jeder kennt die Geschichte des Konzernkriegs aus der Sicht von PTI und insgeheim ist man doch gespannt ob sich dort die Leiche von *Jonathan Derby* befindet. Damit hätte PTI auch auf diesem Gebiet triumphiert. In der Anflugsequenz ist auf den Massescannern eine leichte Zunahme der Anziehungskraft zu verzeichnen. Allerdings erreichen die Werte keine kritischen Bereiche und die Antriebsaggregate laufen weiterhin im grünen Bereich. Eine Umrundung des Schiffs zeigt keine größeren Kampfspuren.

Anflug auf die Wilhelm von Oranien.

Staffelführer an Basis. Hier tut sich nichts. Die Besatzung hat das Schiff entweder verlassen oder die sind in den Schlafkammern. Weitere Order?

Boris Radinow, Pilot

Andocken?
Laufen? Wenn
mein Hobby das
Wandern wäre,
würde das SEK
mein Platz sein.
Ich bin Flieger!
Hey, Staffelfüh-
rer! Boris, hörst
Du mich?

Ace McKay,
Pilot

Ace! Zum letzten
Mal! Gelaber
einstellen und
Funkdisziplin
halten! Du wirst
aufgrund Deiner
legendären
Tapferkeit auch
als allererster
andocken.

Boris Radinow,
Pilot

Ich liebe den
Konzern und ganz
besonders liebe
ich meinen
Staffelführer! Na
fein, schon wieder
erster . . .

Ace McKay,
Pilot

Es sind einige Verletzungen der Außenhaut zu finden, diese sind aber, nach allen vorliegenden Messungen und Erkenntnissen, Spuren von kleineren Meteoriten. Meldet der Staffelführer die Lage an die *SS Saratoga* und/oder fragt nach der weiteren Vorgehensweise, so bekommt er folgende Antwort: "Achtung, hier Basis! Am hinteren Teil des Schiffes befinden sich laut Scananalyse Einzeldockplätze in ausreichender Anzahl. Beginnen Sie über diesen Weg die Erkundung. Unterhalb des ehemaligen Flaggschiffs ist ein riesiger Container angedockt. Er erreicht fast die Größe des Hauptschiffs. Die Scans zeigen leider keinen Zugang. Wir brauchen von Ihnen unbedingt eine genaue Aufklärung. Eine entsprechende Hyperfunknachricht an das Leitkommando auf *Prometheus* ist abgesetzt. Over!"

Ein Erkundungsflug um den mysteriösen Container ergibt keine Sichtung von Zugängen und erklärt auch nicht den genaueren Verwendungszweck. Sondieren die Charaktere den hinteren Bereich näher, können sie sehen, daß auf beiden Seiten Dockvorrichtungen angebracht sind. Auf der Steuerbordseite sind erhebliche Beschädigungen durch Meteoriteneinschläge auszumachen. Die Backbordseite scheint dagegen voll funktionsfähig zu sein. Die Andockschleuse der Prototypen liegt direkt unter dem Cockpit. Mit einer gelungenen Probe auf *Pilot: Kleinraum* ist die Aktion problemlos durchzuführen. Nach dem Andocken muß die Verbindung manuell geöffnet werden, da die *Wilhelm von Oranien* keinen Notstrom in diesem Bereich hat.

Scanergebnisse der Staffel

Sobald die Jagdstaffel sich dem im Raum liegenden Schiff angenähert hat, können einige Informationen per Scananalyse ermittelt werden. Die *SS Saratoga* liegt für genaue Analyseergebnisse etwas zu weit weg bzw. die Emissionen des Schwarzen Lochs stören die präzise Datenerhebung.

- Die *Wilhelm von Oranien* zeigt nur winzige Energieflecken auf. Es könnte sich um einige Aggregate oder kleine Maschinen handeln, die sich selbst mit dem nötigen Saft versorgen.
- Auf dem Schiff sind lediglich fünf bis neun Punkte zu entdecken, bei denen es sich um humanoide Lebensformen handeln könnte. Die Erfassung schwankt je nach Position des Jägers.
- Im Container ist nur eine kleine Energiequelle aufzuspüren. Dabei handelt es sich sicherlich um eine Notstromeinheit.
- In dem untergeschnallten Behälter sind außerdem 1W20+30 fußballgroße Lebensmuster zu finden. Die Anzahl schwankt je nach Position des Jägers.

- Es sind keine Zugänge in den Container oder begehbare Verbindungen zum Shark-Schiff zu erspähen.
- Die *Wilhelm von Oranien* liegt unbeweglich im Raum, weil einige Gegenschubstabilisatoren noch ihren Dienst verrichten. Die Energieemissionen dieser Vorrichtungen sind kaum meßbar.
- Die Triebwerke der Jägerprototypen funktionieren in dieser Nähe zum Schwarzen Loch einwandfrei. Auf den Anzeigen ist eine Mehrbelastung des Antriebs von nur 7% abzulesen.

V. Wilhelm von Oranien

Im Schleusenbereich unter den geöffneten Einstiegsluken herrscht eine stickige Finsternis. Ein Atmosphärenscan zeigt leicht abgestandene, aber atembare Luft (20° C) im Innern der *Wilhelm von Oranien* an. Ein erstes Ausleuchten zeigt feuchte Wände mit Shark-Logo und ein geschlossenes Schleusenschott im Gang. An der Wand kann man eine Hinweistafel entdecken, anscheinend die Deckspläne der *Wilhelm von Oranien* (siehe Kapitel *Spielhilfen und Karten*) Ansonsten ist der Raum leer.

Achtung Spielleiter: Die Raumbeschreibungen für die *Wilhelm von Oranien* sind nicht detailliert aufgeführt. Nach dem wilden Kampf an Bord (siehe unten) sind fast alle Räume total verwüstet. Von den Replikanten sind nur der Brückenbereich und die Kälteschlafkammern wieder notdürftig hergerichtet worden.

Am 27.05.2237 erreicht die Shark-Konzernleitung eine Dringlichkeitsmeldung vom Hauptkommando Mitte. General *W. Th. Read* meldet, daß die letzte große Shark-Offensive, der Entscheidungsschlag *Sommerwind*, in ein Desaster geführt hat. Alle verfügbaren Großschiffe, immense Mengen an Material und ungefähr 200.000 Soldaten haben sich an den Kräften von SEK und Ritterorden aufgerieben. Der gesamte Wehrblock Mitte steht somit vor dem unmittelbaren Zusammenbruch. Read bittet um die Erlaubnis, Kapitulationsverhandlungen aufzunehmen, um weiteres sinnloses Blutvergießen zu vermeiden. Derby handelt schnell, da er seine Visionen in Rauch aufgehen sieht. Denn es gibt vielleicht noch einen Ausweg. In den Laboratorien von Shark wird mit Hochdruck an einem vielversprechenden Projekt (siehe *Anhang, Forschungsakte Portal*) gearbeitet. Dieses Projekt stellt eine Revolution in der Raumfahrttechnik dar. Unter Laborverhältnissen (Simulationen etc.) ist es gelungen, diese Technik mit den Kräften eines schwarzen Lochs zu koppeln und für ein ultimatives Vernichtungssystem zu nutzen. Für diese Mission sendet Derby einen

seiner Klone aus. An die *Wilhelm von Oranien* wird ein Container mit einem Prototypen dieser improvisierten Waffe angedockt. Kurz nachdem das Schiff seinen Zielpunkt erreicht hat und die Vorbereitungen zum Einsatz der furchtbaren Waffe fast abgeschlossen sind, erreicht die *Wilhelm von Oranien* eine Hyperfunknachricht. In dieser wird das Ende des Konzernkriegs und die bedingungslose Kapitulation von Shark Investments übermittelt. Der menschliche Teil der Besatzung spricht sich für den Abbruch der Mission und für den Heimflug aus. Derby und seine Leibwache aus Replikanten sind davon nicht zu überzeugen. Die kriegsmüden Menschen befürchten bei ihrer Rückkehr – nach dem Einsatz der Massenvernichtungswaffe – drakonische Strafen und sabotieren wichtige Schiffsfunktionen, um Derbys Klon zum Einlenken zu bringen. Leider ist das Gegenteil der Fall. Wutentbrannt über diese Befehlsverweigerung gibt er seinen Replikanten die Order, alles menschliche Personal auf der *Wilhelm von Oranien* zu vernichten. Die verzweifelten Besatzungsmitglieder kämpfen verbissen, aber nach 41 Stunden liegt auch der

letzte menschliche Shark-Angehörige in seinem Blut. Es ist ein Pyrrhussieg. Linear- und Hyperraumantrieb sind irreparabel zerstört. Die meisten der Instrumente und Meßgeräte funktionslos. Die restlichen acht Replikanten gehen auf das Geheiß ihres Kommandanten sofort an die Reparaturen, doch mit den zur Verfügung stehenden Bordmitteln sind die meisten Schäden nicht zu beheben. Um das Portalsystem korrekt auszuklinken, sind noch einige Kurskorrekturen nötig, die ohne Antrieb nicht bewältigt werden können. Die *Wilhelm von Oranien* liegt knapp außerhalb der Anziehungskraft des Schwarzen Lochs bewegungslos im Raum. Derby und seine Replikanten ziehen sich am 24.01.2238 in noch funktionsfähige Kälteschlafkammern zurück, die sie erwachen lassen, sobald eine Außenluke aktiviert oder die Außenhaut geöffnet wird. Der lange Schlaf beginnt . . .

Sobald die Charaktere sich an dem Schott, das in das Innere des Schiffes führt, zu schaffen machen, können sie hinter sich ein deutliches Räuspern vernehmen. Sie können einen sehr

gepflegten, dicklichen Herren in den Mittfünzigern entdecken. Charaktere, die eine *Wahrnehmungsprobe* schaffen, sehen in dem Mann ab und an ein kurzes Flimmern, wie von einer Holoprojektion. Die Spieler können jetzt nach Wunsch mit Dekungsuche, hektischem Schießen etc. reagieren. Sobald sich die Aufregung gelegt hat, begrüßt der mysteriöse Mann die Besucher mit freundlicher Stimme: "*Willkommen auf der Wilhelm von Oranien. Sie waren einst der Stolz der Shark-Flotte. Mein Name ist Jonathan Derby. Ja, Sie haben richtig gehört. Ich habe die Geschichte des Shark-Konzerns gelenkt. Während Sie meine Holoprojektion sehen, werde ich gerade von der Kälteschlafkammer geweckt. Ich darf Ihnen den Besuch von zwei Herren ankündigen, die Sie auf die Brücke geleiten wer-*



Sir! Es tut mir leid, Sie zu wecken. Wir bekommen Besuch. Ein modifizierter Raumliner mit PTI-Logo. Was soll ich veranlassen?

Replikant 867854

Gut. Sehr gut. Ich brauche noch einige Minuten, um die Nachwirkungen des Kälteschlafs zu überwinden. Es wird wie geplant vorgegangen. Unsere Gäste werden uns hochwillkommen sein.

Jonathan Derby,
Klon



Ich werde verrückt! Wir sind diejenigen die Derby am Arsch kriegen. Ich höre schon das Klingeln der Orden und Auszeichnungen.

Mike McCormick,
Pilot

In diesem Schiff ist ja alles kaputt und verreckt. Wir sollten unsere Putzkolonnen mal rüberschicken.

Riccie Bogas,
Pilot

Cognac? Echter Cognac? Kein synthetisches Gebräu? Ich nehme einen Doppelten!

Walter Ginley,
Pilot

den. Dort bin ich in wenigen Minuten, um alle Ihre Fragen zu beantworten und die Schiffsübergabe einzuleiten. Und Sie werden entschuldigen, auch ich habe einige Fragen an Sie. Wenn man länger in der Schlafkammer gelegen hat, ändert sich in der Welt wohl so einiges. Ich hoffe, Sie mögen echten französischen Cognac. Er dürfte jetzt noch besser schmecken als im Jahr 2238."

Die Bildaufnahme flackert stark und verschwindet. Nach einigen Sekunden ertönt ein mechanisches Einrastgeräusch vom Schott her. Als sich das Schott langsam öffnet, sind im Durchlaß zwei Männer in veralteten Travellercoats mit Shark-Logo zu sehen. Beide sind 1,90 Meter groß, sehr muskulös, blond, nicht bewaffnet und haben ebenmäßige Gesichtszüge. Einer der beiden ergreift das Wort: "Willkommen. Das letzte Schiff der Shark-Flotte ergibt sich seinen Besuchern. Herr Derby erwartet Sie auf der Brücke, um die Kapitulationsverhandlungen zu führen."

Die beiden treten zurück und warten, bis die Charaktere durch das Schott gekommen sind. Sollten einer oder mehrere nicht mitkommen wollen, so versuchen die beiden Replikanten den restlichen Teil mit folgenden Worten zu ermutigen: "Sie brauchen keine Sorge zu haben. Unser Antrieb ist zerstört und die Waffensysteme nicht mehr funktionsfähig. Ihr Mutterschiff liegt in Angriffsreichweite. Wir fordern nur eine ehrenvolle militärische Übergabe. Zum Protokoll gehört, daß Sie uns zu den Kapitulationsverhandlungen begleiten. Wenn Sie die vollständigen Daten aus unserem Schiffscomputer Ihr eigen nennen wollen, so müssen Sie uns alle begleiten. Im anderen Fall docken Sie bitte ab und lassen uns in Ruhe."

☛ **Achtung Spielleiter:** Der Klon braucht die am Schiff angedockten Jäger unbedingt, um die letzten Kurskorrekturen für den Waffeneinsatz durchzuführen. Die Strategie ist, daß durch vorgetäuschte Kapitulationsverhandlungen die Besucher zur Brücke gelockt werden sollen. Dort sind ein mit Neuronalblocker versetzter Cognac – und wenn – nötig auch Betäubungsgranaten vorbereitet. Cognac wie Granaten betäuben das Nervensystem in Sekunden. Das Opfer verliert die Kontrolle über seinen Bewegungsapparat und bleibt paralysiert zurück. Derby und seine Replikanten haben sich bereits vorab ein Gegenmittel für dieses Gift verabreicht.

Sollten dennoch Spielercharaktere zurückbleiben wollen, kein Problem. Es sind vier Replikanten mit voller Bewaffnung und Betäubungsgranaten in einem Nebenraum verborgen, die die zurückbleibenden Charaktere über-

winden sollen. Diese werden dann auch auf die Brücke gebracht. Derbys Klon möchte die Besucher auf jeden Fall lebend haben, um sich ein Bild der Ereignisse in der von ihm verschlafenen Vergangenheit zu schaffen. Sollten einige oder alle PTI-Flieger einen Kampf anfangen wollen, so greifen die verborgenen Replikanten ein, um die "lieben Gäste" nach Möglichkeit zu betäuben. Die genaue Koordination der Vorgänge bleibt dem Spielleiter überlassen.

Sollte es einem der Charaktere dennoch gelingen, einen Hilferuf etc. über die Funkanlage eines Jägers abzusetzen, so kündigt die Schiffsführung der SS *Saratoga* die Entsendung eines Enterkommandos an. Bei normaler Abfolge der Ereignisse (*Spielleiter*) sollte sich die *Wilhelm von Oranien* bei Eintreffen der angeforderten Entergruppe schon auf dem Weg zum Schwarzen Loch befinden.

Die Begleiter führen die Abenteurer auf direktem Weg zur Brücke. Aus dem linken sechseckigen Raum (Einzeldockplätze Deck D) zum gestrichelten Kreis (Nottreppen und ehemalige Aufzüge) und dann über eine der Treppen (Deck C, Deck B und Deck A) nach oben. Auf Deck A befindet sich die Brücke auf dem Plan rechts oben.

Die *Wilhelm von Oranien* bietet allgemein ein Bild des Jammers. Weggesprengte Schotts, Geschoßgarben in den Wänden, Bereiche mit Vakuumeinbruch und zeretztes Mobiliar. Sollten die Spielercharaktere vom Weg abweichen wollen, so warten die beiden Begleiter ungeduldig, bis die Charaktere ihre Neugier gestillt haben. In den wenigsten Räumen kann man noch erkennen, welchem Zweck sie vor dem erbitterten Kampf gedient haben (Auswahl *Spielleiter*). Die versteckten Replikanten folgen der Gruppe unter Zuhilfenahme von Motion-Scannern und verhindern eine Rückkehr zu den Jägern notfalls mit Waffengewalt (Betäubung der Charaktere!). Die beiden Begleiter der Spielergruppe sind schweigsam, antworten jedoch auf an sie gestellte Fragen. Nachfolgend sind die häufigsten Fragen aufgelistet, alles weitere kann der Spielleiter nach Wunsch beantworten oder die Replikanten verweisen auf die bevorstehende Besprechung mit dem ehrenwerten Jonathan Derby.

Bevor die Charaktere die Brücke betreten dürfen, werden sie von ihren Begleitern aufgefordert, die Kopfbedeckungen oder auch Helme abzunehmen, um dem ehemaligen Konzernführer den angemessenen Respekt zu erweisen.

? Seit wann liegt das Schiff hier im All?

! "Die *Wilhelm von Oranien* liegt seit Januar 2238 bewegungslos im All."

? Wie kam es zu diesem Unglück?

! "Während eines Notsprungs – auf der Flucht vor PTI-Raumstreitkräften – geschah ein Sprungunfall. Der Antrieb und die Schiffshülle wurden dadurch irreparabel beschädigt. Wir hatten dadurch keine Chance zum Weiterflug."

? Warum gibt es an Bord diese Verwüstungen?

! "Nachdem klar war, daß wir keinerlei Möglichkeit hatten, den Schaden im freien Raum zu reparieren, gab es an Bord einen Aufstand. Verzweifelte Besatzungsmitglieder plünderten die Waffenarsenale und zerstörten das Schiff von innen. Es gab nur neun Überlebende. Jonathan Derby und acht von der Besatzung. Es war die Hölle. Nachdem der Kampf beendet war, sind wir in noch funktionsfähige Kälteschlafkammern gestiegen. Leider sind auch der Hyperfunk und der Notsignalimpulsgeber zerstört worden, wir konnten also keinerlei Nachricht absetzen."

? Auf der Brücke ist tatsächlich der Konzernchef von Shark Investments?

! "Korrekt. Jonathan Derby befand sich auf dem Weg zu einer Zusammenkunft seiner militärischen Befehlshaber, als der Sprungunfall passierte. Nun bleibt uns nichts mehr, als die Kapitulation des Flaggschiffs auszuhandeln."

? Was hat es mit dem sehr großen, angedockten Container auf sich?

! "Dies sind Bauteile für eine geplante Zwischenstation. Das Bauvorhaben sollte die Nachschubwege für die kämpfenden Raumschiffverbände mit einem weiteren Ko-

ordinationspunkt versehen. Der Sprungunfall hat jedoch diese Planung über den Haufen geworfen. So weit ich weiß, sind im Container einige Techniker eingefroren, die für den Bau der Station vorgesehen waren."



VI. Jonathan Derby

Auch auf der Brücke sind einige Beschädigungen zu entdecken, allerdings sind hier einige provisorische Reparaturen vorgenommen worden. Über einem Besprechungstisch liegt die ausgebreitete Fahne von Shark Investments. Auf dem Tisch sind ein Kästchen mit echten Zigarren, eine Flasche mit natürlich produziertem Cognac und mehrere Gläser zu bemerken. Hinter dem Tisch steht ein aufgeschwemmter, schwarzhaariger Mann, der trotz Sorgenfalten und bekümmertem Aussehen einwandfrei als Jonathan Derby zu identifizieren ist.

Der Ablauf dieses Kapitels hängt stark von den Aktionen der Spieler ab. Sind alle Charaktere der Aufforderung ohne Kampf oder Widerstand gefolgt, so ist der Empfang durch den Klon sehr freundlich (weiter unter *Ein freundlicher Empfang*). Gab es Zwischenfälle oder ein Teil der PTI-Flieger ist bereits betäubt, so ist Derby reserviert und versucht die restlichen Abenteuerer so schnell wie möglich zu betäuben, um mit seinem teuflischen Plan weiterzukommen (weiter unter *Die Rache ist mein*). Sind bereits alle Jagdpiloten betäubt, wird die geplante Rede vertagt und die Replikanten manipulieren die Antriebsaggregate der Jäger, um mit den angedockten Feindmaschinen die letzten Kurskorrekturen durchzuführen (weiter unter VII. *Der Ring der Gehirne*).

Das Spiel ist aus und wir sollen unsere Helme abnehmen? Die Sharkies stehen wohl auf ein Ichgebeaufund-dafümmüßthmich-respektieren-Spiel. Na dann, tun wir dem alten Sack den Gefallen.

*Boris Radinow,
Pilot*

Der verbrecherische Konzernführer Derby wie er lebt und lebt.



Ein freundlicher Empfang

(Den Spielern zu verlesen)

"Willkommen auf der Wilhelm von Oranien. Das stolze Flaggsschiff von Shark Investments hat die Turbulenzen der Zeit nicht so gut überstanden, wie Sie sicherlich bemerkt haben. Nun liegt es an mir, die letzte Kapitulation der Shark-Kräfte einzuleiten. Der Konzernkrieg hat viel Schuld auf meine Schultern geladen. Es ist mir klar, daß die Zeit nicht alle Wunden heilt. Ich bin aber bereit mich für meine Taten vor einem ordentlichen Gericht zu verantworten."

Derby pausiert, bietet den Charakteren einen echten Cognac an und trinkt selbst munter aus seinem Cognacglas: *"Schon damals hat mich diese Unsitte mit den synthetischen Lebensmitteln gestört. Da lobe ich mir ein handgemachtes Getränk mit dem unnachahmlichen Geschmack. Nun denn, im Winter 2237 war ich mit diesem Schiff auf dem Weg zu einer Zusammenkunft der militärischen Führungsspitze von Shark. Nach der Ankunft hätte die Wilhelm von Oranien den Flug zum Baupunkt der neuen Zwischenstation fortgesetzt. Leider sind aus heiterem Himmel eine ganze Menge Ihrer Kollegen auf den Scanschirmen aufgetaucht und der Kapitän, Pearl McCoy, war gezwungen, einen Not-sprung durchzuführen. Mit dem Effekt, daß wir hier mit irreparablen Schäden gestrandet sind. Als die Besatzung der Situation gewahr wurde, hat ein Teil davon die Waffenräume geplündert und einen grausamen Kampf begonnen. Es gab neun Überlebende. Meine Wenigkeit und acht Besatzungsmitglieder. Das ist der Faktenrahmen unserer jetzigen Lage."*

Er trinkt aus seinem Cognacglas und fährt fort: *"Doch bevor wir zu den Kapitulationsverhandlungen kommen hätte ich einige Fragen. Was ist seit Ende 2237 in der Galaxis geschehen? Wie sehen inzwischen die Regierungsverhältnisse aus?"*

Derbys Klon stellt den Besuchern einige Fragen zur Geschichtsentwicklung seit den Konzernkriegen. Sobald das Nervengift im Cognac bei den ersten Opfern wirkt oder klar ist, daß keiner der Charaktere etwas davon trinken will, zünden die Replikanten auf ein Handzeichen die Betäubungsgranaten.

Die Rache ist mein

(Den Spielern zu verlesen)

"Willkommen auf dem stolzen Flaggsschiff von Shark Investments. Trotz der erheblichen Beschädigungen des Schiffs sind die zentralen Systeme noch einsatzfähig. Wie sehr, werden Sie gleich bewundern dürfen!" Die verborgenen Betäubungsgranaten werden gezündet und hüllen die restlichen Charaktere in gnädige Dunkelheit.

VII. Der Ring der Gehirne

Langsam klärt sich der Nebel und die Abenteurer erkennen, daß sie in einem Energiekäfig auf der Brücke gefangen sind. Im Käfig befinden sich auch diejenigen Charaktere, die nicht mit zur Brücke kommen wollten (*Spielleiter*). In einigen Metern Entfernung stehen drei Replikanten mit voller Kampfausrüstung und visieren die Käfiginsassen an. Auf Fragen und Bitten antworten die Wachen mit keinem Wort. Jeder Ausbruchversuch wird mit scharfen Schüssen in Arme oder Beine geahndet.

Nach einigen Minuten öffnet sich das Brückenschott und Derby betritt mit zwei weiteren Replikanten in Kampfausrüstung die Brücke: *"Ah, die Gäste sind erwacht. Ich darf Ihnen eine frohe Botschaft verkünden. Durch Ihre freundliche Mithilfe ist es uns nun möglich, den geplanten Einsatz unseres Waffensystems doch noch durchzuführen. Ich muß gestehen, Ihnen wurde nicht die ganze Wahrheit gesagt. Wir sind im Winter 2237 hier ordnungsgemäß angekommen, um mit der Kraft des schwarzen Lochs ein furchtbares Waffensystem gegen PTI einzusetzen. Ihre angedockten Maschinen ermöglichen uns nun die letzten nötigen Kurskorrekturen für den Einsatz. Leider erreichte uns damals ein Hyperfunkkristall, in dem das Ende des Krieges verlautbart wurde. Die menschliche Besatzung hat sich in der Folge gegen MICH und meine treuen Replikanten gewendet. Von den 40 Männern meiner persönlichen Leibwache lebten nach der vollständigen Ausrottung der Aufrührerbrut nur noch acht. Und jetzt, nach langen Jahren des Wartens, führen wir unseren Auftrag zu Ende."*

Er zündet sich genußvoll eine Zigarre an und fährt ohne Rücksicht auf Zwischenrufe oder Fragen fort: *"Unsere genialen Wissenschaftler haben einen Weg gefunden, um den Hyperraum gezielt zu öffnen. Wie mir transportiert wurde, sollen die Kontaktstellen irgendwelche Parasiten sein, die im Hyperraum ihr Dasein fristen. Ist ja auch völlig egal. Die Hauptsache ist, daß wir in wenigen Augenblicken, in die Richtung des schwarzen Lochs, Fahrt aufnehmen. Dort koppeln wir den Container ab, der einen selbstentfaltbaren Ring mit einem ungefähren Maximaldurchmesser von 45 km enthält, der diesen Punkt durch eine Hyperraumöffnung mit dem Planet Prometheus verbinden wird. Sie haben richtig gehört. Prometheus, Sitz der PTI-Hauptverwaltung und Ausgangspunkt des verbrecherischen Konzernkriegs. Der Planet wird, wenn unsere Wissenschaftler gewissenhaft gearbeitet haben, in die Öffnung am anderen Ende durch die mörderische Kraft des schwarzen Lochs eingesaugt. Sie werden Gele-*

Ah! Lecker Stöfche! Kann ich noch einen bekommen?

Ace McKay,
Pilot

Das darf nicht war sein. Wir sind gerade dabei Geschichte zu schreiben und dieser Trottel schläft ein. Ace! Wach auf!

Boris Radinow,
Pilot

Boris, ich glaube der Cognac hatte einen etwas seltsamen Nachgeschmaaa...

Riccie Bogas,
Pilot

genheit haben, das Ende dieses Planeten über Monitor verfolgen zu können. Prometheus ade, PTI ade. Shark will rise again!"

Ohne sich von den Bemerkungen der Abenteurer irritieren zu lassen, schreitet Derby rauchend zum zerschlagenen Sessel des Kommandanten und setzt sich. Einer der Replikanten tritt an den zufrieden grinsenden Mann heran und reicht ihm einen kleinen Kasten mit den Worten: "Hier ist die Fernsteuerung, Herr Derby. Wir gehen jetzt zur Feuerleitkonsole. Shark will rise again!"

Nachdem alle Personen, bis auf zwei Replikanten, Derbys Klon und die Gefangenen, die Brücke verlassen haben, kehrt Ruhe ein. In einer Ecke der Brücke sind Waffen und sonstige Ausrüstung der Charaktere zu entdecken. Der Klon öffnet die Fensterabschottung der Brücke und beginnt die Fernsteuerung zu bearbeiten. Ein Replikant dreht zwei der Brückenmonitore so weit, daß die gefangenen Jagdflieger das empfangene Bild gut beobachten können.

Achtung Spielleiter: Die restlichen Replikanten haben die noch einsatzfähigen Fächerlaser des Schiffs besetzt und warten auf etwaige Angreifer. Sollten die Abenteurer ein Enterkommando zu Hilfe gerufen haben, werden das Transportshuttle und auch eskortierende Jäger mit einem feurigen Willkommen begrüßt. Das Ziel der Shark-Fanatiker ist aber keinesfalls eine aussichtslose Raumschlacht. Die Wilhelm von Oranien nimmt langsam Kurs auf das schwarze Loch. Nach einer Weile beginnt das Schiff an Geschwindigkeit zu gewinnen. Die mahlende Schwärze des Strudels rückt bedrohlich näher. Sobald die Wilhelm von Oranien an Schub gewinnt beginnt auf der SS Saratoga hektisches Treiben. Enterkommandos werden zusammengestellt (falls nicht schon erledigt), Waffensysteme bemannt und alle verfügbaren Jäger um das Schiff gesammelt. Auf der Brücke des Shark-Flaggschiffs sind diverse Funkprüche der SS Saratoga zu hören, wie z.B.: "Alle verfügbaren Jäger bilden Sicherungskette um Hauptschiff!", "Erbitte Meldung von Shark-Schiff Wilhelm von Oranien!" oder "Wenn Sie nicht sofort die Maschinen stoppen, beginnen wir mit dem Beschuß!"

Die beiden Replikanten beobachten den Energiekäfig weiterhin mißtrauisch. Ausbruchversuche, lautes Schreien oder feurige Reden werden mit Schüssen vergolten.

Nachdem Derby den Funkempfang abgeschaltet hat, dreht er sich mit dem Sessel zu den abwartenden Spielercharakteren um, und grinst breit, mit einem nicht mehr zu unterdrückenden wahnsinnigem Funkeln in den Augen: "Wir

befinden uns bereits in der Gewalt unseres riesigen schwarzen Freundes. Der Container ist gerade ausgeklinkt worden. Der Ring, der daraus entsteht, wird nach der automatischen Entfaltung eine Hyperraumverbindung zwischen hier und Prometheus erstellen. Wie sagte Jonathan noch zu mir, bevor ich abgeflogen bin ... nur der Ring der Gehirne kann uns jetzt noch retten. Meine Zellbrüder sind alle tot, nur ich bin noch übrig. Die Gehirne sind der Schlüssel. Die Wissenschaftler von Shark bilden die Elite der Forschung. Dreck ... ich hasse ... PTI ... wird sterben ... alle werden zermalmt von der Elite des Konzerns Shark Investments. Der Wert des Lebens ist unbedeutend. Leben ... das Leben ist kostbar. Und doch werden so viele Blumen auf den Schlachtfeldern in der Galaxie untergewühlt und verreckt. Das Leben kennt kein Pardon."

Leise murmelnd dreht sich der Klon wieder zum Fenster, legt die Fernsteuerung beiseite und starrt regungslos auf das schwarze Loch: "Das Leben kennt kein Pardon. Das Leben kennt kein Pardon. Das Leben ... usw." Sollten die Replikanten von dem Verhalten ihres Befehlshabers irritiert sein, so lassen sie es jedenfalls nicht erkennen.

Derby reagiert ab jetzt weder auf die Rufe der Spielercharaktere noch auf die etwaigen Fragen der Replikanten (Spielleiter).

Macht hoch das Tor, macht weit die Tür

Auf den Monitoren bzw. durch die Brückenfenster können die Abenteurer erkennen, daß sich ein gigantischer Ring vor dem schwarzen Loch auffaltet. Nachdem die Konstruktion sich komplettiert hat, ist nach kurzer Zeit ein schwadenhaftes Wirbeln innerhalb des Kreises zu erkennen. Die schemenhafte Bewegung weicht einem grauen Nebel, der plötzlich den Planeten *Prometheus* (System *Chi 1 Orionis*, Nr. 38) zeigt. Für das geschulte Pilotenauge sind neben dem Himmelskörper einige Sternkonstellationen erkennbar, die den Heimatplaneten von PTI einwandfrei identifizieren. Nach zwanzig Minuten ist deutlich erkennbar, daß *Prometheus* seine angestammte Umlaufbahn verläßt und in Richtung des künstlichen Rings taumelt. Neben den Lauten des Entsetzens, die die PTI-Angestellten wohl von sich geben, ist auf der Brücke nur noch ein gutturales Kichern des Klons zu vernehmen. Nach weiteren zwanzig Minuten füllt *Prometheus* bereits den sichtbaren Bereich im Kreis aus. Auf einem der Monitore ist zu erkennen, daß die SS *Saratoga* die Verfolgung längst abgebrochen hat, um nicht in den unerbittlichen Sog des schwarzen Lochs zu geraten.

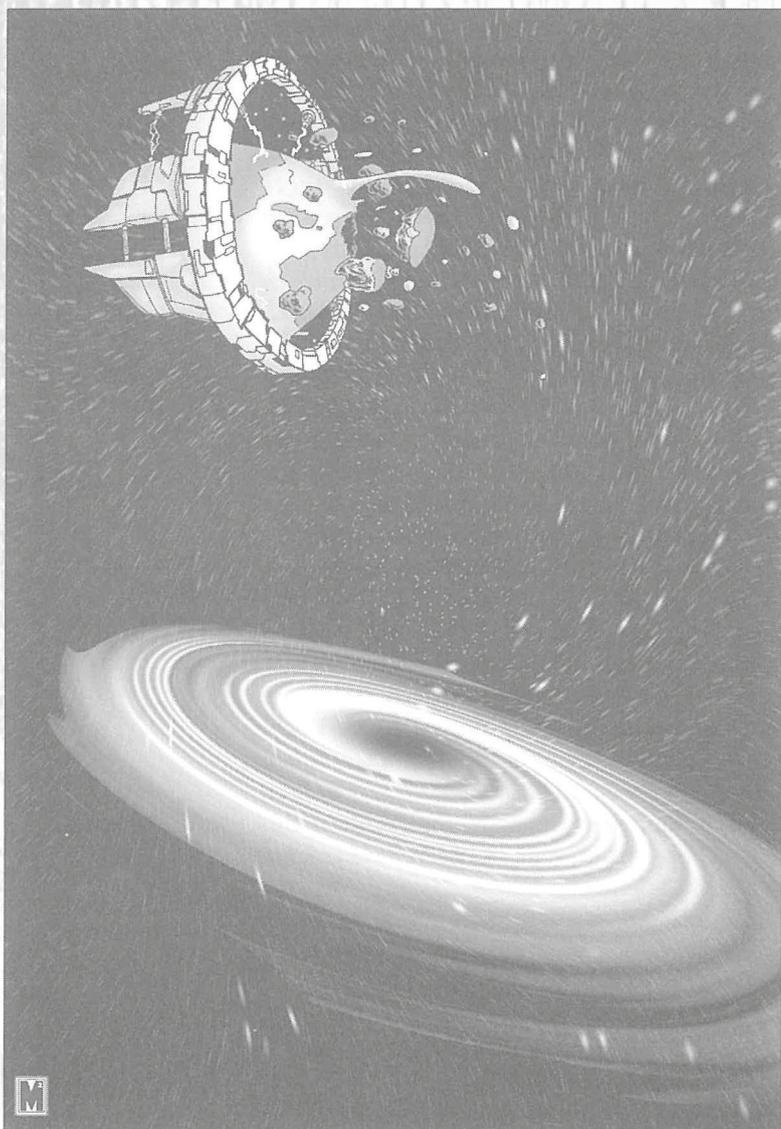


In dem Ring ist doch was zu sehen! Die Sternkonstellation kenne ich ...

Mike McCormick,
Pilot

Verdammt, Du hast recht. Das ... ist Pro ... Pro ... Prometheus. Dieser dreckige Halbaffe! Schaff die Gitter weg! Ich reiße ihm die Eingeweide mit 'nem stumpfen Löffel raus! Du wirst verrecken, Sharkbonze!

Lance Terring,
Pilot



Der Planet Prometheus schüttelt sich im Todeskampf.

Das Shark-Flaggschiff dagegen steuert immer noch auf geradem Kurs in Richtung des drohenden Strudels. Das Verhängnis nähert sich unerbittlich.

VIII. Mahlstrom

Plötzlich beginnt die *Wilhelm von Oranien* sich unter dem härter werdenden Griff des Schwarzen Lochs zu schütteln. Zuerst ist nur ein feines Vibrieren zu spüren, das sich aber langsam steigert. In den zitternden Monitoren ist zu erkennen, daß sich große Stücke aus dem Planeten Prometheus lösen und durch den künstlichen Kreis in den schwarzen Wirbel fliegen. Prometheus stirbt nun endgültig.

Das Flaggschiff dagegen wird immer stärker durchgeschüttelt. Nach kurzer Zeit wird der Raumer von einigen schweren Schlägen erschüttert. Aus der Decke lösen sich mehrere Elemente und die Replikanten stürzen auf den Klon zu, um ihn vor Verletzungen zu schützen. Sekunden später bricht die Energieversorgung in sich

Scheiße! Das Schiff bricht gleich auseinander! Nach Prometheus kommen wir an die Reihe!

Walter Ginley,
Pilot

zusammen. Das Licht verlöscht und der Energiekäfig versagt seinen Dienst. Die Charaktere sind frei und können agieren. Möchten die Abenteurer sofort fliehen, so ist der folgende Abschnitt *Alles von Bord* zu Rate zu ziehen. Sind die Rachegefühle stärker als der Fluchtgedanke, so ist im Handlungsablauf der Abschnitt *Rache ist Blutwurst* anzuwenden. Teilt sich die Spielergruppe in Flüchtende und Rachsüchtige, dann teilt der Spielleiter seine Gunst auf beide Gruppenteile auf.

Für die beiden folgenden Passagen ist es sehr wichtig, daß dramatische Musik, ein verdunkeltes Zimmer und bereitgehaltene Taschenlampen eingesetzt werden. Alle Beschreibungen sollten in atemloser Hektik vortragen werden, da die Ereignisse sich wahrhaft überstürzen.

Alles von Bord

Prometheus ist verloren, aber das eigene Leben kann man vielleicht noch retten. Die *Wilhelm von Oranien* taumelt, von furchtbaren Schlägen geschüttelt, dem Schwarzen Loch entgegen. Rötliches Notlicht glimmt auf, Trümmerstücke regnen von der Decke und die Piloten kriechen mühevoll auf das Brückenschott zu. Für den Weg zu den Einzeldockplätzen sind sechs erfolgreiche GES-Proben nötig. Auf dem Weg zu den Dockplätzen und bei den Schiffen sind keinerlei Replikanten zu entdecken.

Sind eine oder mehrere nicht bewältigt, so bleibt der betreffende Charakter in einer Notsituation zurück. Einbrechende Bodenteile, Trümmerstücke die von der Decke herabfallen, oder wegbrechende Wandpaneele lassen den Abenteurer in der Tiefe verschwinden usw. Findet sich ein todesmutiger Helfer, so hat dieser für den Rettungsversuch GES- oder STK-Proben (Auswahl des Spielleiters) erfolgreich zu bewältigen. Mißlingt eine solche Probe, befindet sich der tapfere Helfer in der gleichen Notsituation wie das Opfer.

Diejenigen Abenteurer, die die Jäger erreichen, besteigen das Cockpit und docken manuell ab. Für ein erfolgreiches Wendemanöver ist eine bewältigte Probe auf Pilot: *Kleinraumer* nötig. Mißlingt die Probe, so rast der Jäger unkontrolliert auf das Schwarze Loch zu und irgendwann splintern die Scheiben unter der unerträglichen Last. Das Vakuum holt sich noch eine weitere Seele. Gelingt die Probe hingegen, so muß der Pilot alle Energie auf den Antrieb umschalten, um überhaupt einen vernünftigen Schublevel zu kreieren. Doch auch diese Anstrengung ist vergebens. Die Anzeigen zeigen kritische Überlastung und der Antrieb heult in verzweifelter Anstrengung auf. Nach Minuten des heroischen Ringens schaltet das Antriebsaggregat automatisch ab, um eine Detonation zu vermei-

den. Wird die automatische Abschaltung durch eine erfolgreiche Probe auf *Computer bedienen* überschrieben, so verglüht das Schiff nach zwei Minuten vollständig. Schiffe ohne Antrieb und Personen in Schleudersitzen werden von dem grausamen Sog schließlich zerquetscht.

Rache ist Blutwurst

Rache sollte zwar kalt genossen werden, aber dafür ist jetzt keine Zeit. Im aufflammenden Notlicht ist Derby mit den beiden Replikanten zu erkennen. Der Konzernführer scheint von einem herabgefallenen Deckenstück eingeklemmt worden zu sein und seine Leibwächter versuchen, ihn zu befreien. Keine der drei Personen wird eine Annäherung der Charaktere bemerken. Die Abenteurer können sich aus ihrer herumliegenden Ausrüstung mit Waffen bestücken und die Dreiergruppe angreifen. Es ist dabei zu beachten, daß die *Wilhelm von Oranien* von den Anziehungskräften hin- und hergeworfen wird. Die Charaktere müssen für geplante Aktionen nun *GES*-Proben ablegen (Spielleiter). Die Replikanten sind von einem Angriff überrascht und versuchen, Derby mit ihren Körpern zu schützen. Die Verletzungen des Klons durch das Deckenelement sind schwerwiegend, die Attacken der Spieler-

charaktere werden ihm den Rest geben. Nach den beigelegten Rachegeleuten ist es für eine Flucht zu spät. Durch das Brückenfenster ist zu sehen, daß der künstliche Ring zerbricht, Planetenbrocken mit der *Wilhelm von Oranien* kollidieren und daß das Schiff sich gefährlich nahe vor dem Schwarzen Loch befindet. Das letzte, was die Abenteurer deutlich erkennen können, ist, daß das Brückenfenster Risse bekommt und schließlich mit einem trockenen Schmatzen zerbricht. Der grauenvolle Totenkampf der Anwesenden liegt nun in der unbarmherzigen Hand des Spielleiters.

IX. Das Ende und der Anfang

(Den Spielern zu verlesen)

"Blendende Helle, die sich langsam auf einen winzigen Punkt reduziert. Dann Stille und Schwärze. Der Tod riecht steril. Nichts durchbricht diese Barriere. (Dramatische Pause) Schwarze Kacheln. Weiße Kacheln. Schwarze Kacheln. Weiße Kacheln. Schwarze Kacheln. Weiße Kacheln. Menschen dürfen hier nicht sein. Niemals. Das ist eine uralte Regel. Seltsame Regel. Es ist überhaupt seltsam. Woher kommt dieses Bild? Die Wahrnehmung wächst. Es sind schwarze und weiße Bodenfliesen. Auf diesen Fliesen stehen Stühle. Es sind einfache Holzstühle. Auf diesen Stühlen sitzen Personen mit Pilotenuniformen. Die Uniformen haben ein PTI-Logo und in den Uniformen sehe ich Personen, die ich kenne. Es sind meine Kameraden aus der Staffel. Ist das hier der Vorräum zum Himmel? Warum dürfen Menschen hier nicht sein?"

Achtung Spielleiter: Oha, jetzt wird's mystisch. Hinter der Gewalt der Schwarzen Löcher liegt eine Zone, die für niedere Lebewesen nicht zugänglich ist. Die den Öffnungen zugeteilten Torwächter wehren jeden Eintritt ab und werfen ungebetene Gäste freundlich, aber bestimmt heraus. Sie geben sich dabei nicht zu erkennen. Das einzige, was die Spieler erhaschen können, bevor sie wieder auf dem Rückweg sind, ist eine blendende Helle, die sich langsam auf einen Punkt in der Entfernung verkleinert. Diese Erscheinung löst in je-



Im Cockpit zu sein ist die halbe Miete! Jetzt nichts wie weg. Mein Gott! Ich will einen Schreibtischjob!

Riccie Bogas,
Pilot

Die Antriebsaggregate geben auf. Ich hab' doch schon alle Energie umgeleitet. Hiiiiilfe! Was soll ich tun? Basis! Basis!

Walter Ginley,
Pilot



Schwarz? Weiß?
Was soll das? Wo
bin ich?

Ace McKay,
Pilot

Da ist ja die
Staffel wieder,
komplett angetre-
ten. Schön.
Eigentlich sollten
wir alle tot sein
und gerade den
Feinwaschgang im
Schwarzen Loch
mitmachen. Was
geht hier vor?

Boris Radinow,
Pilot

Eben noch
gekachelter Raum
und jetzt wieder
im Cockpit. Wie
geht das? Der
erste Befehl an die
Staffel ist: Ver-
nichtung der
Wilhelm von
Oranien. Schießt
alles zu Klump!
Laßt nichts übrig!
Befehle von der
Basis werden
ignoriert! Ich
übernehme die
volle Verantwor-
tung!

Boris Radinow,
Pilot

dem Charakter ein Gefühl der Ruhe aus, das nicht näher erklärbar ist. Weitere Details zu diesem Themenkomplex werden in einem zukünftigen Band näher behandelt.

Es ergreift die Eindringlinge eine Vorstellung eines Raums (7 x 7 Meter) mit weißen und schwarzen Bodenfliesen aus handelsüblicher Titankeramik. Die Wände sind undurchdringlich schwarz und sie scheinen sich, wie ein Vorhang im Wind, leicht zu bewegen. Ein Abenteurer kann sich oder andere Gegenstände nur bis auf 20 cm an eine dieser Wände heranzubewegen. Die Holzstühle sind einfach gehalten und nicht am Boden befestigt. Die Sitzgelegenheiten lassen sich allerdings nur am Boden herumschieben und nicht hochheben. Alle Bewegungen, die die Abenteurer ausführen wollen, sind verlangsamt, wie z.B. bei starkem Gegenwind.

Nach einer Weile scheint eine der Wände zurückzuweichen und gibt weitere Kacheln in gleicher Musterung frei. Nach einigen Metern erscheinen mehrere Treppenstufen, die direkt in der schwarzen Wand verschwinden.

Besteigt ein Spielercharakter die Treppe oder wird ein Gegenstand dorthin geworfen, so verschwindet dieser aus dem Sichtfeld der übrigen Abenteurer. Jede Person, die auf der Treppe verschwindet, befindet sich in einer Zeitschleife, die von den Torwächtern angelegt worden ist. Sind nun alle Gruppenmitglieder auf die Treppe gestiegen, passiert folgendes: Die Piloten befinden sich unverletzt und mit korrekter Ausrüstung in ihren Jägern. Vor sich sehen sie deutlich das Schwarze Loch, die still im Raum liegende *Wilhelm von Oranien* und hinter sich die *SS Saratoga*. Alle bordeigenen Meßgeräte bestätigen diese Beobachtungen präzise. Der Funk knackt kurz, *Spielhilfe 7* wird auf den Monitoren eingespielt und alle Piloten hören folgende Durchsage: "Achtung, hier Basis. Das Untersuchungsergebnis ist eine nähere Erkundung wert. Es scheint die *Wilhelm von Oranien* zu sein. Ehemaliges Flaggschiff von *Shark-Investments*, das gegen Ende der Konzernkriege spurlos verschwunden ist. Fliegen Sie das Schiff an und drehen Sie eine Erkundungsrunde. Stellen Sie keine feindseligen Aktivitäten fest, so dockt Ihre Staffel an den Einzelplätzen an und führt die Erkundung im *Shark-Schiff* selbst fort. Sammeln Sie alles an Informationen. Jedes Detail könnte wichtig sein. Bei Feindberührung setzen Sie sich sofort ab. Wiederhole: kein unnötiger Heldenmut! Over!"

Alle Spieler befinden sich nun wieder in Kapitel IV. *Das Schwarze Loch* auf Seite 14. Alle danach geschehenen Erlebnisse sind nur in den Köpfen der Spieler präsent! Nachfolgend sind die häufigsten Spielerreaktionen mit den entsprechen-

den Konsequenzen aufgeführt. Natürlich hat der Spielleiter jede Freiheit, die Ereignisse nach eigenem Wunsch abzuändern.

Die Zeitschleife und die Folgen

Durch die erlebte Zeitverschiebung kann es zu den seltsamsten Reaktionen unter den anwesenden Spielern kommen. Nicht wundern, lieber Spielleiter, einfach zurücklehnen und genießen . . .

Angriffsformation

Reaktion: Nachdem die Gruppe die Situation realisiert hat und eventuelle Unterhaltungen über einen separaten Kampfkanal stattgefunden haben, befiehlt der Staffelführer den sofortigen Angriff auf die *Wilhelm von Oranien*. Selbst Befehle oder Anweisungen über Funk werden durch die Spieler ignoriert. Sie lassen erst vom Flaggschiff ab, wenn der Container in Trümmern dahintreibt und das Schiff weitgehend zerstört ist.

Konsequenz: Der Empfang an Bord der *SS Saratoga* ist eisig. Die Testpiloten werden sofort inhaftiert und von mehreren Personen 1W20+18 Stunden verhört. Nachdem die festgesetzten Piloten alle ungefähr das gleiche erzählen, ist die Schiffsführung verwirrt. Das Strafmaß wegen Ungehorsam und Zerstörung wichtiger Fundstücke geht von Abkommandierung auf einen Müllfrachter (siehe Modul *SS Collector* ab Seite 39) bis hin zur Unterbringung auf einem Strafplaneten. Der Spielleiter hat hier das letzte Wort.

Flucht

Dieser Abschnitt ist eine mögliche Fortsetzung von *Angriffsformation*.

Reaktion: Nachdem die Spieler die *Wilhelm von Oranien* in Trümmer geschossen haben, packt die Gruppe plötzlich die Angst vor den Konsequenzen. Die Staffel beschließt zu fliehen. Es wird ein Sprungpunkt für die Prototypen errechnet und los geht's . . .

Konsequenz: Da die Staffel weit von jedem menschlich besiedelten Planeten entfernt ist, muß hier der Spielleiter eingreifen. Die Jäger verfügen nur über 3 Laesumblöcke. Diese reichen bei weitem nicht, um wieder zu bekannten, menschlich besiedelten Planetensystemen zu kommen. Der Spielleiter hat jetzt mehrere Möglichkeiten. Es kann einen Sprungunfall inszeniert werden, bei dem die Spieler an einem beliebigen, dem Spielleiter genehmen Punkt wieder auftauchen. Oder die Gruppe trifft im Hyperraum auf *Ravenfall* (siehe Modulband *Ravenfall*) und erlebt dort weitere Abenteuer. Es ist auch möglich, die Spielercharaktere im Raum stranden zu lassen, die Abenteurer schlüpfen in die Kälteschlafkammern und werden

durch ein besonderes Ereignis (oder einen Besuch) geweckt. Welche Option auch gewählt wird, alle Charaktere werden ab sofort mit einem TSU-weiten Haftbefehl (*schwerer Diebstahl von Konzerneigentum, mutwillige Zerstörung von Beweismitteln/Fundstücken des Konzernkriegs, Verstoß gegen zahlreiche Konzernrichtlinien, Totschlag von Kriegsgefangenen*) gesucht.

Wiederholung

Reaktion: Die Staffel dockt auftragsgemäß wieder an und versucht, die Abläufe an Bord zu ihren Gunsten zu ändern.

Konsequenz: Diese Option ist in den zahlreichen Testspielen von den Spielern niemals gewählt worden. Der Spielleiter hat hier die lustige Aufgabe, gnadenlos zu improvisieren. Viel Glück wünscht dabei der Autor . . .

Banzai

Reaktion: Die Staffel hat ihren wagemutigen Tag, ignoriert die Befehle der *SS Saratoga* und fliegt direkt in das Schwarze Loch hinein.

Konsequenz: Natürlich finden hier die Spieler ihren Tod, sehen/fühlen die blendende Helle wieder und wachen in dem Raum mit dem schwarzweiß gekachelten Boden auf. Diesmal werden die Charaktere aber von einer außerordentlich ungnädig klingenden Stimme angesprochen: "*Sterbliche! Dies ist keines Eurer Kinderspiele, die Ihr sonst Kriege zu nennen pflegt. Wenn Ihr denkt, auf diese Art den Zugang zu dieser Sphäre zu erzwingen, so habt Ihr Euch furchtbar getäuscht. Wir werden uns niemals mehr sprechen!*"

Das nächste, was die Spielergruppe mitbekommt, ist, daß sie wieder alle in ihren Jägern sitzen. Wo und wann ist dem Spielleiter überlassen. Denkbar ist z.B. in einer Sonne (sehr böse Lösung), im Asteroidengürtel von *Hanse* (mit angreifenden Piraten), in einer großen Raumschlacht während des Konzernkriegs oder vielleicht im Jahr 2001 im Orbit der Erde.

X. Anhang

Fakten zum schwarzen Loch

Bereits im Jahr 1939 terranischer Zeitrechnung wurde die Existenz schwarzer Löcher als instabile Endkonfiguration massereicher Sterne erörtert. Die schon damals bekannte Alternative beschränkte sich auf weiße Zwerge und Neutronensterne.

Objekte, die die Endphase ihrer Sternentwicklung erreichen (Massezunahme), vermögen dem Druck der Neutronen der Gravitation nicht das Gleichgewicht halten. Als Folge dieser Gleichgewichtsstörung kollabiert der Stern, bis er schließlich fast punktförmig wird.

In der Anfangsphase des Zusammenbruchs ist die von der freigesetzten Gravitationsenergie herrührende Strahlung noch beobachtbar. Aufgrund der Abnahme des Sternradius wird das zu überwindende Schwerefeld des Sterns immer größer. Dies hat eine zunehmende Verdunklung des kollabierenden Systems zur Folge. Die kritische Grenzgröße ist der sogenannte Schwarzschild-Radius. Er ist erreicht, wenn die Entweichgeschwindigkeit gleich der Lichtgeschwindigkeit wird, d.h., wenn kein Signal die Sternoberfläche mehr verlassen kann. Alle Vorgänge, die sich innerhalb des Schwarzschild-Radius ereignen, bleiben dem Beobachter generell unzugänglich. Für den Betrachter gibt es eigentlich keinen sichtbaren Himmelskörper, sondern nur eine Deformation des Raums. Diese ist am Gravitationsfeld erkennbar, das alles schluckt, was in seine Nähe gerät, und aus dem nichts herauskommt.

Der Existenznachweis schwarzer Löcher gestaltet sich als schwierig. Drei mögliche Kandidaten für Röntgendoppelsternsysteme sind *Cygnus X-1*, *Circinus X-1* und *GX 339-4*. Aus den folgenden Bruchstücken kann möglicherweise auf ein Vorhandensein geschlossen werden:

1. Bahnbewegung eines normalen Sterns in einem Doppelsternsystem, wobei der Partner ein schwarzes Loch ist.
2. Strahlung von Materie, die in ein schwarzes Loch hineinstürzt (Emission von Röntgenstrahlung).

Die Prototypen

Alle Prototypen entstammen PTI-eigenen Forschungslabors und sollen in diesem Einsatz auf Tauglichkeit geprüft werden. Die größte Neuerung ist ein hyperraumtauglicher Zusatzantrieb, der diese Jäger zu einem universellen und weitreichenden Waffensystem macht.

Neben den herkömmlichen Steuerungsmöglichkeiten ist ein System an Bord, das eine Flugsteuerung per Gedankenimpuls ermöglicht. Dazu muß ein in der Kopfstütze eingelassenes Neuronnetz über den Kopf gelegt und eine WIK-Probe erfolgreich bestanden werden. Danach sind alle Piloten- und Kanonierproben für den Jäger mit einem Modifikator von -10 (kritisch gelungene Probe: -15) zu absolvieren. Gelingt die Probe nicht, so kann der Pilot das Schiff nur mit den normalen Steuerungsvorrichtungen fliegen. Mißlingt die Probe hingegen kritisch, ist die Neuronalkontrolle nur nach einem Wartungseinsatz eines autorisierten Technikers wieder verwendbar zu machen. Die normalen Schiffskontrollen werden in diesem Modus nicht benutzt.

Schiffsdaten:

Typ: Powerwave Jäger Prototyp IIa



Für die wissenschaftliche Sache würde ich die gesamte Schiffsbesatzung opfern, Frau Kapitän. Es ist das erste Mal, daß ein menschliches Wesen zu einer solchen Naturerscheinung durchgedrungen ist. Aber was erzähle ich das überhaupt . . .

*Dr. Tedeum,
Wissenschaftler*

Ihre Meinung ist Ihre Meinung. Meine Besatzung ist meine Besatzung. Sie können ja Ihre Weißkittel in einer Sonde direkt ins Zentrum schießen.

*Freya Rasmus,
Kapitän*

Nie wieder Zigaretten im Cockpit! Sobald der Rauch im Dogfight in die Augen geht, hast Du ein massives Problem. Fast wie ein Blindflug.

Lance Terring,
Pilot

Mit den Abzeichen fühlt man sich wie ein Mensch. Die Zeit als saudummer Rekrut ist endlich vorbei. Jetzt können wir jede Latrine benutzen, ohne an das nachträgliche Reinigen zu denken.

Boris Radinow,
Pilot

Banditen auf zwei Uhr! Keilformation mit Feuererlaubnis!

Boris Radinow,
Pilot

Besatzung: 1 Pilot (Zuladung bis 400 kg)
Größe: Länge inkl. Triebwerke 9,2 m, Breite 4,8 m, Höhe 2,0 m

Antrieb: Nakajima Lineartriebwerk GW3 (Beschleunigung 5, Reichweite 38,0 AE), PTI Sprunggenerator DZ IV/2 (3 Laesumblöcke Zuladung, Reichweite 20 Lichtjahre)

Waffen: 1 Fächerlaser, 2 Bugtorpedorohre
Extras: Raumabtastung, Neuronalkontrolle, Lebenserhaltung und Kälteschlafmodul im Cockpit integriert, Andockmodul (auf der Unterseite des Cockpits)

Tips für Raumkämpfe

Im vorliegenden Modul spielen großartige Raumkämpfe keine vordringliche Rolle. Sollten jedoch Entscheidungen nötig sein, so kann man entweder die Raumkampfgeln im Quellenband *Overkill III* verwenden oder mit normalen Fertigungsproben *Pilot: Kleinraumer* bzw. Widerstandsproben mit der vorgenannten Fertigkeit improvisieren.

Die Ausbildung zum Raumpiloten

Interessierte Personen können bis zu einem Maximalalter von 18 Jahren eine Ausbildung zum Raumpiloten bei PTI oder einer Privatakademie beginnen. Die Lehrpläne unterscheiden sich nur in Feinheiten. Raumpiloten in Ausbildung werden von den Kursleitern mit dem Titel Kadett angesprochen. Jeder Frischling kann bei Spielbeginn 35 echte Flugstunden aufweisen. Der Spielleiter entscheidet, ob sich der Abenteurer bereits in der Ausbildung einen *Rufnamen (Callsign)* erworben hat. Die Durchfallquote der Kadetten liegt bei PTI um 40% und bei Privatakademien bei 30%. Ein frisch ausgewürfelter Charakter der Klasse *Raumpilot* hat diese Ausbildung gerade abgeschlossen und fiebert seinem ersten Flug in voller Eigenverantwortung entgegen.

Freie Raumpiloten: Es gibt außer der Bezahlung der Kursgebühr keine besondere Aufnahmebedingung (19700 EH ohne Kost und Logis). In allen freien Akademien wird kein großer Wert auf die politische Ausbildung der Kadetten gelegt und die Kurse konzentrieren sich eher auf die Führung von Handelsschiffen jeglicher Art. Das Training von Kampfeinsätzen wird nur oberflächlich gestreift. Die Kursdauer richtet sich nach der Auffassungsgabe eines jeden Kadetten, der Richtwert ist ein halbes Jahr. Ein Kurs setzt sich aus drei Bausteinen zusammen: *Grundausbildung*, *Flugtraining* und *Prüfungsblock*. Die Grundausbildung beinhaltet körperlichen Feinschliff, Falltraining mit bis zu 7g Belastung, Schwerelosigkeit und Theorieblöcke. Schiffswartung und -aufbau, Flug- und Dockmanöver mit Ausbilder, Alleinflüge und Notsituationen sind die Inhalte des Flugtrain-

ings. Im Prüfungsblock werden die praktischen und theoretischen Kenntnisse von staatlich zugelassenen Prüfern getestet. Erreicht der Prüfling mindestens eine Erfolgsquote von 70%, so steht der offiziellen Berufsausübung nichts mehr im Wege.

PTI-Raumpiloten: Die Ausbildung bei PTI ist kostenlos, erfordert aber das Bestehen einer umfangreichen Eignungsprüfung in körperlichen und geistigen Bereichen. Wird ein Kadett für befähigt gefunden, so wird er zur zuständigen Zentralbehörde gebracht. Dort muß er erst einmal einen 24-stündigen politischen Belastungstest mit einem *InSic*-Beauftragten durchstehen. Nur bei einem positiven Bescheid der Inneren Sicherheit wird der Kadett zum Raumträger *Kondylis*, dem Schulungsschiff von *Prometheus Technical Industries*, überstellt. Dieser Träger ist das offizielle Schulungszentrum des Konzerns. Die Ausbildung hat ein Normzeitfenster von acht Monaten. Der Ausbildungsweg gliedert sich in fünf Bereiche: *Grundausbildung*, *Politikausbildung*, *Flugtraining*, *Waffentraining* und *Prüfungsblock*. Grundausbildung und Flugtraining bieten die gleichen Inhalte wie bei den privaten Akademien. In der Politikausbildung bekommen die Kadetten den allgemeinen Geschichtsverlauf der Menschheit aus der Sicht des Konzerns und die politischen Eckpunkte der geltenden *TSU*-Politik eingetrichtert. Das Waffentraining teilt sich in Einführung der Bedienung von Waffenkonsolen auf Groß- und Kleinraumern, Schießübungen mit Energiewaffen zum persönlichen Schutz und Flugmanöver in Kampfsituationen. Im abschließenden Prüfungsblock werden die erworbenen Kenntnisse von konzerneigenen Prüfern abgeprüft. Kommt ein Kadett auf eine Erfolgsquote von mindestens 85%, so gehört er ab sofort zur *PTI-Flugbereitschaft*. Die neuen Raumpiloten werden je nach Eignung und Bedarf im Konzern eingesetzt.

Forschungsakte Portal

Egmont Shark entwickelt im Jahr 2038 ein richtungsweisendes Antriebsaggregat. Mit seinem Freund *Jan Vermeer*, einem Gravitationsexperten, gründet er 2040 den Konzern *Shark Investments*. Mit der Zeit kommen mehrere Geschäftsfelder, wie z.B. Gentechnik, hinzu. Eine der vielfältigen visionären Ideen von *Egmont Shark* war die Vorstellung, weite Entfernungen in Sekunden zurückzulegen. Deshalb hat *Shark Investments* schon frühzeitig zur Erforschung von revolutionären oder spektakulären Ideen einen Laborkomplex eingerichtet, der den genialsten Köpfen eine Forschungstätigkeit ohne Zeitdruck oder Beschränkung ermöglichen sollte. Diese Einrichtung ist als Agrarforschungslabor getarnt gewesen und

während der Bombardierung Oraniens völlig vernichtet worden. Es haben dort brillante Köpfe wie z.B. *Dr. Raziv Shurler*, *Prof. Dr. Arthur Steinbrecher*, *Dr. Patric Gheusen* und *Dr. Dr. Giesbert Shark* geforscht.

Die Entdeckung der Portaltechnik fußt auf den Arbeiten von *Hero Shark*, dem Enkel des Konzerngründers. Der umtriebige Enkel hat auf seinen wissenschaftlichen Erkundungen auf Oranien eine naturwissenschaftliche Entdeckung gemacht, die eine Sensation darstellen sollte. Dieses Geheimnis hat Shark aber wohlweislich unter Verschluss gehalten. Im Gebirgsmassiv *Kronenzacken* stieß er in einem Höhlensystem (später als *Wilhelmshöhe* ausgebaut) auf ein Lebewesen, das eine ständige Verbindung zum Hyperraum offengehalten hat. Nach umfangreichen Untersuchungen und Messungen kam Hero Shark zu der Erkenntnis, daß dieser Organismus sich anscheinend von elektrischen Schwingungen oder emotionalen Strömungen ernährt. Der Enkel des Konzerngründers arbeitete bis zu seinem Tod an der Erforschung dieses Phänomens. Durch Probenentnahmen und Nachzüchtungsversuche wurden die vom Parasiten ausgesandten meßbaren Wellen soweit enträtselt, daß eine Navigationsbestimmung möglich wurde. Damit waren Reisen im Hyperraum ohne Laesumeeinsatz theoretisch möglich. Alle Labortestreihen haben diese Theorie bestätigt. Der erste und einzige Prototyp eines solchen Portals, der noch mit Laesumunterstützung arbeitete, mußte, ist mit der *Wilhelm von Oranien* kurz vor Ende des Konzernkriegs verschollen. In diesen Ring wurden unter größter Geheimhaltung Gehirne von komatösen Menschen eingesetzt, um die codierten Wellen mit Emotionsschwingungen zu unterstützen. Der Parasit in der *Wilhelmshöhe* hat bis zur Bombardierung von Oranien ein permanentes Tor zwischen *Oranien* (*System van Maanens Stern*, Nr. 127) und *Abyss* (*System Tau Bootis*, Nr. 82) aufrechterhalten, so daß ungeschützte Lebewesen und auch Maschinen unbeschadet durchschreiten konnten.

Das entwickelte Verfahren im Experimentalstadium funktioniert wie folgt: Es handelt sich dabei um ein Tor im Normalraum (Punkt A), welches eine ständige Verbindung zu einem weit entfernten Ort offenhalten soll (Punkt B). Es ist dazu keine spezielle Installation an Punkt B notwendig. Das Portal kann somit von beiden Seiten benutzt werden. Der technische Punktbestimmungscomputer der Installation an Punkt A bekommt einen dreidimensionalen Punkt (per Lasertrade) einprogrammiert, der mit einem Distanzschlüssel versehen wird. Danach werden die im Ring eingelagerten Wellenmuster für den Parasiten freigesetzt. Sobald eine der Kreaturen sich am vorausberechneten Punkt ange-

dockt hat, wird die Stimulation der eingelagerten Hirne eingeleitet, um dem Lebewesen Nahrungsschwingungen zuzuleiten. Daraufhin öffnet sich ein stabiler Zugang im Hyperraum. Damit dieser nicht nach dem Eintritt eines Objekts wieder geschlossen wird (wie in der klassischen Raumfahrt üblich), sorgen die Hirnströme für eine Kettenreaktion, die den Durchlaß offen hält. Zum Zeitpunkt der Auslöschung von Oranien haben die Wissenschaftler an Problemlösungen für einen pietätvolleren Energienachschub gearbeitet.

XI. Nichtspielercharaktere

Besatzung der SS Saratoga

Führungsgewalt SS Saratoga

Bitte verwenden Sie bei Bedarf die Werte eines Raumpiloten aus dem *Grundregelwerk*, Kapitel *Für den Spielleiter*. Kapitän und Offiziere haben Zugang zu allen Schiffsbereichen.

Kapitän *Freyja Rassmus* (45 Jahre)

1. Offizier *Karl Armbruster* (41 Jahre)

2. Offizier *Tristan Paruscke* (39 Jahre)

Techn. Offizier *Andrea Klondike* (38 Jahre)

Bordarzt *Bill Crimson* (46 Jahre)

Mannschaft SS Saratoga

Die Mannschaft versieht alle an Bord anfallenden Aufgaben. Es befinden sich Techniker, Mediziner, Wissenschaftler, Sicherheitspersonal, Köche usw. an Bord. Die Crewmitglieder haben eine Zugangserlaubnis, die auf ihre Arbeits- und Schlafbereiche beschränkt ist. Bitte verwenden Sie bei Bedarf die Werte des jeweiligen NSC aus dem *Grundregelwerk*, Kapitel *Für den Spielleiter*.

Das Sicherheitspersonal des Schiffes ist jeweils mit Energiepistole (*Walter "Meteor"*) und Schockstab bewaffnet und patrouilliert immer zu zweit durch die Schiffsbereiche. Es sind insgesamt 24 Sicherheitsleute an Bord, die im Dreischichtbetrieb arbeiten.

Die 15 Wissenschaftler schotten sich von der restlichen Mannschaft weitgehend ab. An Bord sind *Dr. Indira Udahara*, *Dr. Percy Milton*, *Prof. Dr. Erwin Preuß*, *Dr. Andreas Feinlechner*, *Dr. Andreas Büchting*, *Dr. Vassili Zacharow*, *Dr. Eugène Sachot*, *Dr. Mary Yale*, *Dr. Joachim Ottomar*, *Dr. Matthias Oppelt*, *Dr. Samuel Breitscheider*, *Dr. Undine Klagfurter*, *Dr. Sigrid Pettrup*, *Dr. James Fenmoore* und *Dr. Sabine Wolter*.

Sollten im Spiel spontan Namen von Besatzungsmitgliedern nötig sein, so kann man sich in folgender Liste einfach Beispiele herausuchen: *Georg Astmann*, *Paul Blenheim*, *Eleonore Böchter*, *Phil Carver*, *Sam Davenport*, *Susanne Döttger*, *Horst Essen*, *Albert Friederich*, *Jack Godgrave*, *Oliver Grothe*, *Ferdinand Hal-*



Wenn das Verfahren perfektioniert ist und die Energieversorgung nach ethischen Gesichtspunkten ausgerichtet ist, können wir das Problem der Raumüberwindung als erledigt ansehen.

Hero Shark,
Wissenschaftler

Sir, einen Moment bitte. Laut Ihrer Klassifikation haben Sie auf diesem Deck keine Zugangserlaubnis. Ich werde Sie zum Fahrstuhl begleiten müssen.

Harro Gonzke,
Sicherheitsmann

Die Newbies sind ja goldig. Ich denke, wir werden den Kleinen noch ein wenig Nachhilfe in Coolness geben müssen.

Barry Degan,
Pilot

Gotcha! Den habe ich sauber zerlegt. Oha, wer taucht denn hier in meinem Waffenbereich auf? Du bist gleich tot, auch wenn Du's noch nicht ahnst.

Nina Kaltenbrunn,
Pilotin

Dieses Projekt repräsentiert mein Leben. Ich werde nicht erlauben, daß es im Versuchablauf Pannen gibt. Ich darf das nochmal deutlich wiederholen: Fehler-toleranz Null!

Dr. Tedeum,
Wissenschaftler

ter, Patrick Hiller, William Holebrooke, Sal Jariv, Trevor Jenkins, Dieter Kappenberg, Bernie Konstantin, Harold Kupper, Tom Lentz, Juan Olivero, Jan Olsson, Brigitte Paerch, Melrose Potter, Klaus Rottmann, Luigi Sanchez, Werner Schutz, Alan Watzlawik, Peter Winston, Bud Zeckter.

Testpiloten

Die an Bord befindlichen Testpiloten bestehen aus der Spielergruppe und fünf weiteren Raumpiloten, die schon einiges an Flug- bzw. Kampferfahrung gesammelt haben. Bitte verwenden Sie bei Bedarf für die NSC die Werte eines Raumpiloten aus dem Grundregelwerk, Kapitel Für den Spielleiter. Die Werte für Kanonier und Pilot: Kleinraumer liegen bei den Veteranen jeweils bei 92%. Die Testpiloten haben Zugangserlaubnis für das Mannschaftsdeck und den Hangarbereich.

Liste Veteranen:

Pilot Barry Degan

(39 Jahre, Callsign Tracer, Staffelführer)

Pilot Zeb Festhuhn

(42 Jahre, Callsign Chicken)

Pilot Ludwig Büchert

(35 Jahre, Callsign Thunderboy)

Pilot Mike Habicht

(37 Jahre, Callsign Impact)

Pilot Nina Kaltenbrunn

(39 Jahre, Callsign Witch)

Dr. Hippolyt Tedeum

Während des Konzernkriegs wissenschaftlicher Mitarbeiter des Forschungsstabes für Antriebs-techniken und Ex-Leiter der PTI-Forschungsgruppe "Black Hole". Die offizielle Kündigung in der Personalakte von PTI ist für den 01.12.2244 verzeichnet und die nachfolgende Gründung der Firma Unlimited Research ist für den 03.12.2244 eingetragen. Der Wissenschaftler ist ein humorloser und fanatischer Mann, dem die Erfüllung der Forschungsmission über alles geht. Der Doktor hat Zugang zu allen Schiffsbereichen. Der Forschungsbereich umfaßt 15 Wissenschaftler.

Aussehen: kleinwüchsig, Glatze, verkniffener Gesichtsausdruck.

Eigenschaften: cholerisch, hektisch, genial.

Hippolyt Tedeum (51 Jahre):

STK 55, GES 63, WIK 96, KON 59, AUS 63, ERF 94, GEW 83, INT 94. "Anthropologie" 80%, "Chemie" 90%, "Computer bedienen" 77%, "Geologie" 56%, "Geschichte" 69%, "Physik" 90%, "Raumnavigation" 88%, "Raumsprungtechnik" 87%, "Wahrnehmung" 61%, "Energiepistole" 44%. B 6m/Phase, GZ 84, PP 20, Basis-TP 12, SB 0, Rüstung 0.

Ausrüstung: Laptop, PTI-ID-Karte.

Besatzung der Wilhelm von Oranien

Jonathan Derby

Die Charaktere können auf der im schwarzen Loch gestrandeten Wilhelm von Oranien auf Jonathan Derby treffen. Es ist sehr wichtig, daß der Spielleiter offen läßt, ob es sich um den richtigen Derby oder nur um einen seiner Klone handelt. Faktisch ist es aber nur ein Klon des Konzernführers von Shark. Der Mann strahlt bei genauer Betrachtung eine stabile Form des Wahnsinns aus und sucht manisch nach einem Ausweg aus seinem Gefängnis und nach einem erfolgreichen Abschluß der ursprünglichen Portal-Mission. Alle an Bord befindlichen Replikanten sind völlig auf ihn konditioniert.

Aussehen: aufgeschwemmt, schwarzes Haar, Sorgenfalten auf der Stirn.

Eigenschaften: freundlich, charmant, Zigarren-raucher, wahnsinnig (nicht sofort erkennbar!).

Jonathan Derby (Klon/11 Jahre):

STK 60, GES 74, WIK 90, KON 64, AUS 58, ERF 145, GEW 84, INT 93. "Anthropologie" 82%, "Botanik" 88%, "Chemie" 88%, "Computer bedienen" 83%, "Physik" 88%, "Psychologie" 79%, "Taschenspielertricks" 67%, "Wahrnehmung" 80%, "Energiepistole" 60%. B 7m/Phase, GZ 44, PP 19, Basis-TP 13, SB 0, Rüstung 1W4+1.

Ausrüstung: Traveller-Coat, Laptop, Energiepistole Walter "Meteor", Shark-ID-Karte.

Replikanten

Die Besatzung des Shark-Flaggschiffs besteht ausschließlich aus Replikanten. Diese sind komplett auf Jonathan Derby konditioniert. Ein Verrat an Shark oder ihrem Befehlshaber ist völlig ausgeschlossen. Nach der Auseinandersetzung mit der Besatzung sind noch acht Replikanten am Leben.

Aussehen: blond, groß, muskulös, ebene Gesichts-züge.

Eigenschaften: emotionslos, ihrem Befehlshaber treu ergeben.

Replikant (Leibwache J. Derby):

STK 100, GES 100, WIK 60, KON 100, AUS 60, GEW 84, INT 50. "Ausweichen" 55%, "Springen" 84%, "Wahrnehmung" 80%, "Maschinenpistole" 75%, "Stunner" 80%, "Kampfsport" 90%. B 8m/Phase, GZ 70, PP 12, Basis-TP 20, SB +2W4, Rüstung 1W4+1.

Da alle Replikanten an Bord neben dem Wachdienst auch als Techniker, Mediziner, Brücken-offiziere etc. ihren Dienst tun, sind die dafür benötigten Fertigkeiten jeweils mit einem Wert von 77% anzusetzen.

Ausrüstung: Traveller-Coat, Maschinenpistole Shark "Shredder", Stunner Shark "Morpheus", Shark-ID-Karte.

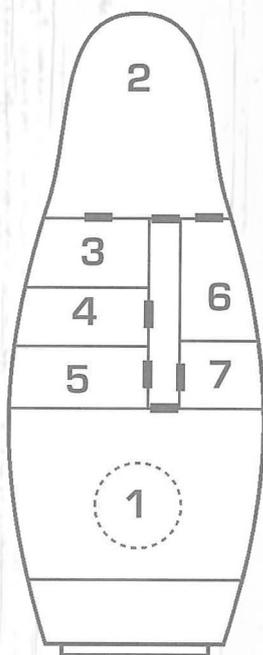


SS Saratoga

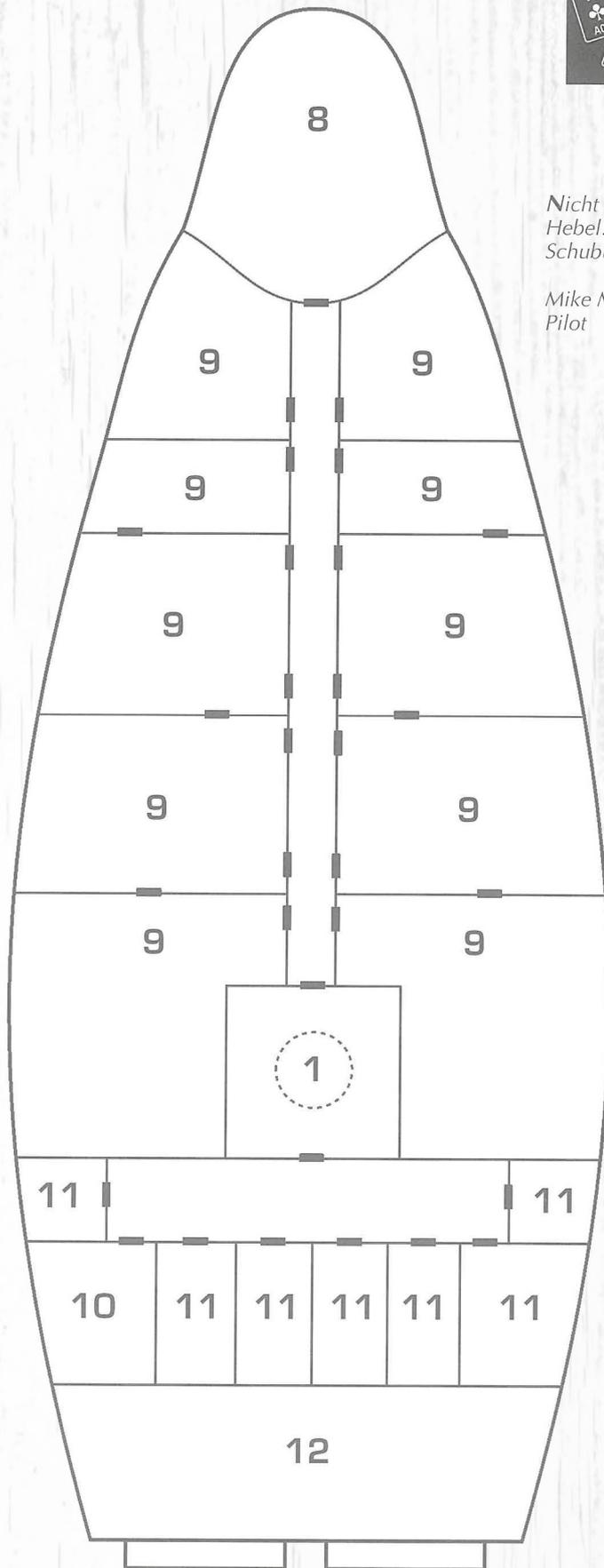
umgebauter Standardliner,
3 Fächerlaserbatterien,
4 Torpedoschächte,
120 Mann Besatzung.

*Nicht diesen
Hebel! Das ist die
Schubumkehr...*

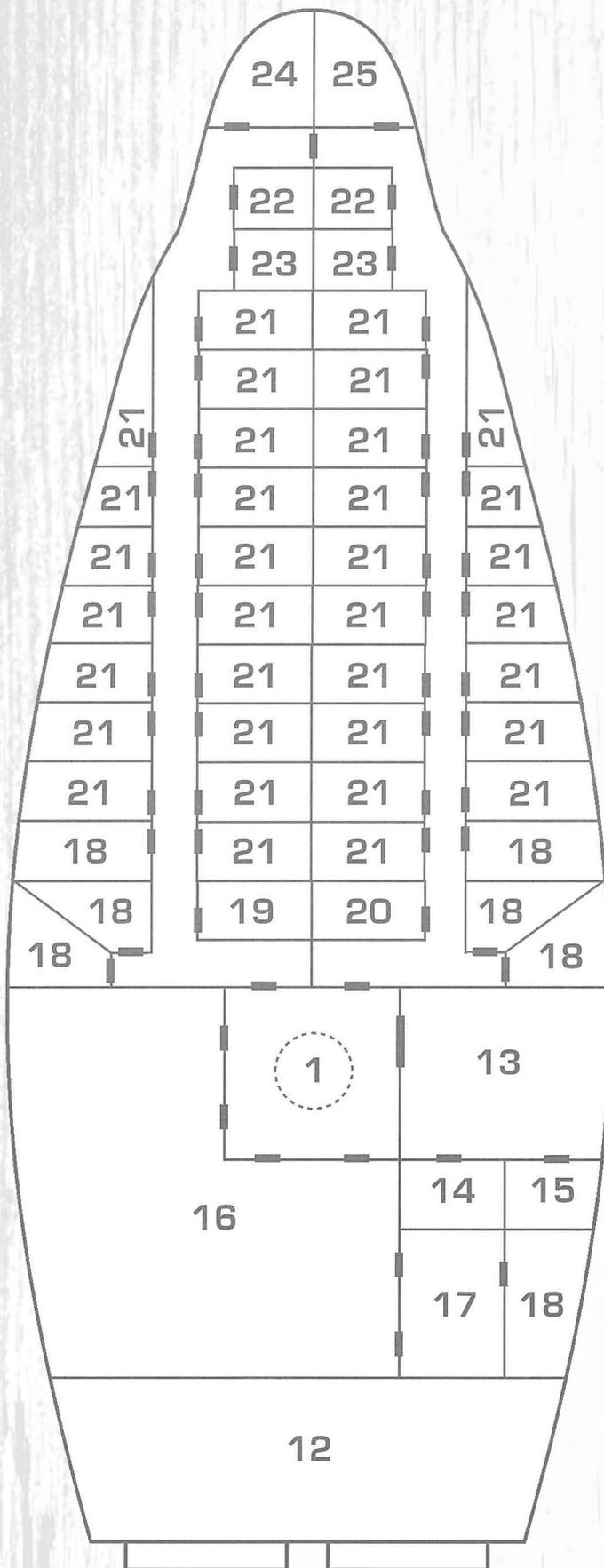
*Mike McCormick,
Pilot*



Brückendeck



Forschungsdeck



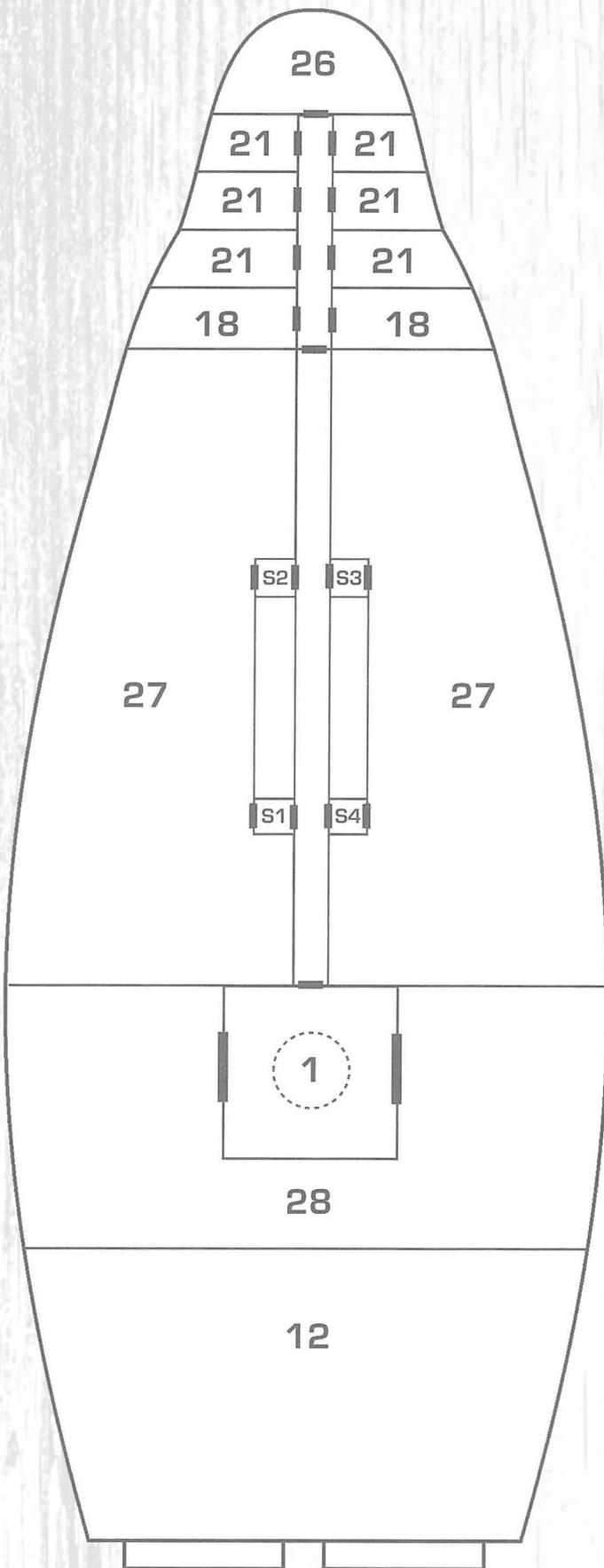
Mannschaftsdeck

Legende:

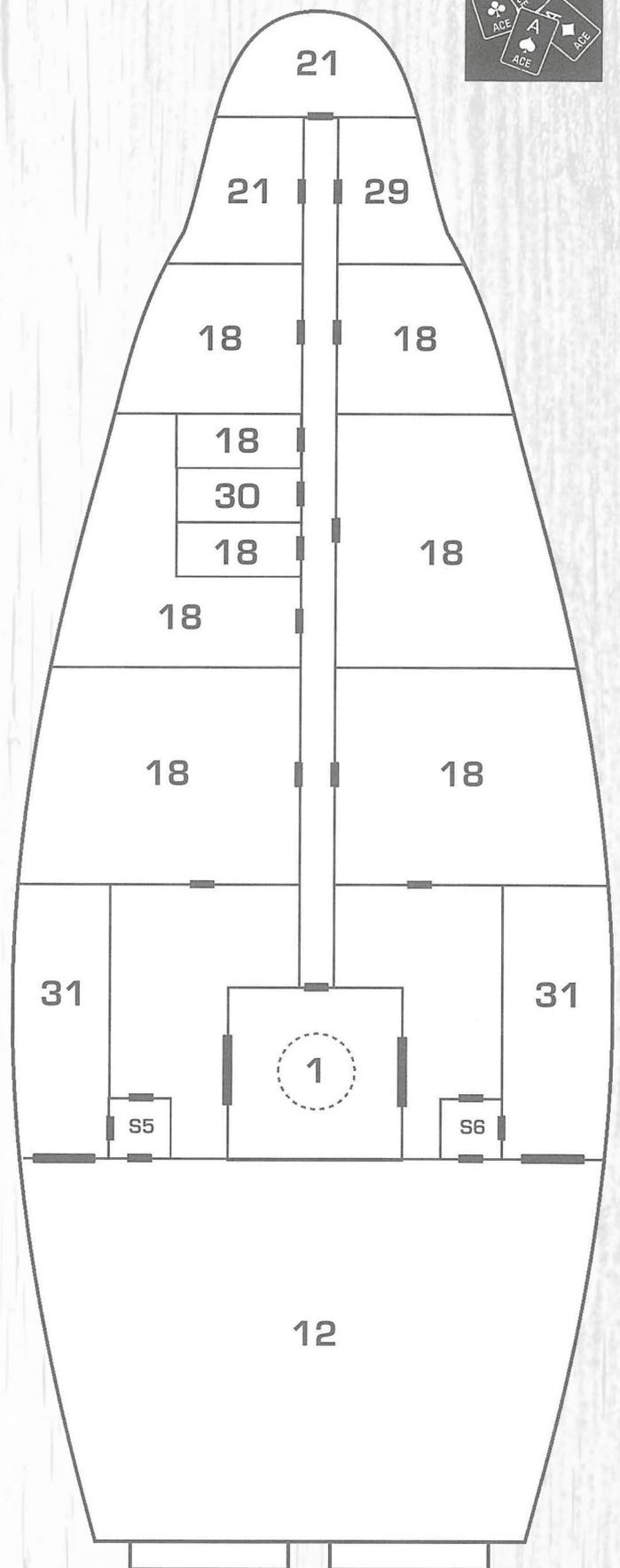
1. Aufzug und Nottreppe
2. Brücke
3. Kabine Kapitän Freya Rassmus
4. Kabine 1. Offizier Karl Armbruster
5. Kabine 2. Offizier Tristan Paruschke
6. Feuerleitstand, Kommunikation
7. Kälteschlafkammern Brücke
8. Sensorraum
9. Labor- und Computerräume
10. Kabine Dr. Tedeum
11. Kabine Wissenschaftler
12. Antriebssektion
13. Med-Labor
14. Kabine Bordarzt Bill Crimson
15. Medizinisches Lager
16. Kantine
17. Küche
18. diverse Vorrats- und Ersatzteillager
19. Kabine Testpiloten (Spieler)
20. Kabine Testpiloten (Veteranen)
21. Kabine Mannschaft
22. Fitneßraum
23. Besprechungsraum
24. Aufenthaltsraum
25. Schießhalle
26. Simulatorraum der Jagdpiloten
27. Hangar
28. Werkstatt für Prototypen
29. Kabine Techn. Offizier Andrea Klondike
30. Notbrücke
31. Laesumlager

S1 bis S4: Hangarschleusen

S5 bis S6: Antriebsraumschleusen



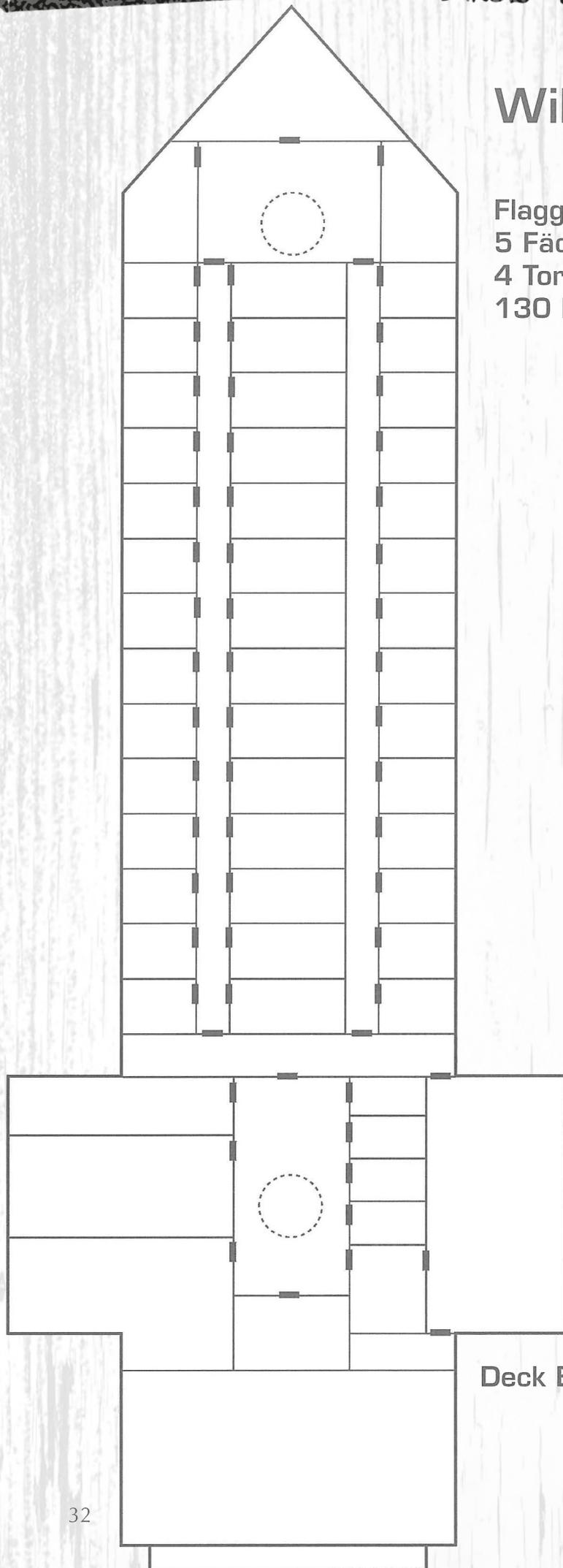
Hangardeck



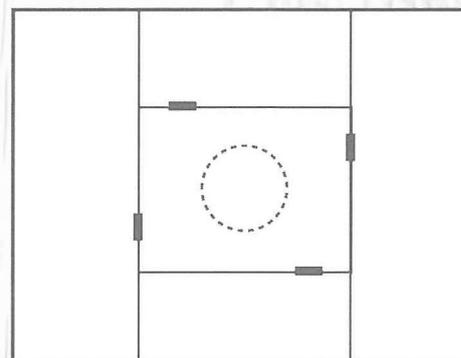
Maschinendeck

Wilhelm von Oranien

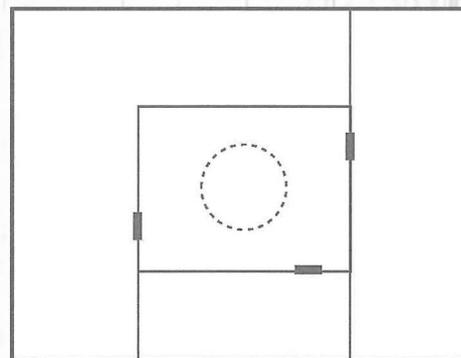
Flaggschiff der Shark-Raumstreitkräfte,
5 Fächerlaserbatterien,
4 Torpedoschächte,
130 Mann Besatzung.



Deck G



Deck F



Deck E

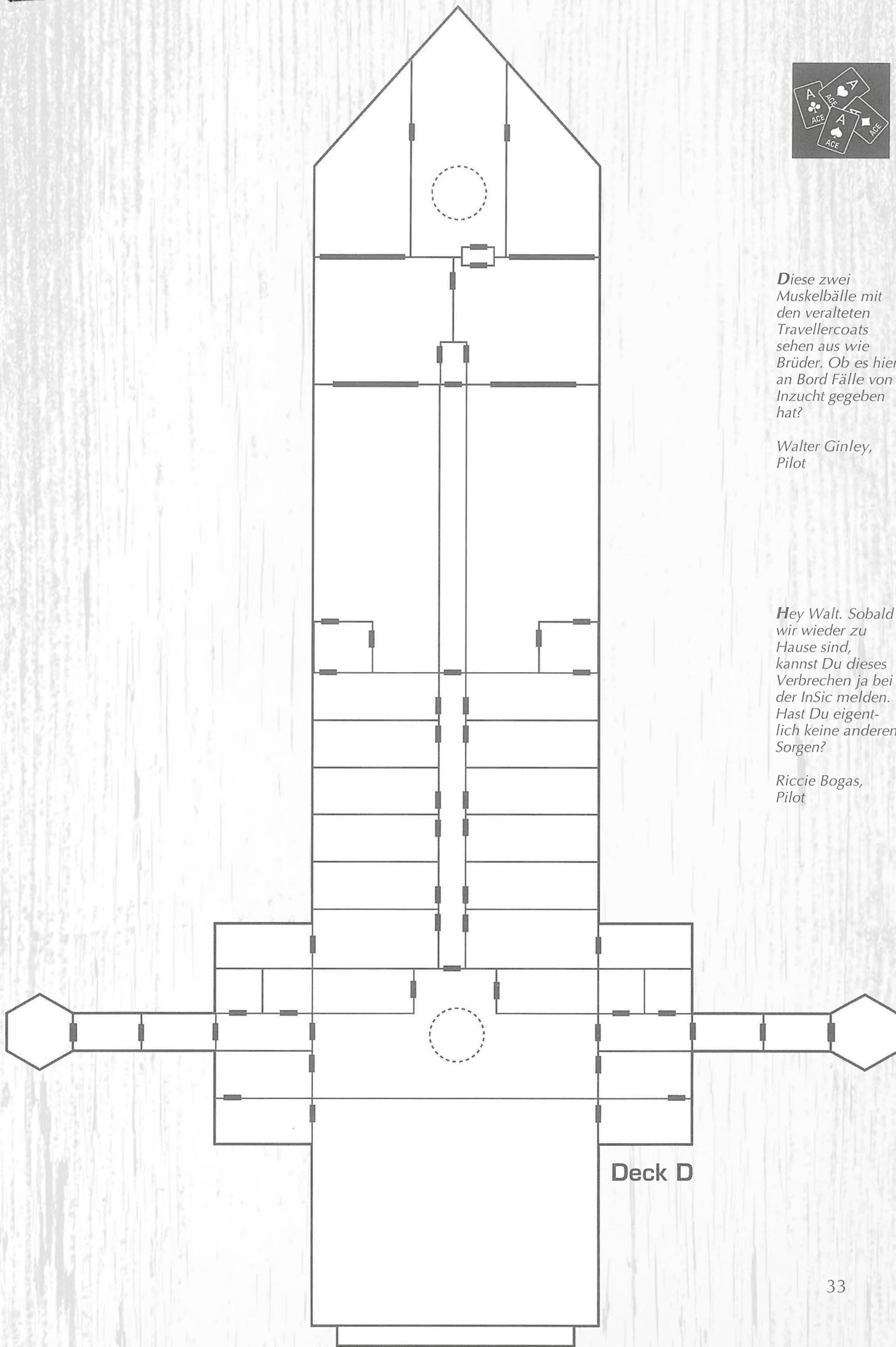


Diese zwei Muskelbälle mit den veralteten Travellercoats sehen aus wie Brüder. Ob es hier an Bord Fälle von Inzucht gegeben hat?

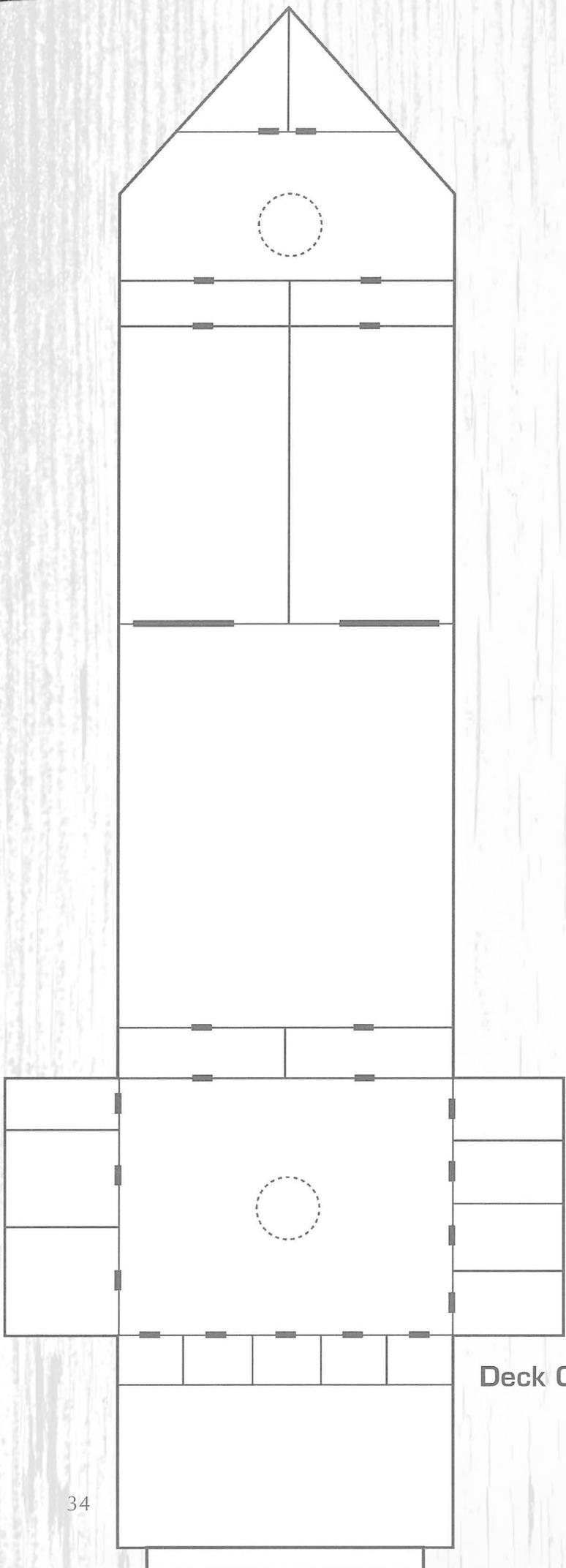
*Walter Ginley,
Pilot*

Hey Walt. Sobald wir wieder zu Hause sind, kannst Du dieses Verbrechen ja bei der InSic melden. Hast Du eigentlich keine anderen Sorgen?

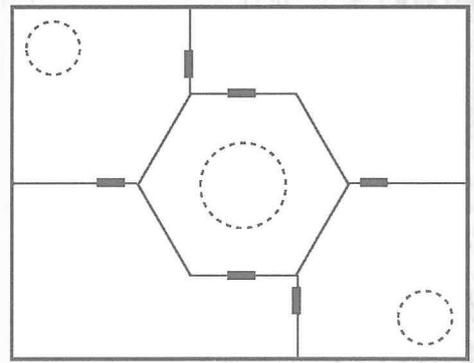
*Riccie Bogas,
Pilot*



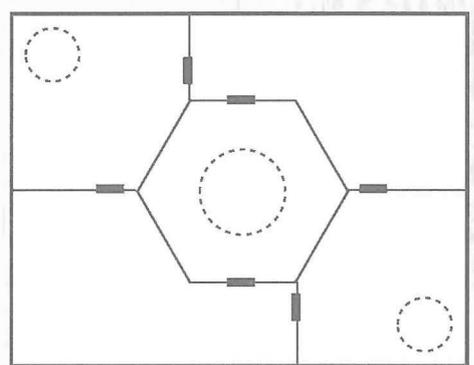
Deck D



Deck B



Deck A



Deck C

Typ: Powerwave
Jäger Prototyp
IIa

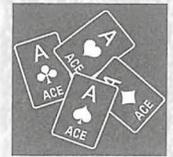
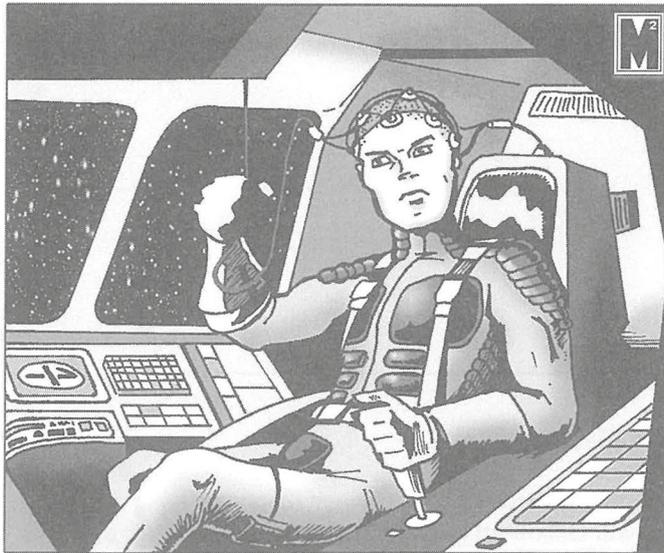
Besatzung: 1 Pilot (Zuladung
bis 400 kg)

Größe: Länge inkl.
Triebwerke 9,2
m, Breite 4,8 m,
Höhe 2,0 m

Antrieb: Nakajima Linear-
triebwerk GW3
(Beschleunigung
5, Reichweite
38,0 AE), PTI
Sprunggenerator
DZ IV/2 (3
Laesumblöcke
Zuladung,
Reichweite 20 Lichtjahre)

Waffen: 1 Fächerlaser, 2 Bugtorpedorohre

Extras: Raumabtastung, Neuronalkontrolle, Lebenserhaltung und Kälteschlaf-
modul im Cockpit integriert, Andockmodul (auf der Unterseite des
Cockpits)



*Ich höre immer
Duschraum. Seit
wann sind
Druckduschen so
anregend?*

*Lance Terring,
Pilot*

Spielhilfe 1

Hyperfunkstation Raumträger Kondylis
Codierte Nachricht #7860hg64632# Konzernleitung Prometheus
Sehr geehrter Kommandant Yarik Quato,

wir benötigen für eine Spezialmission eine Auswahl ihrer begabtesten Raumpiloten. Als unbedingt nötige Qualifikation ist das Bestehen des 7g-Gravitationstrainings erforderlich. Bitte übersenden Sie uns schnellstmöglich eine Auswahlliste. Rendezvouspunkt ist Beta Blau (nach Konzernstandard). Das Forschungsschiff SS Saratoga (PTI-Tochter Unlimited Research) wird Sie an dem Kreuzungspunkt erwarten.

MfG Konzernsekretariat Aufsichtsrat/Benjamin Weiss

*Ruhe im Glied!
Verdammt! Ganze
Staffel Maul halten
und aufhören zu
lachen! Das gilt
auch für Dich
Lance . . .*

*Boris Radinow,
Pilot*

Spielhilfe 2

Marschbefehl #BH908Z6Y34#

Dienstort: SS Saratoga (Forschungsschiff)
Mission: Erprobung von Prototypen

Melden Sie sich bei Kapitän Freya Rassmus und Dr. Hippolyt Tedeum zum Dienst. Dieser Auftrag unterliegt strikter Geheimhaltung. Genauere Einsatzparameter werden Ihnen anschließend ausgehändigt.

Konzernsekretariat Aufsichtsrat/Benjamin Weiss

Uniformabzeichen der Mitarbeiter
von Unlimited Research.
Es ist standardmäßig auf jeder
Bordkombi aufgenäht.



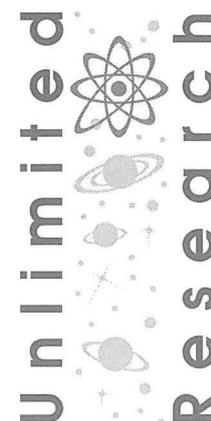
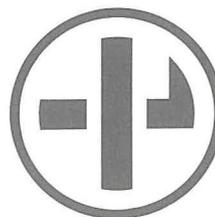
Spielhilfe 3

Schiffsordnung SS Saratoga

Willkommen an Bord. Wir befinden uns auf einer längeren Forschungsreise, die von Unlimited Research und Prometheus Technical Industries unternommen wird. Bitte folgen Sie den Anweisungen der Schiffsführung und des Sicherheitspersonals. Die gültige Dienstplanliste können Sie auf dem Kabinenterminal einsehen.

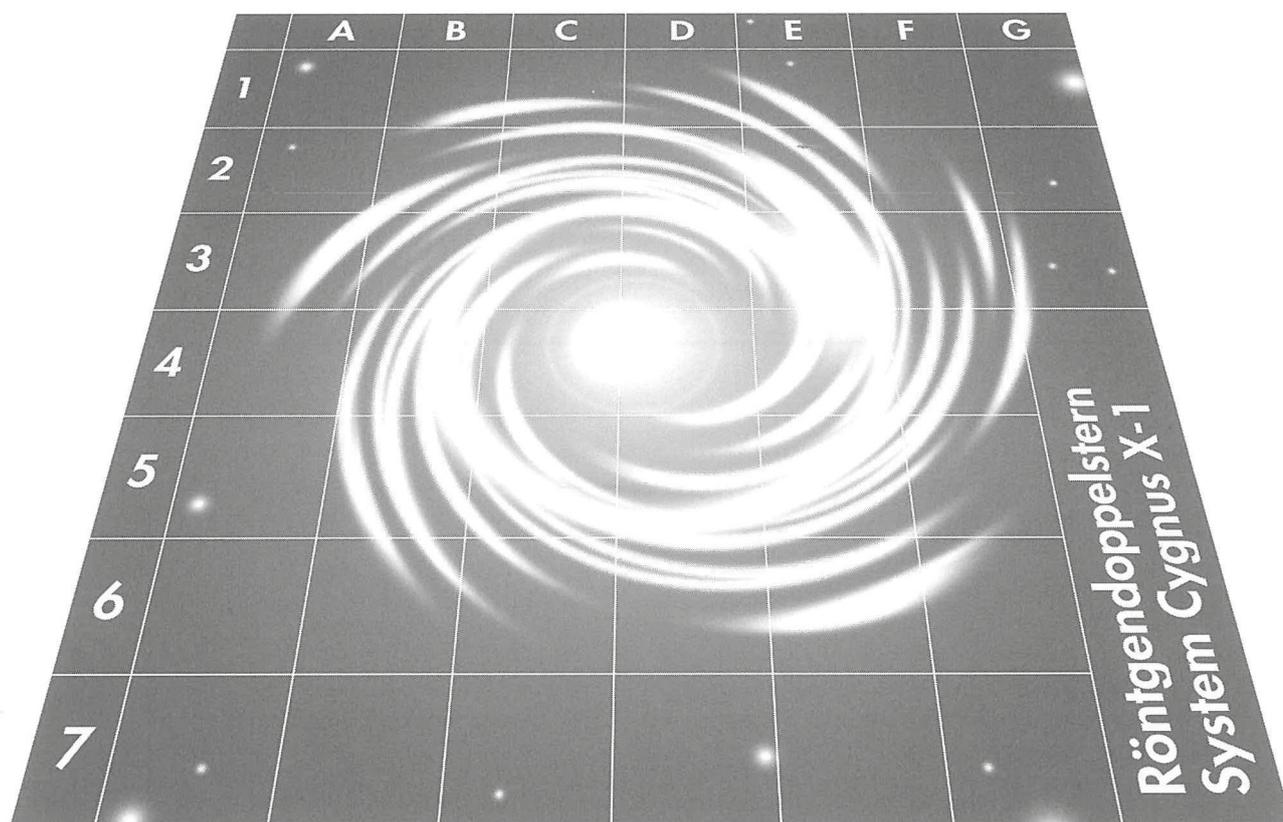
Vielen Dank für die Beachtung.

Kapitän Freya Rassmus



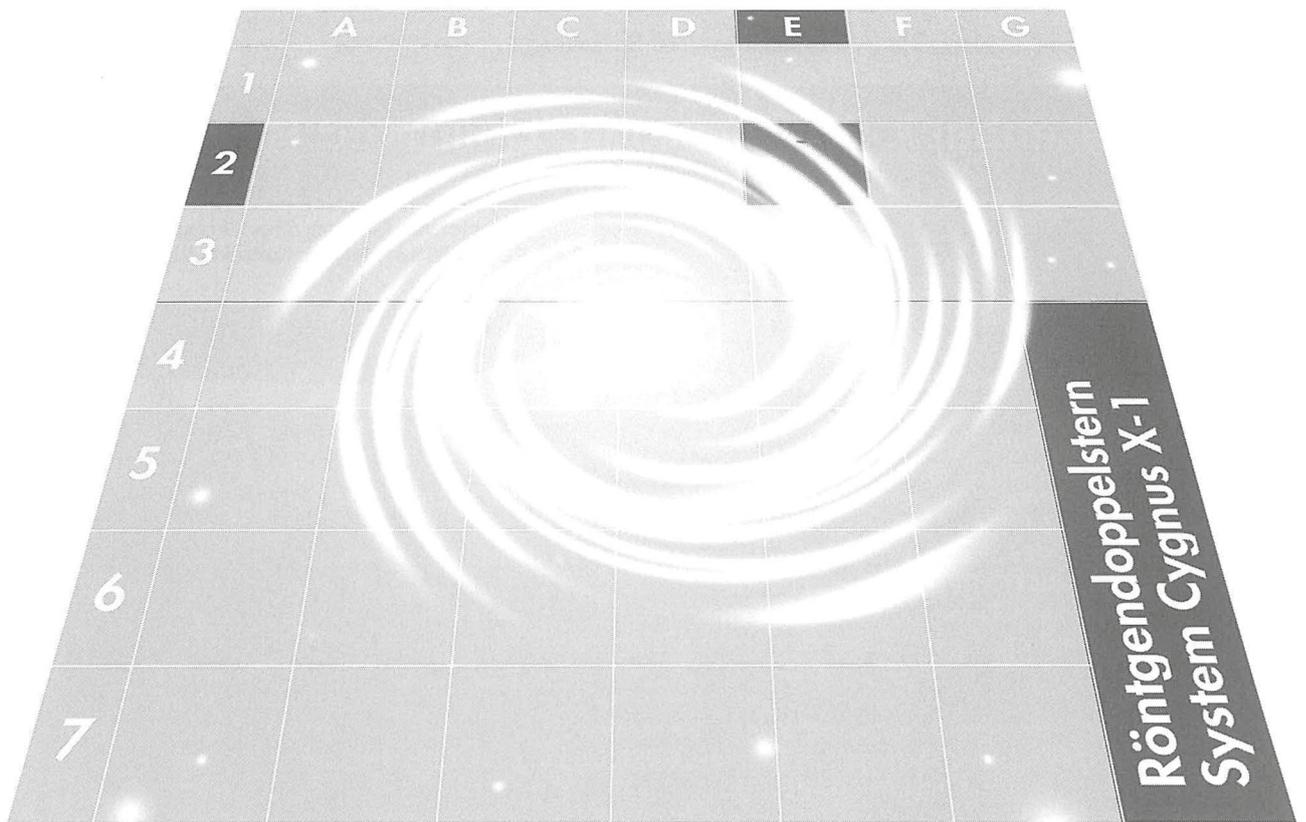
Spielhilfe 4

Normalscan des Röntgendoppelsternsystem Cygnus X-1 / Auswahlbereich Schwarzes Loch

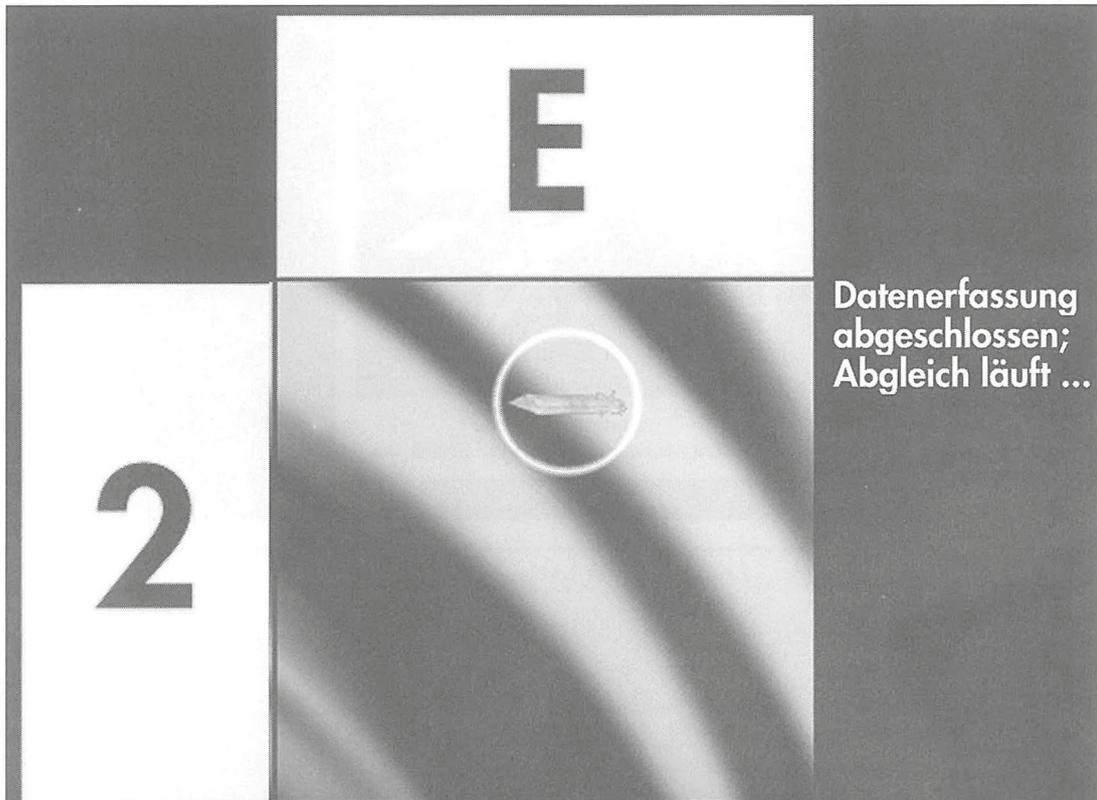


Spielhilfe 5

Röntgendoppelsternsystem Cygnus X-1 / Auswahlbereich Feld E 2



Spielhilfe 6
Zoomausschnitt des Scanfelds E 2



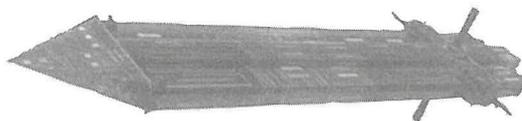
Zoomfunktion
Feld: E 2



Schiffsdatenbank SS Saratoga/Unlimited Research

Abfrage erfolgreich . . .

Wilhelm von Oranien; Shark-Flaggschiff;
130x43x59 Meter; letzter Kontakt: 03.07.2237.



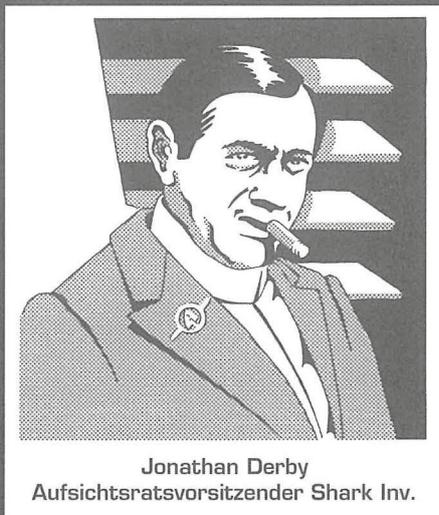
Datenauswertung anhand Raumabtastung (Feld E 2)

Raumschiff menschlicher Herkunft;
Energieemission schwach, Folgerung: Notstrombetrieb;
Standort stabil, Folgerung: außerhalb Anziehungsbereich Schwarzes Loch;
Lebensformen an Bord: Chance nach vorliegenden Daten 58,682 %;
Raumschiffidentifikation positiv: Wilhelm von Oranien (Shark-Flaggschiff/Archivbild);
Schiff gilt seit dem 03.07.2237 als verschollen;
weitere Einzelheiten laut Datenbank nicht bekannt;
Schiff war letzte Entwicklung vor Zusammenbruch des Shark-Konzerns . . . #

Empfehlung unter Berücksichtigung der Konzernrichtlinien:
Erkundung des Schiffs, Sicherstellung des Datenpools, Befragung von Überlebenden.
Risikoeinschätzung: Gefährdungschance 26,849 % . . . #



Logo des Shark-Konzerns



Jonathan Derby
Aufsichtsratsvorsitzender Shark Inv.

Ende der Abfrage . . .



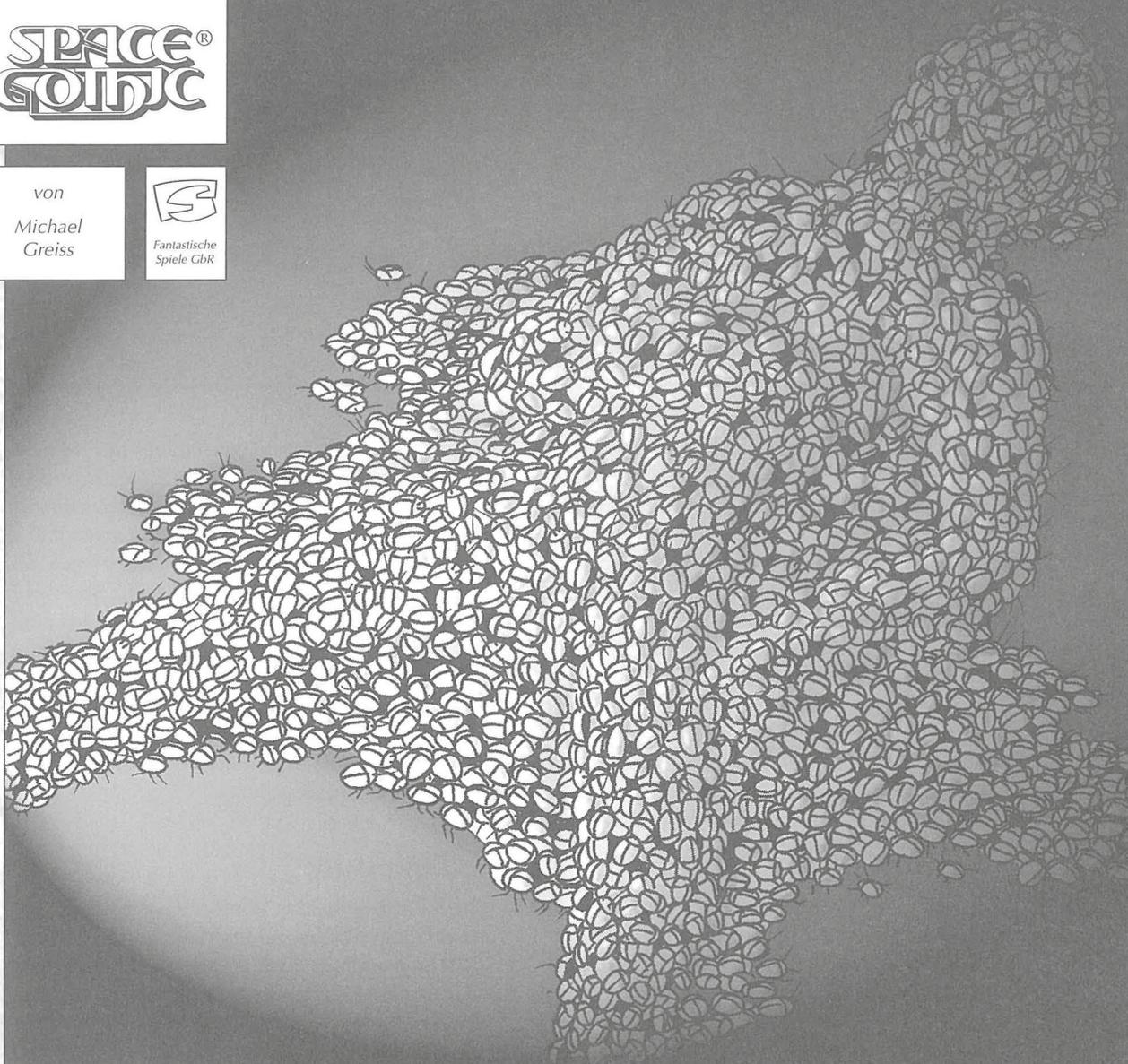
SS Collector

SPACE[®]
GOTHIC

von
Michael
Greiss



Fantastische
Spiele GbR





Otto Precker
schweiß. Die
letzten Sekunden
seines Lebens
haben begonnen.
Leider ahnt er
noch nichts
davon . . .

Schweißen,
Reparieren und
Wartungsarbeiten.
Scheißjob! Zum
Glück habe ich
meine kleinen
blauen Pillen. Die
sind besser als
fliegen. Echt
wahr!

Otto Precker,
Mülltechniker

Die ausgelaufene Flüssigkeit stinkt bestialisch. Ohne von dem sich ausbreitenden Geruch auch nur im mindesten angetrieben zu werden, zündet sich der Techniker Otto Precker ein neues Aromastäbchen an. Nach einem tiefen Zug, seufzt er kurz und streicht die langsam auslaufende Kühlflüssigkeit von dem Leck im Zuleitungsrohr. Während er noch mit umwölktem Blick das scharfkantige Loch im Hauptzuleitungsrohr betrachtet, knackt der Pin kurz: "Precker! Hey Precker!" Mit einer langsamen, fast schon müden, Bewegung nimmt er das Aromastäbchen aus dem Mund und grummelt: "Job. Ich bin beim Hauptrohr. Hier stinks wie Sau und die letzte Filtermaske ist auch noch kaputt. Verdammter Scheißladen hier." Die Stimme am anderen Ende kümmert sich nicht um die Einwände des Technikers: "Precker, hör' auf zu jammern und hör' endlich auf, diese Downer zu fressen! Im Med-Labor hat jemand die Stasis-Tanks zerschlagen und zwar von innen. Und der ..." Precker unterbricht die Stimme müde: "Was soll das, Du Arschgeige! Soll sich doch der verdammte Doc drum kümmern. Wenn der im Suff die Scheiben einschlägt, ist mir das egal. Nein, es ist mir sogar scheißegal." Die Stimme aus dem Pin überschlägt sich: "Drecksack! Der Doc liegt frikassiert in seiner Kabine. Schaff Deinen Arsch sofort auf die Brücke. Was . . . was ist das . . ." Precker zieht an seinem Aromastäbchen, schaltet seinen Komppin auf

stummen Modus und behandelt mit seinem Handschweißgerät das Leck im Zuleitungsrohr: "Diese Brückenpisser gehen mir so was von auf die Eier. Wegen jeder Kleinigkeit machen die 'n Spruch. Und jetzt darf ich wohl auch noch die Scherben im Med-Labor aufkehren. Nicht mit mir!" Nach einem weiteren tiefen Zug aus dem Stäbchen konzentriert er sich auf die bunten Lichtreflexe, die das Schweißgerät verursacht. Sehr bunt, sehr schön und fast wie fliegen. Precker sieht leider nicht, daß hinter ihm aus den Lüftungsschlitzen ein Schwarm hungriger Käfer hervorquillt . . .

I. Einleitung

Willkommen in der letzten Karrierestufe vor dem Gefängnis oder dem Strafplaneten. Die in der menschlich besiedelten Galaxie tätigen Müllfrachter beherbergen nicht gerade die Personalelite. Hier können die Spieler mal richtig beweisen, was in ihnen steckt. Das vorliegende Abenteuer ist für bis zu acht Mitspieler angelegt. Die im Modul vorgesehenen Charakterklassen sind *Techniker* und *Piloten* im Dienst von PTI. Es ist aber sehr einfach, die Handlung an die eigenen Bedürfnisse anzupassen und z.B. in die Hände von Angestellten des Imperiums zu legen. Müllfrachter arbeiten generell im Dienst von PTI, den Ritterorden und dem Imperium von *Cheng Lao Ming*. Die un-

abhängigen Systeme und die Piratenplaneten kaufen im Bedarfsfall diese Dienstleistung von privaten Firmen ein. Nähere Angaben zu Müllfrachtern und Richtlinien der Abfallentsorgung finden Sie im Kapitel *Anhang*.

Der Dienst auf diesem Schiff sollte in der Anfangssequenz weitgehend humorig angegangen werden. Der Mißbrauch von Drogen jeder Art, das Plündern von wertvollem Müll mit anschließendem Weiterverkauf, Erpressungen und die großflächige Mißachtung jeglicher Dienstvorschrift gehören auf der *SS Collector* zum guten Ton. Die Besatzungsmitglieder dieses Schiffes kann man getrost als sehr schwarze Schafe betrachten, denn nicht auf jedem Müllfrachter wird der Dienst so nebensächlich behandelt wie hier. Den offiziellen Stellen gegenüber versucht die Besatzung aber normalste Normalität vorzuspiegeln.

Achtung Spielleiter: Die *SS Collector* ist auf der Randstation *Last Chance* stationiert. Die Station stellt die Sprung- und Zollkontrolle zur Minenkolonie *Scorpions Hole* (*System Eta Bootis*, Nr. 49) dar. In diesem System herrscht, von Erzfrachtern und Versorgungsschiffen abgesehen, wenig Verkehr. Genau aus diesem Grund sind die Individuen, die die Besatzung des Müllfrachters bilden, hierher versetzt worden. Bei einem nochmaligen schweren Fehlverhalten der Abenteurer geht es ohne Verzug weiter zu einem Strafplaneten.

In den Kapiteln *II.* und *III.* werden die Lebensumgebung, Arbeitsabläufe und mögliche Gesetzesverletzungen durch die Charaktere umrissen. Dieser Modulteil stellt den Bereich dar, in dem sich die Abenteurer nach Herzenslust austoben dürfen. Verweilen Sie ruhig eine Weile in diesem Spielmodus, Ihre Spieler werden es Ihnen danken. Ab Kapitel *IV.* kommt dann, durch einen entsprechenden Spezialauftrag, eine gewisse Ernsthaftigkeit ins Spiel.

Auf *Scorpions Hole* hat, im Abenteurerband *Der fünfte Engel*, die *Erste Kirche des Morgensterns* eine Missionsstation errichtet. Sollten Sie diese Institution in die Handlung integrieren wollen, so lesen Sie bitte vorher die Informationen des Kapitels *II.* Auf *heißer Spur* des erwähnten Moduls.

II. Scorpions Hole

Die Station ist das Tor zu dem System *Eta Bootis* (Nr.49). PTI ist an diesem System nicht sonderlich interessiert, bis auf die von der Gesellschaft unterhaltenen Minen. Die auf *Scorpions Hole* tätigen Ganoven haben sich diesen Vorgaben glänzend angepaßt. Alles, was mit der Tätigkeit der Minen und dem Transport der Erze zu tun hat, wird keinesfalls behindert. Die

Minenarbeiter werden mit stimulierenden Drogen und anderen Entspannungsmitteln optimal versorgt. Der Reviervorsteher des Polizeiposten bekommt bei auftretenden Verbrechen auch immer einen handverlesenen Schuldigen präsentiert.

Die Randstation ist mit 50 Angestellten von PTI, die alle zur Funktion nötigen Positionen besetzt haben, bemannt. Auf der Station herrscht oberflächliche, strenge Ordnung. Geht man in die Tiefe, so findet man Delikte wie Drogenmißbrauch, Drogenhandel, Bestechung, Alkoholismus und zahlreiche weitere Verstöße gegen geltendes Konzernrecht. Der Kommandant der Station, *Frietjof Paulus*, steht mit seiner rechten Hand, dem 1. Offizier *Stewart Valhardy*, auf ziemlich verlorenem Posten. Denn selbst der für das System verantwortliche InSic-Beauftragte, Distriktsagnet *René Rumkova*, arbeitet angestrengt an einer üppigen und nicht ganz legalen Zusatzrente.

Dieses System ist das Paradies für die Charaktere. Die Beutestücke aus dem gesammelten Müll können schamlos über den planetenansässigen Hehler vertickt oder getauscht werden. Pharmazeutische Artikel und Drogen aller Art sind ebenfalls erhältlich. Und das Beste ist, daß die Ordnungsmacht nicht allzu genau hinsieht. Der Spielleiter hat die einfache Aufgabe, hier für die Spieler zu improvisieren. Ob es zu einer Massenschlägerei kommt, man einen Mord mitbekommt, illegale Geschäfte abgeschlossen werden oder einfach eine Party im Saloon läuft. In einer beliebigen Freischicht der Spielercharaktere kann man hier das einfache, pure Leben genießen.

Systembeschreibung Eta Bootis

System Eta Bootis (Nr. 49)

Doppelsystem der Klasse G/M, 2 Planeten, Randstation *Last Chance*, Minenkolonie unter PTI-Verwaltung.

Eta Bootis I

Kleiner vereister Planet ohne Lebensformen. Keine Atmosphäre vorhanden. Kein Mond.

Eta Bootis II

Wüstenplanet mit giftiger Atmosphäre ohne nennenswerte Fauna und Flora. 4 Monde (*Scorpions Tail*, *Scorpions Claw*, *Scorpions Eye*, *Scorpions Mouth*). Die Durchschnittstemperatur beträgt Tag wie Nacht 60° C. Gravitation 0,9 G, Justizlevel 1, Orbitalstation Waterhole.

Scorpions Hole trägt seinen Namen nicht zu unrecht. Es gibt, neben zahlreichen Titanminen, nur eine Stadt (*Pretty Valley*). Ohne einen speziellen Schutzanzug (inklusive Atemmaske) ist



Das Geschäft läuft prächtig. Wenn ich in Rente gehe, fresse ich kein synthetisches Futter mehr. Dann gibts nur noch vom Feinsten. In letzter Zeit ist dieses Sackgesicht Paulus etwas mißtrauischer geworden. Vielleicht hat er bald einen tragischen Unfall . . .

*Jock Downey,
Kapitän*

Ein Wochenende auf Scorpions Hole wischt alle Sorgen weg. Und ich hab' 'ne Menge davon. Glaub mir, Bruder.

*Leon Martinez,
Mülltechniker*

Endlich Wochenende! Jetzt kommts drauf an, den Drecks Kahn so schnell als möglich zu verlassen. Ich denke, unten tuts fürs erste eine Flasche harten Alkohols und ein knackiger Minenarbeiterarsch. Go get 'em!

Susan Klofft,
Mülltechnikerin

Pretty Valley –
der Hort der
Sünde und des
Verbrechens.

der siedendheiße Wind, der ständig über die Planetenoberfläche tobt, nicht auszuhalten. Der Anzug ist am Raumhafen für nur 80,00 EH zu erwerben oder gegen Hinterlegung des vollen Kaufpreises für 1,50 EH täglich auszuleihen. Die auf dem Planeten angelegten Titanminen werden von PTI verwaltet. Jede Mine verfügt über vier in Unnade gefallene SEK-Soldaten und einem Unteroffizier, die dort auch über ein Quartier verfügen und damit den Justizlevel – in den Minen selbst – auf 2 hochsetzen. Zusätzlich zur Standardausrüstung hat jeder Trupp ein PTF-Standard mit Raketenwerfer im Zugriff. Die Soldaten sind zum Schutz der Minen positioniert und mischen sich gewöhnlich nicht in die Privatangelegenheiten der Arbeiter oder Bewohner. Die Arbeit in den Titanminen ist für die Schürfer sehr hart. Die Anwendung von chemischen Hilfsmitteln ist bei den Arbeitern gebräuchlich. In den Freischichten etc. kann es daher in Pretty Valley oder den Minenunterkünften zu handfesten Auseinandersetzungen kommen.

Pretty Valley

In diesem gottverlassenen Ort findet der Reisende einen kleinen Gemischtwarenladen (*Harrys Hardware Store*/ alle Artikel kosten das Drei-

fache des Normalpreises), einen schäbigen Saloon (*Pork Pit*), zwei Bordelle und eine kleine Kapelle der allkatholischen Kirche (leider ist der Pfarrer *George Fisher* vor zwei Tagen erwürgt worden/Täter unbekannt/Ersatz ist bereits unterwegs). Die kleine Polizeistation wird von dem Reviervorsteher *Abdoul Kesch* geleitet, der bei Bedarf Hilfspolizisten aus der Dorfbewölkerung ernennt. Lokale Größen sind *Ismael Sauerporn* (Hehler), *Ruther Getting* (Drogendealer) und *Janet Locksley* (Puffmutter). Die lokalen Berühmtheiten verfügen für ihren persönlichen Schutz und für den reibungslosen Ablauf ihrer Geschäfte über einen Pool von gewissenlosen Mitarbeitern. Außerdem ist man sich einig, daß man mit einer Zusammenarbeit viel mehr Geld verdienen kann, als mit sinnlosen Verteilungskämpfen. Die einzige Ausnahme für diese Regel stellen freche und frisch eingeflogene Newcomer dar. Die drei inoffiziellen Herrscher der Stadt dulden keine lästige Konkurrenz.

Falls Sie über eine unbearbeitete Sammlung von schrägen und pervertierten Alpträumen verfügen, bauen Sie diese einfach in das Spielgeschehen mit ein. Pretty Valley kann mit Ihrer Hilfe nur bunter werden. Immer nach dem Motto: Wenn der Papst hier tanzt, dann nicht im Kettenhemd, sondern nur nackt und mit Zippermaske . . .

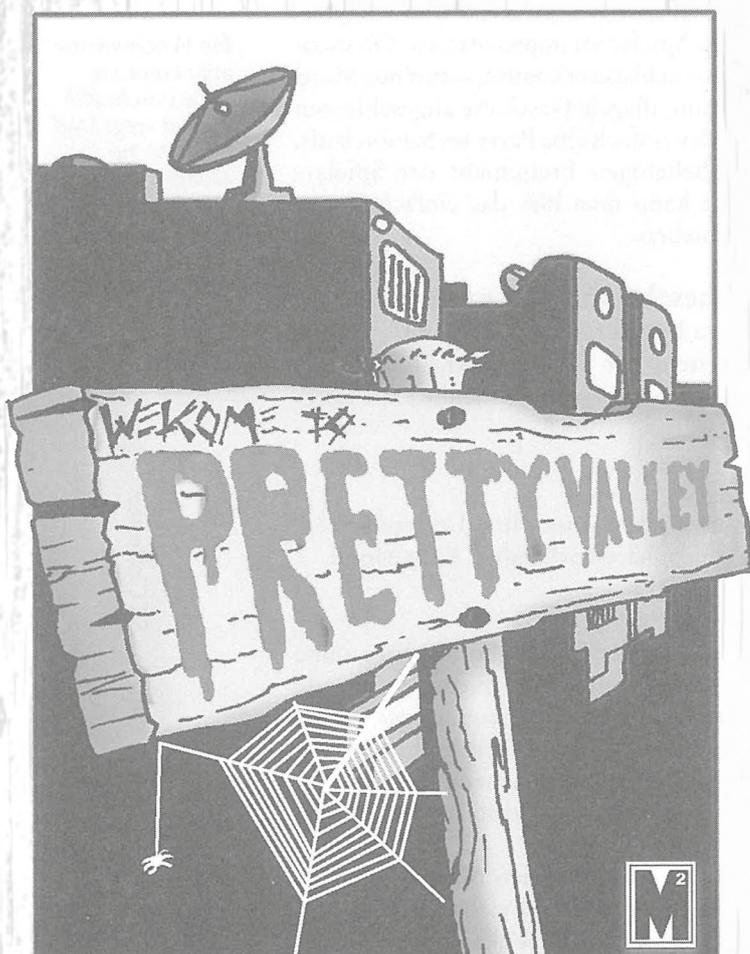
III. Die SS Collector

Der Dienst auf dem Müllschiff ist relativ einfach gehalten. Die Piloten nehmen die anstehenden Aufträge entgegen und sorgen für den Anflug. Die Plasmatechniker kümmern sich um die Antriebsaggregate und die Mülltechniker holen den Schrott per Greifarm ein und führen diesen der Zerkleinerung bzw. Zwischenlagerung in den Müllbehältern zu. Die Kontrolle von illegalem Müll und die eventuelle Beweisaufnahme obliegt den vom Kapitän eingeteilten Technikern.

Arbeits- und Freischichten

Normalerweise sind für solche Entsorgungsarbeiten zwei Schiffe im Wechselschichtdienst vorgesehen. Da hier sehr wenig Verkehr herrscht, ist nur ein Sammler eingesetzt. Die Besatzung arbeitet fünf Tage in einer Standardzeitwoche und hat dann zwei Tage Freigang. Die freie Zeit kann nach Lust und Laune verlebt werden, es ist nur wichtig, bei Dienstbeginn wieder auf dem Schiff zu sein (siehe *Anhang*, Abschnitt *Dienstbeginn*).

Dem Spieler des Kapitäncharakters ist es freigestellt, Dienstpläne für die an Bord anfallende Arbeit aufzustellen. Sind diese zu schikanös, droht sicher bald eine Sitzung des *Mannschafts-*rats.





Diese fauligen Biester sind nicht totzukriegen! Ich schütte jetzt schon eine Woche den härtesten Stoff in die Lüftung von Behälter D und was passiert? Nichts, oder besser gesagt: gar nichts!

*Leon Martinez,
Mülltechniker*

An Deiner Stelle würde ich es mit Laesum versuchen. Das bügelt garantiert alles weg.

*Hardy Weinstein,
Plasmatechniker*

Dienstkleidung

An Bord sind spezielle *Travellercoats* in grellem Orange vorgeschrieben. Auf den Arm- und Beinaufschlägen sind Reflektoren angebracht. Ist ein Betreten der Müllbehälter erforderlich, so sprühen sich die Techniker eine Flüssigkeit (*Latef*; ein latex-teflon Gemisch) auf und legen ein Atemschutzsystem an. Damit ist ein optimaler Schutz gegen Verunreinigungen und eventuelle Krankheitserreger geschaffen. Im Eingangsbereich der Müllbehälter befindet sich neben der Leiter eine Spezialdusche, die nach einer Begehung den Schutzfilm mit allen Verschmutzungen abwäscht. Charaktere mit aufgesprühtem Schutzfilm haben einen Modifikator von +15 auf *GES*-Proben.

Schiffsbewaffnung und Notfälle

Das Schiff verfügt über einen Fächerlaser, der über die Brücke bedient wird. Dieser ist in der gesamten Laufbahn des Schiffes bisher nur auf treibenden Müll losgelassen worden. Der Kapitän hat in seiner Kabine einen Schrank mit 14 Energiepistolen (*Walter Meteor*, 2W6+2 TP Schaden), die nur in Notfällen an die Besatzung ausgegeben werden sollten.

Bei Enttarnung eines Müllsünders oder sonstigen Gefahrensituationen, verständigt der Kapitän die Basis (in diesem Fall die Randstation *Last Chance*) und ruft nach Unterstützung. Normalerweise sind dann in einem Zeitraum von 1W10+15 Minuten 1W6+2 Jäger zur Stelle. Für die durchschnittlichen Müllsünder reicht diese Drohgebärde völlig aus. Sollten die Jäger aus Spaß aktiviert werden, ist das für den Verantwortlichen eine Freikarte für das Shuttle zum Strafplaneten.

Zustand des Schiffes

Die *SS Collector* ist in einem ziemlich heruntergekommenen Zustand. Marode Leitungen, dreckige Innenräume und eine Ungezieferplage in den Müllbehältern machen das Schiff zu einem wirklichen Luxusdampfer. Eine generelle Wartung und Überholung des Schiffes ist aus Zeit- und Motivationsgründen (Besatzung) kaum zu bewerkstelligen.

– **Technik:** An Bord herrscht in den Kabelkanälen und Stromzuführungsleitungen pures Chaos. Durch die desinteressierte Besatzung und häufige Defekte wird immer nur da geflickt, wo es nötig ist. Durch diesen Brauch sind so viele Überbrückungen und nicht vermerkte Kabel verlegt, daß bei einem Ausfall keiner so recht weiß, wo er anfangen soll zu reparieren. Für den Spielverlauf bedeutet dies, daß ab und an ganze Bereiche mit Stromausfall darniederliegen oder urplötzlich wichtige Komponenten ausbrennen können. Die technischen Fehlfunktionen werden durch

den Spielleiter eingestreut oder treten wahlweise mit einer Chance von 30% auf. Dabei ist zu beachten, daß auch schon am Anfang des Moduls Defekte auftreten sollten. Denn im Verlauf von Kapitel V. benötigt der Spielleiter diese Effekte dringend, um die Spannung weiter anzuheizen.

– **Ungeziefer:** Alle Müllbehälter sind, neben dem eingesammelten Müll, auch mit Ungeziefer gut bestückt. Die dort lebenden Kakerlaken, Wanzen und Fliegen sind durch den häufigen Einsatz von Desinfektionsmitteln abgehärtet. Die widerstandsfähigsten unter den kleinen Freunden können auch eine kurze Zeit im harten Vakuum durchstehen. Egal zu welchen Mitteln die Besatzung greift, spätestens nach einer Woche hat die Insektenpopulation sich mengenmäßig wieder vollkommen erholt. Es ist deshalb nicht verwunderlich, auf dem Gang, in der Toilette oder im Kartoffelbrei aus der Kantine auf ein Exemplar dieser Parasiten zu stoßen.

Die Piloten und die restliche Crew

Die beiden Piloten, *Kapitän* und *Wachoffizier*, sind für die Vorgänge an Bord in erster Linie verantwortlich. Es obliegt dem Kapitän, Dienst- und Einsatzpläne auszuarbeiten. Doch bei dieser Tätigkeit ist etwas Fingerspitzengefühl geboten. Riecht eine Schichtzuteilung deutlich nach Schikane, so kann der Betreffende den *Mannschaftsrat* einberufen. Damit kanalisiert sich die Meinung der Mannschaft deutlich.

Der Mannschaftsrat

Da auf diesem Schiff die Wertvorstellungen etwas verschoben sind, hat sich der sogenannte *Mannschaftsrat* etabliert. Das bedeutet, daß bei sehr wichtigen Entscheidungen ein Mannschaftsmitglied eine Einberufung des Rats verlangen kann (Spielleiter entscheidet für die NSCs). In diesem hat jedes Mitglied an Bord eine Stimme, die er/sie bei der somit erzwungenen Abstimmung einsetzen kann. Verweigert sich der Kapitän diesem Ratsschluß, so riskiert er vielleicht lebensgefährliche Konsequenzen (Spielleiter oder siehe auch den Abschnitt *Übernahme von Charakteren im Anhang*). Es geht hier fast zu wie auf einem Piratenschiff, mit dem Unterschied, daß auf der Seite eine gültige Versicherungsnummer aufgebracht ist und daneben ein PTI-Logo prangt.

Schiffseinrichtung

– **Brücke:** Schiffs- und Waffensteuerung (siehe auch *Wartungsraum*).

– **Kabine Kapitän:** Schlafplatz des Kommandanten und Lagerung der Energiepistolen.

– **Kabine Wachoffizier:** Schlafplatz vom Stellvertreter des Kapitäns.

Wenn im Müllbehälter A die Sonne untergeht, fängt der Tag erst richtig an. Oder so ähnlich . . .

Susan Klofft,
Mülltechnikerin

Baby, Du solltest mal in den Antrieb kommen. Da geht die Laesumsonne alle zwei Minuten auf und unter. Wie beim gemütlichen Grillabend mit schlechtem Fusel.

Halo Klumpp,
Plasmatechniker

Paulus ist ein echter Korinthenkacker. Aber Valhardy ist schlimmer. Er rangiert in der Skala bei Superarschloch!

Ted Arcon,
Pilot

- **Materiallager I-IV:** Lagerung von handelsüblichen Ersatzteilen und Material.
- **Kabine Mannschaft I-IV:** Schlafplätze der Techniker und des Mediziners. In jedem Raum sind vier Betten eingerichtet. Die Aufteilung der Räume ist den Spielern vorbehalten. NSC gruppieren sich nach Berufsgruppe (Mülltechniker, Plasmatechniker etc.)
- **Med-Station:** 2 Stasis-Tanks, Operationsliege, Schränke mit Medikamenten und Instrumenten, Laborarbeitsplatz.
- **Kantine:** Küche, Aufenthaltsmöglichkeit.
- **Luftschleuse A-B:** Druckschleuse nach außen, je drei Raumanzüge und ein Jetsessel. Außerdem ist über eine Bodenluke in jeder Luftschleuse eine Rettungskapsel (6 Sitzplätze) zu erreichen.
- **Maschinenkontrolle:** Bedienung der Greifarme, Zerteileranlagen und Müllbehälter.
- **Ersatzteillager:** Spezieller Lagerraum von empfindlichem technischem Equipment zu Reparaturzwecken.
- **Zerteiler I-II:** Anlagen zum Zerkleinern von aufgesammeltem Schrott.
- **Müllbehälter A-F:** Ungezieferverseuchte Lagerstätte für zerkleinerten Müll und Beweismaterialien von Umweltsündern.
- **Wartungsraum:** Knotenpunkt aller technischen Einrichtungen. Kann auch als Notbrücke verwendet werden.
- **Antriebsraum:** Beherbergt den Linear- und den Hyperraumantrieb. Es sind fünf Laesum-Schutzanzüge vorhanden.

☞ **Achtung Spielleiter:** Es ist sinnvoll, wenn Sie, bevor das Modul richtig durchstartet, mindestens einen oder zwei ganz normale Arbeitstage bzw. auch freie Tage ablaufen lassen.

IV. Freiwillige vor

Nach einiger Zeit, die mit Routinetätigkeiten angefüllt ist, bekommt der Kapitän des Müllfrachters einen Funkspruch mit der Order, das Schiff sofort an der Station anzudocken. Nachdem diesem Befehl nachgekommen ist, werden die Piloten in das Büro des Stationskommandanten *Frietjof Paulus* gerufen. Paulus sitzt in seinem Büro und brütet gerade vor seinem Bildschirm, als die beiden Charaktere eintreffen. Der 1. Offizier *Valhardy* steht, mit einem böartigen Grinsen bewaffnet, ebenfalls im Raum.

(Den Piloten vorzulesen)

"Ich wünsche einen guten Tag. Ich habe in letzter Zeit gar keine dramatischen Berichte mehr von Ihrem Frachter bekommen. Befinden sich die dortigen Betschwestern auf dem Pfad der Tugend? (Ohne eine Antwort abzuwarten fährt er fort.) Na egal. Wir haben hier einen

Notfall, und ich habe leider niemanden außer Ihnen, der hier schnell Hilfe bringen könnte. Sie haben sicherlich von dem Unfall eines nicht-registrierten Frachters im System gehört? (Er stutzt und schüttelt den Kopf.) Na klar. Sie haben ja die Trümmer aufgesammelt. Wie Sie wissen, hat der wohl blinde Pilot einen Frontalzusammenstoß mit einem Asteroiden gebaut. Wie wir aber erst jetzt herausgefunden haben, hat der Steinbrocken durch die empfindliche Erschütterung seinen Kurs leicht geändert. Vorher hat der Kieselstein keine Gefahr für das System bedeutet. Leider ist dies nun anders. Sie werden, mit entsprechender Ausrüstung bestückt, an den Asteroiden heranfliegen, Bohrlöcher anfertigen und diese mit allen zehn vorbereiteten Sprengladungen füllen. Die Ladungen sind so konstruiert, daß nur dann alle explodieren, wenn sämtliche Stücke in den Bohrlöchern armiert sind. Nach der erfolgten Zündung sammeln Sie die restlichen Brocken ein. In diesem Moment wird alles, was Sie dafür benötigen, in Ihr Schiff geladen. Sollte auch nur irgendetwas von der penibel aufgezeichneten Ausrüstung verschwinden, werden Sie beide drei Wochen Berichte schreiben und sofort danach das nächste Shuttle zu einem Strafplaneten meiner Wahl besteigen. Wir haben uns verstanden?"

☞ **Achtung Spielleiter:** Die SS Collector bekommt folgende Ausrüstung zugeladen: 1 Gestängebohrer, 100 CO²-Patronen (Antriebsgas des Bohrers/je Bohrung 1 Kartusche), 10 vorbereitete Sprengladungen und 3 Vakuumzelte. Die Vorgehensweise bei der geplanten Operation ist einfach. Ein Vakuumzelt wird außen an einer Luftschleuse befestigt. Der Pilot manövriert den Frachter in die Nähe eines Bohrpunkts und löst die Dockfunktion des Zelts aus. Danach kann ein Team aus der Luftschleuse in normaler Kleidung heraustreten und fängt an, den Bohrer (je 2 erfolgreiche Proben auf *Mechanik* und *Elektrotechnik*) aufzubauen. Nachdem dies erledigt ist, kann mit der eigentlichen Bohrung begonnen werden. Dazu müssen zwei erfolgreiche Proben auf *Computer bedienen* absolviert werden. Jeder Bohrvorgang verbraucht eine Kartusche des CO²-Vorrats. Mißlingt eine der letztgenannten Proben, so ist das Bohrloch nicht korrekt angelegt, um die Sprengladung aufzunehmen. Natürlich ist trotzdem eine Gaspatrone verbraucht worden. Das Gerät muß dann abgebaut und an einer anderen Stelle wieder aufgebaut werden. Gelingen die Proben hingegen, so kann der Kapitän, nachdem die Ausrüstung wieder eingeladen ist, einen neuen Punkt ansteuern und alles wiederholt sich. Für zehn Explosivladungen sind zehn verschiedene Bohrlöcher nötig. Der tückische Steinbrocken hat die Ausmaße von 69 x 84 x 73 Metern.



Wenn nun endlich alle Bohrlöcher erstellt und mit den Sprengladungen versehen sind, kann gezündet werden. Der Kapitän wird das Schiff sicherlich entfernen und erst dann die Zündung betätigen. Nach einer Zündung der Sprengvorrichtungen zerbricht der Asteroid in mehrere Teile und kann aufgesammelt werden. Sollten nicht alle Sprengladungen verwendet worden sein, gibt es auch keine Explosion bzw. die *SS Collector* wird von der unterschlagenen Explosivladung zerrissen (Spielleiter). Die folgenden bürokratischen Auseinandersetzungen mit dem Stationschef liegen ebenfalls in der Hand des Spielleiters.

V. Es ist nicht alles Gold was glänzt

Nachdem die Sprengung erfolgreich verlaufen ist, kann mit dem Einladen der Steinbrocken begonnen werden. Dem Techniker, der in der *Maschinenkontrolle* den Einladevorgang steuert, kann nach einer erfolgreichen Probe auf *Wahrnehmung* etwas auffallen. Gelingt diese, so bemerkt er, daß einer der Brocken aus dem Zentrum ziemlich groß ist und in unregelmäßigen Abständen golden glitzert. Werden die auffälligen Stellen per Scananalyse (Probe *Computer bedienen*) untersucht, so wirft der Bildschirm die Meldung aus, daß es sich um ein Gold-Platin-Gemisch handelt. Diese Substanz ist durch die Explosion auch nachhaltig geschädigt. Mißlingt die Probe, können die Käfer (siehe ab Seite 52) erst einmal unerkannt ans Werk gehen.

Achtung Spielleiter: Der Verlauf des Moduls hängt jetzt stark von den Aktionen des betroffenen Technikers ab. Behält er die Beobachtung für sich und informiert er nur seine direkten Kollegen, so haben die Käfer die größte Chance, die Besatzung perfekt zu terrorisieren. Wenn er oder einer seiner gierigen Kollegen den Müllbehälter betritt, um dieses Phänomen näher zu beäugen, wird die bedauernswerte Kreatur von 1W100+60 Käfern schon ungeduldig erwartet.

Ist die gesamte Schiffsbesatzung informiert, sollten Sie den Käfern ein wenig Starthilfe geben. Ein Stromausfall im Müllbehälter etc. wirkt da Wunder.

Ein sicheres Mittel gegen die lästigen Käfer ist auf jeden Fall das Gas aus den Bohrkartuschen. Beim Kontakt mit reinem CO² sterben die Biester ohne weiteren Kommentar.

Die Käferjagd im Raumschiff ist vom Einsatz der Gruppe abhängig. Die Parasiten können sich über Luftleitungen, Wartungsschächte,

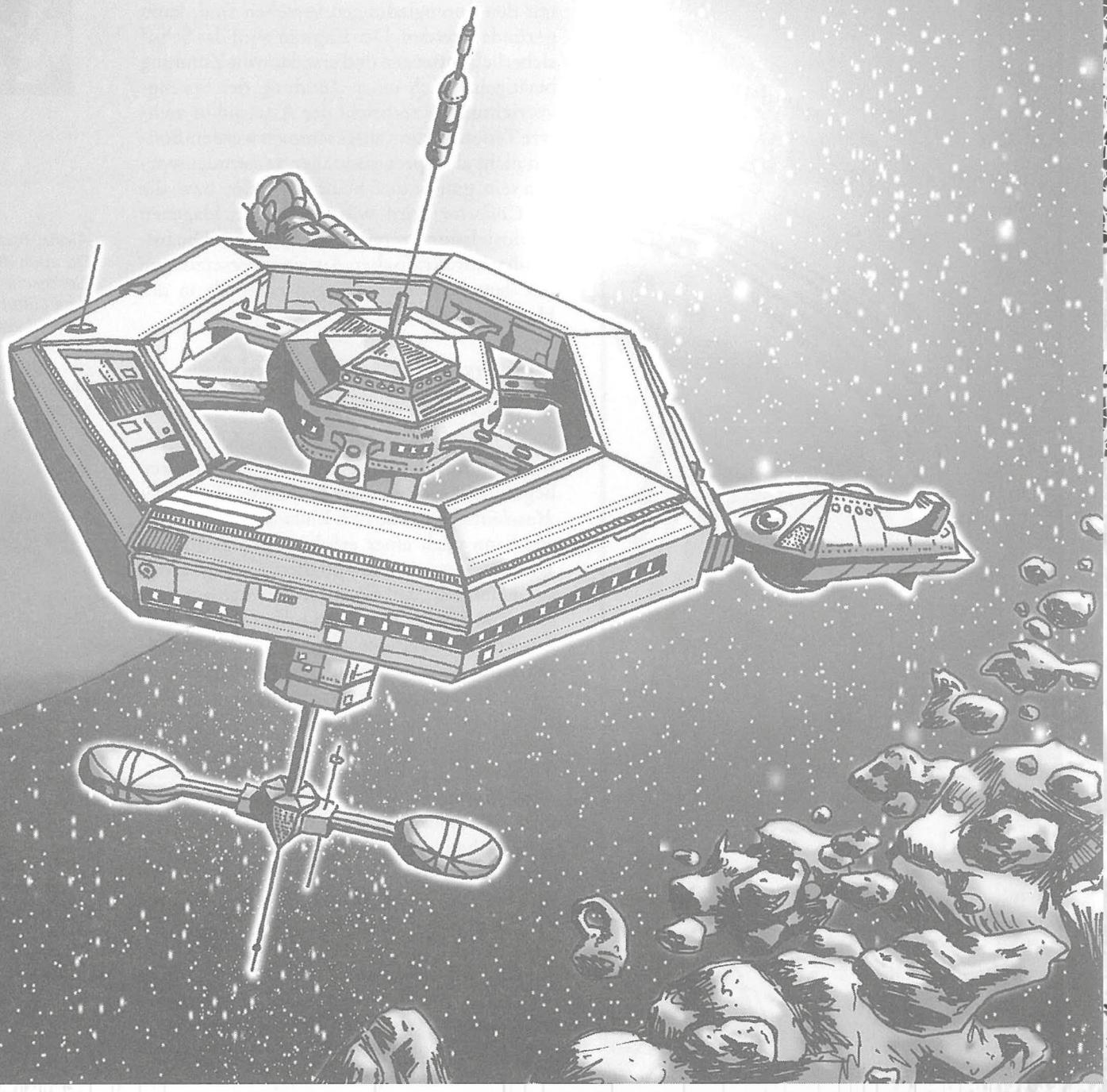


Aloha, Halo! Hast Du auch die Geräusche aus dem Lüftungsschacht gehört? Entfernen' doch mal das Gitter und gib diesen Schiffsratten mal einen mit dem Schockstab auf die Fresse.

*Hardy Weinstein,
Plasmatechniker*

*Jetzt betreten die Rattenscheißer das Land des Schmerzes.
Was . . . K . . . K
. . . Käfer? Viele
. . . Käfer? Autsch!
Ähhh, Hardy?
Hardy! Mein Gott!
Sie bohren sich in meinen Arm!*

*Halo Klumpp,
Plamsatechniker*



Die Randstation Last Chance des Systems Eta Bootis. Heimat und Fluch jedes Besatzungsmitglieds. Die meisten der straffälligen Subjekte werden keinen anderen Ort mehr betreten dürfen.

Kabelkanäle, Gänge etc. fortbewegen. Bug-hunt in progress!

Schäden am Schiff

Die labilen Leitungssysteme werden bei heftigen Aktionen der Charaktere sicherlich einiges an Schaden nehmen. Es hängt ganz von Ihrem Dafürhalten ab, ob es in den entsprechenden Bereichen zu einem Ausfall der Systeme kommt. Auf jeden Fall haben die Piloten, nach ihrer Rückkehr, einiges an Formularen auszufüllen. Die Gruppe sollte auch darauf achten, aussagekräftiges Beweismaterial zur Station mitzubringen (tote Käfer, Videoaufzeichnungen usw.), um dem größten Ärger aus dem Weg zu gehen.

Tanzende Kammerjäger

Die verbissene Jagd wird in der ersten Stufe sicherlich mit herkömmlichen Mitteln betrieben. Die eingesetzten chemischen Keulen zeigen aber keine sonderlich gute Wirkung. Auch spezielle Giftcocktails nach Hausrezept versagen ihren Dienst. Werden im Laufe der Bemühungen die CO²-Patronen eingesetzt, scheint Licht am Ende des Tunnels. Als letzter Ausweg hilft immer die Sprengung des Schiffs und die Evakuierung per Rettungskapsel.

Das Ende

Auch der größte Spaß geht einmal zu Ende. Es ist ziemlich wahrscheinlich, daß die Spieler nach



Wie jedes Mal, ein absolut erfülltes Wochenende! Das Shuttle dockt in ein paar Minuten an der Orbitalstation an. Hat jeder seine mitgebrachten Feinkostpakete sauber verstaут? Die Lutscher filzen uns sicher wieder.

Jock Downey,
Kapitän

Klar, Chef! Wie immer an einer verschwiegenen Stelle. Wer da ohne Erlaubnis hinpackt, kann seine Zähne schlucken . . .

Susan Klofft,
Mülltechnikerin

einiger Zeit und mit eigenen Verlusten auf einen gangbaren Weg kommen werden. In den Testspielen haben sich die folgenden Möglichkeiten herauskristallisiert. Wenn der Spielleiter seine Gruppe mit einem sehr bösen Ende belasten will, kann er noch den Inhalt des Abschnitts *Epilog* nachschieben. Har, har, har . . .

Boooooom!

Nach vielem hin und her verläßt die restliche Crew das Schiff per Rettungskapsel. Die automatische Sprengung ist eingeleitet und einiges an Beweismaterial gesichert. Die Kapsel wird ausgelöst und das Peilsignal schaltet sich an. In einem gleißenden Blitz vergeht der Müllfrachter. Das kann kein Käfer überleben. Nach einiger Wartezeit taucht ein Rettungsschiff der Station auf und sammelt die Überlebenden ein. Möchte der Spielleiter den *Epilog* noch erwähnen, so hat sich ein blaugrüner, blinder Passagier ungebenen dazugesellt.

Die Gaskartuschen

Durch einen Zufall entdeckt ein Crewmitglied die verheerende Wirkung von CO² auf die gefährlichen Krabber. Die Kartuschen und die Luftfiltersysteme der *SS Collector* werden eingesetzt, um das Schiffsinnere von der lästigen Pest zu reinigen. Der Test hat eine durchschlagende Wirkung und man feiert den Erfolg. Sollte der *Epilog* gewünscht sein, hat eines der Tierchen in einem separaten Bereich überlebt.

Das letzte Gefecht

Keiner der an Bord stationierten Personen kann die Attacke der Käfer überleben. Die letzten Leute ziehen sich in einen Raum zurück und erwarten, aus allen Pistolen feuernd, ihren unvermeidlichen Tod. Friede ihrem gepeinigten Organmaterial.

Epilog

Nach endlosen Verhören und etwas Urlaub gehen die Überlebenden wieder mit frischer Kraft ans Werk. Alles scheint normal und so friedlich wie bisher. Da entdeckt einer der Spielercharaktere, bei einem Besuch der Stationskantine, in seinem Kartoffelbrei ein blaugrün schillerndes Käferbeinchen . . .

VI. Nichtspielercharaktere

Besatzung der Randstation Last Chance

Kommandant *Frietjof Paulus* (52 Jahre)

1. Offizier *Stewart Valbardy* (41 Jahre)

2. Offizier *Jules Helmgart* (39 Jahre)

Technischer Offizier *Colin McCoy* (40 Jahre)

Stationsarzt *Wilhelm Gottgreiff* (56 Jahre)

Distriktsagent *René Rumkova* (45 Jahre)

Auf der Randstation versehen 50 Personen ihren Dienst als Techniker, Mediziner, Zöllner, Sicherheitspersonal, Köche usw. Die Crewmitglieder haben Zugang zu ihren Arbeits- und Schlafbereichen. Bitte verwenden Sie bei Bedarf die Werte des jeweiligen NSC aus dem *Grundregelwerk*, Kapitel *Für den Spielleiter*. Distriktsagent *Rumkova* ist für die Sicherheit des gesamten Systems verantwortlich. Alle Meldungen und Berichte an PTI und die InSic gehen über seinen Schreibtisch, und in Notfällen greift er auch selbst ein. Sein Untergebener, Agent *Albert Tobkmalla*, ist auf der Orbitalstation eingesetzt.

Besatzung der Orbitalstation Waterhole

Kommandant *Richard Godfrey* (49 Jahre)

1. Offizier *Harvey Watson* (46 Jahre)

2. Offizier *Jamie Belucian* (37 Jahre)

Technischer Offizier *Petra Cisco* (41 Jahre)

Stationsarzt *Ines Gonzales* (36 Jahre)

Agent *Albert Tobkmalla* (23 Jahre)

Auf der Orbitalstation versehen 35 Personen ihren Dienst als Techniker, Mediziner, Zöllner, Sicherheitspersonal, Köche usw. Die Crewmitglieder haben Zugang zu ihren Arbeits- und Schlafbereichen. Bitte verwenden Sie bei Bedarf die Werte des jeweiligen NSC aus dem *Grundregelwerk*, Kapitel *Für den Spielleiter*.

Besatzung der SS Collector

Das Schiff ist der Sprungstation *Last Chance* zugeteilt und hat die Aufgabe, den Raum um die Sprungpunkte von Schrott und Müll sauber zu halten. Normalerweise arbeiten die Besatzungen von Müllfrachtern effizient und verantwortungsvoll.

Das Modul ist für bis zu acht Spieler ausgelegt. An Bord der *SS Collector* sind zwei Piloten, ein Mediziner, vier Plasmatechniker und vier Müllanlagentechniker stationiert.

Im Laufe des Abenteuers kann es vorkommen, daß sich die unterschiedlichen Berufsgruppen in feindlich gesinnte Parteien spalten. Von der Vergabe der Rollen ist es dann günstig, wenn die Spieler komplette Teams übernehmen. D.h., wenn sechs Mitspieler anwesend sind, daß zwei Piloten und vier Mülltechniker ausgegeben werden sollten. Die Plasmatechniker und der Mediziner sind dann komplett in der Hand des Spielleiters.

Piloten

Die Piloten sorgen für die Steuerung des Schiffs und sind für die Abwicklung der erhaltenen Aufträge verantwortlich. Einer der beiden hat die Funktion des Kapitäns und der andere die des Stellvertreters (Wachoffizier) inne. Sollten



die Spieler keinen Piloten spielen wollen, sind hier zwei typische Vertreter ihres Fachs angegeben.

Kapitän Georgus Rollbaum

Durch einen dummen Ladefehler sind bei dem ehemaligen Frachterpilot Teile der Ladung verlorengegangen. Für dieses teure Mißgeschick hat Rollbaum vom Konzern einen neuen Arbeitsplatz verordnet bekommen.

Aussehen: *schmerzbäuchig, Glatze, immer verschwitzt.*

Eigenschaften: *korrupt, verschlagen, hinterhältig, trinkfreudig.*

Georgus Rollbaum (51 Jahre):

STK 45, GES 67, WIK 50, KON 60, AUS 49, ERF 103, GEW 116, INT 65. "Chemie" 25%, "Computer bedienen" 40%, "Feilschen" 90%, "Kanonier" 40%, "Pharmazie" 60%, "Physik" 10%, "Pilot: Kleinraumer" 85%, "Raumnavigation" 79%, "Raumsprungtechnik" 83%, "Wahrnehmung" 40%, "Energiepistole" 44%. B 6m/Phase, GZ 51, PP 11, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: *ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Videobrille.*

Stellvertreter Vince Culling

Leider ist es dem Buchhalter der Konzernrevision aufgefallen, daß es eklatante Unterschiede zwischen angelieferten Warensendungen und dem Warenbestand gegeben hat. Aber Müllfrachter sind ja auch tolle Raumschiffe. Jedenfalls manchmal . . .

Aussehen: *klein, drahtig, schieläugig.*

Eigenschaften: *skrupellos, gierig, drogenabhängig.*

Vince Culling (42 Jahre):

STK 43, GES 76, WIK 43, KON 61, AUS 35, ERF 95, GEW 65, INT 51. "Computer bedienen" 66%, "Erste Hilfe" 44%, "Feilschen" 85%, "Kanonier" 67%, "Pharmazie" 86%, "Pilot: Kleinraumer" 78%, "Raumnavigation" 68%, "Raumsprungtechnik" 72%, "Taschenspielertricks" 78%, "Wahrnehmung" 60%, "Energiepistole" 55%. B 7m/Phase, GZ 51, PP 10, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: *ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Pillenpäckchen.*

Plasmatechniker

Natürlich gibt es auf einem Raumschiff nichts wichtigeres als den Antrieb. Diesen Satz wird jeder Plasmatechniker ohne Zögern bestätigen. In Notsituationen kann die im Antriebsraum eingesetzte Crew natürlich auch zu herkömmlichen Reparaturarbeiten herangezogen werden.

1ter Plasmatechniker William Rackham

Nachdem die Zöllner bei einer Stichprobenkontrolle mit einem Ausfuhrverbot belegte lebende Tiere im Gepäck von Rackham gefunden haben, beginnen die Schwierigkeiten. Nach einer schnellen Verhandlung findet sich der Hobbyschmuggler auf der *SS Collector* wieder.

Aussehen: *rote Haare, dünn.*

Eigenschaften: *jähzornig, spielsüchtig, unvorsichtig.*

William Rackham (31 Jahre):

STK 48, GES 77, WIK 57, KON 59, AUS 68, ERF 82, GEW 59, INT 63. "Computer bedienen" 80%, "Elektrotechnik" 76%, "Jetsessel fliegen" 72%, "Mechanik" 82%, "Plasmatechnik" 85%, "Robotechnik" 30%, "Physik" 55%, "Taschenspielertricks" 65%, "Zoologie" 44%, "Energiepistole" 50%. B 7m/Phase, GZ 73, PP 11, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: *ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Handschweißgerät, Filtermaske, gezinkte Würfel und Karten.*

Plasmatechnikerin Vera Zerbe

Wer Vorgesetzte schlägt, hat im Konzern keine guten Aufstiegschancen. Im Fall von Frau Zerbe ist es, nach mehreren gebrochenen Kiefern, eher eine Tendenz zum Abstieg.

Aussehen: *blond, schlank, muskulös.*

Eigenschaften: *energisch, zickig, korrupt.*

Vera Zerbe (36 Jahre):

STK 60, GES 68, WIK 60, KON 63, AUS 78, ERF 73, GEW 67, INT 56. "Chemie" 46%, "Computer bedienen" 69%, "Elektrotechnik" 60%, "Jetsesselfliegen" 55%, "Mechanik" 56%, "Plasmatechnik" 83%, "Robotechnik" 50%, "Physik" 60%, "Wahrnehmung" 68%, "Werfen" 56%, "Energiepistole" 50%, "Kampfsport" 70%. B 6m/Phase, GZ 60, PP 12, Basis-TP 13, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: *ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Filtermaske, bleigefüllte Boxhandschuhe.*

Plasmatechniker Tahira Masuto

In der Ruhe liegt die Kraft. Ruhe bezieht man aus ruhigem Schlaf. Und wenn man mit Hilfe von chemischen Mittelchen schläft und den Maschinenalarm überhört, kann das schnell zu Abzügen in der B-Wertung führen.

Aussehen: *ausgezehrt, schläfrig.*

Eigenschaften: *antriebslos, drogenabhängig, desinteressiert.*

Tahira Masuto (34 Jahre):

STK 43, GES 65, WIK 59, KON 58, AUS 56, ERF 75, GEW 52, INT 51. "Computer bedie-



Eigentlich sind das doch interessante Tiere. Gut, sie sind aggressiv und gefährlich, aber sie würden sicher einen guten Preis bringen. Also gut, wenn wir die Biester erledigt haben versuche ich, ein Exemplar zu reanimieren.

William Rackham,
Plasmatechniker

Das tut weh, was? Wer uneingeladen und nackt zu mir in die Druck-dusche steigt, der muß sich von wichtigen Körperfunktionen verabschieden. Beim nächsten Mal zeige ich Dir, wie man mit Duschköpfen zum Gehirn vordringt.

Vera Zerbe,
Plasmatechnikerin

Ich habe keinen
Freundeskreis. Ich
habe einen
Freund. Er heißt
Johnny; genauer
gesagt Johnny
Walker.

Lula Montez,
Plasma-
technikerin

Meine Geschich-
te? Kannst Du ein
Geheimnis
bewahren? Ich
auch . . .

Peter Boyd,
Mülltechniker

Immer mit der
Ruhe, Chef! Ich
sehe nicht ein,
wieso ich jetzt in
der Kantine den
verschissenen
Essensautomaten
reparieren sollte.
Es wird Ihnen
sicher gut tun,
einige Tage nichts
zu essen.

Tanja Gonzales,
Mülltechnikerin

nen" 61%, "Elektrotechnik" 58%, "Mechanik" 53%, "Plasmatechnik" 74%, "Physik" 43%, "Energiepistole" 48%, "Kampfsport" 44%. B 6m/Phase, GZ 78, PP 10, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Filtermaske, Räucherkerzen, Pillensortiment.

Plasmatechnikerin Lula Montez

Bei dieser Person führte der Weg auf den Müllfrachter direkt über die Flasche. Die bevorzugte Geschmacksrichtung liegt hier bei mindestens 40% Alkoholanteil.

Aussehen: dunkelblond, schlank.

Eigenschaften: hysterisch, depressiv, alkoholabhängig.

Lula Montez (30 Jahre):

STK 45, GES 69, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 81, GEW 70, INT 58. "Chemie" 22%, "Computer bedienen" 45%, "Elektrotechnik" 63%, "Mechanik" 60%, "Plasmatechnik" 78%, "Physik" 22%, "Energiepistole" 40%. B 6m/Phase, GZ 56, PP 11, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Filtermaske, Flachmann.

Mülltechniker

Diese spezialisierten Techniker verstehen sich auf den Betrieb und die Wartung der an Bord befindlichen Zerkleinerungs- und Lagerungseinheiten für den gesammelten Müll. Dazu gehört auch der Betrieb der Greifarme. In Notsituationen können die im Müllsegment eingesetzten Crewmitglieder natürlich auch zu herkömmlichen Reparaturarbeiten herangezogen werden.

1ter Mülltechniker Peter Boyd

Nach einem nicht zur Gänze aufgeklärten Fall (widersprüchliche Zeugenaussagen) von Totschlag ist der begabte Techniker auf einen Müllfrachter abgeschoben worden. Sehr tragische Geschichte. Der schweigsame Boyd wird sie aber sicherlich niemandem erzählen.

Aussehen: kabl, dicklich.

Eigenschaften: langweilig, schweigsam, hinterhältig.

Peter Boyd (38 Jahre):

STK 60, GES 64, WIK 56, KON 62, AUS 57, ERF 96, GEW 89, INT 66. "Computer bedienen" 83%, "Elektrotechnik" 80%, "Jetsessel fliegen" 58%, "Mechanik" 82%, "Plasmatechnik" 46%, "Robotechnik" 57%, "Physik" 60%, "Energiepistole" 51%. B 6m/Phase, GZ 64, PP 11, Basis-TP 13, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Handschweißgerät, Filtermaske.

Mülltechniker Otto Precker

Fortwährender Drogenmißbrauch weicht das Gehirn mit der Zeit so weit auf, daß ein strukturiertes Arbeiten kaum mehr möglich ist. Endstation Müllfrachter.

Aussehen: schwarzes Haar, narbiges Gesicht.

Eigenschaften: desinteressiert, faul, naiv, drogenabhängig, alkoholabhängig.

Otto Precker (35 Jahre):

STK 49, GES 54, WIK 35, KON 50, AUS 27, ERF 66, GEW 79, INT 47. "Computer bedienen" 33%, "Elektrotechnik" 48%, "Mechanik" 75%, "Physik" 30%, "Energiepistole" 42%. B 6m/Phase, GZ 42, PP 9, Basis-TP 10, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Handschweißgerät, Filtermaske.

Mülltechnikerin Tanja Gonzales

In Gefahrensituationen sieht man es im Konzern nicht so gerne, wenn den Anweisungen eines Vorgesetzten nicht gefolgt wird. Ist in die Personalakte dann der Verweis Nummer 20 eingetragen, muß sich die vorgesetzte Stelle etwas überlegen. In diesem Fall war die Frucht des Denkprozesses die Versetzung auf einen Müllfrachter.

Aussehen: blaue Haare, metallgepieertes Gesicht.

Eigenschaften: eigensinnig, korrupt, skrupellos.

Tanja Gonzales (32 Jahre):

STK 47, GES 70, WIK 72, KON 62, AUS 57, ERF 96, GEW 89, INT 66. "Computer bedienen" 75%, "Elektrotechnik" 75%, "Jetsessel fliegen" 68%, "Mechanik" 80%, "Plasmatechnik" 30%, "Robotechnik" 80%, "Physik" 35%, "Energiepistole" 46%. B 7m/Phase, GZ 75, PP 12, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Handschweißgerät, Filtermaske, Videobrille.

Mülltechniker Fredo Pastrani

Extreme Faulheit kann, wenn sie unangenehm auffällt, zu motivierenden Versetzungen führen. Ein paar Jahre Müllfrachter sollten dies hinbekommen. Bei Bürger Pastrani könnte sich diese Maßnahme leider jedoch als nutzlos erweisen.

Aussehen: blond, muskulös.

Eigenschaften: gierig, sehr faul, vergeßlich, korrupt, skrupellos.

Fredo Pastrani (36 Jahre):

STK 65, GES 63, WIK 48, KON 67, AUS 68, ERF 86, GEW 70, INT 59. "Computer bedienen" 60%, "Feilschen" 65%, "Elektrotechnik" 77%, "Mechanik" 77%, "Plasmatechnik" 33%, "Physik" 40%, "Energiepistole" 75%. B 6m/Phase, GZ 61, PP 11, Basis-TP 14, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Werkzeug, Schutzbrille, Handschweißgerät, Filtermaske, Videobrille.

Mediziner

Die Planstelle des an Bord eingesetzten Med-Tech muß immer besetzt sein. Das Schiff überbrückt zwar keine weiten Entfernungen, es gibt aber immer eine konkrete Chance, auf giftigen Sondermüll zu treffen oder auch auf ein Verletzungsrisiko bei der Kontrolle von illegalem Abfall.

Med-Tech Kevin Kalhoun

Wenn ein Med-Tech Probleme mit seinem Privatleben hat, ist das eigentlich nicht so folgenreich. Wenn ein Med-Tech deswegen seinen eigenen Medikamentenvorrat plündert, liegt das immer noch im grünen Bereich. Wenn aber wegen der dämpfenden Wirkung der eingenommenen Präparate eine Notoperation tragisch endet, so kann das ernste Konsequenzen nach sich ziehen. Bei Herrn Kalhoun ist die Konsequenz die Versetzung auf einen Müllfrachter gewesen.

Aussehen: *schwarze (fettige) Haare, klein, dick.* Eigenschaften: *depressiv, drogenabhängig, launisch, gutmütig.*

Kevin Kalhoun (37 Jahre):

STK 40, GES 63, WIK 58, KON 69, AUS 71, ERF 86, GEW 110, INT 64. "Computer bedienen" 48%, "Chirurgie" 80%, "Erste Hilfe" 68%, "Krankheiten behandeln" 60%, "Medicompanalyse" 74%, "Pharmazie" 77%, "Vergiftungen behandeln" 70%. B 6m/Phase, GZ 60, PP 11, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung Traveller Coat 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Medicomp, Med-Pflaster.

Die Ganoven

Pretty Valley, die kleine und einzige Stadt des Minenplaneten, wird offiziell von PTI verwaltet und überwacht. Sobald das gestrenge Auge der Staatsmacht seinen Blick auf andere Niederlassungen richtet, schält sich ein anderes Bild heraus. Eigentlich ist *Scorpions Hole* fest in der Hand der lokalen Gaunergrößen. Diese Allianz (Sauerporn, Getting und Locksley) sorgt für einen reibungslosen Ablauf von PTI-Angelegenheiten bzw. behindert diese nicht. Zusätzli-

chen Schutz erfahren die Gangster durch eine Vereinbarung mit dem für die InSic tätigen Disktriktagenten *René Rumkova*. Dieser erhält monatlich 7% aller verbuchten Gewinne. Im Gegenzug filtert er alle Beschwerden, Berichte und sonstigen Beschreibungen. Wird hoher Besuch angekündigt, sorgen die drei Hauptakteure, nach einer entsprechenden Information durch Rumkova, in Pretty Valley für muster-gültige Ordnung. Und da soll noch jemand sagen, daß sich eine vernünftige Kooperation nicht auszahlt.

Ismael Sauerporn

Der gewiefte Mann lebt nach dem Motto: *Es gibt nichts, was nicht zu verkaufen wäre.* Sauerporn wohnt im Pork Pit (es gehört ihm auch) und wickelt dort seine umfangreichen Geschäfte ab. Der Hehler kauft fast alles an, allerdings maximal für 1/10 des tatsächlichen Wertes. Der Weiterverkauf ist über eine Gruppe unabhängiger Schmuggler organisiert.

Aussehen: *braune Haare, dicklich, verschwitzt.* Eigenschaften: *gerissen, freundlich, geschäftstüchtig, realistisch.*

Ismael Sauerporn (43 Jahre):

STK 50, GES 65, WIK 75, KON 60, AUS 62, ERF 86, GEW 85, INT 87. "Computer bedienen" 86%, "Chemie" 50%, "Diskussion" 80%, "Erste Hilfe" 50%, "Feilschen" 96%, "Geschichte" 58%, "Jura" 63%, "Psychologie" 58%, "Taschenspielertricks" 74%, "Wahrnehmung" 77%, "Automatikpistole" 77%. B 6m/Phase, GZ 68, PP 14, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Laptop, Waage, Minimikroskop, Vielzwecktaschenmesser, Luger .357 Automag.

Ruther Getting

Egal wie ausgefallen der Wunsch sein mag, Getting kann jede Droge beschaffen. Es kommt nur auf die Zeit und den Geldbetrag an. Bei Großbestellungen wird nur gegen 50% Vorkasse geliefert. Der findige Gauner verfügt in Pretty Valley auch über ein eigenes Labor. Dort wird ausschließlich beste Ware produziert, denn nur zufriedene Kundschaft kommt wieder und zahlt gerne.

Aussehen: *schwarze Haut und Haare, muskulös, schlank.*

Eigenschaften: *gerissen, freundlich, desillusioniert.*

Ruther Getting (29 Jahre):

STK 82, GES 65, WIK 60, KON 68, AUS 70, ERF 80, GEW 75, INT 63. "Computer bedienen" 60%, "Bereitsamkeit" 78%, "Chemie" 55%, "Erste Hilfe" 47%, "Feilschen" 65%, "Jura" 50%, "Pharmazie" 90%, "Psychologie"



Ich habe immer schon Pech gehabt. Und weil ich so viel Pech habe, mag mich niemand. Nur deshalb suche ich Trost im Alkohol. Übrigens, der medizinische Alkohol müßte bei der nächsten Landung aufgefüllt werden.

Kevin Kalhoun,
Med-Tech

Keine Sorge! Ich werde Ihnen für diesen Schmuck ein faires Angebot machen. Leider trägt heutzutage keiner mehr diesen Stil. Aus purer Freundschaft biete ich Ihnen aber 2 EH.

Ismael Sauerporn,
Hehler



Janet Locksley – die starke Frau in der Ganovenallianz. Keine wichtige Entscheidung wird ohne ihre Zustimmung gefällt.



Ich glaub' der zuckt noch. Ich tret' besser noch mal rein . . .

Piet,
Handlanger

58%, "Taschenspielertricks" 74%, "Wahrnehmung" 77%, "Automatikpistole" 77%. B 6m/Phase, GZ 70, PP 10, Basis-TP 15, SB +1W4, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Laptop, Pillensortiment, Luger .357 Automag.

Janet Locksley
Locksley stellt die treibende Kraft in der Allianz dar. Sie hat den Zusammenschluß eingefädelt und wacht über jegliche Grenzübertretung. Nebenbei läßt sie 120 Männer und Frauen im

ältesten Gewerbe der Welt für sich arbeiten.

Aussehen: brünett, schlank, gut gebaut.

Eigenschaften: berechnend, geschäftstüchtig, gierig.

Janet Locksley (36 Jahre):

STK 48, GES 66, WIK 80, KON 59, AUS 82, ERF 90, GEW 50, INT 70. "Computer bedienen" 68%, "Beredsamkeit" 95%, "Feilschen" 85%, "Jura" 70%, "Psychologie" 90%, "Wahrnehmung" 90%, "Automatikpistole" 69%. B 6m/Phase, GZ 80, PP 15, Basis-TP 11, SB 0, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Kreditkarte, Pin, Laptop, Schminkkoffer, Säurespray, Luger .357 Automag.

Handlanger

Diese Personen erledigen die Drecksarbeit der Verbrechervereinigung. Wachdienste, einfühlsame Gespräche mit Körpereinsatz und feuchtes Auffeudeln von Störenfrieden gehört zu den Hauptaufgaben.

Aussehen: nach Wunsch des Spielers.

Eigenschaften: nach Wunsch des Spielers.

Handlanger (ab 20 Jahre):

STK 70, GES 65, WIK 55, KON 75, AUS 50, ERF 70, GEW 80, INT 45. "Klettern" 60%, "Wahrnehmung" 50%, "Werfen" 60%, "Automatikpistole" 60%, "Gewehr" 60%, "Kampfsport" 55%, "Schrotwaffen" 60%. B 6m/Phase, GZ 55, PP 11, Basis-TP 15, SB +1W4, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Pin, Waffensortiment (Spielleiter).

Die Parasiten

Nachdem die possierlichen Kreaturen in ihrem Gefängnis aufgeweckt worden sind, verspüren sie nagenden Hunger. Das hektisch agierende und schreiende organische Material, das in dem großen Metallkäfig zu finden ist, kommt als erstes Frühstück gerade recht. Die Käfer sind vor langer Zeit in eine Pyramide aus Gold eingesperrt und als Treibgut im Weltraum ausgesetzt worden. Den ursprünglichen Grund kann die erschreckte Besatzung nicht mehr ermitteln, da die kleinen, mehrbeinigen Freßmaschinen auf keine Verständigung mit den

zweibeinigen Nahrungsquellen aus sind. Das Gefängnis, das mit dem Bohrer bzw. der Explosion aufgebrochen worden ist, besteht aus einem Platin-Gold-Gemisch und hat einige abstrakte und wunderliche Formen eingepägt. Jeder Käfer verfügt über sechs Beine, eine Kauschere mit Säuredrüse/Larvensack und zwei empfindliche Fühler. Die possierlichen Krabblere erreichen eine Größe von ungefähr 10 cm. Die blaugrün gefärbten Kriechtiere sind nur auf Nahrungsaufnahme und Eiablage aus. Ihre eintönigen Beschäftigungen üben sie am liebsten in Massen aus. Diese Schwärme sind verschieden groß und variieren ungefähr von 30 bis 120 Tieren. 50 Käfer können ein humanoides Wesen in einer Minute in ein organisches Nest verwandeln. Nach einem erfolgreichen Bissen wird ein Paralysegift (STK 90) verabreicht und der Eiausstoß aktiviert. Das Opfer bekommt in die frische Wunde eine Larve implantiert. Diese ist in 1W20+10 Minuten bereit, zu schlüpfen. Wird ein menschlicher Organismus von mehr als 60 Larven bevölkert, kollabiert der Kreislauf und das Opfer stirbt sofort, wenn keine KON-Probe mit einem Modifikator von +30 überwunden wird. Sobald die Larven schlüpfen, ist nochmals eine generelle KON-Probe abzulegen, diesmal aber mit einem Modifikator +60. Hilfe verspricht nur eine Notoperation, bei der die Larven vor dem Ausschlüpfen mit dem umliegenden Gewebe herausgeschnitten werden.

Die Käfer sind leider ziemlich widerstandsfähig. Bei drohender Gefahr (Vakuum, Schädlingsbekämpfungsmittel, etc.) saugen sie sich am Untergrund fest, ziehen alle Extremitäten ein und schließen/verhärten ihren Panzer. Das einzige Mittel, das immer hilft, ist pures CO². Es löst den Insektenpanzer auf und die betroffenen Tiere verenden nach wenigen Minuten.

Sollten die Besatzungsmitglieder der *SS Collector* etwas Zeit in Untersuchungen investieren wollen, so können sie in der medizinischen Station ein Schädlingsexemplar genauer unter die Lupe nehmen. Um die im Anschluß aufgeführten Ergebnisse in Erfahrung bringen zu können, muß der Untersuchende eine Probe auf *Zoologie* erfolgreich bestehen.

- Das Alter des untersuchten Exemplars läßt sich exakt auf 76.872 Jahre eingrenzen.
- Es sind keine Atmungsorgane feststellbar. Der komplette Stoffwechsel basiert auf der Verwertung der zugeführten Nahrung.
- Es sind keine Geschlechtsorgane aufzuspüren. Die in organischem Material abgelegten Eier schlüpfen ohne einen vorhergehenden Befruchtungsvorgang.
- Der Panzer ist außerordentlich widerstandsfähig. Handelsübliche Säuren und Lösungs-

mittel haben nur eine begrenzte Wirkung. Die zerstörten Panzerteile werden abgestossen und durch neue Zellen ersetzt.

- Vakuumwirkung führt nicht zum Tod der untersuchten Käfer.
- In Gefahrensituationen ziehen die Schädlinge ihre Extremitäten hinter den Panzer zurück und verschließen die Öffnungen. Mit der Unterseite des Körpers können sie sich an jeder Oberfläche festsaugen.
- Die Exemplare können durch mechanische Gewalt zerstört werden. Heftiger und punktueller Druck (Messer, Hammer oder Stiefelabsatz) durchdringen den Panzer zuverlässig.
- Die Fühler am Kopf scheinen hochsensibel auf mögliche Nahrungsvorkommen zu reagieren.
- Die Reaktion der Käfer auf CO² wird nur erkannt, wenn die Spielergruppe diesen Versuch am Spieltisch ansagt (Spieleiter!).

Käfer:

STK05, GES30, INT25. "Nahrung aufspüren" 65%, Biß" 70% (1W6+2 TP Schaden/Säurewirkung). B 2m/Phase, Basis-TP 1, natürliche Rüstung 1W3.

GZ-Verlust (gilt nur ab 40 Exemplaren):

1. Begegnung: -1W4 zzgl. Panik/ -1.

2. Begegnung: -1 / 0.

Weitere: 0 / 0.

VII. Anhang Müllfrachter

Es ist wie immer im Leben. Die wichtigsten Dienstleistungen werden von der öffentlichen Meinung manchmal zu gering geachtet. Die kombinierten Müll- und Entsorgungsfahrer werden in zwei großen Aufgabengebieten eingesetzt. Zum einen zur Entsorgung von Müll, Trümmern und Steinbrocken in der Umgebung von Rand- und Orbitalstationen, um den Schiffsverkehr zu schützen. An zweiter Stelle steht der Transport von planetarem Gefahrgut bzw. schwer entsorgbarem Abfall, der zu speziellen Entsorgungsstationen oder zu ausgewiesenen Endlagerstätten verbracht wird.

- Schiffe, die an einer Rand- oder Orbitalstation ihren Dienst versehen, haben in einem Bereich von 3 AE (*Astronomische Einheit, 1 AE = 149,6 Millionen Kilometer*) um die Station herum, anfallenden Schrott oder Müll aufzusammeln und zu zerkleinern. Das Restgranulat wird dann in speziellen Lagerstätten endgelagert oder wiederverwertet.
- Es sind nur wenige Frachter zum ständigen Transport von als Gefahrgut oder schwer entsorgbarem Müll ausgewiesenem Abfall unterwegs. Das Paradebeispiel ist hier der



*Toller Scherz!
Wie würdest Du
Dich mit 'nem
amputierten Arm
fühlen?*

*Halo Klumpp,
Plasmatechniker*

*Die Wartungs-
kanäle? Hier
haben wir einen
Schlaufuchs an
Bord! Leg' doch
mal Dein Ohr an
das Wandpaneel
und sag' mir, ob
das permanente
Rascheln von
einem Kabel-
kurzschluß
kommt.*

*Jock Downey,
Kapitän*

Diese Grundregel gilt auch jetzt noch. Wir sind zwar am Arsch der Galaxis, aber wir sind Konzernangehörige. Unser Nebenjob mit Sauerporn geht niemanden etwas an. Oder sehen Sie das anders?

*Jock Downey,
Kapitän*

Wenn wir diesen unerlaubten Müllverlust ihrerseits zur Anzeige bringen, winkt Ihnen eine Gefängnisstrafe. Sollten Sie uns allerdings die Summe von 500 EH unbürokratisch zur Verfügung stellen, legen wir den Vorgang sofort zu den Akten.

*Ted Arcon,
Pilot*

Es ist fast zu schön um wahr zu sein. Bisher haben alle brav gezahlt. Eine Lizenz zum Gelddrucken.

*Leon Martinez,
Mülltechniker*

Transport von Rückständen aus der Laesungsgewinnung.

- **PTI:** Im marktführenden Konzern ist es üblich, daß die Besatzung von Müllfrachtern aus den Belegschaftsteilen rekrutiert wird, die ein leichtes Vergehen oder einen lästigen Fehler im Lebenslauf vorweisen. Sollten sich diese Personen auch auf diesem Posten nicht bewähren, so verschwinden die armseligen Kreaturen in der Regel für immer auf einem Strafplaneten.
- **Ritterorden:** Die Orden verfügen über wenige ausgewiesene Müllfrachter. Da in dieser Organisationsform jeder kampffähige Soldat auch administrative Tätigkeiten ausführen sollte, sind diese ungeliebten Dienstturnusmäßig für die an Rand- oder Orbitalstationen positionierten Schiffe vorgeschrieben. Die Müllfrachter, die die Ritterorden ihr eigen nennen, werden von strafversetztem Personal betrieben. Allerdings leidet der Spaßfaktor des Moduls etwas darunter, weil an Bord dieser Schiffe als schlimmstes Vergehen mal harmlos geflucht oder ein Glas Alkohol konsumiert wird. Zur Garantie für den korrekten Ablauf der Ereignisse wacht nämlich ein Kaplan scharf über die Schafe des Herrn.
- **Imperium:** Die Organisationsform der Müllentsorgung im Reich von *Cheng Lao Ming* ist stark an die bei PTI gebräuchliche angelehnt. Der einzige Unterschied ist nur, daß, wenn eine strafversetzte Person nochmals in übler Form auffällt, die Todesstrafe (Kreuzigung, Arenakämpfer ohne Waffen etc.) vollzogen wird.
- **Piraten/Freie Planeten:** Diese Interessengruppen kaufen solche Dienstleistungen in der Regel ein. Manche Piratenkapitäne ignorieren das Müllproblem einfach oder lassen die Kanoniere Zielübungen mit den Trümmerstücken exerzieren.

Müllrichtlinien in der Galaxie

Da treibender Abfall oder unkontrollierbare Steinbrocken im Falle einer Kollision ernste Schäden nach sich ziehen können, besteht eine übergreifende Vereinbarung für den Wirkungsbereich aller Interessensgruppen (ausgenommen den der Piraten), die illegales Abladen von Abfällen unter Strafe stellt. Natürlich sind nur die gebräuchlichen Verkehrswege dauernd überwacht und jedem Kapitän steht es normalerweise frei, den Abfall seines Schiffes etwas abseits vom Weg treiben zu lassen. Jede illegal entsorgte Hinterlassenschaft wird vor dem Zerkleinern auf Spuren des/der Täter untersucht. Die offizielle Statistik für das Jahr 2244 weist aus, daß nur 12,3% aller Missetäter erlappt oder ermittelt werden konnten.

Gesetzliches Strafmaß:

- Illegale Entsorgung von bis zu 10 m³ Abfall führt zu einem Bußgeldbescheid von 1000,00 EH und einer Haftstrafe von zwei Wochen.
- Illegale Entsorgung von bis zu 30 m³ Abfall führt zu einem Bußgeldbescheid von 4000,00 EH und einer Haftstrafe von sechs Wochen.
- Illegale Entsorgung von bis zu 70 m³ Abfall führt zu einem Bußgeldbescheid von 9000,00 EH und einer Haftstrafe von zehn Wochen.
- Illegale Entsorgung von über 71 m³ Abfall führt zu einem Bußgeldbescheid von 15000,00 EH und einer Haftstrafe von sechs Monaten.
- Handelt es sich um Gefahrgut oder schwer entsorgbare Abfälle, so erhöht sich der jeweilige Bußgeldbescheid um 50% und auf die Haftstrafe werden pauschal 1W20 Monate aufgeschlagen.

Übernahme von Charakteren

Für das Modul können neu ausgewürfelte Abenteuer oder schon existierende verwendet werden. Der Spielleiter muß nur darauf achten, daß die Gruppe zusammenpaßt. Sollten z.B. junge und unverdorben Piloten (siehe *Ace of Aces*) zum Dienst auf dem unseligen Frachter eingeteilt werden, so wird es wahrscheinlich bald zu Konflikten kommen. Die Personen, die sich schon an Bord befinden, sind fast alle hoffnungslose Fälle. Werte wie Gut, Böse oder Konzernrichtlinien sind nicht im primären Fokus dieser Halsabschneider. Sollten also aufrechte und reine Abenteuerer anwesend sein und darüber hinaus noch über illegale Vorfälle Bericht erstatten wollen, so wird sich die Lage schnell zuspitzen. Gegen ein entsprechendes Entgelt wird der korrupte Distriktsagent etwas vernichtendes über die Petzer schreiben können. Es ist auch denkbar, daß es einen furchtbaren Unfall in der Druckschleuse gibt oder eine Schlägerei, bei der gewisse Personen den vorzeitigen Tod finden. Vielleicht findet sich auch ein Päckchen mit illegalen Drogen in einer beliebigen Manteltasche. Die Welt ist ja so böse und für die Spielleiter gilt das in Ausnahmefällen auch. Viel Spaß ...

Dienstbeginn

Die Personen, die den Müllfrachter bemannen, sind in einer sehr besonderen Situation. Alle haben mehr oder weniger ernste Verstöße gegen die Konzernrichtlinien begangen. Das bedeutet, daß beim Beginn der Arbeitszeit auch enge Maßstäbe angelegt sind. Sollte sich ein Spielercharakter aus eigenem Verschulden zehnmal verspäten, so ist die Bewährungszeit verwirkt. Jeder Spieler würfelt vor dem Spielbeginn mit einem W6. Die ermittelte Zahl entspricht den bereits eingetragenen schuldhaften Verspätungen.

VIII. Spielhilfen und Karten



Die unterschlagenen Frachtstücke des havarierten Großfrachters haben uns ein ganzes Stück weitergebracht. Unsere Rentenkasse wächst zufriedenstellend. Wir sollten darauf einen heben . . .

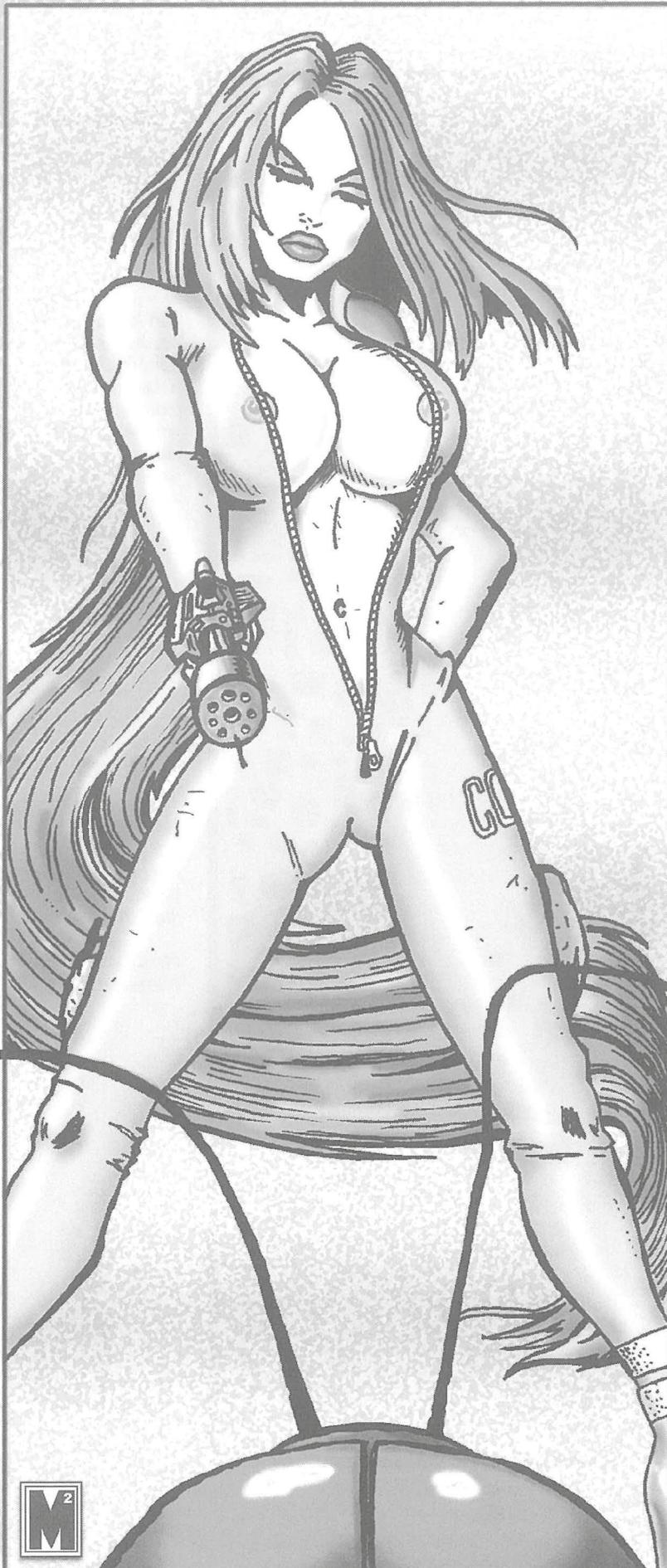
*Jock Downey,
Kapitän*

Wo hängt Ruther nur wieder 'rum? Ich brauche meine Wochenration in Stoff. Aber pronto!

*Hardy Weinstein,
Plasmatechniker*

Legende der Karte:

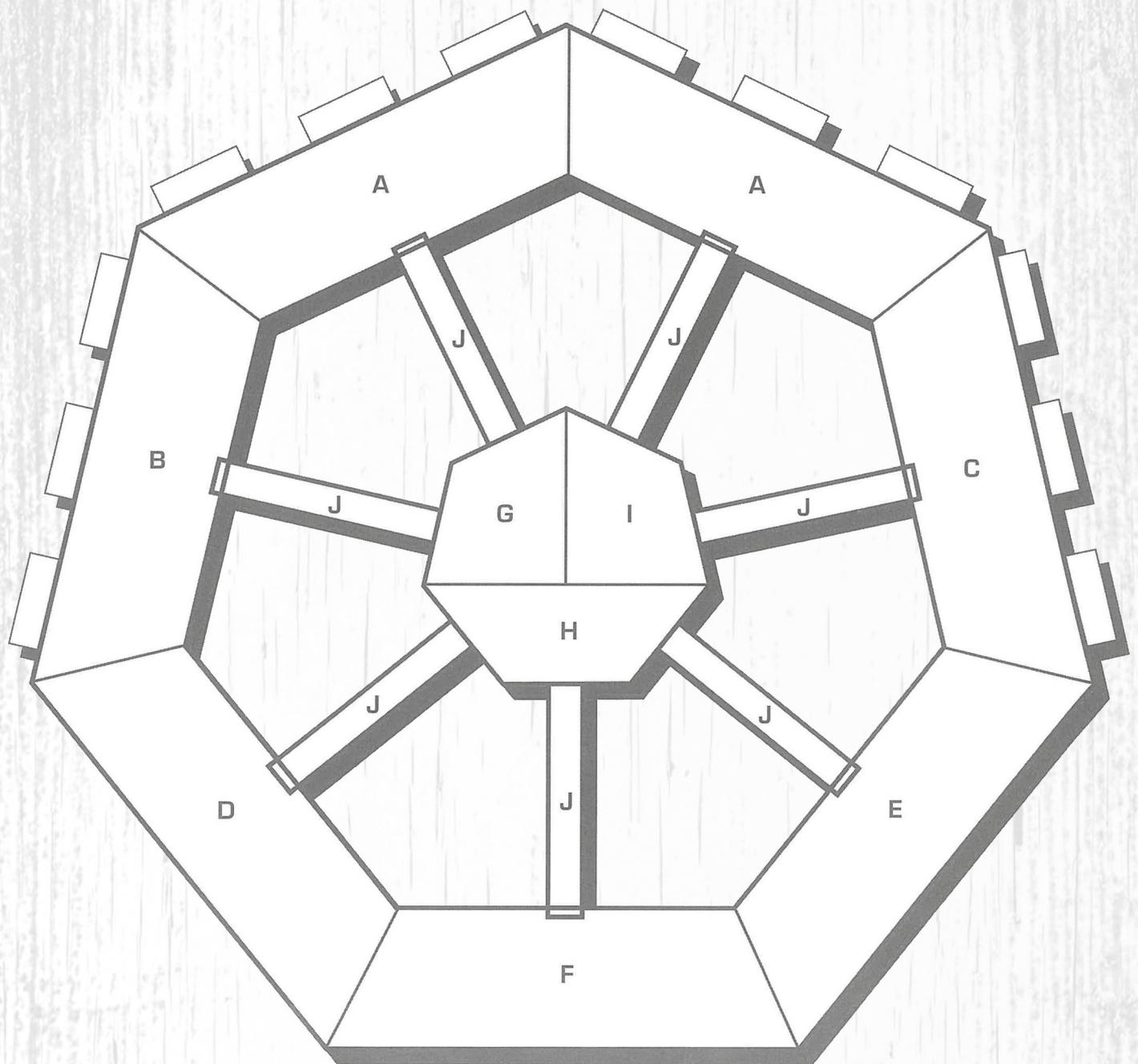
- 1 Raumhafen
- 2 Bordell
- 3 Harrys Hardware Store
- 4 Saloon Pork Pit
- 5 Polizeistation / Reviervorsteher Abdoul Kesch
- 6 Allkatholische Kirche



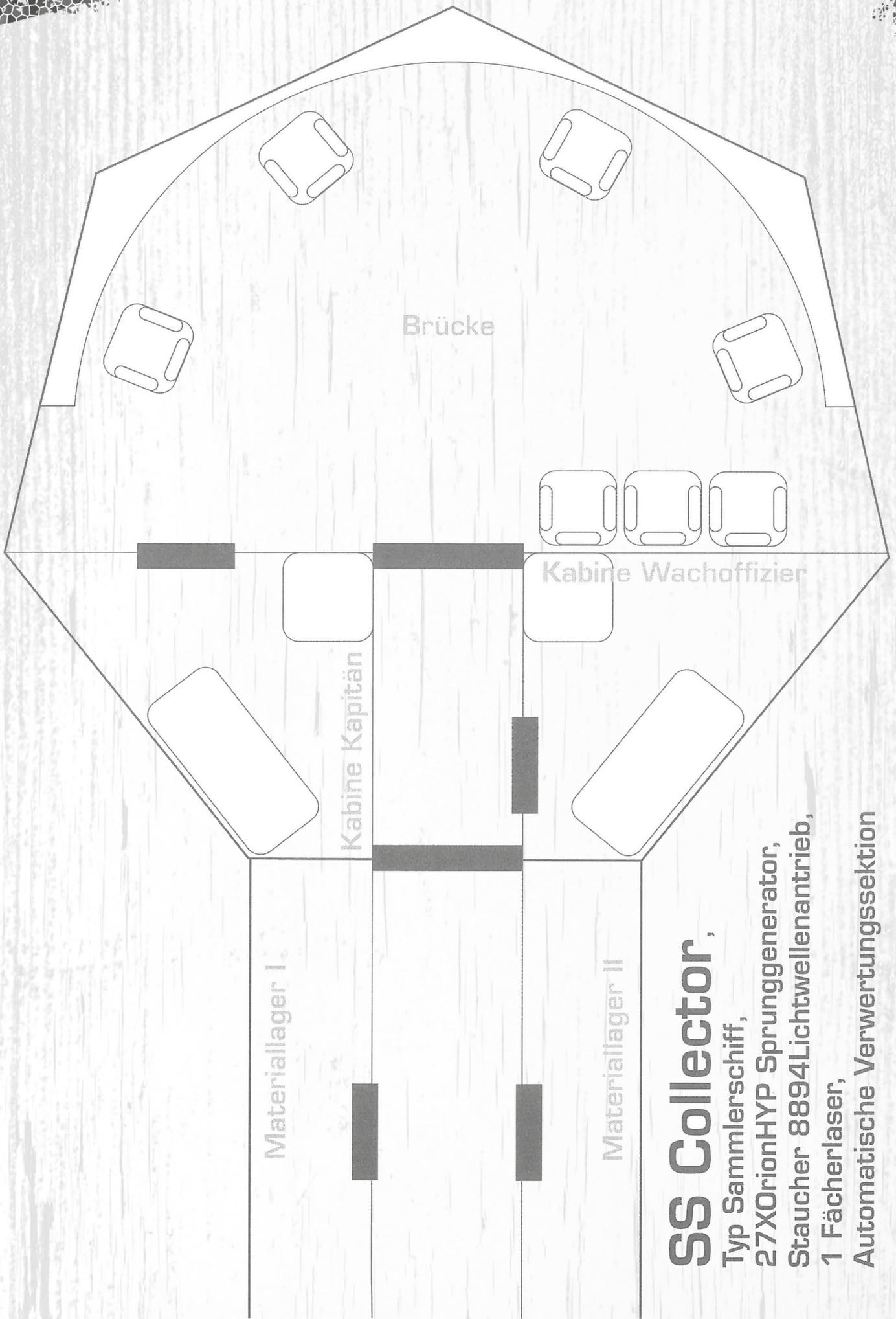
Untersuchungsergebnisse Käfer:

- # Das Alter des untersuchten Exemplars läßt sich exakt auf 76.872 Jahre eingrenzen.
- # Es sind keine Atmungsorgane feststellbar. Der komplette Stoffwechsel basiert auf der Verwertung der zugeführten Nahrung.
- # Es sind keine Geschlechtsorgane aufzuspüren. Die in organischem Material abgelegten Eier schlüpfen ohne einen vorhergehenden Befruchtungsvorgang.
- # Der Panzer ist außerordentlich widerstandsfähig. Handelsübliche Säuren und Lösungsmittel haben nur eine begrenzte Wirkung. Die zerstörten Panzerteile werden abgestossen und durch neue Zellen ersetzt.
- # Vakuumeinwirkung führt nicht zum Tod der untersuchten Käfer.
- # In Gefahrensituationen ziehen die Schädlinge ihre Extremitäten hinter den Panzer zurück und verschließen die Öffnungen. Mit der Unterseite des Körpers können sie sich an jeder Oberfläche festsaugen.
- # Die Exemplare können durch mechanische Gewalt zerstört werden. Heftiger und punktueller Druck (Messer, Hammer oder Stiefelabsatz) durchdringen den Panzer zuverlässig.
- # Die Fühler am Kopf scheinen hochempfindlich auf mögliche Nahrungsvorkommen zu reagieren.

Randstation Last Chance



- A: Frachtsektion; Verladung/Kontrolle von Erzen, Konsum- und Versorgungsgütern.
- B: Passagiersektion; Abfertigung/Kontrolle von Reisenden, Hotel- und Aufenthaltsbereiche.
- C: PTI-Sektion; Dock- und Reparaturplätze für fest stationierte Schiffe.
- D: Maschinensektion; Kraftwerks- und Stationssteuerung.
- E: Lagersektion; Lagerhallen für Erze und sonstige Güter.
- F: Personalsektion; Wohneinrichtungen und Aufenthaltsbereiche der Stationsmitarbeiter.
- G: Verwaltungssektion; Kommandantur, Verwaltung und Zollbehörde.
- H: Versorgungssektion; Wasser- und Luftaufbereitung, Versorgungszentrale, Panoramakuppel.
- I: Sicherheitssektion; Überwachungszentrale, Zellenblock und Zentrale des Sicherheitsdienstes.
- J: Tanksektionen; Luft- und Wassertanks, Verbindungsgänge zwischen den Stationsteilen.



SS Collector,
 Typ Sammlerschiff,
 27XOrionHYP Sprunggenerator,
 Staucher 8894Lichtwellenantrieb,
 1 Fächerlaser,
 Automatische Verwertungssektion

Materiallager III

Materiallager IV

Kabine Mannschaft I

Kabine Mannschaft III

Kabine Mannschaft II

Kabine Mannschaft IV

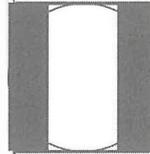
Med-Station

Kantine

Maschinenkontrolle



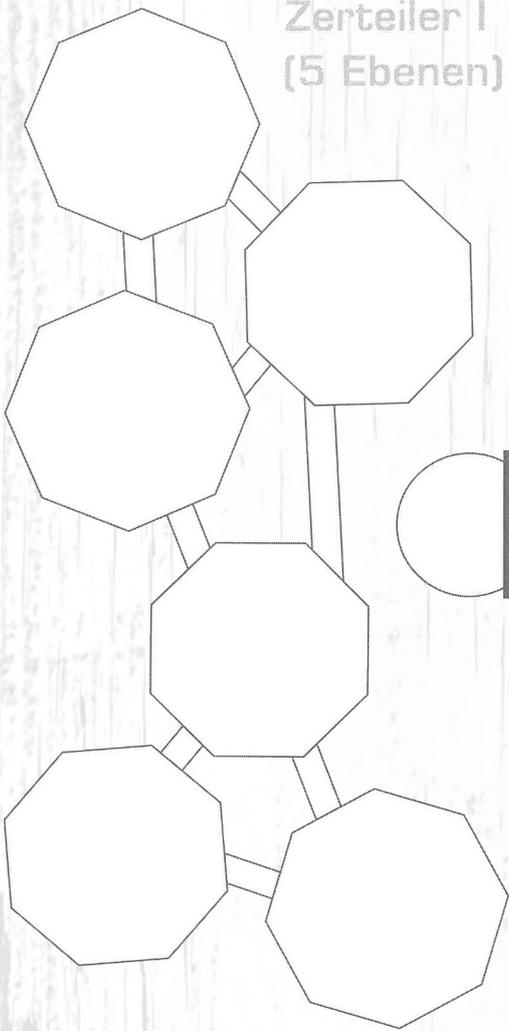
Ersatzteillager



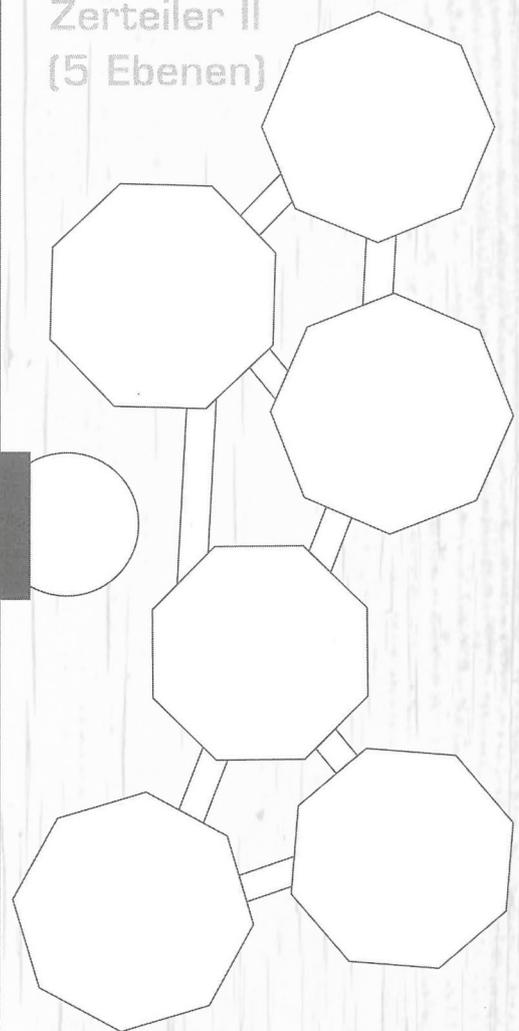
Luftschleuse A



Zerteiler I (5 Ebenen)



Zerteiler II (5 Ebenen)



Müllbehälter A
(5 Ebenen)

Müllbehälter B
(5 Ebenen)



Müllbehälter C
(5 Ebenen)

Müllbehälter D
(5 Ebenen)

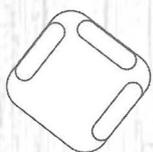


Müllbehälter E
(5 Ebenen)

Müllbehälter F
(5 Ebenen)

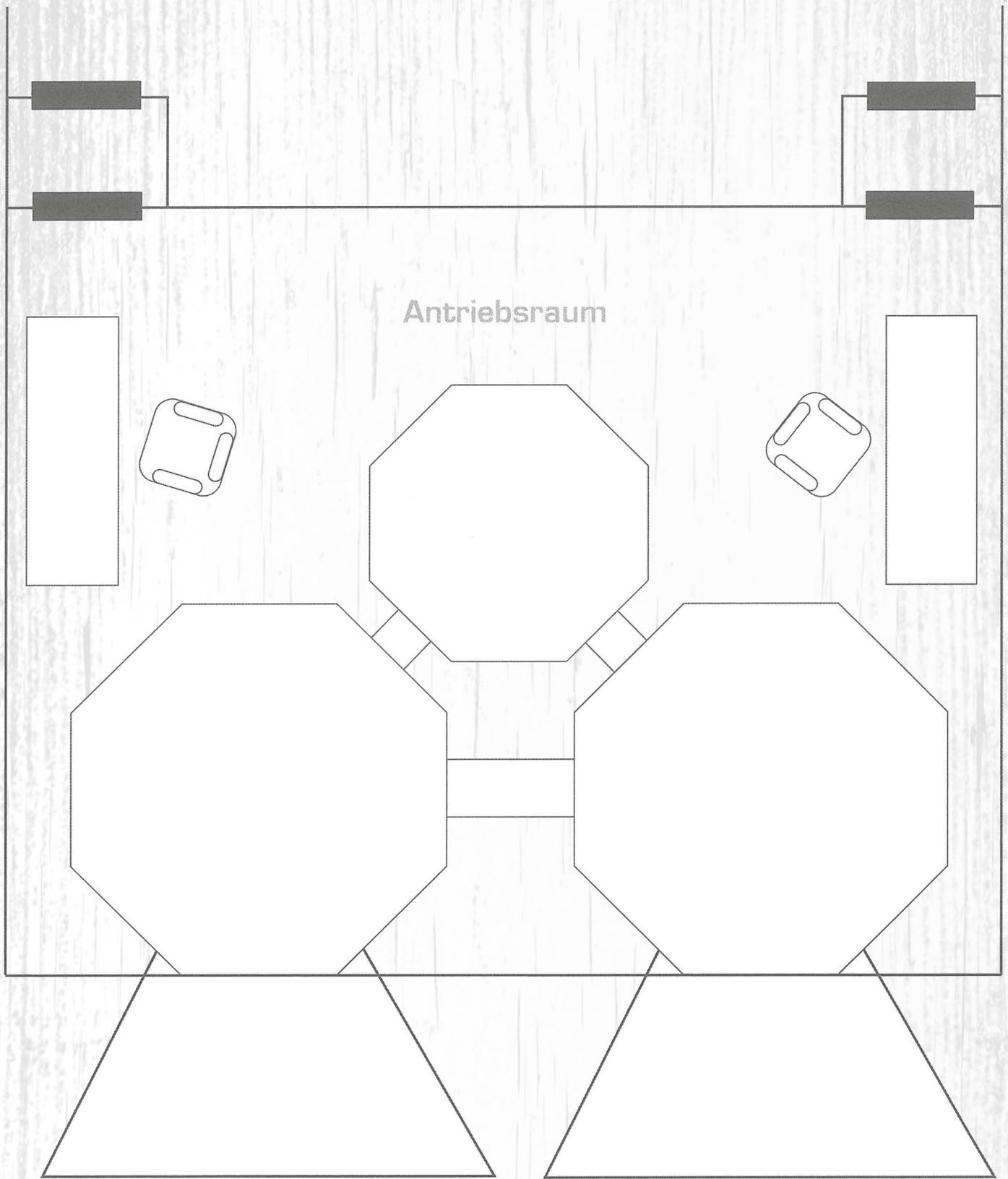


Wartungsraum



Luftschleuse B





Die Schiffskarte der *SS Collector* eignet sich besonders gut für die Verwendung im Spiel, wenn Sie die einzelnen Blätter per Kopierer auf A3-Format hochvergrößern und anschließend zusammenkleben. So ergibt sich eine beeindruckende Karte, die mit normalen 25 mm-Figuren optimal benutzt werden kann.