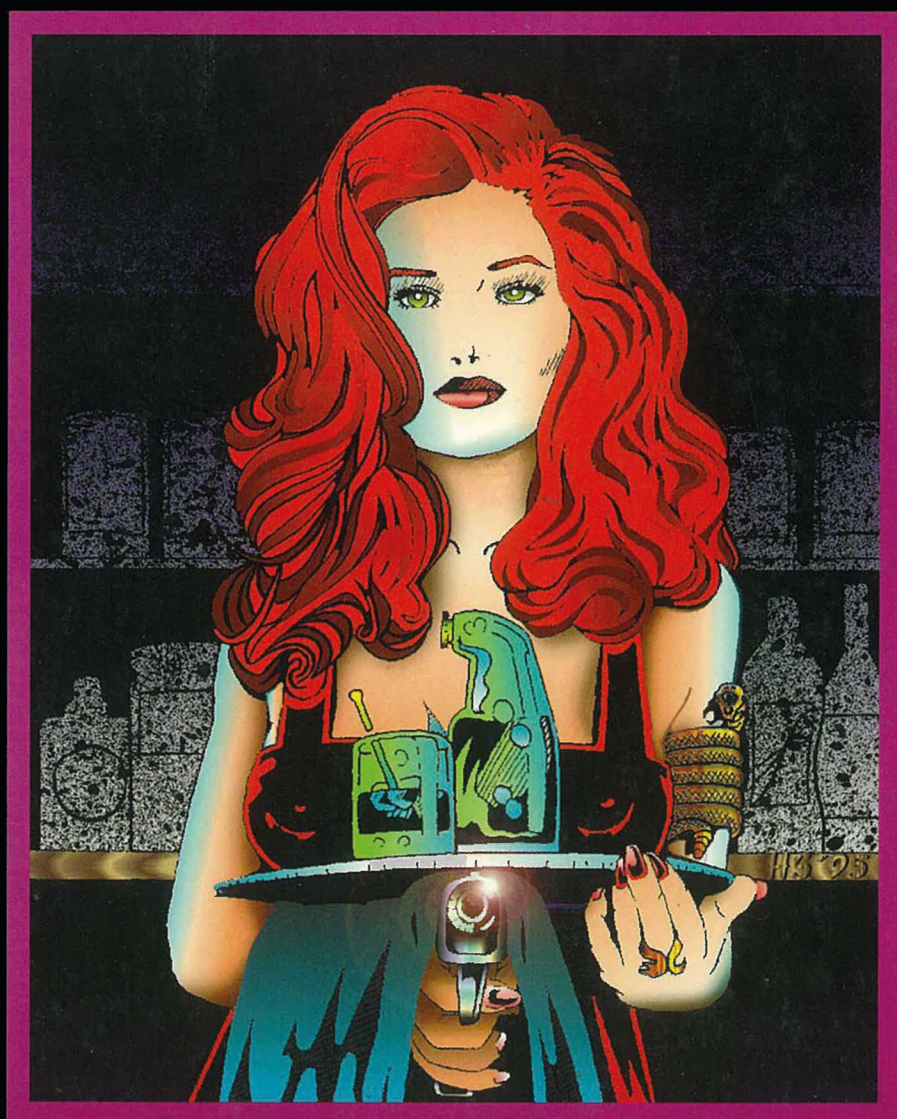


# SPACE GOTHIC®

## Blut und Tränen





Rauschgifthandel, Schmuggel, Glücksspiel, Prostitution, Erpressung und Schutzgeldeintreibung sind nur Teilbereiche der Organisierten Kriminalität. Gestern wie heute versuchen unsere Sicherheitskräfte, diese weitverzweigten Strukturen aufzuspüren und zu sprengen. Doch gegen Korruption und die Unterwanderung der Behörden kann sich kein Staat auf Dauer wehren.

Dragutin Palakci, Innenminister der TSU





# SPACE GOLDFIC<sup>®</sup>

## Blut und Tränen



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)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)

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.

© 1995 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild : Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen : Hans Schneider, Frankfurt; Nils H. Hamm, Ratingen; Ralf Winter, Offenbach

Autoren : Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

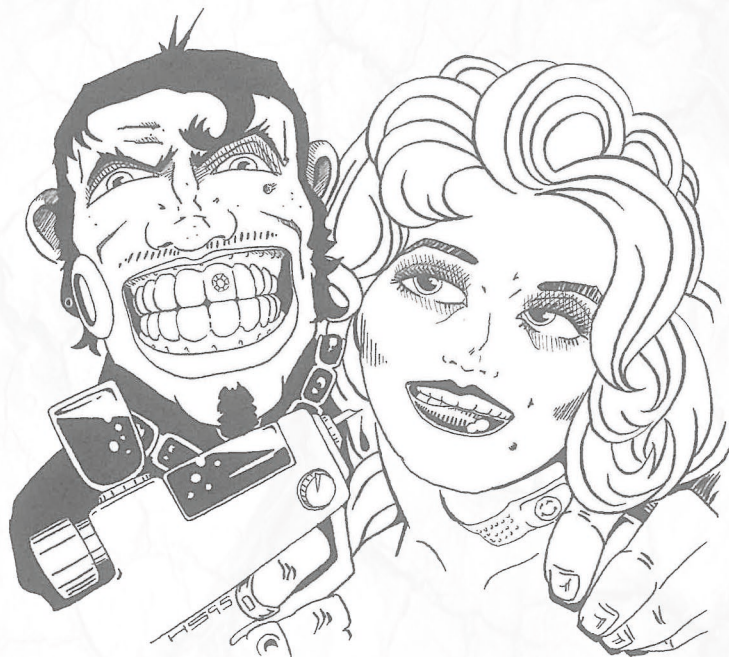
Redaktion : Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden

Herstellung : Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung : Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck : MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb : Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden





# Inhalt:

1. Blut und Tränen



Seite 7

2. Das Ming-  
Imperium



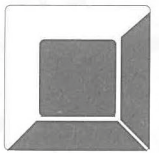
Seite 39

3. Unabhängige  
Systeme



Seite 85

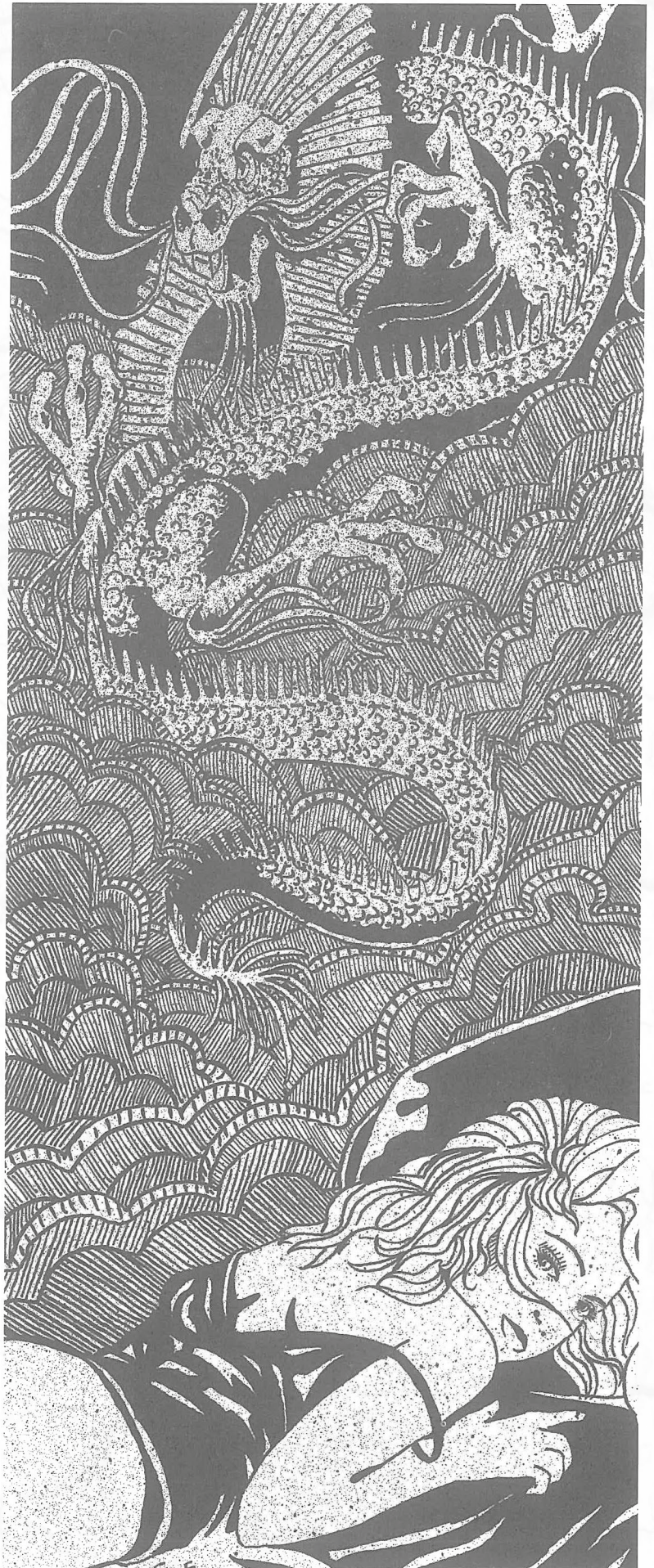
4. Anhang und  
Tabellenteil



Seite 111

*Die fünfzig Jahre eines Menschenlebens  
Sind nur ein Trugbild, sind ein Traum  
Auf seinem Weg  
Durch ewig sich Wandelndes.*

*Dieses Gedicht hat der berühmte General Oda Nobunaga verfaßt. Nachdem er in einer Schlacht mit einem seiner Offiziere, der ihn in einem Racheanfall angriff, geschlagen wurde, nahm Nobunaga sich im Alter von achtundvierzig Jahren im terranischen Kyoto das Leben. Rund zwei Jahrzehnte später, im Jahre sechzehnhundertfünf nach terranischer Zeitrechnung, waren die ständigen kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen den Daimyōs im wesentlichen vorbei, und Tokugawa Iyasu regierte bereits zwei Jahre als Shōgun. Die allgemeine Stimmung war überwiegend unbeschwert und heiter. Dennoch waren nur wenige überzeugt, daß der Frieden halten würde. Über hundert Jahre Bürgerkrieg hatten das Bild geprägt, das die Menschen sich vom Leben machten. Fast so wie in der TSU.*





# GESUCHT



**Die Terranische Staatenunion  
sucht diese drei Individuen.**

**Rolf Wahnmann, Tokata Yoshihira und Pit van Zant.**

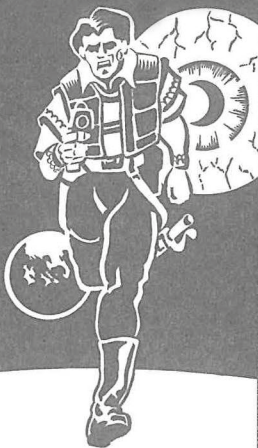
**Vorsicht, diese Verbrecher sind bis an die Zähne  
bewaffnet und schrecken vor keiner Greuelthat zurück.  
Verständigen Sie bitte sofort die zuständigen Behörden,  
wenn Sie Hinweise über ihren Verbleib geben können.**



**Innenministerium der TSU**





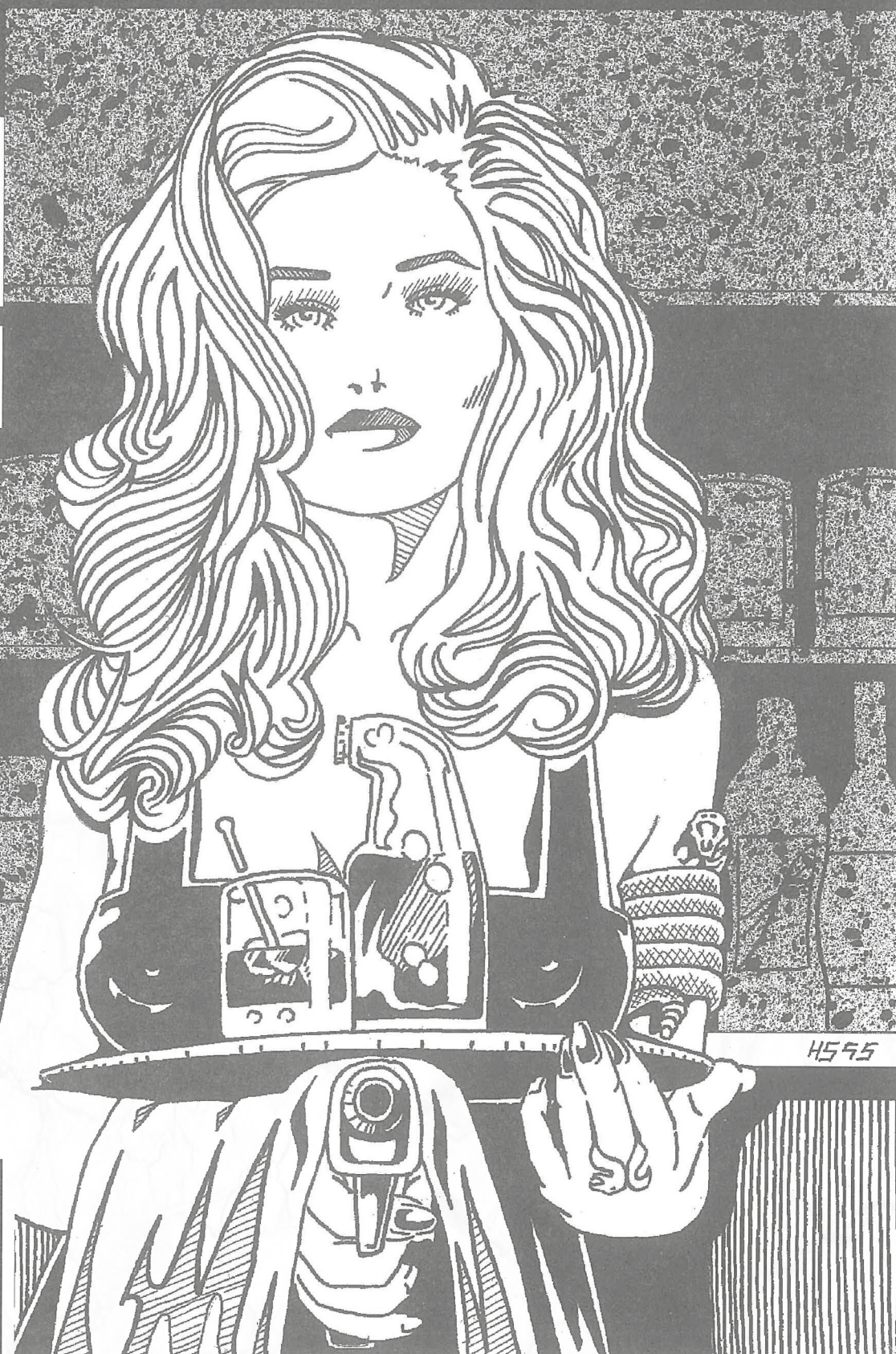


SPACE<sup>®</sup>  
GOTHIC

von  
Gerhard  
Winkler

  
Fantastische  
Spiele GbR

# Blut und Tränen





*Ich frage mich,  
was mein Bruder  
wohl momentan  
macht? Ob er  
immer noch an  
Mutters Rock-  
schößen hängt?*

Rick Derringer

*Sie scheinen sehr  
leidensfähig zu  
sein, mein lieber  
Mr. Derringer.  
Aber Sie werden  
reden, glauben  
Sie mir.*

Rolf Wahnmann

*Achtung. Eine  
Handvoll Spinner  
biegt in die Gasse  
ein. Blofeld ist  
auch dabei. Mach  
die Robokanone  
klar, van Zant.*

Tokata Yoshihira

Nervös fährt sich Rick Derringer durch die stoppligen, blonden Haare und blickt zum hundertsten Mal über die Schulter. Diesmal ist er sich sicher, ein seltsames Geräusch gehört zu haben. "Blofeld, bist Du das?" Keine Antwort. Der junge InSic-Agent greift nach der Luger und erhebt sich von seinem Stuhl hinter der Computerkonsole. In diesem Moment fliegt krachend die Tür auf.

Rick wirbelt herum. Ein blinder, buckliger Bettler steht im Eingang des Appartements. "China Willy?", entfährt es dem erstaunten Agenten. "Was soll dieser Unsinn, Du stupider Reisfresser? Warum bist Du nicht auf Deinem Posten?"

"Bitte unteltänigst um Velgebung, Meistel," der vermeintliche Willy richtet sich auf und entfernt geschickt die Haftschalen vor den unnatürlich schwarzen Augen, "aber besondere Umstände erfordern besondere Vorgehensweisen. Friß Dreck, Rassistenschwein!"

Mit diesen Worten schleudert der Asiate einen stählernen Wurfstern, der Derringers Hand zertrümmert, so daß dieser mit einem schmerzgefüllten Aufschrei die Luger fallen läßt. Blitzschnell ist sein Angreifer bei ihm und schlägt ihn nieder.

Als er erwacht, hört Rick das Geräusch der Dusche. Ein blonder, muskulöser Hüne kniet neben ihm und schärft ein großes, gezacktes Kampfmesser genüsslich an einem Wetzstein. Der falsche Chinese ist verschwunden. "Guten Morgen, Mr. Derringer. Mein Auftraggeber möchte, daß wir uns einmal über gewisse Aufzeichnungen unterhalten, die Sie hier unter grober Mißachtung seiner Gastfreundschaft angefertigt haben. Also, denken Sie scharf nach und spielen Sie keine Spiele mit mir. Ich möchte Ihnen doch nicht unnötig Schmerzen bereiten!" Rick wird es flau im Magen. Dieses Gesicht hat er schon einmal gesehen – auf einem Steckbrief. "Ich kenne Sie! Sind Sie nicht Rolf Wahnmann von der Legion..."

In Wahnmanns Augen blitzt es gefährlich auf. "Ich stelle hier die Fragen. Sie kennen mich? Bedauerlich für Sie. Die Aufzeichnungen, Mann! Ich bin in Eile!" Langsam senkt sich das Messer.

Hell City, eine Stadt, in der Gewalt an der Tagesordnung ist und in der Verbrecher das Gesetz vertreten.

Hell City, die Stadt der Schreie. Rick Derringer hat heute zum letzten Mal geschrien...

## I. Einführung

Das folgende Abenteuer ist für eine Gruppe von drei bis fünf Spielern gedacht. Die benutzten Charaktere sollten größtenteils im Dienst von PTI stehen. Auch freischaffende Söldner

oder Scouts eignen sich für den bevorstehenden Einsatz.

*Blut und Tränen* führt die Beteiligten auf eine atemberaubende Hetzjagd in die unabhängigen Kolonien am Rand der TSU. Es gilt, einen Mikrofilm mit wertvollen Informationen für die InSic zu beschaffen, den ein Agent auf Hell's Kitchen angefertigt hat. Dabei stehen die Abenteurer einem mächtigen und grausamen Gegner gegenüber: Cheng Lao Ming, dem uneingeschränkten Herrscher über drei Sonnensysteme. Der Spielleiter sollte mit den in diesem Band vorliegenden Informationen über das Ming-Imperium vertraut sein. Jeder Spieler erhält vor Beginn des Abenteuers eine Kopie der *Kurzinformation über Cheng Lao Ming* (siehe Spielhilfen im Anhang).

Cheng hat durch eine undichte Stelle von dem InSic-Agenten auf Hell's Kitchen erfahren und ein Spezialistenteam der Söldnereinheit *Ray Carson's Legion of Death* auf ihn angesetzt, das kurz vor den Abenteurern eintrifft. Die Söldner enttarnen und töten den Agenten und verfolgen die Spur des Mikrofilms, wobei sie den Charakteren immer um Haaresbreite voraus sind. Als besondere Würze befinden sich im Anhang des Abenteuers vorbereitete persönliche Hintergründe für drei Spielercharaktere, die diese in direkten Bezug zu den Söldnern setzen und so das Abenteuer neben der eigentlichen Handlung zu einem spannenden Rachefeldzug werden lassen können. Bis zum aufregenden Showdown in Hell City steht Spielern und Spielleiter ein packendes Abenteuer bevor, das alle Beteiligten aufs Äußerste fordert.

## II. Der Auftrag

(Den Spielern vorzulesen)

»Mittwoch, der 21.07.2245, 6:35 Uhr TSZ. Ihr befindet Euch, nachdem Ihr der freundlichen, aber nachdrücklichen Einladung der InSic Folge geleistet habt, an Bord der Zwischenstation Ranger VII, dem Hauptstützpunkt des gefürchteten Geheimdienstes der TSU. Der Konferenzraum, in den Ihr mit verbundenen Augen geführt worden seid, ist spartanisch eingerichtet und von grellen Leuchtstofflampen erhellt. Nachdem Ihr Eure Plätze eingenommen habt, serviert Euch ein freundlich pfeifender Butler-Roboter ein Glas Limonade und bittet um ein wenig Geduld. Ihr betrachtet Eure Begleiter: Einige der Anwesenden habt Ihr vielleicht schon einmal getroffen, andere sind Euch völlig unbekannt.«

(Die Spieler haben nun fünf Minuten Zeit, sich gegenseitig vorzustellen oder ein wenig Konversation zu betreiben.)

»Nach etwa fünf Minuten öffnet sich eine Tür am Kopfende des Raums und ein kernig ausse-



hender Mittfünfziger mit grauen Schläfen und stechenden, stahlblauen Augen betritt den Raum. Auch ohne die Rangabzeichen an seiner Uniform hätten Ihr ihn erkannt: Homer Frederick Miles, der Regionsdirektor der InSic für die Außenkolonien. Ehrfürchtig verstummen die Gespräche, denn die Taten dieses Mannes sind legendär. Auf sein Konto gehen enorme Leistungen bei der Bekämpfung der Shark-Rebellen sowie zahllose Verhaftungen von Grössen aus der Halb- und Unterwelt. Mit freundlichem Kopfnicken begrüßt er Euch, nimmt am Kopfende des Tisches Platz und schaltet eine Holo-Projektion ein, die eine Aufnahme des Sonnensystems Epsilon Ceti zeigt. Schließlich beginnt er, mit fester Stimme zu sprechen:

*"Ladies, Gentlemen, Sie werden sich sicher schon gefragt haben, warum ich hier und heute Ihre wertvolle Zeit in Anspruch nehme. Ich will Sie nicht länger auf die Folter spannen. Sie wurden durch unseren Hauptcomputer für ein Kommandounternehmen ausgewählt, das für die Sicherheit der TSU von eminenter Bedeutung ist. Ich nehme an, der Name Cheng Lao Ming ist Ihnen ein Begriff?"*

Miles schaut erwartungsvoll in die Runde. Etwaige Antworten oder Zwischenrufe nimmt er mit einem Kopfnicken zur Kenntnis. Dann fährt er fort:

*"Nun, es ist natürlich unser Ziel, diesem verbrecherischen Subjekt Verstöße gegen das Kolonial-*



**Rick Derringer,** einer unserer Agenten, den vielleicht einige von Ihnen kennen, lebt seit acht Monaten inkognito in Hell City, der Hauptstadt des Planeten. Dort hat er fleißig die benötigten Informationen gesammelt. Seinem letzten Bericht vor einem Monat zufolge, hat er das Material in einem Mikrofilm gespeichert.

**H. F. Miles,** Regionsdirektor der InSic

**Hier, Ladies und Gentlemen,** kommen Sie ins Spiel.

**H. F. Miles,** Regionsdirektor der InSic



Der Regionsdirektor Homer Frederick Miles erläutert den Charakteren die Besonderheiten dieser Mission.



Derringer ist einer unserer besten Männer. Versuchen Sie ihn zu retten.

H. F. Miles,  
Regionsdirektor  
der InSic

Egal was passiert, wir benötigen den Mikrofilm. Um jeden Preis!

H. F. Miles,  
Regionsdirektor  
der InSic

Das kann ja Eiter werden, Jungs.

Schorschie  
Joungblood

*abkommen zur Last zu legen, um mit rechtlich gesichertem Hintergrund ein Zwangseingliederungsverfahren einleiten zu können. Dazu benötigen wir Aufzeichnungen seiner Aktivitäten, insbesondere aus dem System Epsilon Ceti, welches Sie auf dieser Projektion sehen können. Hier fördert Cheng auf dem Planetoiden Devil's Bathroom Laesumerz, um es auf der Hauptwelt Hell's Kitchen illegal zu raffinieren. Auch hegen wir den Verdacht, daß auf Hell's Kitchen geflohenen Kapitalverbrechern aus der TSU wissenschaftlich Asyl gewährt wird.*

*Rick Derringer, einer unserer Agenten, den vielleicht einige von Ihnen kennen, lebt seit acht Monaten inkognito in Hell City, der Hauptstadt des Planeten. Dort hat er fleißig die benötigten Informationen gesammelt. Seinem letzten Bericht vor einem Monat zufolge, hat er das Material in einem Mikrofilm gespeichert. Die Übergabe des Films sollte vor einer Woche auf der Zwischenstation Rand erfolgen. Mr. Derringer erschien nicht zum verabredeten Zeitpunkt. Stattdessen haben wir vor zwei Tagen aus dem Epsilon-Ceti-System Geheimsignal Omega 7 – Agent in Not – empfangen.*

*Hier, Ladies und Gentlemen, kommen Sie ins Spiel. Sie werden, in Verkleidung, von der Zwischenstation Rand aus nach Hell's Kitchen reisen, in einem geeigneten Hotel Zimmer beziehen und versuchen, Kontakt mit Derringer aufzunehmen. Dazu müssen Sie nur in der Tageszeitung von Hell City ein Inserat aufgeben, das die Worte 'Theateragent sucht junge Talente' und die Nummer Ihres Zimmertelefons enthält. Falls Derringer dazu in der Lage ist, wird er sich mit den Worten 'ich habe eine natürliche Begabung' mit Ihnen in Verbindung setzen. Wenn binnen zwölf Stunden nach Erscheinen der Anzeige keine Antwort bei Ihnen eingegangen ist, müssen wir davon ausgehen, daß er in Gefangenschaft geraten oder terminiert worden ist. In jedem Fall haben Sie unter allen Umständen den Mikrofilm zu beschaffen und hierher zu bringen. Derringer dürfte den Film gut getarnt haben, es wird also Ihren ganzen Scharfsinn erfordern, dieses unersetzliche Dokument zu erlangen. Sobald Sie den Film sichergestellt haben, begeben Sie sich zurück auf die Zwischenstation Rand. Ab dem 31. Juli wird unser V-Mann Özgal Mansur jeden Tag zwischen 10:00 Uhr und 12:00 Uhr terranischer Standardzeit in der Teestube 'Gottesfriede' auf Sie warten. Rüsten Sie sich aus, Sie werden in sechs Stunden aufbrechen. Falls Sie noch Fragen haben, stellen Sie diese lieber gleich jetzt. Sie werden später sicherlich keine Gelegenheit mehr dazu haben."*

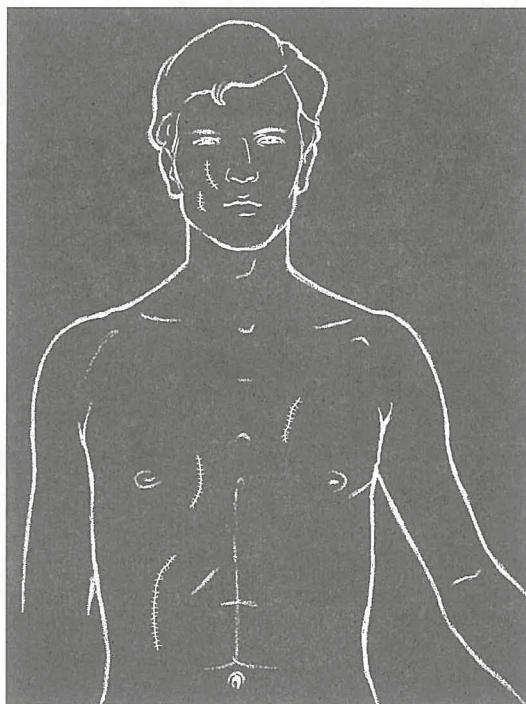
Nach diesen Worten lehnt er sich in seinem Stuhl zurück und blickt Euch erwartungsvoll an.«

Sollten die Spieler noch Fragen über Derringer oder Hell's Kitchen haben, so muß der Spielleiter anhand der im Anhang befindlichen Informationen über Rick, bzw. der genaueren Beschreibung des Planeten im zweiten Kapitel (*Das Ming-Imperium*), geschickt improvisieren, ohne etwas vom roten Faden des Abenteurers zu verraten.

Die Gruppe erhält außerdem ein Holobild neueren Datums von Rick Derringer, das seiner Personalakte beigelegt war.

Jeder der Charaktere bekommt eine falsche ID-Karte, jeweils mit einem Guthaben von 500 EH. Die echten ID-Karten werden von der InSic aus Sicherheitsgründen bis zur Rückkehr der Gruppe einbehalten. Tarnidentitäten sind in Absprache mit dem Spielleiter möglich, beispielsweise könnte ein Abenteurer als abenteuerlustiger Industrieller und die übrigen als seine Leibwächter reisen. Ebenso gut könnten die Charaktere eine kleine, unabhängige Söldnereinheit darstellen. Der Fantasie sind in dieser Hinsicht kaum Grenzen gesetzt.

Sämtliche Spesen können von dem Geld auf der falschen ID-Karte abgerechnet werden, sind jedoch genau durch Quittungen zu belegen (die Rechnungsprüfungsabteilung der InSic gilt als äußerst kleinlich). Außerdem erhalten die Abenteurer Blankotickets erster Klasse für die *Raider Queen* und die *Cocolastro* (siehe unten) sowie Rückfluggutscheine von Hell's Kitchen nach Rand, die auf einem beliebigen Linienschiff eingelöst werden können. Zusatzausrüstung,



Medizinisches Bild: Derringer während eines Krankenhausaufenthalts nach einer Mission.



deren Notwendigkeit darüberhinaus glaubhaft gemacht werden kann, wird gegen Quittung im Materiallager der Station ausgegeben.

#### Die Anreise

Die Abenteurer starten am 21.07.2245 um 13:00 Uhr TSZ von Ranger VII aus. Ein als Zivilfrachter getarntes InSic-Schiff bringt die Gruppe innerhalb von elf Stunden zur Zwischenstation Rand. Hier hat sie gut acht Stunden Aufenthalt, bevor am 22.07.2245 um 8:05 Uhr TSZ das Passagierschiff *Cocolastro* nach Thai-Pan startet. Die *Cocolastro* benötigt 24 Stunden, um die Distanz von rund 19 Lichtjahren zum Mekka der Glücksspieler zu überwinden. An der Randstation des Systems beträgt der Aufenthalt nur sechs Stunden bis zur Weiterreise mit dem Liner *Raider Queen*, zu kurz also, um die Attraktionen des Systems zu bewundern. Nach weiteren fünfzehn Stunden erreicht die *Raider Queen* dann den Orbit um Hell's Kitchen. Am 24.07.2245 um 5:15 Uhr TSZ besteigen die Reisenden schließlich ein Shuttle, das sie auf die Oberfläche des Planeten bringt.

Der Flug verläuft für die Charaktere ohne störende Zwischenfälle. Zur Auflockerung kann der Spielleiter jedoch einige Begegnungen mit bekannten Persönlichkeiten in die Reise einbauen, die ebenfalls in der Luxusklasse in Richtung Thai-Pan reisen. Das folgende Ereignis soll hierfür als Beispiel dienen.

#### Begegnung mit dem Wurstgott

Auf der *Cocolastro* lernen die Charaktere den überaus reichen Danny King (*GES* 60, *INT* 75), Inhaber der galaxisweit bekannten Imbißkette *Wurstgott*, kennen. Der feiste, kleine Mann erweist sich als unterhaltsamer Gesprächspartner, lediglich seine beiden ewig finster dreinblickenden Bodyguards wirken mitunter etwas störend. Danny lädt den Abenteurer mit dem höchsten *Auftreten* zu einer Partie Billard ein. Der Mindesteinsatz beträgt 100 EH, höhere Beträge sind willkommen.

Herr King und sein Gegner machen jeweils eine Probe auf *GES* und *INT*. Die Unterschiedsbeträge zwischen Wert der Basiseigenschaft und Würfelergebnis werden addiert (negative Zahlen werden abgezogen). Gewonnen hat die Person mit dem höchsten Endbetrag (Billardwert).

☛ *Beispiel: Ein Abenteurer mit einer GES von 55 und einer INT von 62 nimmt die Herausforderung an. Der Spielleiter erreicht für den Wurstgott ein Ergebnis von 15 bei der GES- und 78 bei der INT-Probe. Dannys Billardwert beträgt somit  $42 (60 - 15 = 45, 75 - 78 = -3, 45 - 3 = 42)$ . Für den Charakter wird 38 und 61 gewürfelt. Sein Ergebnis liegt somit bei  $18 (55 - 38 = 17, 62 - 61 = 1, 17 + 1 = 18)$ . Der Wurstgott liegt deutlich*

*über seinem Gegner und streicht lächelnd den Gewinn ein.*

Verliert der Geschäftsmann, so bittet er den Charakter, der ihn besiegt hat, um Revanche. Der *Wurstgott* besteht nicht darauf, läßt jedoch durchblicken, daß es höchst unsportlich wäre, die verlangte Rückrunde abzulehnen. Gewinnt er, so bietet er von sich aus eine Revanche für den Verlierer an – mit doppeltem Einsatz, versteht sich.

#### Ranger VII

Die genaue Position dieser geheimen Zwischenstation der InSic, die nur über die Kreuzritterstation Rand oder das Sonnensystem Gamma Doradus (Nr. 57, Kolonie Tiefurt-Handelswerft) erreicht werden kann, ist nur wenigen Außenstehenden bekannt. Hier überwachen die Mitarbeiter des gefürchteten Geheimdienstes die Aktivitäten auf den unabhängigen Kolonien in diesem Sektor der Galaxis. Riesige Datenmengen sind in den Rechnern von Ranger VII gespeichert.

Rund 200 Angestellte der Inneren Sicherheit verrichten hier ihren Dienst. Die Station ist in Form eines riesigen Rades mit einem Durchmesser von 220 Metern und einer 100 Meter langen Nabe angelegt. Verschiedene Störsender und Tarnvorrichtungen sorgen dafür, daß bisher nicht einmal die aufmerksamen Ortungsmannschaften der in diesem Gebiet stationierten III. Raumflotte des Kreuzritterordens etwas von ihrer Anwesenheit bemerkt haben.

#### Rand

Diese Zwischenstation bildet den Knotenpunkt zwischen den Systemen Alpha Fornacis (Nr. 18, Kolonien Napoli und Piemont), Tau<sub>1</sub>Eridani (Nr. 85, Kolonie Thai-Pan), Tau<sub>6</sub>Eridani (Nr. 87, Kolonie Brunns Welt) und der Zwischenstation Excalibur. Rand wird vom Kreuzritterorden betrieben, etwa 180 Mann sind hier fest stationiert. Der Stationskommandant Thierry van der Laack gehört dem konservativen Teil seines Ordens an und betreibt Rand demzufolge mit eiserner Faust getreu nach den strengen Dogmen seines Glaubens.

Für den Durchreisenden bieten sich nur wenige Unterhaltungsmöglichkeiten, die von einem Besuch in einer der vielen christlichen Teestuben über einen Bummel in den Duty-Free-Shops (Tabakwaren, Aromastäbchen, Schmuck, Parfüm oder Alkoholika, nur für Reisende zu einer unabhängigen Kolonie, 20% Kostenersparnis gegenüber dem Mindestpreis in der Ausrüstungsliste) bis hin zum Besuch einer Kapelle der Allkatholischen Kirche (inklusive Turbobeichte) reichen. Kneipen oder sogar Bordelle sucht man hier vergeblich.



*Tja mein Lieber. Billard ist meine Spezialität. Sie können ein nochmaliges Revanchespiel jederzeit haben, Mr. King.*

*Tic Chavez*

*Meine Güte. Was für ein lahmer Laden. Christliche Teestuben soweit das Auge reicht und kein einziges Nüttchen. Und mir brennt der Docht. Shit.*

*Mike die "Keule"*



Heyho Kamera-  
den. Wir docken  
gerade an  
Freehaven an.  
Toben wir 'ne  
Runde?

Mike die "Keule"

## Thai-Pan

Von Thai-Pans Randstation *Freehaven* aus sind im Radius von 20 Lichtjahren die Systeme Alpha Fornacis (Nr. 18, Kolonien Napoli und Piemont), Epsilon Ceti (Nr. 46, Kolonien Hell's Kitchen und Devil's Bathroom), Tau Eridani (Nr. 86, Kolonie Tigris), und Tau Eridani (Nr. 87, Kolonie Brunns Welt) sowie die Zwischenstation Rand erreichbar. *Freehaven* bietet dem Durchreisenden mannigfaltige Unterhaltungsmöglichkeiten, nähere Informationen siehe Kapitel 2 (*Das Ming-Imperium*).

## III. Willkommen in der Hölle

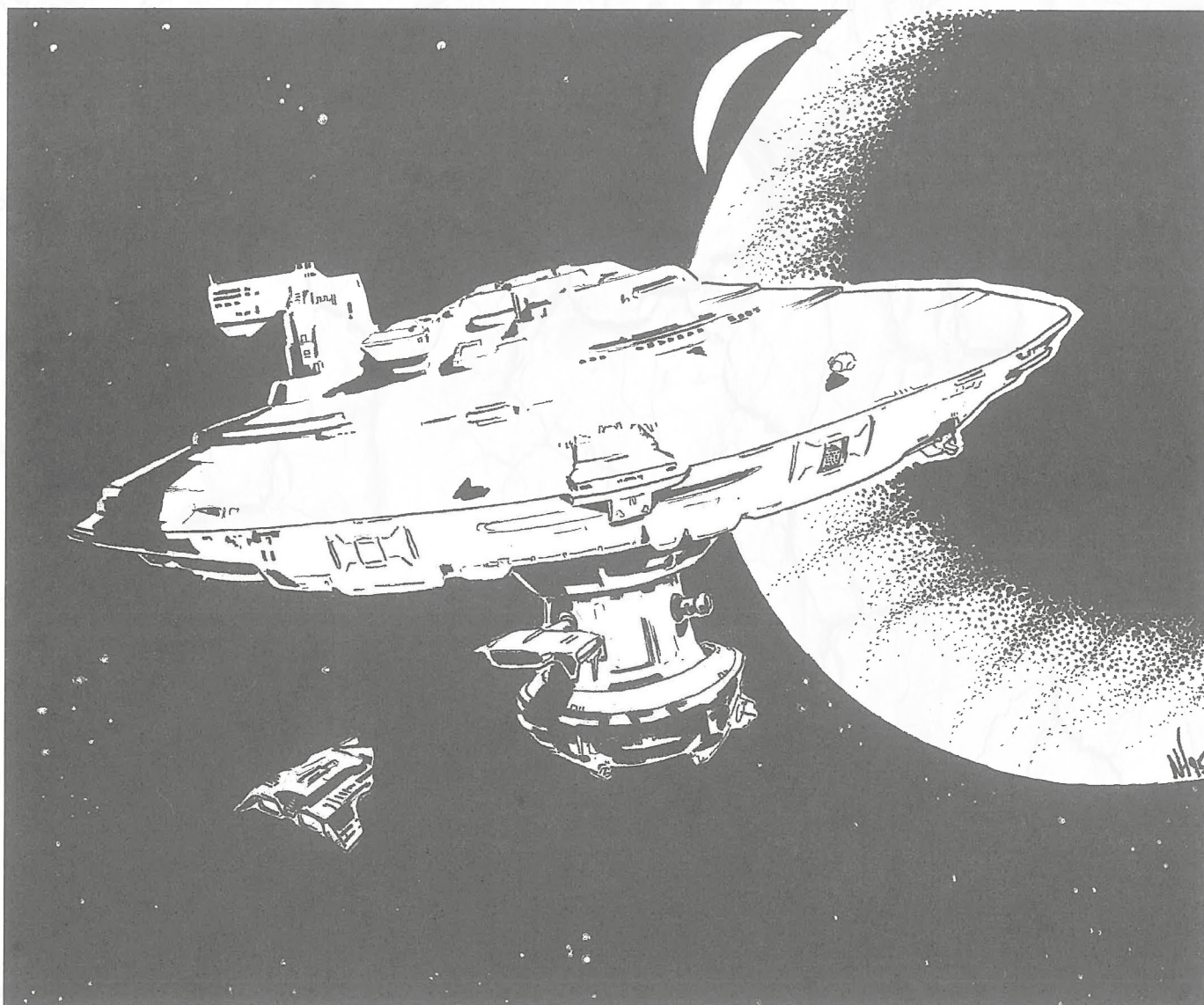
(Den Spielern vorzulesen)

»Samstag, der 24.07.2245, 5:25 Uhr TSZ. Ihr verlaßt das Shuttle der *Raider Queen* über die Gangway und werdet von einem üblen Gestank nach Chemikalien und Fäulnis überwältigt, der wie eine Glocke über der Gegend liegt. Der Himmel hat eine ungesunde, orangegelbe Far-

be. Der Boden ist staubig, die Luft trocken und stickig. Der große Raumhafen ist von einer stacheldrahtbesetzten Wehrmauer umgeben, die in regelmäßigen Abständen von Wachtürmen unterbrochen wird und auf der bewaffnete Posten patrouillieren. Auf den Türmen bemerkt ihr die Umrisse von Impulslasergeschützen, einige davon offenbar groß genug, um sogar Schiffe im Orbit zu beschießen. Hinter den Mauern erheben sich drohend die Wohn- und Geschäftskomplexe der schmutzigsten Stadt, die Ihr jemals gesehen habt. Am Horizont sind zahlreiche Reaktor- und Fabriktürme zu sehen, die ihr vielfarbiges Gift ungefiltert in die überlastete Atmosphäre blasen. Hell City macht seinem Namen alle Ehre.

Ihr verlaßt das Landefeld und passiert dabei einige unglaublich schäbige Kleinfrachter und AKBs. Mürrisch dreinblickende Mechaniker und Lademeister sind dabei, Reparaturen durchzuführen oder Schiffe zu be- oder entladen. Unvermittelt steht ein Asiate vor Euch, dessen untere Gesichtshälfte von einer schmutzigen

Thai-Pans  
Randstation:  
Freehaven.





Filtermaske verhüllt wird. *"Filtermasken, das Stück nul 0,2 EH. Nul solange del Vollat leicht, ehlenwelte Besuchel!"*

(Sollten die Spieler Filtermasken kaufen wollen, so unterbrechen Sie kurz und führen das Geschäft und etwaige Proben auf *Feilschen* durch. Der Händler hat einen Wert von 65%.) »Kurz bevor Ihr das Verwaltungsgebäude erreicht, fällt Euch ein prächtiger Palast auf, der innerhalb der Wehrmauer liegt und von dessen Türmen Chengs Banner mit dem blauen Drachen auf gelbem Grund flattern. Dies ist die Residenz des Imperators, wenn er in Hell City verweilt, um seine Minen und Raffinerien im Epsilon-Ceti-System zu überprüfen. Der Palast strahlt unermesslichen Reichtum aus.

Ihr reiht Euch in die Schlange der anderen Reisenden ein und arbeitet Euch mit quälender Langsamkeit an den Zollschalter vor. Ein seltsam altertümlich gekleideter Beamter durchstöbert schließlich Euer Handgepäck. Er konfisziert sämtliche Explosivmunition gegen eine Quittung und teilt Euch mit, daß der Gebrauch von Sprengstoffen aller Art in Hell City leider aus Sicherheitsgründen streng verboten sei. Die schwarzgekleideten Ordnungshüter im Hintergrund lassen vermuten, daß man sich besser an diese Vorschrift hält.

Während Ihr noch Euren kleinen Spielzeugen nachtrauert, tritt ein Bär von einem Mann hinter den Zöllner und flüstert ihm etwas zu. Diese Person ist knapp zwei Meter groß, hat kurze, blonde Borsten auf dem Kopf und stechend blaue Augen, die Euch vonsonnen mustern. Er trägt eine *Bollmann*-Kugelschutzweste über nacktem Oberkörper, eine Tarnhose, schwere Nietenbänder an den Oberarmen und eine *Sigurd* "Kobra" lässig in der Armbeuge. Von der linken Augenbraue bis zum rechten Mundwinkel zieht sich eine häßliche, rote Narbe.«

(Führen Sie für jeden Abenteurer eine *Wahrnehmungssprobe* durch. Erfolgreiche Charaktere bemerken, daß unter dem rechten Nietenband die Tätowierung eines Ritterkeuzes herausragt. Dieses Zeichen tragen normalerweise nur Angehörige des Kreuzritterordens.)

»Nachdem er Euch einen Moment beobachtet hat, nickt er zufrieden, dreht sich um und verschwindet mit der Geschmeidigkeit einer Wildkatze in der Menschenmenge. Der Zollbeamte bucht noch jeweils 0,5 EH Einreisegebühr von den ID-Karten ab und wünscht Euch höhnisch grinsend einen erholsamen Aufenthalt. Ihr verlaßt die Schalterhalle und steht außerhalb der Wehrmauer am Stadtrand von Hell City.«

## Hell City

Der erste Eindruck, den die Abenteurer von der Stadt bekommen haben, bestätigt sich rasch in jeglicher Hinsicht. Hell City ist eine der schmut-

zigsten und unattraktivsten Städte der menschlich besiedelten Galaxis. Hell's Kitchen steht auf Greenshields schwarzer Liste verseuchter Welten in führender Position.

Die Stadt ist eine der größten Freihandelszonen in Mings Reich. Ihre Einwohner bestehen zu 85% aus Gästen des Imperiums, der Justizlevel ist erschreckend niedrig. Solange keine Bürger von den Außenweltlern belästigt werden, ist es den lokalen Vigilien völlig gleichgültig, ob sich die Fremden gegenseitig die Köpfe einschlagen. Die einheimische Bevölkerung ist auf wenige Stadtviertel konzentriert, in denen die Polizeipräsenz im Verhältnis zur übrigen Stadt sehr hoch ist. Um ihre Schutzbefohlenen gegen Übergriffe der Fremden zu schützen, gehen die Vigilien mit beispielloser Härte vor. Allein der Verdacht des Angriffs auf einen Bürger führt zu Verhaftung und schier endlosen, brutalen Verhören. Bei Widerstand gegen die Inhaftierung eröffnen die abgebrühten Stadtvigilien ohne Warnung das Feuer.

### Sehenswürdigkeiten

Außer dem Palast des Imperators auf dem Raumhafengelände hat die Stadt wenig erfreuliches für das Auge des Betrachters zu bieten. Die Häuser sind hoch und ungepflegt, die Straßenschluchten eng und verkommen. Wer etwas auf sich hält oder es sich leisten kann, wohnt in den oberen Etagen, um wenigstens für kurze Zeit dem Lärm und dem Schmutz der Straße zu entkommen.

### Mings Palast:

Die Residenz des Imperators auf Hell's Kitchen ist mit einer Kaiserpfalz des europäischen Mittelalters vergleichbar. Wenn der Herrscher nicht anwesend ist, führt der Procurator Marius di Salvo die Aufsicht über das riesige Prachtgebäude und leitet von hier aus die Geschicke des Planeten. Nur etwa zwei- bis dreimal jährlich trifft der hohe Besuch ein. Dann räumt Marius die prunkvollen Gemächer für seinen Imperator und bezieht eine Suite im Hell City Hilton. Cheng Lao Ming bleibt jedoch selten für längere Zeit auf dem unerfreulichsten seiner Planeten. Dafür ist die Freude in der Bevölkerung um so größer, wenn sich der Imperator in seinem prunkvollen Wagen, beschützt von einer Truppe seiner persönlichen Prätorianergarde, durch die Straßen fahren läßt, um seinen Untertanen zuzuwinken. Diese Prozessionen entwickeln den Charakter eines Volksfestes. Natürlich läßt sich dann auch der ansonsten eher geizige Procurator nicht lumpen und ordnet (egal, wie lange der Imperator zu bleiben gedenkt) eine einwöchige Gala in der ansonsten wenig benutzten Arena an.



*Ihre Explosivmunition müssen wir leider gegen Quittung einziehen. Sie erhalten sie bei der Ausreise zurück.*

*Zöllner,  
Hell City*

*Riecht doch mal, Leute. Die Luft ist ähnlich bekömmlich wie der Achselschweiß meiner toten Großmutter.*

*Tic Chavez*



*Hände hoch und  
Geld her, oder ich  
pumpe Dich um!*

*Straßenräuber*

*Leck mich!*

*Massimiliano  
Ciccolino*

*Verdammt, 'ne  
Streife. Schütt'  
Deinen Stoff in  
den Gully.*

*Harry Pakard*

*Da ist der nächste  
Doc. Dann mal  
rein in die gute  
Stube.*

*Fitz "Cat" Stevens*

Die Arena:

Am östlichen Stadtrand von Hell City erhebt sich bedrohlich die einzige Arena des Planeten. Nur selten finden hier Gladiatorenkämpfe statt, da die wenigsten Gefangenen die Verhöre durch die Vigilien überleben. Stattdessen treten häufig Schauspielergruppen unterschiedlicher Qualität auf, die antike Dramen vor einem undankbaren Publikum zum Besten geben.

Die Arena durchmisst 120 Meter und bietet innen eine Spielfläche mit einem Durchmesser von 80 Meter.

#### Handel

Schuß- und Nahkampfwaffen aller Art können in Hell City legal erworben werden. Die einzige Ausnahme bilden sämtliche Explosivwaffen, die wegen der auf der anderen Seite des Planeten gelegenen Laesumraffinerien auf Hell's Kitchen geächtet sind. Weiterhin greift auch hier das sehr harte, imperiumsweite Drogeneinfuhrverbot. Der Handel mit sogenannten "weichen Drogen" (Syn-Tec-Kokain, Bullshit) wird mit öffentlicher Auspeitschung bestraft. Wer sich mit härteren Rauschmitteln erwischen läßt, wandert für drei bis sechs Monate als Zwangsarbeiter in die Laesumraffinerien (Patrizier, Ritter) oder ins Gefängnis und bei nächster sich bietender Gelegenheit in die Arena (die anderen sozialen Schichten).

Ansonsten sind alle im Grundregelwerk aufgeführten Handelsgüter erhältlich. Die Preise bewegen sich in der Regel im Mittelfeld; Waffen und Zubehör sowie Nahrung und Getränke rangieren am oberen Rand der Preisskala.

#### Hotels und sonstige Unterkünfte

Die folgende Aufstellung zeigt die bekanntesten Hotels der verschiedenen Preiskategorien. Natürlich kann die Liste vom Spielleiter nach Belieben erweitert werden.

##### 1. Luxusklassehotels:

Hell City Hilton  
Spaceport Plaza  
Imperial

##### 2. Mittelklasse:

Ars Mundi  
Bellevue  
Corleone's Place  
Nagasaki  
Johnson's Inn

##### 3. Unterklasse:

Richards  
Arena Hotel  
Wayward Traveller's Inn  
Subotai

#### 4. Wanzenklasse:

Peanuts  
Zeckenpalast  
Rattenklause  
Shootout  
Merc's Inn  
Blue Moon  
Riff Raff

#### Medizinische Versorgung

Freischaffende Mediziner treiben haufenweise ihr Unwesen in Hell City. Jeder dahergelaufene Hilfssanitäter eröffnet eine Praxis und vergeht sich an den bedauernswerten Patienten, die in seine Fänge geraten. Behördliche Kontrollen finden lediglich in den Stadtvierteln der imperialen Bürger statt.

Sollte ein Abenteurer ärztliche Hilfe benötigen, so wird, falls er sich nicht in der Nähe einer vorgefertigten Institution (siehe unten) befindet, der vom nächsten erreichbaren Mediziner benötigte Fertigkeitswert mit 3W20+20 ausgewürfelt. Die Chance auf eine Infektion während der medizinischen Behandlung errechnet sich aus 90 % - Fertigkeitswert des Arztes.

#### Feste Institutionen:

##### a) City Hospital

In einer besseren Lage der Stadt ist es das einzige Krankenhaus mit einer vertrauenssammelnden Ausstattung.

*Chirurgie 80 %, Erste Hilfe 90 %, Krankheiten behandeln 80 %, Medicompanalyse 70 %, Pharmazie 80 %, Vergiftungen behandeln 80 %.* Infektionschance: 5 %, Preisniveau: Hoch, Kassenpatienten erwünscht, Gäste von Luxushotels werden zuvorkommend behandelt (Kooperationsvertrag).

##### b) Dr. Samubes Privatklinik

Samube ist ein wenig vertrauenssammelnder Med-Tech, der in seiner Freizeit gerne mit exotischen Chemikalien experimentiert. Hier können unter der Hand auch alle im *Lexikon der TSU* erwähnten Gifte erworben werden.

*Chirurgie 70 %, Erste Hilfe 75 %, Krankheiten behandeln 60 %, Medicompanalyse 50 %, Pharmazie 60 %, Vergiftungen behandeln 90 %.* Infektionschance: 15 %, Preisniveau: Hoch, Kassenpatienten unerwünscht.

##### c) Dr. Yamamotos Hospital

Yamamoto ist ein aufstrebender junger Mediziner, der über freundliches Personal verfügt, es aber mit der Hygiene leider nicht sehr genau nimmt. Yamamoto handelt mit Drogen, konnte jedoch bisher nicht von den Ziviladilen überführt werden.

*Chirurgie 65 %, Erste Hilfe 80 %, Krankheiten behandeln 85 %, Medicompanalyse 60 %, Phar-*



mazie 90 %, Vergiftungen behandeln 90 %. Infektionschance: 25 %, Preisniveau: Mittel, Kassenpatienten erwünscht, Stammkunden erhalten bis zu 15 % Rabatt.

#### d) Warriors Lodge

Kenneth McDuff ist ein ehemaliger Feldarzt der Hellion Legion und behandelt vorzugsweise Söldnerkollegen. Seine Spezialität sind gepanzerte Körperprothesen (nirgendwo sonst in der Stadt erhältlich).

*Chirurgie 90 %, Erste Hilfe 90 %, Krankheiten behandeln 50 %, Medicompanalyse 60 %, Pharmazie 50 %, Vergiftungen behandeln 40 %.* Infektionschance: 15 %, Preisniveau: Niedrig, Kassenpatienten erwünscht, Söldner erhalten 20 % Preisnachlaß.

### Ereignisse in Hell City

Die Tabelle auf Seite 16 enthält Vorschläge, mit denen der Spielleiter den Aufenthalt unabhängig vom Fortlauf der Rahmenhandlung interessanter gestalten kann. Falls der Spielleiter dem Zufall keine Chance lassen will, kann er natürlich die Ereignisse passend zur jeweiligen Situation gezielt auswählen. Ansonsten besteht alle zwei Stunden eine 10 % Chance auf ein mit 1W100 zu erwürfelfindendes Ereignis aus der umseitigen Tabelle.

### Aufenthalt in Hell City

Der weitere Verlauf des Abenteuers hängt nun erst einmal von den Aktionen der Abenteurer ab. Es ist anzunehmen, daß sie sich als erstes ein Hotelzimmer suchen.

#### Hell's Herald

Die Kleinanzeige ist im Hell's Herald aufzugeben. Sie kostet 0,02 EH pro Wort und erscheint noch am selben Tag in der Abendausgabe um 22:00 Uhr.

### Der Anruf

Etwa eine halbe Stunde nach Erscheinen der Anzeige meldet sich der erste Interessent per Telefon. Ein erfolgloser Altmime bietet seine Dienste als Charakterdarsteller an, ohne die Zauberworte zu benutzen. Weitere Anrufe lä-

cherlichen, obskuren oder bedrohlichen Inhalts folgen, ohne jedoch den gewünschten Effekt zu bringen. Der Spielleiter sollte sich 1W6+6 aufdringliche Sequenzen ausdenken, um damit die angespannten Spieler zur Weißglut zu treiben. Bis der richtige Anruf kommt, dürfte die Gruppe völlig entnervt sein.

Um Punkt 3:00 Uhr am nächsten Morgen läutet abermals das Zimmertelefon. Falls ein Abenteurer den Anruf entgegennimmt, bleibt der Bildschirm dunkel und eine brüchige Stimme verkündet:

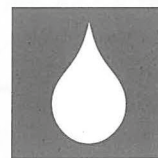
*"Ich habe eine natürliche Begabung für Shakespeare-Stücke. Schlage vor, wir treffen uns in Moniques Club am Church Square, sagen wir in einer Stunde. Fragen Sie die Bedienung nach Rick Moralez."*

Nach diesen Worten wird die Verbindung vom Anrufer unterbrochen.

### Moniques Club

Der "Club" ist eine überfüllte Diskothek mit integriertem Stundenhotel, in der schmutzige Gestalten die Hüften zu gnadenlos lauter Musik schwingen. Als die Abenteurer die Szene betreten, empfängt sie die Extended-Maxi-Version des Erfolgshits *Blast'em* von Meldo Gap. Die Preise sind unverschämt, genauso wie die Türsteher und die Bedienungen. Überall lungern billige Animierboys und -girls herum und baggern hemmungslos jeden an, der in ihre Nähe kommt. Mit wenigen Worten passend ausgedrückt: Moniques Club ist das letzte Loch. Besticht man eine Bedienung mit mindestens 0,3 EH, so erklärt diese, daß eine schmierige Type namens *Rick Moralez* in Zimmer 4 im siebten Stock zu finden sei. *"Der Aufzug ist übrigens wieder mal kaputt, also viel Spaß beim Treppensteigen."*

Das Zimmer ist leicht zu finden. Auf Klopfen (die Klingel ist kaputt) ertönt ein krächzendes *"Herein!"*. In dem engen Rattenloch, das als einzige Einrichtungsgegenstände ein Bett und ein Bidet enthält, kauert eine kleinwüchsige, verkommene Gestalt mit Dreitagebart, narbigem Gesicht und blutunterlaufenen Augen. Das Männlein trägt einen zerknitterten Trenchcoat und sieht beim besten Willen nicht wie ein Top-Agent der InSic aus. Als die Charaktere den Raum betreten, zuckt der Zwerg zusammen und klammert die Hand fest um eine fast leere Fuselflasche. *"Seid Ihr die Theateragenten? Du lieber Gott, die Organisation schreckt ja vor gar nichts mehr zurück. Na ja,"* (er steht auf und drängt sich an den verdutzt dreinblickenden Abenteurern vorbei) *"ich bringe Euch Freaks erst mal zu Rick."*



*Mein Name ist Candy. Für eine Rolle würde ich alles geben. Bitte lassen Sie mich vorsprechen.*

Candy Miller

*Mein Name ist Boots. Black Boots.*

Black Boots

*Wenn meine Schwester hier drin ist, mache ich Kleinholz aus Euch.*

Black Boots

Ihre Chance auf den Brettern,  
die die Welt bedeuten.

Theateragent sucht junge Talente.

Vidphone 84471548671009

Die Kleinanzeige im Hell's Herald mit dem vereinbarten Code.



**1W100****Ereignis**

01 - 10

**Militärparade**

Ein bunter Zug mit Einheiten der Schwarzen Garde und der Prätorianer zieht durch die Straßen. Einzelne Stadtteile werden für den Verkehr gesperrt, die Fortbewegung ist für 1W4 Stunden zäh und mühselig.

11 - 35

**Vigilienkontrolle**

Eine Streife von 2 Vigilien hält die Abenteurer an, um deren Papiere zu kontrollieren. Falls diese verbotene Waren bei sich haben oder sonstwie unangenehm auffallen, werden sie verhaftet.

36 - 45

**Feuergefecht**

Die Gruppe gerät in eine Schießerei zwischen verfeindeten Söldnerbanden. Jeder hat eine 10% Chance, von 1W4 Querschlägern getroffen zu werden (je 2W6+2 Punkte Schaden).

46 - 55

**Prozession**

Eine Jupitersekte hält eine feierliche Prozession vom Raumhafen zum Jupitertempel ab. Die Verbindungsstraßen sind gesperrt.

56 - 65

**Drogendeal**

Ein schmieriger Dealer bietet den Abenteurern *Syn-Tec-Kokain* und *Hardboiled Crack* an. Lassen sie sich auf das Geschäft ein, so besteht, je nach getroffenen Vorsichtsmaßnahmen, eine 5% bis 30%-Chance, daß der Deal von Vigilien beobachtet wird, die versuchen, eine Verhaftung vorzunehmen.

66 - 70

**Tavernenflirt**

Ein(e) reiche(r) Ritter(in) verliebt sich in der nächsten Taverne, welche die Gruppe aufsucht, in den Charakter mit dem höchsten *AUS*. Sie spendiert zunächst ein Getränk, um den Kontakt zu knüpfen. Weitere Ereignisse hängen vom Spielleiter und der Reaktion des Betroffenen ab.

71 - 86

**Straßenraub**

Vier mit Revolvern und Schrotgewehren bewaffnete Räuber versuchen, die Gruppe zu überfallen. Werte wie Standardsöldner (vgl. Grundregelwerk, *Für den Spielleiter*).

87 - 95

**Kreuzigung**

Die Gruppe wird Zeuge, wie auf der Piazza Napoli zehn Plebejer wegen Hochverrat gekreuzigt werden. Alle nicht im Imperium aufgewachsenen Charaktere müssen eine Probe auf die *WIK* bestehen, um nicht in laute Unmutsäußerungen auszubrechen, die das Interesse der Vigilien erregen.

96 - 98

**Verrat**

Einer der Abenteurer (PTI oder InSic) wird von einem Verbrecher, mit dem er in der Vergangenheit zu tun hatte, erkannt und verraten. Stadtvigilien versuchen, den Betroffenen in seinem Hotel festzunehmen.

99 - 100

**Besuch des Imperators**

Cheng Lao Ming beschließt, 1W4 Tage auf Thai-Pan zu verbringen. Während dieser Zeit ist die gesamte Innenstadt aufgrund von Paraden etc. für den Fahrzeugverkehr gesperrt. Außerdem finden Theateraufführungen und Arenafestspiele statt. Die Vigiliestreifen werden generell verdreifacht.

**Der Hinterhalt**

Der kleine Penner, der sich als *Ernst Günther Blofeld* vorstellt und Ricks Assistent zu sein scheint, führt die Abenteurer durch einige schmutzige Straßen und biegt schließlich in eine enge Gasse ein, an deren Einmündung ein blinder Bettler mit vereiterten, trüben Augen auf einer Querflöte traurige Melodien spielt. Als die Abenteurer ihn passieren, schlägt er einem von ihnen mit der Flöte ans Bein und krächzt: "*Bitte Mistel, eine hundeltstel Enelgieeinheit. Bitte, ich habe solchen Hunger. Um del Liebe Chlisti Willen, Mistel, Sil, geben Sie mil nul eine hundeltstel!*"

"*Ab, China Willy, immer auf der Lauer.*" Blofeld drückt dem Bettler kurz die Hand, schnippt lässig eine Münze in die Schale und schneidet ihm dabei eine gehässige Grimasse. "*Blind wie ein Maulwurf, aber Flöte spielen kann er.*"

Der Bettler ist *Yoshihira* (siehe *Anhang*) in einer seiner vielen Verkleidungen. Er hat vor wenigen Stunden den echten China Willy, einen weiteren von Ricks Mitarbeitern, getötet und unbemerkt dessen Platz eingenommen. Die Flöte ist ein Blasrohr mit vergifteten Nadeln (*Hunterex*, vgl. *Lexikon der TSU, Gifte*). Wird er angegriffen, so flüchtet er aufs Dach. Yoshihiras Gekreische soll *Pit van Zant* (siehe *Anhang*) warnen, der an der nächsten Ecke eine Robokanone klarmacht, während sich *Rolf Wahnmann* mit Rick Derringer beschäftigt.

Kaum haben die Abenteurer den falschen China Willy passiert und biegen um die nächste Ecke, als sie ein merkwürdiges Geräusch hören. Zu ihrem Entsetzen rollt plötzlich eine Robokanone der Marke *Schmeisser* "*Roboluxus*" vor ihnen in die Gasse. Ein bedrohlich blinkendes Licht neben der Mündung des eindrucksvollen Maschinengewehrs verheißt Unheil. Die Kanone verfügt über einen Motion Scanner (*Wahrnehmung* 70%, weitere Spieldaten siehe Grundregelwerk, Tabelle "*W3*": *Kanonen/Robokanonen*). Lassen Sie die vordersten beiden Abenteurer je eine *GES-Probe* durchführen. Gelingen beide Proben, so können sich die Beteiligten so still verhalten, daß die Kanone nicht auf sie reagiert. Mißlingt jedoch eine Probe, so feuert die Roboluxus sofort eine Salve in Richtung des/der Betroffenen ab. Weil das unbewegliche Verharren nicht leicht ist, muß nun bis zur Überwindung der Robokanone alle fünf Minuten eine weitere *GES-Probe* durchgeführt werden. Mißlingt eine der Proben, so treten die oben genannten Folgen ein.

Während die Charaktere noch vor diesem massiven Problem stehen, fliehen Yoshihira, Wahnmann und van Zant mit ihren in der Nähe geparkten Gravrädern in Richtung *Snake Charmer* (siehe unten).



Die Erfahrung diverser Testspiele hat gezeigt, daß es verschiedene Möglichkeiten gibt, mit dieser Situation fertigzuwerden. Im Folgenden sind einige Beispiele aufgeführt.

a) Brecheisenmethode

Einer der Charaktere in der Gasse, der über eine starke Panzerung verfügt, zieht das Feuer auf sich. In diesem Moment eröffnen Blofeld und der zweite Abenteurer gezielt das Feuer auf den Motion Scanner der Kanone (sehr kleines Ziel, Trefferwurf +35). Diese Methode führte in einem Testspiel unter geringem TP-Verlust des "Köders" zum gewünschten Erfolg, während bei einer anderen Runde das vorzeitige Ableben von Blofeld und den beiden Spielercharakteren die Folge war.

b) Technische Methode

Einer der nicht in der Gasse befindlichen Abenteurer rennt zum nächsten Gemischtwarenladen und besorgt einen starken Peilsender. Mit einer erfolgreichen Fertigungsprobe *Waffentechnik* erkennt er die Frequenz des Motion Scanners, durch einen Erfolg in *Elektrotechnik* kann der Peilsender zum Stören dieser Frequenz benutzt werden. Im Falle eines kritischen Fehlers bei einer der beiden Proben entleert die Robokanone jedoch ihren gesamten Munitionsvorrat auf die bedauernswerten Charaktere in der Gasse.

c) Für sportliche Abenteurer

Am wahrscheinlichsten ist es, daß die Freunde der Erstarten versuchen werden, durch umlie-



*Pizza für  
Jonas Wagner?*

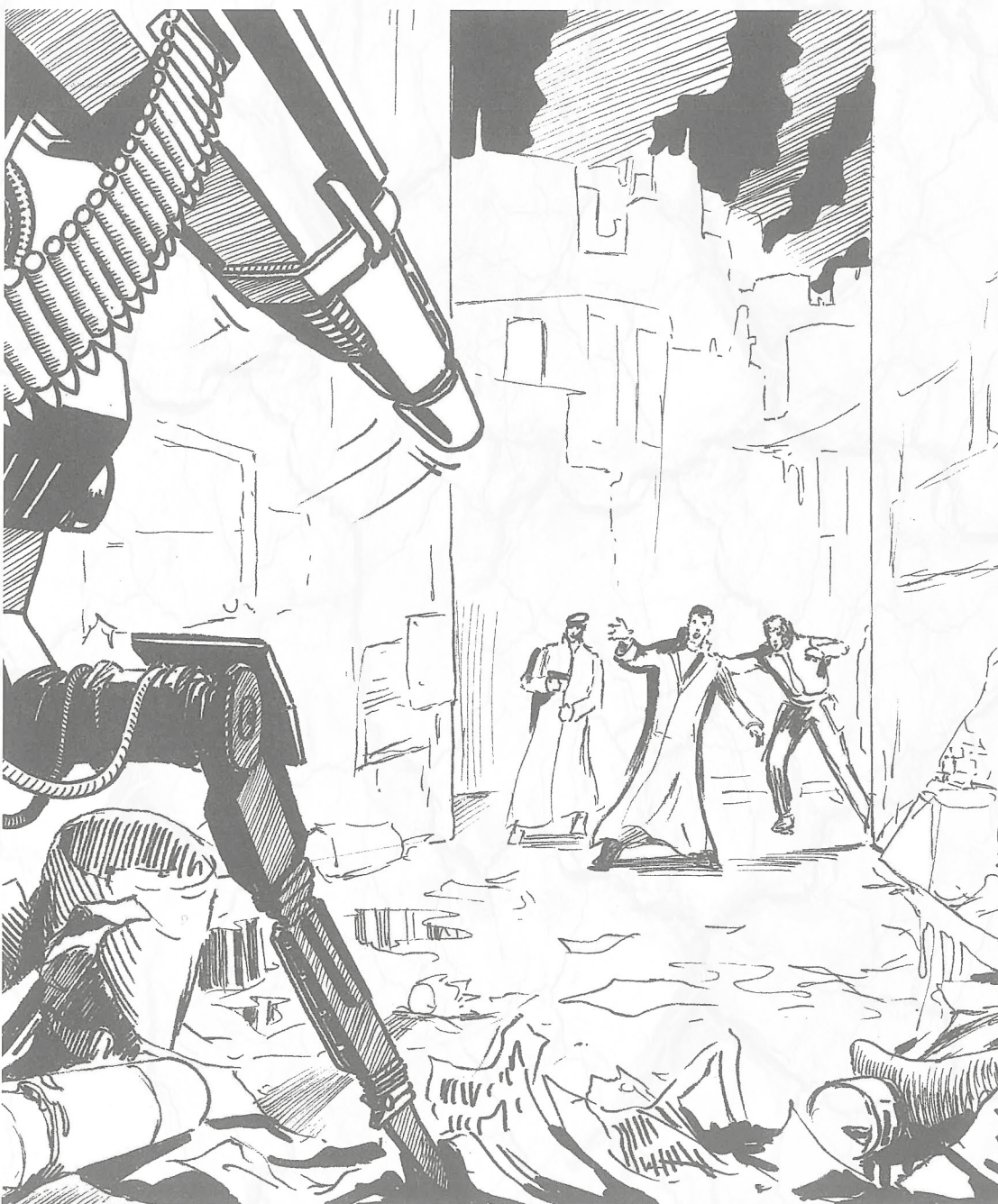
*Kai Hansen*

*Blind wie ein  
Maulwurf, aber  
Flöte spielen kann  
er. Har har.*

*Ernst Günther  
Blofeld*

*Oh Gott. Eine  
Robokanone.  
Nicht bewegen,  
sonst sind wir am  
Arsch!*

*Tic Chavez*



*Space Gothic · Blut und Tränen*



Rick Derringer

Rolf Wahnmann

## Karte Ricks Bude

Hier findet man den Hinterhalt der drei teuflischen Söldner (Position 14b auf der Übersichtskarte von Hell City/Seite 36). Nach dem Verhör von Rick begeben sie sich sofort zum Snake Charmer, um dort Jenna zu finden.

Pit van Zant

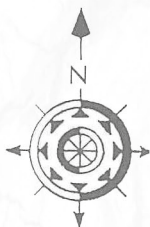
Parkposition Robokanone

Schußposition Robokanone

geparkte  
Gravräder  
der Söldner

ab der 1. Etage  
Parkdeck

Tokata Yoshihira



Fluchtwege der Söldner

Weg von Blofeld und den Charakteren

10 Meter



gende Gebäude auf das Dach über der Gasse zu gelangen, um die Kanone von oben unter Beschuß zu nehmen. In der Tat findet sich nach 3W6 Minuten Suche die Auffahrt zu einem günstig gelegenen Parkhaus. In der fünften Etage befindet sich eine offene Fensterfront in die gewünschte Richtung. Von hier aus kann die Robokanone durch einen gezielten Treffer auf den Motion-Scanner ausgeschaltet werden. Bitte achten Sie auf die Modifikatoren für Schüsse auf ein sehr kleines Ziel.

Nachdem dieses Hindernis überwunden ist, greift sich Blofeld (falls er noch am Leben ist) plötzlich röchelnd ans Herz und bricht tot zusammen. Untersuchen die Abenteurer seinen Leichnam, so finden sie neben einer ID-Karte und Bargeld-Chips im Wert von 6,50 EH ein bläulich verfärbtes Einstichloch in der Fläche seiner rechten Hand. Eine erfolgreiche Fertigkeitsprobe *Vergiftungen behandeln* oder *Pharmazie* läßt auf die Wirkung des Stoffes Kuraxin schließen.

Erreichen die Charaktere schließlich das Ende der Gasse, so sehen sie eine offenstehende Tür. Sie führt zur Zuflucht von Rick, in der dieser sich während der letzten Wochen versteckt hat. Ein kleines Zimmer mit Doppelbett (neben dem sich ein beschädigter Holoprojektor befindet), einer Druckduschkabine, Toilette und Herd sowie einem Schreibtisch, auf dem ein zertrümmerter Computer und eine zerstörte Funkanlage stehen.

Das ganze Zimmer ist verwüstet, als hätte jemand gründlich nach etwas gesucht. Die Kissen und Matratzen sind aufgeschlitzt, die Bodenplatten aufgebrochen und die Möbel umgestoßen. Halb in der Duschkabine, den Kopf in kochend heißem Wasser, liegt der übel zugerichtete Rick Derringer. Er weist Spuren schwerster Folter auf, ist aber noch lebendig genug, um mit brechenden Augen zu flüstern:

*"Theater? Ich bin begabt. Jenna hat den Ring! Versteht Ihr? Ein Ring mit einem J." Er hustet Blut. "Oh, Scheiße! Bruderherz, es tut mir so leid wegen Dir und Mutter. Jenna – wir wollten heiraten, aber... die Legion..."*

Mit diesen Worten sackt der gescheiterte Agent zusammen und stirbt in den Armen der Abenteurer.

#### IV. Ringjäger

Etwas über Jenna zu erfahren, ist nicht sonderlich schwierig, wenn man die Überreste von Ricks Zimmer genauer untersucht. Neben dem zertrümmerten Nachttisch liegt ein Holokristall. Steckt man diesen in den Projektor, so offenbart sich das Bild einer jungen Frau mit

einer Servierschürze, die vor dem Tresen einer Kneipe steht (siehe Titelbild des Abenteurers auf Seite 7). Auf dem Tresen steht ein Aschenbecher in Form einer Kobra, überhaupt tauchen Schlangensymbole mehrmals an den Einrichtungsgegenständen auf.

Das betreffende Lokal ist das *Snake Charmer* in der *Manson Road*, eine einfache, relativ ordentliche Arbeiterkneipe, in der Jenna als Bedienung gejobbt hat. Ortsfremde haben drei Möglichkeiten, das Snake Charmer zu finden:

- Mangeht das örtliche Videophonverzeichnis durch und findet nach 1W6 Minuten Suche drei Bars, auf deren Namen das Schlangensymbol paßt (neben dem Snake Charmer noch das *Rattlesnake* und die *Schlangengrube*).
- Fragt man Passanten nach einer Kneipe mit Schlangensymbolen, so besteht jeweils eine 20% Chance, daß man auf eine (vom Spielleiter zufällig zu ermittelnde) der drei oben genannten Kneipen hingewiesen wird.
- Zeigt man das Holo einem Ortskundigen, so erkennt er mit 15%iger Sicherheit die Kneipe als das Snake Charmer und kann eine Wegbeschreibung liefern.

Achtung: Bei Taxifahrern, die nach Methode b oder c angesprochen werden und ein Trinkgeld von mindestens 0,1 EH erhalten, steigt die Erfolgchance um 30%.

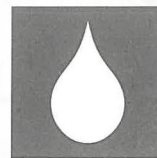
#### Snake Charmer

(Der Spielleiter hat dafür Sorge zu tragen, daß die Charaktere das Snake Charmer frühestens zwei Stunden nach Ricks Tod erreichen, da ansonsten die Vorlaufzeit für die Söldner der Legion of Death nicht ausreichend ist.)

Diese kleine Gaststätte wurde offenbar von einem Reptilienfetischisten eingerichtet. Überall finden sich dezente Bilder, Statuen und andere Dekorationsgegenstände in Form unserer kriechenden Freunde. In düsteren Nischen sitzen einige Gäste, bei denen es sich durch die Bank weg um breitschultrige Raffineriearbeiter/-innen handelt. Fremde werden hier normalerweise mißtrauisch gemustert, nach den Vorfällen des heutigen Tages (siehe unten) herrscht sogar eine Stimmung offener Feindseligkeit.

Hinter dem beschädigten Tresen, den die Abenteurer vom Foto her wiedererkennen, steht ein gedrungener Mann mit einer schlangensledernen Schürze (*Jack Bushwacker*, der Wirt). Gehen die Abenteurer auf ihn zu, so können sie nach einer gelungenen *Wahrnehmungsprobe* einen kurzen Blickwechsel mit einigen Gästen bemerken, die daraufhin eindeutig Kampfvorbereitungen treffen.

Eine Befragung des Wirts ergibt, daß vor etwa einer Stunde zwei Fremde das Lokal "heimge-



*Ohhh, mein Herz.  
Ich... Rick...*

*Ernst Günther  
Blofeld*

*Hey Mann,  
kennen Sie diesen  
Laden?*

*Raoul Derringer*



Da vorne ist das  
Snake Charmer.  
Ich hoffe, wir sind  
nicht zu spät dran.

Tic Chavez

Keine Sorge, Mr.  
Bushwacker. Wir  
wollen Jenna  
helfen. Die  
Ärmste schwebt  
in Lebensgefahr.  
Mein Bruder ist  
tot. Wir wollen  
noch mehr Opfer  
vermeiden. Geben  
Sie sich einen  
Ruck.

Raoul Derringer

Verdammt, die  
Wichser waren  
schon wieder  
schneller.

Mike die "Keule"

sucht" haben, die dumme Fragen stellten und schließlich Kleinholz aus seinem Getränkeregale machten. Als einige Gäste helfend eingreifen wollten, wurden diese kurzerhand niedergeschossen. Bushwacker steht auf Kriegsfuß mit den lokalen Behörden, daher hat er vorgezogen, keine Vigilien zu benachrichtigen.

Die Abenteurer benötigen nun einen guten Einstieg, um das Thema auf Jenna und ihren Verbleib zu bringen. Offensichtlich sind ihnen zwei skrupellose Mordgesellen zuvorgekommen. Durch gutes Zureden und ein Bestechungsgeld von mindestens 5 EH erhalten sie jedoch eine grobe Beschreibung von Rolf Wahnmann und Pit van Zant (siehe *Anhang*). Außerdem erfahren sie, daß die beiden den Aufenthaltsort von Jenna wissen wollten und ihn auch erfahren haben. Um selbst diese Information zu erlangen, werden weitere 5 EH fällig, es sei denn, die Abenteurer können den Wirt davon überzeugen, daß sie Jennas Leben nur retten können, indem sie die Burschen verfolgen und abfangen. Es stellt sich heraus, das Jenna am 20.07.2245 ein Raumschiff nach Tigris genommen hat, um sich dort eine neue Existenz aufzubauen. Bushwacker weiß nichts genaueres darüber, ist aber der Ansicht, daß Jenna (die übrigens mit bürgerlichem Namen Jeanette Dillinger heißt) dort noch Verwandte hat. Eine Bedienung weiß sich zu erinnern, daß sie ab und zu Besuch von einer alten Frau und einem kleinen Mädchen erhalten hat.

Jeder Versuch, die benötigten Informationen durch Drohungen oder Demonstrationen von Gewalt zu erhalten, löst ein Handgemenge mit Wirt und Gästen aus. Es sind insgesamt 12 Minenarbeiter anwesend, die alle mit einem Kampfmesser ausgerüstet sind. Zwei der Arbeiter haben außerdem jeweils einen Colt "Mercenary" und scheuen sich nicht, von dieser Waffe Gebrauch zu machen. Es gelten die durchschnittlichen Werte für Raffineriearbeiter (vgl. *Anhang*).

### Jennas Wohnung

Ricks Verlobte bewohnte ein kleines Appartement in einem Wohnblock in der Easy Street. Vor dem Eingang des Wohnblocks parkt ein Gravrad der Stadtvigilien. Die Tür des in der dritten Etage gelegenen Appartements ist zertrümmert, im Inneren befindet sich ein Beamter, den aufgeregte Nachbarn alarmiert haben. Sollten die Charaktere dem Vigilien unangenehm auffallen (etwa durch allzu neugierige Fragen oder den Versuch, einen Blick in das Appartement zu werfen), so fängt er an, sie zu den Vorfällen zu verhören. Offenbar wurde hier vor ein paar Stunden unsinnigerweise in eine völlig leere Wohnung eingebrochen. Der Beamte verlangt für diese Zeit ein Alibi. Haben

die Charaktere keine gute Ausrede für ihre Anwesenheit, so werden sie verhaftet und 1W6 Stunden lang auf der Wache vernommen, bevor man sie wieder auf freien Fuß setzt. Sie können anstattdessen natürlich auch gerne mindestens 5 EH für den Hilfsfonds mittelloser Polizeiwitwen und -weisen spenden.

Die Wohnung enthält keinerlei Hinweise auf ihre frühere Besitzerin.

## V. Tigris

Der nächste reguläre Linienflug nach Tigris geht erst am 05.08.2245. Die Charaktere sind daher gezwungen, einen Charterflug zu einem früheren Termin zu buchen.

Wo sonst sollte man einen Piloten finden, wenn nicht am Raumhafen? Zwei Männer bieten am schwarzen Brett des Vermittlungsdienstes ihre Leistungen an: Enzo Frascati und Thor Svenson. Falls die Spieler beide kennenlernen wollen, bietet sich nun die Gelegenheit, die Kapitäne bei ihren Schiffen zu besuchen. In Abschnitt X (*NSC Daten*) sind die Spielwerte und Charakterisierungen der Piloten zu finden.

### Die Reise

Falls der Spielleiter nicht einen der in den Charakterbeschreibungen der Piloten vorgeschlagenen Zwischenfälle einbauen möchte, verläuft die Reise nach Tigris ereignislos. Auf Chengs Wohnparadies ist die Einfuhr von Drogen, Waffen und Sprengstoffen aller Art verboten (siehe auch Kapitel 2, *Das Ming-Imperium*). Sollten die Abenteurer von der *Rusty Chap* erfahren haben, so können sie gegen ein Schmiergeld von mindestens 5 EH von der Flugsicherungsbehörde erfahren, daß ein Schiff dieses Namens vor etwa fünf Stunden den Planeten mit unbekanntem Ziel verlassen hat. Ohne einen Hinweis auf den Namen des Schiffs ihrer Gegenspieler können die Charaktere gegen ein Bestechungsgeld von mindestens 7 EH die Flugpläne einsehen, um festzustellen, welche Schiffe von Hell's Kitchen im Laufe der letzten zwei Tage eingetroffen sind. Diese Informationen lassen sich auch mittels einer erfolgreichen Probe auf *Computer bedienen* mit einem Modifikator von +15 auf illegalem Weg einsehen:

Eingetroffene Schiffe Hell's Kitchen/Tigris  
(25.07. bis 26.07.2245\*)

25.07.2245:

11:35 Uhr	Frachter <i>Pan</i>
13:05 Uhr	Liner <i>Raider Queen</i>
15:20 Uhr	AKB <i>Muskote</i>
18:30 Uhr	Großfrachter <i>Calimero</i>
20:45 Uhr	Frachter <i>Pinto</i>
21:30 Uhr	AKB <i>Halloween</i>



22:10 Uhr Frachter *Montezuma*  
 23:05 Uhr AKB *Rusty Chap*  
 23:35 Uhr Frachter *Ballantines*

26.07.2245:

00:25 Uhr Frachter *Bellissima*  
 02:45 Uhr Großfrachter *Hayden*  
 03:30 Uhr Zerstörer *Morgenröte*  
 15:30 Uhr Frachter *Caligula*  
 18:20 Uhr Frachter *Ponderosa*

\* Je nachdem, zu welchem Zeitpunkt die Charaktere auf dem Planeten Tigris eintreffen, ist die Liste entsprechend zu kürzen.

Eine mit +20 modifizierte Probe auf *Computer bedienen* ist nötig, um auf illegalem Weg in das Netz der Einwohnermeldebehörde einzudringen. Mißlingt die Probe, so müssen die Charaktere mindestens zwei Stunden warten, bis sie einen weiteren Versuch unternehmen können. Handelt es sich gar um einen kritischen Fehler, so werden die Abenteurer bei ihren Hackversuchen durch einen dummen Zufall von Zivilädiolen beobachtet, beschattet und 2W10 Minuten später verhaftet. Man verschleppt die Beteiligten in eine Polizeistation, wo sie zwei Stunden verhört, gedemütigt und anschließend gegen ein Bußgeld von 25 EH wieder auf freien Fuß gesetzt werden. Von diesem Moment an werden die Pechvögel rund um die Uhr beschattet und beim geringsten Anzeichen von staatsfeindlicher Aktivität in oben beschriebener Weise erneut verhaftet.

Gelingt die Probe auf *Computer bedienen*, so läßt sich einer Datei über Neuzugänge in den letzten sechs Monaten entnehmen, daß eine gewisse *Jeanette Dillon* seit 22.07.2245 in der Hyazinthenstraße, Block 27/4/7 wohnt. Über den Namen *Dillinger* gibt es keine Eintragungen. Diese Informationen sind auch gegen ein Schmiergeld von mindestens 5 EH bei einem beliebigen Raumhafenbeamten oder Stadtvigilien erhältlich.

## Kweijang

Allgemeine Informationen über die Welt Tigris und ihre Städte sind Kapitel 2 (*Das Ming-Imperium*) zu entnehmen. Falls der Spielleiter hier keine selbsterdachten Gemeinheiten für die Gruppe bereithält, verläuft die Fahrt zu Jennas Wohnung ereignislos. Mit dem Taxi ist man für eine Gebühr von 0,2 EH etwa 15 Minuten in die Hyazinthenstraße unterwegs. Die Reise führt weg von den luxuriösen Appartementshäusern in Raumhafennähe in eine eher bescheidene Gegend im reichhaltig begrünten Nordbezirk der Stadt. Allenthalben patrouillieren hier Stadtvigilien paarweise durch die Parks und Straßen. Schließlich erreichen die Abenteurer die ca. 500

m lange Hyazinthenstraße, in der in großzügigen Abständen gut drei Dutzend vier- bis sechsstöckige Insulae stehen.

## Ein grausiger Fund

Schnell stellen die Charaktere fest, daß der Haupteingang zu Block 27 durch ein mit Panzerglas verkleidetes Pförtnerhäuschen gesichert ist. Auf der Rückseite des Gebäudes befindet sich ein Personal- und Lieferanteneingang, der durch eine Kamera und einen Motion-Scanner überwacht wird. Über eine Gegensprechanlage kann von Haupteingang und Hintertür aus Kontakt mit dem Wachmann aufgenommen werden, der per Schalttafel Zugriff zu den Schlössern der Eingänge hat. Ansonsten ist der Eintritt nur mit der ID-Karte eines Anwohners möglich, falls nicht ein begabter Techniker je eine Probe auf *Elektrotechnik* und *Mechanik* mit einem Modifikator von +15 besteht. Dadurch würde jedoch, wenn sich die Abenteurer nicht einen besonders gerissenen Plan einfallen lassen, sofort Alarm im Pförtnerhäuschen ausgelöst. Der Wächter verständigt sofort die Stadtvigilien. Innerhalb von fünf Minuten trifft eine zweiköpfige Streife ein, die im Fall einer Bedrohung innerhalb von 2W6 Minuten durch einen Streifenwagen mit einem Team aus drei Vigilien und einem Blutbeutel verstärkt wird. Je nach Tageszeit treffen die Charaktere im Pförtnerhäuschen entweder *Tian Biao*, den Tagwächter (6:00 Uhr bis 18:00 Uhr) oder *Carlos Ceveza*, den Nachtwächter (18:00 Uhr bis 6:00 Uhr) an. Biao ist ein gemütlicher, korrupter Mann, der sich leicht von weltmännisch auftretenden Abenteurern mittels einer gelungenen Probe auf *Beredsamkeit* und einem Schmiergeld von 2 EH überzeugen läßt, daß die Gruppe aus guten Freunden, lieben Verwandten oder Geschäftspartnern der ehrenwerten Frau Dillon besteht, die der Guten einen Überraschungsbesuch abstatten wollen. Carlos Ceveza, der zur Zeit des Eintreffens der Söldner Dienst hatte, wird jedoch bei der bloßen Erwähnung des Namens Dillon mißtrauisch (Probe auf *Psychologie* für die Charaktere, um herauszufinden, daß hier etwas faul ist).

Ceveza hatte in der Nacht vom 25. auf den 26.07.2245 Dienst, als die drei Söldner auftauchten und nach Jenna fragten. Der Wachmann wollte den verdächtig aussehenden Gestalten zunächst keine Auskunft geben, wurde aber mit der Vorlage eines Sonderausweises des imperialen Senats und der Androhung beruflicher Konsequenzen dazu gezwungen, die Tür für Wahnmann und seine Schergen zu öffnen. Der Zutritt zu Jennas Wohnung wurde ihm untersagt. Nichtsdestotrotz suchte der besorgte Carlos, der Gefallen an der gutaussehenden, etwas traurig wirkenden neuen Hausbewohne-



Jede Menge  
 Vigilien hats hier.  
 Wir müssen  
 vorsichtig sein.

Tic Chavez

Wir sind Verwandte von Miss  
 Dillon. Sie verstehen schon,  
 ein kleiner Überraschungs-  
 besuch.

Randolf Scott

Space Gothic · Blut und Tränen



*Die Gute  
riecht schon  
etwas streng.  
Puuuha ...*

*Tic Chavez*

*Die Ladykiller  
waren schon da.  
Die Wohnung  
bietet ein Bild des  
Grauens. Jenna  
hätte etwas  
besseres verdient.*

rin gefunden hatte, nachdem die Finsterlinge abgerückt waren, Jennas Wohnung auf. Was er vorfand, ließ etwas in ihm zerbrechen.

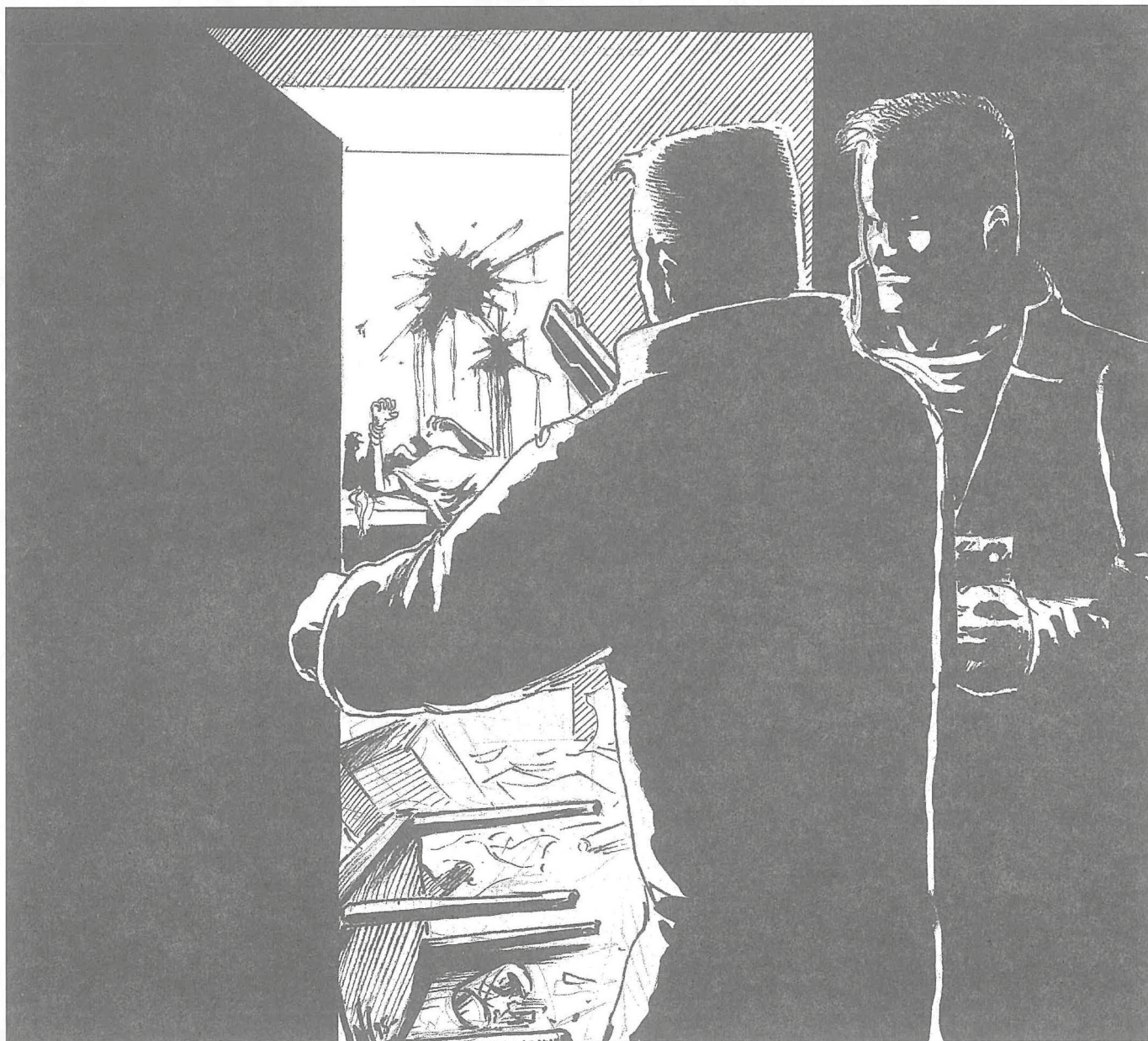
Bislang hat Ceveza mit Niemandem über den schrecklichen Fund gesprochen. Falls die Charaktere den richtigen Ton finden und durchblicken lassen, daß sie nichts für die "Sonderbeauftragten" übrig haben, bittet er darum, sich ihnen anschließen zu dürfen. Er führt die Abenteuerer in Jennas Wohnung, weigert sich jedoch, diese zu betreten und ist auch nicht fähig, näher auf Jennas Schicksal einzugehen. Auf Fragen wie "Ist etwas passiert?", oder "Wie geht es Frau Dillon?", murmelt er nur "Schrecklich, schrecklich, schrecklich", und zieht sich hinter eine Mauer tiefen Schweigens zurück.

Carlos Cevezas Werte finden sich in Abschnitt X (NSC-Daten). Tian Biao ist wie ein typischer Polizist (siehe Grundregelwerk, Für den Spieler) zu behandeln.

#### Jennas Schicksal

Ricks Geliebte ergriff die Gelegenheit beim Schopf, dem Dreckloch Hell City ein für allemal den Rücken zu kehren. Jahrelang hatte sie sich einen Teil ihres Lohns vom Mund abgespart, um eine kleine Rücklage zu bilden, wobei sie gelegentlich von ihrer zu bescheidenem Vermögen gelangten Mutter unterstützt wurde. Laurie, ihre Tochter, ist der Sproß ihrer ersten großen Liebe, die jedoch in einer bitteren Enttäuschung endete. Jenna gab Laurie in die Obhut ihrer Mutter nach Napoli. Dort erhält das kleine Mädchen eine ausgezeichnete Erziehung. Nur gelegentlich besuchte die alte Dame den Sündenpfuhl Hell's Kitchen, wobei sie regelmäßig mehrere Leibwächter der Agentur Mario Pusano als Geleitschutz anheuerte.

Schließlich bekam Jenna die Gelegenheit, günstig eine Eigentumswohnung auf Tigris zu erwerben. Die Differenz zu ihren Ersparnissen





deckte sie mit dem Verkauf des wertvollen Rings, den Rick ihr anvertraut hatte, nicht ahnend, wie wichtig und letztendlich tödlich der Inhalt des Rings auch nach der Veräußerung schließlich für sie sein würde.

#### Die Wohnung

Jennas Eigentumswohnung besteht aus zwei Zimmern und einem Bad. Die Tür ist scheinbar verschlossen, gibt jedoch schon bei leichtem Druck nach.

#### Wohnzimmer:

Zuerst betritt man das Wohnzimmer, in dem ein heillosos Durcheinander herrscht. In einer Ecke des Raums befindet sich eine preiswerte *Robotronic*-Einbauküche. Ein zertrümmertes VMTV liegt unter dem einzigen Fenster. Als weitere Einrichtungsgegenstände finden sich eine aufgeschlitzte Couch, ein umgestürzter Tisch und ein altertümlich aussehender Kachelofen.

Überall im Raum liegen kleinere Gegenstände wie Souvenirs, Schuhe, Geschirr oder Blumenvasen in allen Stadien der Verwüstung herum. Hier findet sich kein Hinweis auf den Ring mit dem Mikrofilm. Durchsuchen die Abenteurer jedoch ausdrücklich die Asche des Kachelofens, so finden sie Lauries Brief und Jennas Tagebuchausschnitt (siehe *Spielhilfen*).

#### Schlafzimmer:

Jeder Abenteurer, der diesen Raum betritt, muß die im Grundregelwerk beschriebene *GZ-Probe* für das Auffinden einer entstellten Leiche bestehen. Auf das Bett ist ein übel zugerichteter Frauenkörper gefesselt. Jeden Menschen, der nicht völlig abgebrüht und herzlos ist, packt beim Anblick von Jennas brutal gefolterter Leiche das nackte Grauen. Überall sind Blut und Gewebefetzen verschmiert. Einen Ring sucht man an den hautlosen, mehrfach gebrochenen Fingern vergeblich.

Weiterhin finden sich im Schlafzimmer ein zertrümmerter Kleiderschrank, ein Nachttisch, die Überreste eines Notebooks und mutwillig zerstörte Kleidung. Auffällig ist, daß in der ganzen Wohnung kein einziger Speicherkristall auffindbar ist.

#### Bad:

Auch dieses ehemals romantische Bad ist völlig verwüstet. Die Vandalen haben ganze Arbeit geleistet, sogar die Kacheln wurden von den Wänden gestemmt.

#### Überraschender Besuch

Vom Schlafzimmerfenster aus hat man einen guten Blick über die Hyazinthenstraße. Just in dem Moment, als einer der Abenteurer aus dem

Fenster blickt, sieht er, daß sich eine ältere Dame mit einem kleinen Mädchen an der Hand dem Wohnblock nähert.

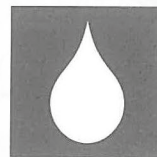
In der Tat ist Jennas Mutter mit Laurie zu einem Besuch gekommen. In einem Abstand von etwa fünfzehn Metern folgen den beiden zwei betont unauffällige, südländisch wirkende Gentlemen, die sich mit raubtierhafter Grazie bewegen. Es handelt sich um zwei Bodyguards der Agentur Mario Pusano.

Was nun? Die Erfahrung lehrt, daß die meisten Abenteurergruppen die Konfrontation scheuen und entsetzt das Weite suchen. Sollte dabei nicht jedem der Beteiligten eine *GES-Probe* gelingen, so fällt der alten Dame der überhastete Aufbruch der Abenteurer auf. Jennas Mutter zieht ihre eigenen Schlüsse, nachdem sie den grausamen Schock über den Tod ihrer einzigen Tochter mühevoll überwunden hat. Sie läßt Phantombilder der aufgefallenen Charaktere anfertigen und setzt auf allen freien Welten ein Kopfgeld von je 350 EH aus (tot oder lebendig – lieber tot!).

Falls die Charaktere jedoch die schwere Bürde auf sich nehmen, Frau Dillinger senior schonend den Tod ihres Kindes beizubringen und mittels *Auftreten* einen guten Eindruck machen, so sollten sie die alte Dame davon überzeugen, nicht die Polizei einzuschalten. Sobald die Stadtvigilien von Jennas Mutter erfahren, wird diese unauffällig gekidnappt, die Bodyguards getötet. Die Charaktere werden gefangen genommen und nach Hell's Kitchen überführt, falls sie sich innerhalb von 3W10 Minuten nach erstatteter Anzeige noch in ihrer Begleitung befindet.

Die eleganteste Lösung wäre sicherlich, dezent Andeutungen über die Verwicklung der Behörden in Jennas Tod zu machen und der alten Frau zu versprechen, alles mögliche zu tun, um die Mörder zur Rechenschaft zu ziehen. Laurie steht während des ganzen Vorgangs unter Schock. Falls man es ihr gestattet, die Leiche zu sehen, erleidet das Kind irreparable Schäden. Hält man sie aus der Wohnung fern, so wird sie hysterisch (*"Ich WILL zu meiner Mami!"*). Es bedarf eines Erfolgs in *Psychotherapie* oder *Psychologie*, um sie von der Wohnung wegzulocken und sie beispielsweise zu einem Spaziergang im Park zu überreden.

Sollten die Abenteurer den Tagebuchausschnitt im Kachelofen nicht gefunden haben, so bietet sich im Gespräch mit Jennas Mutter die letzte Chance, etwas über den Verbleib des Rings zu erfahren. Frau Dillinger weiß nämlich zu berichten, daß ihre Tochter die Reise nach Tigris durch den Verkauf eines Schmuckstücks bei einer chinesischen Hehlerin auf Hell's Kitchen finanziert hat. Falls der Gruppe jedoch auch



*Wir bekommen Besuch. Nichts wie weg.*

Randolf Scott

*Kein Ring, kein Glück. Rick hat auch Dich ins Unglück gestürzt. Verdammt. Hättest Du das geahnt, Mutter?*

Raoul Derringer





*Torpedotreffer in der Maschinen-  
sektion aufge-  
zeichnet. Verblei-  
bende Schubkraft  
80% und fallend.  
Waffensysteme  
aktiviert.  
Ausweichkurs  
eingeschlagen.*

*Bordcomputer  
des Charterschiffs*

diese Informationsquelle verschlossen bleibt, so wird das Abenteuer zwangsläufig scheitern müssen.

## VI. Zurück zur Hölle

Nun dürfte es nichts mehr geben, was die Charaktere auf Tigris hält. Der Pilot ihrer Wahl hat mittlerweile sein Schiff wieder klargemacht und erwartet seine Passagiere in der Raumhafenbar. Nach den üblichen Reiseformalitäten erreicht das Schiff schnell die Randstation, wo der Kapitän auf Sprunggeschwindigkeit beschleunigt.

## Angriff der Rusty Chap

Hier jedoch lauern die Söldner, die mittlerweile herausgefunden haben, in welchem Schiff die Konkurrenz unterwegs ist, in ihrem AKB. Wahnmann schießt aus dem Schatten von Sentinel hervor und läßt Pit van Zant eine Torpedosalve auf die Gruppe abfeuern, bevor irgendjemand reagieren kann.

Es bleibt bei diesem ersten Schuß. Die Söldner sind nicht wahnsinnig genug, sich in unmittelbarer Nähe einer belebten und bewaffneten Randstation auf ein langes Gefecht einzulassen. Wahnmann beschleunigt auf Sprunggeschwin-



digkeit und bringt die Rusty Chap in den Zwischenraum, noch ehe an Bord des angegriffenen Raumers die Geschütze für einen Gegenangriff klargemacht werden können. Der fluchende Kapitän nimmt die Verfolgung nur halbherzig auf und bald wird klar, daß er gar nicht die Absicht hat, den AKB der Flüchtenden einzuholen.

Der Rest der Rückreise verläuft, bis auf die wahrscheinlich durchzuführenden Reparaturen, ereignislos. Sollte das Schiff der Charaktere durch van Zants Salve fluguntauglich geschossen worden sein, so kann auf der Station eine Reise auf dem Frachter *Bellissima* gebucht werden, der am 27.07.2245 um 16:45 Uhr in Richtung Hell's Kitchen aufbricht. Die Reise dauert 16 Stunden, kostet pro Kopf 45 EH und verläuft angenehm ruhig.

### Und wieder: Hell City

Zurück in Hell's Kitchens Hauptstadt müssen die Abenteurer die üblichen Zollformalitäten über sich ergehen lassen.

Die Söldner, die vom Verbleib des Rings nichts in Erfahrung bringen konnten, haben gerade eine unangenehme Unterhaltung mit Procurator di Salvo hinter sich. Ihre einzige Hoffnung auf einen Erfolg ist es, die Charaktere zu beschatten, mit deren Rückkehr nach Hell City sie gerechnet haben. Die Zollinspektoren sind angewiesen, bei mindestens zwei Charakteren Wanzen anzubringen. Um diese Prozedur zu bemerken, ist eine Widerstandsprobe *Wahrnehmung* gegen 60% zu bestehen. Falls ein betroffener Abenteurer lauthals Beschwerden vom Stapel läßt, beteuert der kalt erwischte Inspekteur, er habe den Charakter mit einem gesuchten Staatsfeind verwechselt, das könne ja mal vorkommen und er solle sich nicht so jungfernhafte anstellen. Daß der Mann lügt, ist genauso offensichtlich wie die Tatsache, daß es in Anbetracht der mindestens zehn in der Nähe befindlichen Stadtvigilien kaum ratsam ist, die Beschwerde bis zur letzten Instanz durchzuführen.

Mit Hilfe der Peilsender können die Söldner die Charaktere in ganz Hell City orten. Sollte das Anbringen der Wanzen jedoch bemerkt worden sein, so beschattet der inzwischen als japanischer Scout verkleidete Tokata Yoshihira die Abenteurer auf ihrer Suche nach Mai Lins Laden.

## VII. Showdown beim Hehler

Die Jagd nach dem Ring geht in die letzte Runde. Falls die Charaktere nur aufgrund der vagen Information von Jennas Mutter oder aus eigenem Antrieb nach irgendeinem Hehler suchen,

führt ein beliebiges Mitglied der Gruppe pro Stunde eine Glücksprüfung außer der Reihe mit einem Modifikator von +40 durch. Gelingt die Prüfung, so betreten die Abenteurer zufällig Mai Lins Geschäft. Da der Vorrat an Hehlern in der Stadt jedoch nicht unbegrenzt ist, erreichen die Charaktere unabhängig vom Erfolg der Würfel nach spätestens 15 Proben die richtige Adresse. Eine Gruppe, die in Besitz des Tagebuchschnitts ist, hat es natürlich wesentlich leichter. Ein Blick in das örtliche Videophonverzeichnis fördert Mai Lins Adresse zutage, den Weg dorthin weiß jeder Taxifahrer und mit 20% Wahrscheinlichkeit auch ein beliebiger Passant.

### Mai Lins Laden

Mit freundlichem Lächeln begrüßt Mai Lin (siehe auch *X. Nichtspielercharaktere*, Seite 33) ihre Kunden. Ihr gutgehendes Geschäft ist angefüllt mit Kostbarem und Absonderlichem aus allen Winkeln der besiedelten Galaxis. Die resolute Geschäftsfrau vertreibt hauptsächlich Schmuck, wertvolle Kleidung und Antiquitäten. Auch ausgesucht schöne Nahkampfwaffen mit kostbaren Einlegearbeiten können hier erstanden werden.

#### 1. Verkaufsraum

Rechts und links von der Eingangstür, die übrigens nach innen aufgeht und ein altmodisches Glockenspiel auslöst, stehen die detailgetreu gefertigten Nachbildungen einer europäischen Ritter- und einer japanischen Samurairüstung, an denen seltsamerweise Schilder mit der Aufschrift "*Historisches Museum Tau Ceti*" angebracht sind.

Insgesamt zehn Überwachungskameras sind im Laden verteilt. Der 10 x 7 Meter große Raum wird im hinteren Drittel durch einen 1 Meter hohen Tresen begrenzt. Dieser ist mit einer Panzerglasplatte abgedeckt, unter der sich Schmuck (keine Platinringe!) im Wert von insgesamt 320 EH befindet. An seinem linken Ende befindet sich ein Durchgang, der mit einer Stahlkette verhängt ist. Deutlich sichtbar ist ein Schild mit der Aufschrift "*Achtung! Nicht über die Verkaufstheke greifen!*" angebracht. Hinter dem Tresen befindet sich der Durchgang zum Hinterzimmer, der durch einen Glasperlenvorhang verdeckt wird. Versucht ein Kunde, den Tresen zu überqueren oder den Durchgang zu benutzen, ohne daß Mai Lin vorher einen Schalter unter der Theke betätigt hat, so wird eine Selbstschußanlage aktiviert.

#### Selbstschußanlage:

*Wahrnehmung 80%, Trefferchance 70%, Stunner STK 80, gibt drei Phasen lang je zwei Schuß auf den Eindringling ab.*



*Ich bezahle sie nicht, um zu versagen. Der Imperator wird nicht erfreut sein, wenn ich ihm den gesamten Sachverhalt berichte. Ich gebe Ihnen noch eine Chance. Verfolgen Sie diese Trottel und bringen Sie mir den Film.*

Marius di Salvo

*Töten Sie näher, meine sehl verlehnten Hellschaften.*

Mai Lin



Ich glaube mein  
Schwein pfeift.  
Da liegt der blöde  
Ring die ganze  
Zeit hier im  
Laden. Das ist ja  
ein Ding.

Tic Chavez

Mai Lin –  
die stadtbekannte  
Hehlerin inmitten  
ihrer vielen  
Kostbarkeiten.

## 2. Hinterzimmer

Hier befinden sich drei große Tresore aus Panzerstahl, die nur durch eine ausschließlich Mai Lin bekannte Zahlenkombination, je eine Probe auf *Mechanik* und *Elektrotechnik* mit einem Modifikator von +20 oder den Einsatz von Sprengstoff geöffnet werden können. Die Safes enthalten Schmuck im Wert von je 10.000 EH, der dritte außerdem den gesuchten Ring. Im Zimmer bemerkt man außerdem eine kleine Teeküche, eine Sitzgruppe, auf der bevorzugte Kunden Platz nehmen können und den Zugang zu einem unterirdischen Lagerraum. Die stählerne Falltür kann nur wie die oben genannten Tresore geöffnet werden. Außerdem ist hier ein VMTV mit einer Aufzeichnungseinheit für die Kameras im Verkaufsraum platziert.

## 3. Lagerraum

Eine Stahlsprossenleiter führt in diesen Keller-raum. Hier bewahrt Mai Lin weitere Wertgegenstände im Wert von insgesamt 20.000 EH auf. Das Lager hat außer der Falltür keine Ausgänge.

## "Führen Sie Ringe?"

Mai Lins Preise bewegen sich am oberen Ende der Skala, sie feilscht jedoch gerne und ausdauernd. Fragen die Charaktere gezielt nach einem Platinring mit einem J, so sparen sie sich eine Menge Zeit. Ansonsten preist die liebenswerte Chinesin nämlich so gut wie jeden Gegenstand in ihrem Geschäft an, bis sie schließlich zu kleinen Kostbarkeiten übergeht. Die Auswahl an Platinringen ist überschaubar, insgesamt holt die Inhaberin drei kleine Schaukästen mit jeweils zwanzig Ringen aus einem Safe im Hinterzimmer. Die ersten beiden Kästen bescheren keinen Erfolg. Beim dritten schließlich schlägt endlich die Stunde der Wahrheit: Mitten im Schaukasten liegt ein großer Ring mit einem eingravierten J.

## Überraschung!

Just in diesem Moment schlägt die Türglocke an und Tokata Yoshihira betritt als Gentleman verkleidet den Raum. "Ein schöner Ring," bemerkt er, "wäre ein echtes Glanzstück für meine Sammlung." Hinter ihm drängt sich Pit van Zant in den Raum, verkleidet als Leibwächter. Er nimmt eine ohne jeden Zweifel bedrohliche Haltung ein, falls sich jemand seinem "Herrn" nähert.

Bei dieser Begegnung muß der Spielleiter für den Charakter, dessen persönlicher Hintergrund (siehe Abschnitt IX.) mit Pit van Zant zusammenhängt, eine verdeckte *Wahrnehmungsprobe* durchführen. Gelingt die Probe, so erkennt dieser seinen Erzfeind und sollte entsprechend reagieren. Zieht van Zant gar seinen berüchtigten Vibroschlagring, so kämpft der betroffene Charakter wie ein Berserker gegen den Killer seiner Verlobten.

Im Fall von Tokata Yoshihira wird statt einer Wahrnehmungsprobe eine Widerstandsprobe *Wahrnehmung* des Charakters gegen die *Tarnung* des Killers durchgeführt. Da das Erlebnis in diesem Fall nicht von dermaßen drastischer körperlicher Intensität war, entfällt die Berserkerregelung. Der betroffene Abenteurer entscheidet selbst in Anbetracht der Hintergrundgeschichte über sein Verhalten gegenüber dem Mörder seiner Familie.

Die folgenden Minuten hängen ganz von der Reaktion der Spielergruppe ab. Die Söldner sind ohne Verstärkung gekommen, nur Rolf Wahnmann wartet draußen mit einem *Larson* Gravgleiter. Um kein unnötiges Aufsehen zu erregen, versucht Yoshihira, die Abenteurer beim Kauf des Rings zu überbieten. Dabei bietet er bis zu einem Maximalbetrag von 180 EH. Mai Lin reagiert gelassen auf die konkurrierenden Einkäufer. Sie macht unmißverständlich klar, daß bei ihr niemand ein Vorkaufsrecht hat





und der Ring an den Käufer mit dem höchsten Gebot geht. Halten die Charaktere Yoshihiras Preis oder zeigen sie sich aggressiv, so zögert dieser nicht, seinen Messerwerfer einzusetzen, während van Zant die mit einem Schalldämpfer versehene *Luger* zieht.

Ist die Abenteurergruppe deutlich überlegen, so rufen die Söldner Rolf Wahnmann zu Hilfe, der innerhalb von 1W6+4 Phasen in den Laden stürmt. Gleichzeitig fordert er über Funk Unterstützung durch die Stadtvigilien an. Die Abenteurer haben nur 1W4+6 Minuten Zeit, gegen die Angreifer zu obsiegen und das Geschäft zum Abschluß zu bringen.

Mai Lins erste Reaktion bei Beginn der Kampfhandlungen besteht darin, die Ringe zurück in den Safe zu schaffen. Der ihr am nächsten stehende Charakter kann versuchen, das zu verhindern, indem er die *GES* der Hehlerin in einer Widerstandsprobe bezwingt. Hat er Erfolg, so kann er den Ring an sich nehmen. Mai Lin wird den Dieb jedoch sofort mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln angreifen.

Nach Ende der Kampfhandlungen ist im Laden Sachschaden von 1W4 x 100 EH entstanden. Haben die Charaktere gesiegt, so fordert Mai Lin zusätzlich zum Preis für den Ring den vollen Ersatz ihres Schadens. Die Charaktere tun gut daran, nicht lange zu feilschen, denn die Stadtvigilien sind mit zwei Gravgleitern und insgesamt einem Wachädil und zehn Mannschaftsdienstgraden auf dem Weg (siehe oben). Haben die Charaktere den Ring bereits vorher in ihrer Gewalt, so stellt sich dieses Problem nicht, da die Hehlerin bis zur Kampfunfähigkeit versucht hat, ihr gestohlenen Eigentum wiederzuerlangen.

## VIII. Ende gut - alles gut?

Die Charaktere täten gut daran, den Mikrofilm, der die Größe eines antiken Streichholzkopfes hat, aus dem Ring zu nehmen und an einer anderen Stelle zu verbergen. Falls einer der Söldner die Auseinandersetzung bei Mai Lin überlebt hat, werden sofort alle Angehörigen von Cheng Lao Mings berüchtigtem Geheimdienst angewiesen, nach einem Platinring mit einem J darauf zu fahnden. Weiterhin wäre es keine schlechte Idee, einen guten Maskenbildner damit zu beauftragen, die Gesichter der Beteiligten zu verändern.

### Flucht von Hell's Kitchen

Nicht ganz unproblematisch ist die Abreise von Chengs Raffineriewelt. Falls keiner der Gruppe daran gedacht hat, die Aufzeichnungskristalle der Überwachungskameras aus Mai Lins Laden zu entfernen, sind die Gesichter der Charaktere mittlerweile als Steckbriefe jedem Offizier der

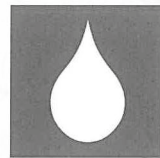
Stadtvigilien auf Hell's Kitchen bekannt. Abenteurer, die sich ohne Tarnung auf den Raumhafen zubewegen, haben pro zehn Minuten Reise eine 30% Chance, von einer Vigiliensstreife identifiziert zu werden. Die Polizisten fordern die Gruppe in solch einem Fall einmal auf, die Waffen fallenzulassen und stehenzubleiben. Falls diese Aufforderung nicht befolgt wird, eröffnen die Ordnungshüter ohne weitere Warnung das Feuer.

Endlich am Raumhafen angekommen, gehen die Schwierigkeiten erst richtig los. Die Sicherheitsleute sind angewiesen, jeden Reisenden, der Hell City verläßt, peinlich genau zu durchsuchen. Falls die Charaktere keine besonderen Einfälle bezüglich des Mikrofilms haben, entscheidet eine Widerstandsprobe *Tarnung* des Abenteurers, der den Film bei sich trägt, gegen die *Wahrnehmung* des Sicherheitsmanns, der ihn durchsucht. Sollte der Film entdeckt werden, so entbrennt ein wüster Kampf, an dem sich 2W6 Sicherheitsleute beteiligen. Die Charaktere haben nur dann eine Chance, wenn ein Charterpilot bereits mit Startfreigabe und laufendem Triebwerk auf sie wartet.

Ob der Raumer, mit dem die Gruppe sich von Hell's Kitchen entfernt, von Chengs Truppen im Raum angegriffen wird, bleibt der Willkür des Spielleiters überlassen. Haben die Spieler eine gute "Performance" geliefert, so sollte er sie unbehelligt lassen. War die Vorgehensweise jedoch primitiv und der Erfolg nur von Glück gezeichnet, so sollte er ein paar ernsthafte Attacken auf das flüchtende Schiff fliegen lassen.

### Rand

Zum verabredeten Zeitpunkt trifft Özgal Mansur in der Teestube *Gottesfriede* ein. Er fragt kurz nach dem Erfolg der Mission, kümmert sich jedoch hier nicht weiter darum, falls die Charaktere den Film nicht bei sich haben sollten. In jedem Fall führt er die Gruppe zu einem abgelegenen Dock, wo ein unscheinbarer Kleinfrachter bereitliegt. Innerhalb von zwölf Stunden bringt die *Nordstern* die Gruppe zur Station Ranger, wo man sie mit verbundenen Augen wieder in das altbekannte Besprechungszimmer führt. Nach einer Wartepause von ca. 20 Minuten betritt Homer Frederick Miles mit zwei Adjutanten die Szene. Falls die Abenteurer den Film nicht an sich bringen konnten, findet er einige sarkastische Worte über Einsatzbereitschaft und Pflichtgefühl, bevor er die bedauernswerten Charaktere entläßt. Alle PTI-Angestellten bekommen einen negativen Vermerk in die Personalakte, der sich bei zukünftigen Gehaltsverhandlungen und anstehenden Beförderungen äußerst negativ auswirkt. Angestellte der InSic und des SEK dürfen sich darüberhinaus auf einen erholsamen Jahres-



*Daumen drücken, Buddys. Jetzt geht's durch die letzte Kontrolle.*

*Mike die "Keule"*

*Wir sind in der Luft. Wir haben's geschafft. Wir sind die Größten. Yes, yes, yes.*

*Tic Chavez*



dienst in der Verwaltung bzw. in der Wachmannschaft eines Strafplaneten freuen.

Waren die Abenteurer hingegen erfolgreich, so blickt der Regionsdirektor mit väterlichem Stolz in die Runde, bevor er zu sprechen beginnt:

*"Meine Damen und Herren, Sie haben der Terranischen Staatenunion einen unschätzbaren Dienst erwiesen. Was auch immer passieren wird, die von Ihnen geretteten Informationen haben uns ein Trumpf-As gegen den Halunken Cheng in die Hand gegeben. Es ist mir eine Ehre und ein Vergnügen, Ihnen hier und heute die goldene Ehrenspange der TSU zu überreichen."*

Miles hält inne und wendet sich zu den Adjutanten, die beide ein mit Samt ausgeschlagenes Kästchen öffnen. Der Regionsdirektor ruft jeden erfolgreichen Teilnehmer der Mission namentlich auf, läßt ihn vortreten und heftet ihm nach einem kräftigen Händedruck die Ehrenspange an die stolz geschwellte Heldenbrust. Die Auszeichnung ist mit einer Sondergratifikation in Höhe von 120 EH pro Kopf verbunden, von der natürlich nicht belegbare Spesen abgezogen werden.

Schließlich verabschiedet Miles die Gruppe in einen wohlverdienten, dreimonatigen Urlaub, den die Charaktere nach eigenem Gutdünken verbringen können. Die *Nordstern* fliegt sie zurück nach Rand, von wo aus jeder Abenteurer auf Kosten der TSU zu einem Ziel seiner Wahl reisen kann.

### Chengs Rache

Natürlich hat der Mikrofilm keinerlei Auswirkung auf Cheng Lao Mings weitere Karriere. Obwohl aufrechte Männer wie Homer Frederick Miles und, nicht zu vergessen, unsere tapferen Abenteurer täglich ihr Leben im Kampf

gegen das organisierte Verbrechen riskieren, gibt es genug korrupte Politiker und Konzernleute, um ihre Bemühungen zunichte zu machen. In dem angestrebten Zwangseingliederungsprozeß kommt es nicht einmal zur Vorladung des Angeklagten, da seine von einem geschmierten Richter unterstützten Anwälte die Vorlage des Mikrofilms verhindern, da dieses Beweismittel "durch unlautere Methoden" erwirkt wurde und sogar "höchstwahrscheinlich gefälscht" ist.

Falls im Verlauf des Abenteuers Spielercharaktere von Chengs Leuten eindeutig identifiziert werden konnten, wird (natürlich inoffiziell) auf jeden Erkannten ein Kopfgeld von 600 EH ausgesetzt. Dies sollte vom Spielleiter an einer dem Spieler unzugänglichen Stelle vermerkt und bei gegebenem Anlaß ins Spiel gebracht werden.

## IX. Persönliche Hintergründe

Haben Sie als Spielleiter das Gefühl, daß sich ihre Mitspieler zuwenig Gedanken über den Werdegang ihrer Charaktere machen? Kein Problem. Mit den vorliegenden persönlichen Hintergründen wollen wir ein Beispiel geben, wie unter Bezugnahme auf schwarze Ereignisse in der Vergangenheit Stimmungen und Gefühle erzeugt werden können. Die Erfahrung hat gezeigt, daß der Einsatz dieser Hintergründe die Spieler nicht nur zum Nachdenken über ihre Charaktere anregt, sondern auch an der passenden Stelle im Abenteuer packende Emotionen hervorrufen kann.

*"Dave, hast Du gehört? Tokata soll in der Stadt gesehen worden sein!"*

*"Du meinst DER Tokata? Bei allem was mir heilig ist, das Schwein wird in der Hölle brennen. Los, schnappen wir ihn uns!"*

Wir wünschen viel Vergnügen . . .

### 1. Für einen SEK-Offizier

□ El Alamein, 30.07.2235:

Du kannst es immer noch nicht ganz glauben. Vor zwei Wochen noch hast Du zusammen mit den Kameraden Deinen 19. Geburtstag gefeiert, im Schützengraben, mit einer Flasche billigem Syntho-Sekt. Einen Tag später kam dann die langersehnte Ernennung zum Trainee-Lieutenant, verbunden mit der Versetzung zur Militärpolizei. Heute bist Du mitverantwortlich für die Sicherheitsüberwachung dieser wichtigen Generalstabssitzung. Du verläßt kurz Deinen Platz am seitlichen Bühneneingang des alten Theaters und läßt den Blick über die in den Rängen versammelten Soldaten des SEK schweifen. Alles scheint seinen geregelten Gang zu gehen. Deine vier MP, die besten in Deiner

*Nette Rede von dem Alten. Sei's drum, Hauptsache jetzt gibt es Urlaub.*

*Tic Chavez*

*Die Ehrenspange der TSU und drei Monate Urlaub. Das hat sich gelohnt.*



*Abbildung vergrößert. Originalgröße 70 Millimeter Breite.*



Einheit, sind auf Posten. Du schenkst Corporal Ellen Kramer ein liebevolles Lächeln und freust Dich auf das Abendessen, das sie Dir versprochen hat.

Stille kehrt ein, als Security Commander Joseph Goldblum, gefolgt von seinem allgegenwärtigen Leibwächter Pit van Zant, ans Rednerpult tritt. Dann brandet tosender Beifall auf, als er mit befehlsgewohnter Stimme verkündet: *"Meine Damen, meine Herren, diese Schlacht steht kurz vor ihrem Ende. Mit dem Einsatz unserer neuen..."* Der Rest des Satzes geht in entsetzten Aufschreien unter, als van Zant plötzlich zwei Granaten in Händen hält und sie unter das Rednerpult rollen läßt. Du springst auf ihn zu, als auch schon das Krachen der Explosion ertönt, die Dich von den Füßen und Goldblum in kleine Fetzen reißt.

van Zant wendet sich zur Flucht, aber zu fünf holt Ihr ihn ein und haltet ihn fest. Mein Gott, was für Kräfte hat dieser Mann, der aus unerklärlichen Gründen zum Verräter und Mörder wurde. Mit einem wütenden Schrei sprengt er Eure Umklammerung und hält in Sekundenbruchteilen einen Vibroschlagring mit rasiermesserscharfen Spitzen in der Linken, in der Rechten ein Siegel Kampfmesser mit häßlich gezackter Klinge. Ungläubig siehst Du, wie er mit spielerischer Leichtigkeit Private Lumseys Kehle durchtrennt und Corporal Norman McIntyres Gesicht in eine blutige Masse verwandelt. Sein Bruder, Private Samuel McIntyre, wirft sich mit einem wütenden Schrei auf den Verräter, wird jedoch mit einem tückischen Ellbogenstoß zu Boden geschickt. Du ziehst die *Walter "Meteor"*, aber nicht schnell genug. Ein Tritt in den Unterleib läßt dich zu Boden gehen. Aus tränenden Augen betrachtest Du, wie sich Ellen, nur mit einem Kampfmesser bewaffnet, auf den Riesen stürzt, der ihren Hieb kaltlächelnd blockt und ihr seinerseits das Messer in den Bauch rammt, um es bis zum Hals durchzuziehen.

In einem Schwall von Blut und Eingeweiden bricht sie neben Dir zusammen. Du willst aufstehen, etwas tun, ihr helfen oder van Zant töten, aber Deine Beine versagen den Dienst, während Du Dich übergibst. *"Kotz nur, Bulle, es wird das Letzte sein, was Du in Deinem Leben tust"*, hörst Du van Zants Stimme dicht neben Deinem Ohr. Er drischt Dir den weißglühenden Vibroschlagring ins Gesicht, einmal, zweimal, dann endlich ist Verstärkung da und van Zant ergreift die Flucht. Es wird schwarz vor Deinen Augen.

□ Militärhospital El Alamein, 31.07.2235:  
*"Sie haben ein Mordsglück gehabt, Trainee-Lieutenant. Wir konnten Ihr Gesicht anhand von Holobildern fast in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzen. Nein, bleiben Sie lie-*

*gen, fassen Sie den Verband nicht an. In zwei Tagen können wir ihn abnehmen. Ach ja, Ihre Kinnpartie ist nicht mehr so schön wie früher, leider war Ihr Kiefer an einigen Stellen mehrfach gesplittert und das kriegen wir nicht mehr in Ordnung. Sie werden allerdings keine Probleme beim Essen haben."*

□ Soldatenfriedhof El Alamein, 07.08.2235:  
Nachdem Ihr den Toten die letzte Ehre erwiesen habt und die anderen gegangen sind, stehst Du allein an Ellens Grab, die Hand um das kleine, goldene Kruzifix geklammert, das sie Dir zum Geburtstag geschenkt hatte. *"Gott wird Dich beschützen, wenn Du es trägst, Bärchen. Und jetzt gib mir einen Kuß..."*

Pit van Zant, ehemaliger Leibwächter von Security Commander Goldblum, verantwortlich für das El-Alamein-Attentat vom 30.07.2235, in dessen Verlauf Commander Goldblum und drei MP des SEK ermordet wurden, konnte bis heute nicht gefaßt werden. Auf seine Ergreifung steht eine Belohnung von 400 EH.

## 2. Für einen Polizisten

□ Tau Ceti, 23.07.2241:

*"Das wär's dann, Alter. Tokata Musashi ist hinter Gittern. Was wirst Du jetzt tun?"*, fragt Dich Dein Partner, als Ihr das Revier verläßt.

*"Erst einmal Urlaub machen, Charlie. Ich habe meine Familie schon lange nicht mehr gesehen."*

Lächelnd läßt Du Dich in den Sitz Deines Gravgleiters sinken. Eine harte Jagd liegt hinter Euch, aber schließlich konntet Ihr den gefährlichen Mietkiller Tokata Musashi fassen. Der Strafplanet ist ihm sicher. Sein Bruder hat in den Flammen der alten Fabrik, in der Ihr die beiden aufgespürt habt, den Tod gefunden. Jetzt ist erst einmal vier Wochen Familienleben angesagt. Du freust Dich schon wie ein Schneekönig auf den Urlaub mit Cindy und den Jungs.

Drei Monate waren Charlie und Du den mörderischen Brüdern auf der Spur, deren Verbrechensliste bis hin zum grausamen Attentat auf die Familie des Präsidenten der Kolonie reicht. In einer stillgelegten Werkshalle der Firma TNT habt Ihr sie schließlich aufgespürt. Im Verlauf der Schießerei fingen einige Ölfässer Feuer, das schließlich in einem tosenden Inferno endete.

Während Du den Landgraver langsam beschleunigst, denkst Du an die Verhaftung zurück, an das grausame Funkeln in Musashis Augen. *"Mein Bruder wird mich rächen, Bulle. Du wirst Dir wünschen, mir nie begegnet zu sein."* Hohle Drohungen, hoffst Du. Mit einem Knacken springt das Funkgerät an: *"Wagen 327, hier Zentrale. Yoshihira ist in der Stadt gesehen worden, offensichtlich konnte er sich aus den Flammen retten. Bedauere, aber Ihr Urlaub ist*



*Jedem das seine  
und mir das  
Doppelte!*

Rick Derringer

*Mit diesem  
Dokument werden  
wir Cheng Lao  
Ming endlich in  
die Knie zwingen  
können.*

H. F. Miles,  
Regionsdirektor  
der InSic



gestrichen. Finden Sie sich morgen früh in der Zentrale ein."

In diesem Moment kommt die Straße in Sicht, in der sich Euer kleines Haus befindet. Dein Magen verkrampft sich, als Dich ein Rettungswagen mit Blaulicht und Sirene überholt. Dann siehst Du die Rauchschwaden.

"Officer? Geht es Ihnen gut?" Mit Schmerzesstränen in den Augen stößt Du den Feuerwehrmann beiseite und torkelst wie in Trance auf die rauchenden Überreste zu, die einmal Euer Zuhause waren. Cindy? Die Kinder? In diesem Augenblick siehst Du die drei Zinksärge, die aus dem Haus getragen werden. Ein unmenschlicher Schrei entringt sich Deiner Kehle ...

Mein Gott.  
Cindy? Die  
Kinder?  
Neeeeiiiiiiin ...

Randolf Scott

Tokata Yoshihira, desertierter Ninjakrieger des Samurai-Ordens der Terranischen Raummarine, gesucht wegen mehrfachen Mordes, konnte bislang nicht gefaßt werden. Auf die Ergreifung dieses gefährlichen Killers ist eine Belohnung von 800 EH ausgesetzt.

### 3. Für einen InSic-Agenten

Mutter ist tot. Ihr langes Leiden hat nun ein Ende, aber trotzdem empfindest Du nicht die erwartete Erleichterung. Ihre letzten Worte galten nicht Dir, der sich aufopferungsvoll um sie gekümmert hat, sondern Rick. Rick, diesem Taugenichts und Herumtreiber, der nie da war, wenn man ihn brauchte. Tief in Deinem Inneren bist von Groll erfüllt. "Gib diesen Ring Deinem Bruder. Es ist der Siegelring Eures Vaters. Wenn er ihn sieht, wird er wissen, daß ich ihm vergeben habe. Versprich es mir, bitte ..."

Nun, allen Ungerechtigkeiten zum Trotz, der Schwachkopf ist und bleibt Dein Bruder. Früher war er Dein großes Vorbild. Nur seinetwegen hast auch Du Dich der Inneren Sicherheit angeschlossen, freilich ohne dabei Ricks Gespür fürs Dramatische zu entwickeln. Im Gegensatz zu ihm schätzt man Dich als zuverlässigen, gründlichen Agenten, der seine Aufträge ohne Knalleffekte und überzogenen Geld- und Materialverschleiß zur Zufriedenheit der Vorgesetzten erledigt.

Rick hingegen liegt ständig im Clinch mit der Rechnungsprüfungsabteilung. Der abenteuerlustige Dandy gibt mehr Geld für Frauen, schnelle Flitzer und üppige Speisen aus, als es durch seinen Status gerechtfertigt wird. Seltsamerweise findet sich jedoch immer irgendjemand in einer wichtigen Position, der von diesem Blender beeindruckt wird. Unter anderem auch Mutter.

Nach Vaters Tod vor mehreren Jahren hast Du Dich um die schwer herzkrankte Frau gekümmert, wann immer Dein Dienst es zuließ. Dein Bruder trieb sich hingegen ständig mit irgendwelchen neureichen Flittchen herum und war

Er ist ein  
Schwachkopf,  
aber mein Bruder.  
Und wenn Mutter  
den Ring an ihn  
weitergeben will,  
nun gut.

Raoul Derringer

Man muß das  
Leben in vollen  
Zügen genießen  
Bruderherz.

Rick Derringer

kaum dazu fähig, der Ärmsten auch nur ein paar Zeilen zu schreiben. Warum sie ihn nicht ent-erbt hat, ist Dir völlig schleierhaft.

Du betrachtest mit wehmütigem Blick den wundervoll gearbeiteten Siegelring mit dem Familienwappen. Nun gut, Rick ist der Ältere. Er soll ihn bekommen, schließlich war es Mutters letzter Wille ...

## X. NSC-Daten

### Die Stadtvigilien

Beschreibung siehe Kapitel 2, *Das Ming-Imperium, Nichtspielercharaktere*.

### Die Legion of Death

Ray Carsons *Legion of Death* ist eine zwielichtige Söldnerorganisation, die in engem Zusammenhang mit dem organisierten Verbrechen steht, insbesondere in Chengs Imperium und auf Napoli. Die Söldner sind allesamt Einzelkampfspezialisten und werden eher für Morde und Attentate als für großangelegte Militäroperationen eingesetzt. Cheng Lao Ming bedient sich gerne dieser verbrecherischen Truppe, nicht zuletzt, weil ihn mit Ray Carson eine lange und tiefe Freundschaft verbindet.

#### Tokata Yoshihira, Söldner

Dieser ehemalige Ninjakrieger des Samurai-Ordens ist völlig skrupellos und tötet nur zu seinem Vergnügen. Er ist Spezialist für lautlose Morde und Attentate. Der kleinwüchsige Japaner hat eine besondere Vorliebe für Verkleidungen. Auf seine Ergreifung und Auslieferung an eine beliebige Dienststelle des SEK oder der Raummarine hat die TSU eine Belohnung von 350 EH ausgesetzt. Der Samuraiorden hat ein zusätzliches Kopfgeld von 450 EH bereitgestellt.

Erscheinungsbild: 1,58 Meter groß, sehnig, schwarze, lange Haare, schwarze Augen, zynisches Lächeln, Beidhänder, ständig wechselnde Kleidung.

#### *Tokata Yoshihira (Söldner, 36 Jahre):*

STK 65, GES 95, WIK 80, KON 65, INT 80, "Ausweichen" 40%, "Nahkampf" 60%, "Springen" 66%, "Wahrnehmung" 60%, "Werfen" 80%, "Waffentechnik" 50%, "Survival" 55%, "Psychologie" 66%, "Würgeschlinge" 77%, "Kampfsport" 80%, "Messer" 77%, "Blasrohr" 77%, "Messerwerfer" 55%, "Bolzenpistole" 77%, "Bolzengewehr" 77%, "Reflexe", Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 65, Basis-TP 13, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf). Ausrüstung: Nikita "Daimyo" (Hunterex-Bolzen), Joker SW "Kahlschlag", Nikita "Samtpfote" (Flöte, je 1 Set Hunterex- und Kuraxin-Pfeile, Ramirez "Psycho", Travellers Coat, di-



verse Verkleidungen, 4 falsche ID-Karten (insgesamt 925 EH), je 10 Portionen aller Gifte (vgl. "Lexikon der TSU"), abhörsicherer Pin.

#### Pit van Zant, Söldner

van Zant war Mitglied einer Sondereinheit des SEK, bevor er gegen ein Bestechungsgeld im Auftrag des Shark-Konzerns seinen vorgesetzten Offizier kaltblütig ermordete. Er ist Spezialist für Sprengstoffe und Spionageabwehr. Das große Laster des stämmigen, blonden Mannes ist das Glücksspiel. Oft trifft er seine Entscheidungen durch das Werfen eines antiken Silberdollars. Auf seine Ergreifung (tot oder lebendig) hat das SEK eine Belohnung von 400 EH ausgesetzt.

Erscheinungsbild: 2,00 Meter groß, feist, blonde Haare, blaue Augen, unauffällige Kleidung.

*Pit van Zant (Söldner, 36 Jahre):*

STK 90, GES 70, WIK 75, KON 90, INT 65, "Nahkampf" 40%, "Taschenspielertricks" 65%, "Horchen" 50%, "Wahrnehmung" 66%, "Elektrotechnik" 65%, "Kanonier" 66%, "Mechanik" 65%, "Plasmatechnik" 66%, "Sprengstoffe" 77%, "Waffentechnik" 50%, "Chemie" 55%, "Psychologie" 55%, "Faust" 77%, "Messer" 77%, "Automatikpistole" 66%, "Energie-

karabiner" 66%, "Granatwerfer" 66%, "Maschinengewehre" 55%, "Raketenwerfer" 55%, "Killer", "Super-Hacker", Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus + 1W6, GZ 62, Basis-TP 18, Rüstung 1W4+3 (außer Kopf).

Ausrüstung: Mauser EK 2b (je 2 Magazine Spreng- und Gasgranaten), Luger .357 Automagnum (2 Ersatzmagazine), Ramirez Vibroschlagring, Siegel Kampfmesser, Bollmann Kampfkombi, falsche ID-Karte (325 EH), Elektroniker- und Mechanikerwerkzeug, Aufzeichnungsgeräte, Mini-Holokamera, 20 Wanzen, abhörsicherer Pin, antiker Silberdollar.

#### Rolf Wahnmann, Söldner

Wahnmann ist ein ehemaliger Kaplan der Raumflotte des Kreuzritterordens, der in der blutigen, menschenverachtenden Schlacht um Oranien seinen Glauben an Gott und sein Vertrauen in die TSU verloren hat. Rittern begegnet er nach wie vor mit Achtung, allein aus einer sentimental Laune heraus. Ansonsten ist er ein Feind aller Menschen und wird von absoluter Grausamkeit gelenkt. Innerhalb der Legion machte er rasch Karriere als Verhörspezialist, obwohl seine Brutalität sogar seinen Vorgesetzten manchmal zu weit geht. Außerdem erhielt er eine Raumpilotenausbildung.

Die drei von der Tankstelle. Diese Männer haben nicht die geringsten Skrupel und menschlichen Regungen. Rolf Wahnmann, Tokata Yoshihira und Pit van Zant (v.l.n.r.).





Erscheinungsbild: 1,96 Meter groß, breitschultrig, blonde Stoppeln, graue Augen, Narbe von der linken Augenbraue zum rechten Mundwinkel, Zigarrenraucher, Linkshänder, trägt Kugelschutzweste über nacktem Oberkörper, Nietenbänder an den Armen, Tarnhosen und Kampfstiefel.

Rolf Wahnmann (Söldner, 41 Jahre):

STK 85, GES 65, WIK 75, KON 85, INT 75, "Ausweichen" 40%, "Nahkampf" 50%, "Werfen" 65%, "Erste Hilfe" 40%, "Pharmazie" 55%, "Psychotherapie" 55%, "Kleinraumerfliegen" 75%, "Waffentechnik" 50%, "Raumnavigation" 65%, "Raumsprungtechnik" 65%, "Psychologie" 50%, "Messer" 80%, "Maschinenpistole" 60%, "Automatikpistole" 65%, "Sadist", "Verhör-Profi", Bewegung 4 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 50, Basis-TP 17, Rüstung 1W6+3 (Oberkörper und Unterleib) bzw. 1W6+6 (linkes Bein, TiPla-Prothese).

Ausrüstung: Sigurd "Kobra" (2 Ersatzmagazine), Luger .357 Automagnum (2 Ersatzmagazine, Copkiller), Siegel Kampfmesser, Bollmann Kugelschutzweste, ID-Karte (385 EH), verschiedene Folterinstrumente, abhörsicherer Pin.

### **Beförderung**

Enzo Frascati, Schmuggler

Der Pilot der *Mama Mia* ist ein verwegener Heißsporn, der kesse Sprüche reißt und wie der Teufel fliegt. Die Gefahr ist sein Element, keine Fracht ist ihm zu heiß. Sein Schiff ist ein ausgemusterter AKB, den er abgöttisch liebt und mit dem er ständig Gespräche führt. Falls auf der Reise nach Tigris ein Zwischenfall erwünscht ist, wird die *Mama Mia* von einem AKB der GmbH (Gemeinschaft mit brutalen Hilfsmitteln) angegriffen, für die Enzo einen Auftrag in den Sand gesetzt hat. Enzo verlangt pro Passagier und Lichtjahr eine Vergütung von 20 EH, die durch Feilschen gesenkt werden kann.

Enzos Besatzung besteht aus dem Co-Piloten und Bordschützen Giacomo Spinoza, den Technikern Nils Tummeler und Vera Stjepanovic und dem Med-Tech Emilio "Bad Doc" Marquez. Für die Besatzungsmitglieder gelten die im **Space Gothic®**-Regelwerk beschriebenen Werte für Nichtspielercharaktere der jeweiligen Charakterklassen.

Enzo Frascati (Schmuggler, 35 Jahre):

STK 45, GES 67, WIK 56, KON 60, INT 55, "Taschenspielertricks" 50%, "Computer bedienen" 66%, "Kanonier" 55%, "Kleinraumerfliegen" 88%, "Raumnavigation" 66%, "Raumsprungtechnik" 66%, "Auftreten" 82%, "Beredsamkeit" 60%, "Feilschen" 75%, "Messer" 55%, "Energiepistole" 55%, "Bruchpilot", "Ge-

jagt", Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 55, Basis-TP 11, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Walter "Meteor", Stilett "Sizilianer", Travellers Coat, ID-Karte (125 EH, Fluglizenz), AKB mit weiterer Ausrüstung nach Wahl des Spielers.

Thor Svenson, Raumpilot

Im Gegensatz zu Frascati ist Thor ein eher schweigsamer, cooler Typ, der die *Viking Raider*, einen mit neuen Triebwerken ausgestatteten Safariraumer, mit gelassener Eleganz fliegt. Seine Spezialität sind Expeditionen zu Welten, auf denen die Jagd auf geschützte Arten strengstens untersagt ist. Falls es dem Spieler nach häßlichen Zwischenfällen gelüstet, kann die *Viking Raider* auf dem Weg nach Tigris von einem AKB militanter Umweltschützer angegriffen werden (die *Onyx-Adler* haben ein Kopfgeld von 100 EH auf Svenson ausgesetzt). Thor verlangt eine Reisegebühr von 25 EH pro Kopf und Lichtjahr, die durch Feilschen gesenkt werden kann.

Die Crew der *Viking Raider* besteht außer dem Kapitän aus Luke Stryker (Co-Pilot und Bordschütze), den Technikern Rico Leithiger und Aische Sonnenschein, der Med-Tech Babs Patziger und dem Söldner Claude Bonaparte. Es gelten die im **Space Gothic®**-Regelwerk beschriebenen Werte für Nichtspielercharaktere der jeweiligen Charakterklassen.

Thor Svenson (Raumpilot, 42 Jahre):

STK 52, GES 85, WIK 66, KON 58, INT 73, "Computer bedienen" 58%, "Gravgleiter fliegen" 55%, "Jetsesselfliegen" 66%, "Kleinraumer fliegen" 77%, "Mechanik" 55%, "Raumnavigation" 80%, "Raumsprungtechnik" 80%, "Diskussion" 66%, "Feilschen" 35%, "Stunner" 50%, "Gewehre" 50%, Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 70, Basis-TP 11, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Rockwell 30.06 (Ersatzmagazin und IR-Zieloptik), Siegel "Blackout", Travellers Coat, Gravgürtel, ID-Karte (380 EH, Fluglizenz), Safarischiß (B+1) mit weiterer Ausrüstung nach Wahl des Spielers.

Kai Hansen, Taxifahrer

Als erfrischende Begegnung für zwischendurch kann der Spieler, falls die Dienste eines Taxifahrers benötigt werden, Kai Hansen einbauen. Der wasserstoffblonde, grauäugige und zierlich gebaute Junkie ist ein echter Freak, der einen erbarmungslos frisierten (Werte wie Larson GT 2, eingebautes *Wallenfels* MG-X7), schrill gefärbten Volksgleiter fliegt. Kai hat ein rotzfaches Schandmaul und redet ohne Unterbrechung auf seine Fahrgäste ein. Er kennt Hell

So ein niedriger Preis? Wie könnt ihr nur so hartherzig sein. Ich muß sieben kleine Bambini ernähren.

Enzo Frascati

Zahlt meinen Preis oder laßt es bleiben.

Thor Svenson

Braucht Ihr Bräute oder etwas geilen Stoff? Ich besorge euch alles, zu einem fairen Preis.

Kai Hansen



City wie seine Westentasche und kann von illegalen Medikamenten bis hin zu geächteter Munition nahezu alles besorgen.

*Kai Hansen (Taxifahrer, 28 Jahre):*

STK 45, GES 80, KON 45, "Orientierung" 65%, "Wahrnehmung" 65%, "Elektrotechnik" 45%, "Gravgleiter fliegen" 80%, "Kanonier" 50%, "Mechanik" 65%, "Maschinenpistole" 50%, "Drogensucht" (20 EH/Woche), Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 45, Basis-TP 9, Rüstung 1W6+3 (nur Oberkörper und Unterleib).

Ausrüstung: Sigurd MP III "Kobra" (2 Ersatzmagazine), Bollmann Kugelschutzweste, ID-Karte (15 EH), Buchungsautomat, 20 Portionen Hardboiled Crack, Elektroniker- und Mechanikerwerkzeug, frisierter Volksgleiter mit Super-HiFi-Anlage und harter Musikauswahl.

## Persönlichkeiten Hell City

Rick Derringer, InSic-Agent

Rick ist seit zehn Jahren Mitarbeiter der InSic und Spezialist für verdeckte Ermittlungen. Am 14.11.2244 wurde er auf Hell's Kitchen eingeschleust, wo er sich als Immobilienmakler eine Tarnexistenz aufbaute. Nachdem er den ehemaligen Taxifahrer Ernst Günther Blofeld kennengelernt und sich von dessen Vertrauenswürdigkeit überzeugt hatte, arbeitete er diesen als V-Mann ein. Im Verlauf seiner Ermittlungen lernte er das Barmädchen Jenna kennen und verliebte sich Hals über Kopf in sie. Zu ihrem Schutz teilte er ihr jedoch weder seine wahre Identität, noch die Natur seiner Geschäfte auf Hell's Kitchen mit.

Am 18.07.2245 merkte Derringer, daß seltsame Personen begannen, Erkundigungen über ihn einzuholen. Schnell schickte er von einem verborgenen Sender aus sein Notsignal ab und tauchte in den Untergrund ab. Den Film versteckte er in einem Siegelring, den er Jenna übergab, um ihn bei Gelegenheit um seinen brisanten Inhalt zu erleichtern. Mehr als eine Woche gelang es ihm, Chengs Schergen zu foppen. Schließlich jedoch ereilte ihn sein Schicksal durch die Hände der Legion of Death.

Da Ricks Werte, aus aktuellem Anlaß, im Spiel nicht mehr benötigt werden, beziehen sie sich nur auf seine äußere Erscheinung.

*Rick Derringer (InSic-Agent, 35 Jahre):*

1,78 Meter groß, 70 Kilo schwer, blond, braunäugig, dunkler Teint, gutaussehend, sportliche Kleidung.

Mai Lin, Hehlerin

Mai Lin ist eine resolute Geschäftsfrau chinesischer Abstammung, die nichts dem Zufall überläßt. Ihren gutgehenden Laden betreibt sie mit

einem untrüglichen Gespür für wertvolle Objekte und eisernem Willen. Sie ist immer freundlich und zuvorkommend, und jeder Gast, der sich ernsthaft für ihre Ware interessiert, wird zu einer Tasse selbstgekochtem grünen Tee eingeladen.

Wehe jedoch dem, der versucht, Mai Lin zu betrügen oder gar zu berauben. Ihr Laden ist nicht nur mit verschiedenen Schutzmechanismen bestückt, die Inhaberin versteht sich auch meisterhaft auf die Kunst der Selbstverteidigung. Und für ganz harte Fälle liegt immer eine schußbereite Luger .357 Automagnum unter dem Tresen.

*Mai Lin (Hehlerin, 56 Jahre):*

STK 45, GES 86, KON 65, "Taschenspielertricks" 50%, "Wahrnehmung" 60%, "Computer bedienen" 60%, "Geschichte" 60%, "Jura" 45%, "Beredsamkeit" 50%, "Feilschen" 68%, "Kampfsport" 65%, "Messer" 60%, "Automatikpistole" 50%, Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 65%, Basis-TP 11, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Luger .357 Automagnum mit zwei Ersatzmagazinen, Stilett "Sizilianer", 4 Ringe mit "Hunterex"-Dornen, Travellers Coat, ID-Karte (3.500 EH), Buchungsautomat, Vergrößerungsoptik, Notebook-PC.

Ernst Günther Blofeld, Spitzel

Blofeld wurde von Rick auf Hell's Kitchen angeworben. Der ehemalige Taxifahrer kennt so gut wie jeden in der Stadt, weiß, wo man billig und gut essen und trinken kann und versteht sich meisterhaft auf das Öffnen von Schlössern aller Art. Sein Gesicht ist von Narben entstellt, die er einem Verhöroffizier der Schwarzen Garde verdankt. Er leidet unter chronischer Bronchitis, hat aber das Kettenrauchen bisher noch nicht aufgeben können. Blofeld haßt Ming und alle seine Schergen. Seine Werte sind hier aufgeführt, falls die Charaktere aus unerfindlichen Gründen Tokata Yoshihira zur Strecke bringen, bevor er das Attentat auf den Spitzel verüben kann.

*Ernst Günther Blofeld (Spitzel, 35 Jahre):*

STK 55, GES 65, KON 67, "Horchen" 60%, "Orientierung" 55%, "Schleichen" 60%, "Tarnung" 50%, "Wahrnehmung" 50%, "Computer bedienen" 60%, "Elektrotechnik" 65%, "Gravgleiter fliegen" 80%, "Mechanik" 65%, "Beredsamkeit" 55%, "Stunner" 50%, "Messer" 50%, Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 58, Basis-TP 13, Rüstung 0.

Ausrüstung: Shark Inv. "Morpheus", Stilett "Sizilianer", ID-Karte (42 EH), Mini-Holokamera, 10 Wanzen, abhörsicherer Pin, Aromastäbchen mit 50 Geschmacksaufsätzen "ultrabrutal".



*Linge? Oh ja. Sie beweisen exquisiten Geschmack. Ich habe viele wundervolle Linge auf Lager.*

Mai Lin

*Hört auf mich. Ich kenne das Leben.*

Ernst Günther Blofeld



### Jack Bushwacker, Wirt

Unter seinesgleichen gilt der Wirt des Snake Charmer als großzügig und gutmütig, Fremden gegenüber ist er jedoch verschlossen und voller Vorurteile. Erlangt man jedoch sein Vertrauen, so lernt man einen ehrlichen, aufrechten Menschen kennen, den die düstere und menschenfeindliche Atmosphäre von Hell City bislang nicht pervertieren konnte.

*Raus aus meiner Bar, ihr Wichser.*

Jack Bushwacker

### Jack Bushwacker (Wirt, 46 Jahre):

STK 75, GES 58, KON 85, "Gläser polieren" 85%, "aufdringliche Gäste ignorieren" 70%, "Nahkampf" 40%, "Ernährungslehre" 65%, "Geologie" 50%, "Keulen" 65%, "Revolver" 60%, Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 65, Basis-TP 16, Rüstung 0.

Ausrüstung: Colt "Manstopper" mit Ersatztrommel und EXtra Dumdum Munition, Schnellziehholster, Baseballschläger, ID-Karte (68 EH), Schlangenlederschürze.

### Raffineriearbeiter (Kneipengäste)

Bushwackers Gäste sind harte Männer und Frauen, die mit aufdringlichen Störenfriedern nicht lange fackeln.

### 15 Raffineriearbeiter (17 bis 28 Jahre):

STK 70, GES 60, KON 80, "saufen ohne Betrunkene zu werden" 80%, "Pöbeln" 75%, "Ausweichen" 30%, "Chemie" 50%, "Geologie" 50%, "Faust" 70%, "Keulen" 60%, "Tritt" 60%, "Automatikpistole" 45% (jeder fünfte Arbeiter), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 60, Basis-TP 15, Rüstung 1W4+1.

Ausrüstung: Walter Q38 mit Ersatzmagazin (jeder fünfte Arbeiter), Spaten "Grubenglück" oder Spitzhacke "Schürfers Traum" (50%), Bierflasche oder Schlagring "Ace" (50%), Travellers Coat, ID-Karte (je 1W6 x 10 EH).

## **Persönlichkeiten Tigris**

### Carlos Ceveza, Wachmann

Ceveza ist lange genug im Geschäft, um zu wissen, wann man den Helden spielen kann und wann man besser den Kopf einzieht. Über einen Lawcomp ist er zwar ständig mit seiner Zentrale verbunden (innerhalb von 1W4+4 Minuten, nachdem er verletzt oder getötet wird, taucht ein Team von 6 weiteren Wachmännern auf, die über Carlos Werte verfügen), das macht ihn jedoch nicht unempfindlich für Kugeln oder Sprengstoff.

### Carlos Ceveza (Wachmann, 43 Jahre):

STK 55, GES 65, KON 65, "Ausweichen" 25%, "Nahkampf" 40%, "Springen" 60%, "Wahrnehmung" 60%, "Computer bedienen" 40%, "Waffentechnik" 30%, "Psychologie" 40%, "Keulen" 70%, "Stunner" 65%, Bewegung 4

Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 60, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+3 (außer Kopf).

Ausrüstung: Siegel "Blackout", Ramirez Schockstab, Bollmann Kampfkombi, ID-Karte (85 EH), Lawcomp, Handschellen, Pin, Generalschlüssel für Block 27/4/7 (Hyazinthenstraße).

## **XI. Anhänge**

### **Verhaftet in Hell City**

Falls die Charaktere im Verlauf des Abenteuers von Chengs Sicherheitskräften verhaftet und der Spionage verdächtigt werden, bringt man sie zunächst auf ein Polizeirevier, wo sie in Sicherheitszellen eingesperrt werden. Falls ein Teil der Gruppe auf freiem Fuß bleibt und einen Ausbruch arrangieren will, muß der Spielleiter wohl oder übel improvisieren, eine genaue Beschreibung der Polizeistation würde den Rahmen des Abenteuers sprengen.

Auf legalem Weg sind die Gefangenen nicht freizubekommen. Eine Kaution wird rundweg abgelehnt oder so astronomisch hoch angesetzt, daß nicht einmal die gesammelten Ersparnisse der Beteiligten ausreichen würden, um auch nur einen von ihnen aus dem Gefängnis zu bekommen. Nach einer Woche unangenehmer Verhöre wird den Angeklagten ein schneller, unsauberer Prozeß gemacht, der mit einem Schuldspruch endet. Wegen Spionage und Landfriedensbruch werden die Übeltäter zu fünf Jahren Zwangsarbeit in einer Kobaltmine auf Devil's Bathroom verurteilt. Wahlweise kann die Strafe zu drei Jahren Dienst in einer Strafcenturie der Schwarzen Garde umgewandelt werden. Der Spielleiter hat freie Hand, die Strafzeit mit interessanten Abenteuern, Unfällen oder Befreiungsversuchen durch alte Freunde zu würzen. Die InSic kümmert sich nicht um die Gefangenen, es entspricht nicht der Politik des Geheimdienstes der TSU, sich um Versager zu sorgen.



Mobiles Nachtsichtgerät der Schwarzen Garde und der Vigilien des Imperiums. Die Rüstungen der Mannschaftsdienstgrade sind nicht immer mit eingebauten Sichtgeräten verfügbar.

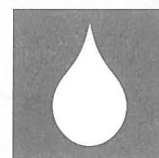
*Sieh mal, die Lutscher scheinen Jack anzugreifen. Jetzt gibt's Senge.*

Paolo Lobino, Raffineriearbeiter

*Die arme Miss Dillon. Mein Gott. Wie schrecklich.*

Carlos Ceveza





## Zeitablauf

- 14.11.2244 - Derringer erreicht Hell's Kitchen  
18.07.2245 - Rick sendet Notsignal  
- Jenna erhält Ring  
20.07.2245 - Jenna startet nach Tigris  
21.07.2245 - Auftragserteilung  
- Abflug Spieler von Ranger VII  
- Jenna bezieht Wohnung auf Tigris  
22.07.2245 - Abflug Charaktere von Rand  
- Söldner erreichen Hell's Kitchen  
23.07.2245 - Abflug Charaktere von Freehaven  
24.07.2245 - Ankunft Charaktere Hell's Kitchen  
25.04.2245 - Treffen mit Blofeld  
- Rick wird ermordet  
- Ankunft Söldner auf Tigris  
- Mord an Jenna  
26.04.2245 - Mutmaßliche Ankunft Charaktere auf Tigris  
- Abflug Söldner von Tigris

## Spielhilfen

Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie verschiedene Spielhilfen. Diese können Sie kopieren, ausschneiden und zum gegebenen Zeitpunkt an die Spieler ausgeben. Damit sorgen Sie für eine realistischere Atmosphäre.

### Legende zur Stadtkarte (Seite 36)

1. Raumhafen  
a) Chengs Palast  
b) Hangars  
c) Landefeld  
d) Verwaltungsgebäude

2. Hotels  
a) Hell City Hilton  
b) Spaceport Plaza  
c) Imperial  
d) Ars Mundi  
e) Bellevue  
f) Corleone's Place  
g) Nagasaki  
h) Johnson's Inn  
i) Richards  
j) Arena Hotel  
k) Wayward Traveller's Inn  
l) Subotai  
m) Peanuts  
n) Zeckenpalast  
o) Rattenklause  
p) Shootout  
q) Merc's Inn  
r) Blue Moon  
s) Riff Raff

### 3. Tavernen/Diskotheken

- a) Adlereck (T)  
b) Backstage (T/D)  
c) Dezibel (D)  
d) Edelmann (T)  
e) Moniques Club (D)  
f) Rattlesnake (T)  
g) Schlangengrube (T/D)  
h) Snake Charmer (T)  
i) Sparta (T)  
j) Vulcan (T)  
k) Wangs Chinarestaurant (T)

### 4. Spielcasinos

- a) Golddollar-Club  
b) Rote Sonne  
c) Samurai

### 5. Ärzte/Krankenhäuser

- a) City Hospital  
b) Samubes Privatklinik  
c) Warriors Lodge  
d) Yamamotos Hospital

### 6. Öffentliche Einrichtungen

- a) Arena  
b) Friedhof  
c) Museum  
d) Polizeirevier West  
e) Theater  
f) Zentralbehörde

### 7. Banken

- a) Bank of Thai-Pan (2 Filialen)  
b) Galaktische Handelsbank  
c) Transall Bank

### 8. Badehäuser

- a) Aquarius  
b) Caracalla  
c) Neptuns Palast  
d) Suncost

### 9. Bordelle/Nachtclubs

- a) Chez Filou  
b) Quasimodo  
c) Sauna 2222  
d) Sindbad

### 10. Hehler

- a) Bianco, Mick  
b) Kim, Michael  
c) Lin, Mai  
d) Smirnoff, Bud  
e) Song, Wu

### 11. Warenhäuser

- a) Alles-Super-Billig  
b) Barsch Haus  
c) Central Mall  
d) Wholeworth

### 12. Gleiterverleih

- a) Mitsumi Inc.  
b) Parkplatz Mitsumi  
c) Sixt Intergalactic Ltd.  
d) Parkhaus Sixt

### 13. Gotteshäuser

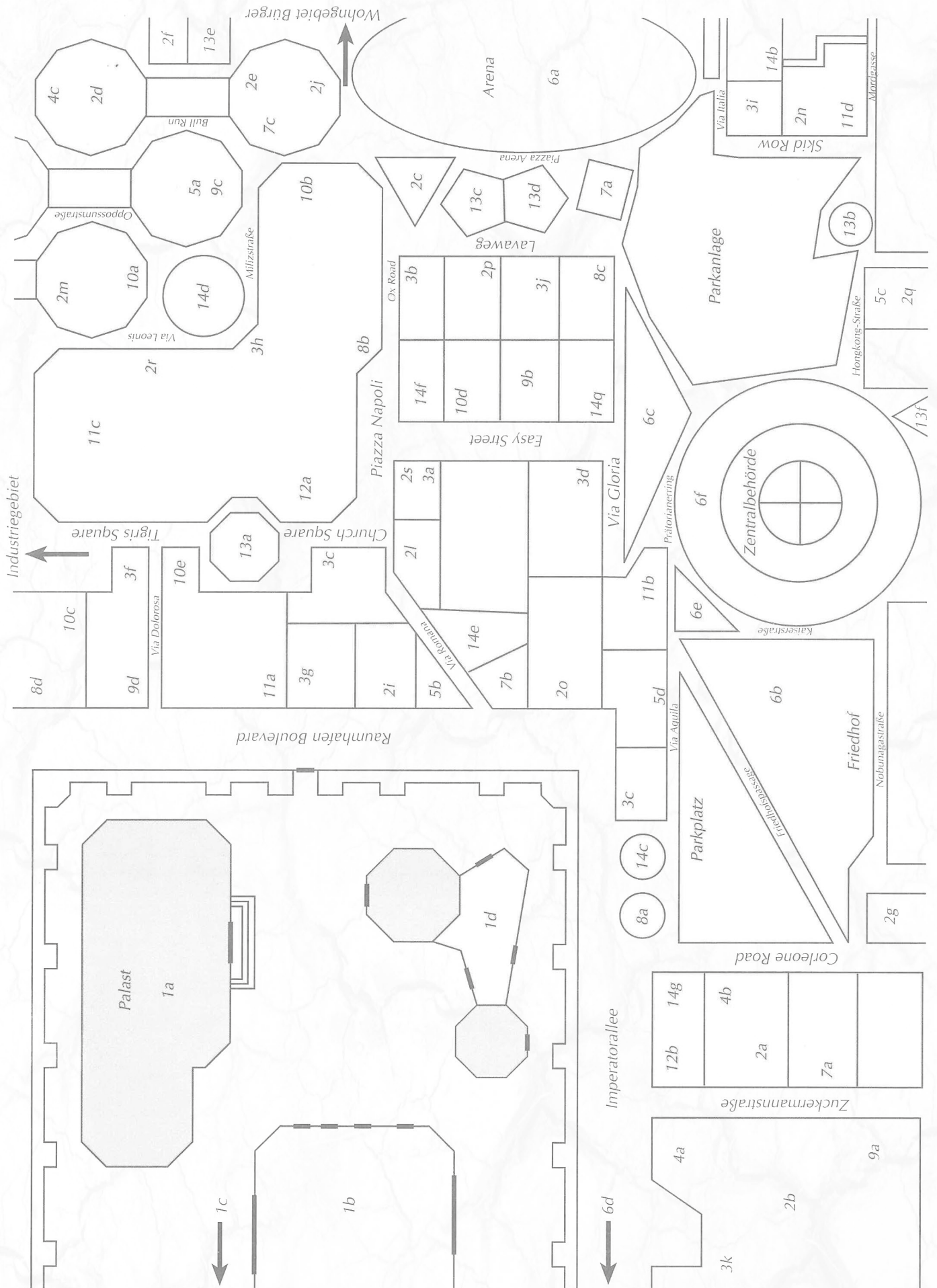
- a) Allkatholische Kapelle  
b) Buddhistischer Schrein  
c) Dianatempel  
d) Jupitertempel  
e) Moschee  
f) Synagoge

### 14. Sonstiges

- a) Buttermanns Lagerhäuser  
b) Derringers Versteck  
c) Hell's Herald Verlagshaus  
d) Holokino  
e) Intergalactic Travels Reisebüro  
f) Jennas Wohnung  
g) Söldnergilde



# Spielhilfe Karte von Hell City







Ceng Lao Ming –  
der ungekrönte  
König des  
Verbrechens.

\*11.04.2197,  
Titel: Imperator.

## Eingetroffene Schiffe Hell's Kitchen/Tigris

(25.07. bis 26.07.2245)

25.07.2245:

11:35 Uhr Frachter Pan  
13:05 Uhr Liner Raider Queen  
15:20 Uhr AKB Muskote  
18:30 Uhr Großfrachter Calimero  
20:45 Uhr Frachter Pinto  
21:30 Uhr AKB Halloween  
22:10 Uhr Frachter Montezuma  
23:05 Uhr AKB Rusty Chap  
23:35 Uhr Frachter Ballantines

26.07.2245:

00:25 Uhr Frachter Bellissima  
02:45 Uhr Großfrachter Hayden  
03:30 Uhr Zerstörer Morgenröte  
15:30 Uhr Frachter Caligula  
18:20 Uhr Frachter Ponderosa

Je nachdem, zu welchem Zeitpunkt die Charaktere auf Tigris eintreffen, ist die obenstehende Liste entsprechend zu kürzen.

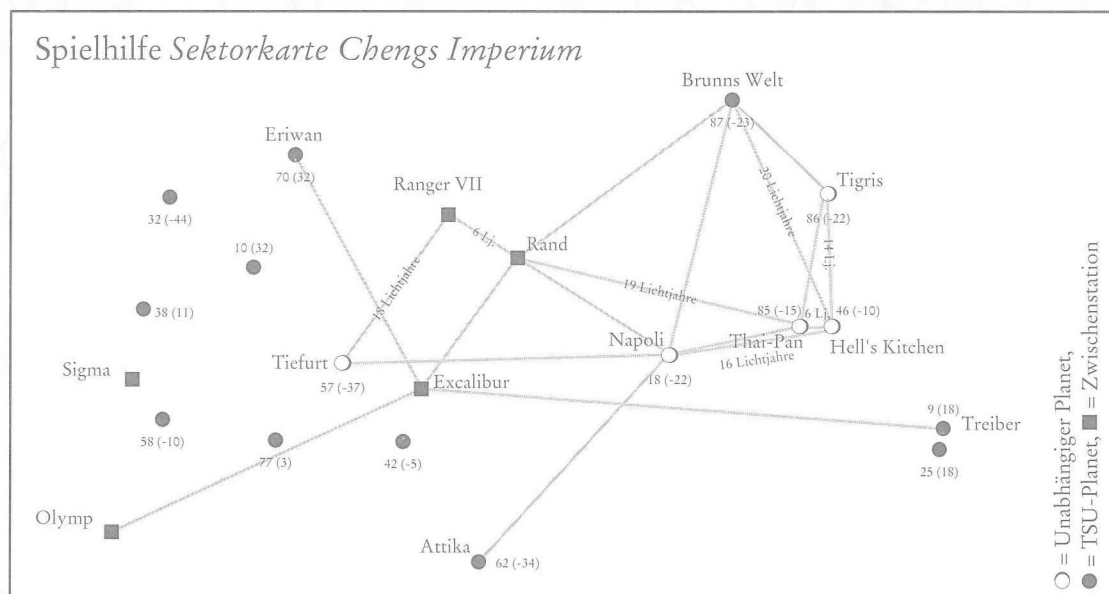
## Spielhilfe Kurzinformation Cheng Lao Ming

Das *Imperium* des verbrecherischen Cheng Lao Ming erstreckt sich über die Systeme Tau, Eridani, Tau, Eridani und Epsilon Ceti, wobei Tau, Eridani mit seiner Hauptwelt Thai-Pan Laos Residenz bildet. Von dort aus regiert er als Alleinherrscher über ein Volk von an der terranischen Antike orientierten Verrätern, die der TSU den Rücken gekehrt haben, aber auch von skrupellosen Geschäftemachern, entflohenen Sträflingen, Söldnern, Schmugglern und Prospektoren. Eine Menge Abschaum aus der Terranischen Staatenunion hat auf Chungs Welten, die nicht unter die Jurisdiktion unserer demokratischen Regierung fallen, Zuflucht vor den Ordnungskräften des SEK und der Marine gefunden. Die niedere *Kultur* des *Imperiums* unterscheidet sich extrem von der der Terranischen Staatenunion, so findet man hier viele rohe und barbarisch anmutende Sitten wie Kreuzigung, Sklaverei, Götzenanbetung und Gladiatorenspiele.

Der selbsternannte *Imperator* verfügt aufgrund zahlreicher Verbrechen (Drogenschmuggel, Menschenraub, Genmanipulation, Prostitution, Sklavenhandel, Laesummißbrauch, Erpressung, Falschmünzerei, etc.) über immensen Reichtum, der es ihm ermöglicht hat, sich eine Privatarmee aus skrupellosen Unmenschen (die *Schwarze Garde*) zuzulegen, die sowohl über moderne Waffen, als auch über eine Flotte von Schiffen mit beachtlicher Kampfkraft verfügt. Das, und die Tatsache, daß ein offener Angriff der liberalen und weltoffenen Politik unserer demokratischen Regierung widersprechen würde, hat die aufrechten Truppen der TSU bislang davon abgehalten, sein Viperennest auszurauchern. Außerdem scheint der schmierige Verbrecher Kontakte bis in die höchsten Wirtschaftskreise (hauptsächlich Shark-Sympathisanten und ehemalige ICGM-Mitglieder) zu besitzen (was Keinen, der bedenkt, wer auf Thai-Pan so aus und ein geht, sonderlich verwundern dürfte).

Die Terranische Staatenunion und das Ming-Imperium stehen in einem gespannten Verhältnis zueinander. Einerseits schätzt man seitens der TSU die Tatsache, daß Thai-Pan notorische Glücksspieler und ähnliche Volksschädlinge magisch anzieht, andererseits fürchtet man, daß weitere Kolonien dem Beispiel der Mings folgen und versuchen, sich die Unabhängigkeit vom Staatenbund zu erkaufen oder gar mit Waffengewalt zu rebellieren. Weiterhin sorgen natürlich der fragwürdige Ruf der Imperatoren, die menschenrechtlich untragbare Institution der Zirkusspiele und der kaum verhohlene Laesummschmuggel für ständigen Unmut. Mehrmals wurde der Versuch unternommen, ein Zwangseingliederungsverfahren in die Wege zu leiten, der jedoch an Chungs starker Lobby in industriellen und politischen Kreisen scheiterte. Mit Sorge betrachten die Regierung und vor allem der Vorstand von PTI die Expansionspolitik des skrupellosen Verbrechers, der bereits eigene Expeditionskorps zu unerschlossenen Welten entsendet, um diese für sein Reich in Besitz zu nehmen. Besonders die Kreuzritteroffiziere auf den Stationen Rand und Excalibur verlangen ständig nach Ermächtigung, den Imperator militärisch zu unterwerfen. Es scheint jedoch auch in der Kommandantur ihres Ordens verkappte Ming-Sympathisanten zu geben.

## Spielhilfe Sektorkarte Chungs Imperium



Space Gothic · Blut und Tränen



Liebe MAM!

OMI hat mir heute gesagt, wir dich nächst WOCHE besuchen. Ich FREUE MICH ganz DOLL auf DICH. BITTE, ich habe OMI zer, aber, können wir nicht jetzt zusammen kommen, Du, OMI und ich? Das wäre für MICH das schönste auf der Welt.

Ich habe Dich ganz DOLL  
LIEB

Deine LAURIE



Mausi freut SICH  
auch auf DICH

Spielhilfen Lauries Brief und  
Jennas Tagebuch (Auszug).

Die Charaktere können diese Dokumente in Jennas Eigentumswohnung auf Tigris entdecken. Sie finden sich in der erkalteten Asche des Kachelofens im Wohnzimmer. Bei Jennas Tagebuchauszug handelt es sich um den Papierausdruck einer Laptop-Datei, während der Brief von Laurie handgeschrieben ist.

15.07.2245

Ich halte das nicht aus. Ein Angriff auf der Flucht, wenn ich Rick sehe, ist er nervös. Zweimal wurden wir schon von Unbekannten angegriffen.

19.07.2245

Ich habe den Ring in Mai Lins Pfandhaus versetzt. Das sichert mir eine nette kleine Wohnung auf das Ticket habe ich, ein Makler ist mit dem Appartements beauftragt. Ich werde Laurie zu mir holen, sie ist eine Mutter. Wie sehr ich meine Tochter liebe. Leb wohl, Rick. Ich liebe dich, aber Dein Leben ist mir zu gefährlich.

17.2245

Ich bin auf der Star Ball. Ich habe eine schöne Kabine, der Flug wird mehrere Tage dauern. Endlich wird mein Traum wahr: Eine Wohnung, ein Heim und bald eine Familie. Laurie, verzeih mir. Bald werde ich zu mir holen und wird Dich Deine Mutter verlassen.



# 2. Das Ming-Imperium

## I. Allgemeines

Das Sternenreich des verbrecherischen Cheng Lao Ming erstreckt sich über die Systeme Tau, Eridani, Tau, Eridani und Epsilon Ceti, wobei Tau, Eridani mit seiner Hauptwelt Thai-Pan seine Residenz bildet. Von dort aus regiert er als Alleinherrscher über ein Volk von an der terranischen Antike orientierten Untertanen, die der TSU den Rücken gekehrt haben, aber auch von skrupellosen Geschäftemachern, entflohenen Sträflingen, Söldnern, Schmugglern und Prospektoren. Eine Menge Abschaum aus der Terranischen Staatenunion hat auf Chengs Welten, die nicht unter die Jurisdiktion ihrer Regierung fallen, Zuflucht vor den Kräften des SEK und der Marine gefunden. Die Kultur des Imperiums unterscheidet sich in vieler Hinsicht extrem von der der Terranischen Staatenunion; so findet man hier rohe, teilweise barbarisch anmutende Sitten wie Kreuzigung, Sklaverei und Gladiatorenspiele.

Das Imperium verfügt über immensen Reichtum, der es ihm ermöglicht hat, eine Privatarmee (die *Schwarze Garde*) aufzustellen, die sowohl über moderne Waffen, als auch über eine Flotte von Schiffen mit beachtlicher Kampfkraft verfügt. Das, und die Tatsache, daß ein offener Angriff gegen Cheng durch den autarken Status seiner Welten völkerrechtlich nicht zu vertreten wäre, hat die Truppen der TSU bislang davon abgehalten, sein Vipernnest auszuräuchern. Außerdem scheint der listige Verbrecherboß Kontakte bis in die höchsten Regierungskreise zu besitzen (was keinen, der bedenkt, wer auf Thai-Pan so aus und ein geht, sonderlich verwundern dürfte).

## II. Geschichte

Im Jahr 1999 flieht der wohlhabende Triadenführer Kang Ming vor den Repressalien der Volksrepublik China aus dem von den Europäern aufgegebenen Hongkong. Mit ihm zusammen reisen etwa zweihundert weitere Chinesen, denen rechtzeitig die Flucht aus der ehema-

ligen Wirtschaftsmetropole gelungen ist. Kang findet rasch Unterschlupf bei der neapolitanischen Mafia, mit deren Hilfe er in Italien innerhalb weniger Jahre zu neuem Reichtum gelangt. Dennoch träumt er davon, bei Gelegenheit nach China zurückzukehren und dort ein Reich nach dem Vorbild der alten Ming-Dynastie zu errichten.

Als China zu Beginn des 21. Jahrhunderts in den Flammen der nuklearen Hölle vergeht, scheint dieser Traum für immer verloren. Ming resigniert, betreibt weiter seine Geschäfte mit der mächtigen "Familie" und nimmt nach und nach europäische Züge und Gewohnheiten an, ohne jedoch seine chinesische Identität völlig aufzugeben. Er gründet eine Familie und sein Clan etabliert sich im Laufe der Jahrzehnte als fester Bestandteil der italienischen Gesellschaft. Im Jahr 2160 finanziert einer seiner Nachfahren zusammen mit einem neapolitanischen Geschäftspartner eine Expedition in unerschlossene Randgebiete der besiedelten Galaxis. Wang Ho Ming und Emilio Corleone gründen fünf Jahre später die Kolonie Thai-Pan auf dem zweiten Planeten des Tau, Eridani Systems. Der durch die Generationen weitergegebene Traum von einem neuen Ming-Imperium scheint zum Greifen nahe. Rasch werden alle finanziellen Mittel zusammengerafft, durch Prostitution, Schwarzbrennerei und Drogenhandel erweitert und sogar wahnwitzige Kredite aufgenommen, um die junge Kolonie für die astronomische Summe von 2.000.000 EH im Ansatz von der TSU freizukaufen. Ming und Corleone arbeiten ein Regierungssystem aus, das den Chinesen an die Spitze des Staates stellt und den Mafioso zu seiner rechten Hand macht. Auf Anraten des Italieners orientiert Ming das neugegründete Imperium jedoch nicht, wie ursprünglich geplant, an chinesischen Vorbildern, sondern an dem für die hauptsächlich europäischen Kolonisten verträglicherem Vorbild des römischen Kaiserreichs. Der daraus entstehende kulturelle Mischmasch zieht viele traditionsbewußte Menschen an, die vom pseudo-demokratischen Regierungssystem der TSU

*Die Sterne werden nicht fallen. Die Dummheit wird nicht versiegen, aber Hongkong geht unter. Wir müssen fliehen.*

Kang Ming

*Ah, Meister Corleone. Wie geht es Euch? Ein guter Gewinn, wie ich es Euch versprochen habe.*

Wang Ho Ming



*Gebt dem  
Imperator, was  
des Imperators ist.*

*Nero von Klein,  
Procurator Tigris*

*Die TSU ist eine  
tückische Krake.  
Durch die interne  
Übernahme von  
PTI ist alles noch  
viel schlimmer  
geworden.*

*Cheng Lao Ming*

*Räuchern Sie mir  
diese Nester des  
Verbrechens aus.  
Das ist ein Befehl.*

*Benjamin Weiss*

enttäuscht wurden und mit Freude die antike Lebensart mit all ihren seltsamen Auswüchsen in Kauf nehmen.

Rasch breitet sich der Einfluß des Imperiums aus. Nach und nach werden die Systeme Tau, Eridani und Epsilon Ceti in Besitz genommen. Als Corleone im Jahr 2218 stirbt, zahlt Wang Ho dessen mittlerweile auf Napoli angesiedelten Clan aus und wird uneingeschränkter Herrscher über drei Sonnensysteme. Mit der *großen Familie* bleibt er jedoch nach wie vor durch weitläufige Handels- und Kooperationsverträge verbunden.

Im Lauf der Jahre verkompliziert sich das Regierungssystem des Imperiums immer weiter, bis schließlich das heute gültige, vom Imperator direkt oder indirekt gelenkte Beamten(un)wesen entsteht. Die im Jahre 2222 eingeführten, blutigen Gladiatorenspiele finden die begeisterte Zustimmung der abgestumpften Bevölkerung und lösen Entsetzen in der Terranischen Staatenunion aus. Die Proteste verhallen jedoch unbeachtet, zu fest ist die Position des Ming-Clans im Wirtschaftssystem der besiedelten Galaxis. Cheng Lao Ming übernimmt im Jahr 2234 das Imperium seines Vaters Deng Fei Ming. Als ältester von fünf Geschwistern hat er keinen leichten Stand, ständig muß er fürchten, von seinen eigenen Familienangehörigen beseitigt zu werden. Schließlich läßt er 2241 seine gesamte Familie während eines Festmahls vergiften.

### III. Politik

#### 1. Das Verhältnis zur TSU

Die Terranische Staatenunion und das Ming-Imperium stehen in einem gespannten Verhältnis zueinander. Einerseits schätzt man seitens der TSU die Tatsache, daß Thai-Pan notorische Glücksspieler und ähnliche verkrachte Existenzen anzieht wie Scheiße die Fliegen, andererseits fürchtet man, daß weitere Kolonien dem Beispiel der Mings folgen und versuchen, sich die Unabhängigkeit vom Staatenbund zu erkaufen oder gar mit Waffengewalt zu rebellieren. Weiterhin sorgen natürlich der fragwürdige Ruf der Imperatoren, die menschenrechtlich untragbare Institution der Zirkusspiele und der kaum verhohlene Laesumschmuggel für ständigen Unmut. Mehrmals wurde der Versuch unternommen, ein Zwangseingliederungsverfahren in die Wege zu leiten, der jedoch an Chengs starker Lobby in industriellen und politischen Kreisen scheiterte. Mit Sorge betrachten die Regierung und vor allem der Vorstand von PTI die Expansionspolitik ihres Konkurrenten, der bereits eigene Expeditionskorps zu unerschlossenen Welten entsendet, um diese für sein Reich in Besitz zu nehmen. Besonders die ultrakonservativen Kreuzritteroffiziere auf

den Zwischenstationen *Rand* und *Excalibur* schreien ständig nach Ermächtigung, den "Westentaschendiktator" militärisch zu unterwerfen. Zu ihrem Leidwesen scheint es jedoch auch in der Kommandantur ihres eigenen Ordens Ming-Sympathisanten zu geben.

#### 2. Die Regierung

##### Der Imperator

Cheng Lao Ming herrscht von seinem Palast auf Thai-Pan aus über das Volk. Da ihn jedoch Staatsgeschäfte in der Regel langweilen, überläßt er diese weitestgehend seinen Senatoren. Cheng präsentiert sich, sehr zum Leidwesen seiner Leibwache, gerne und häufig in der Öffentlichkeit. Im Gegensatz zu seinem Vater, dem grausamen Deng Fei Ming, ist er beim Volk wegen seiner Großzügigkeit und relativen Milde beliebt. Die häufig stattfindenden Zirkusspiele tun ihr übriges, um dem Imperator die Zuneigung seines Volkes zu sichern.

Der letzte Sproß des Ming-Clans ist achtundvierzig Jahre alt, ledig und von äußerst gepflegter Erscheinung. Den penetranten Heiratsanträgen der Töchter einflußreicher Patrizierfamilien ist er bislang ausgewichen, obwohl er amourösen Abenteuern gegenüber nicht abgeneigt ist. Sein politisches Desinteresse macht ihn häufig zum Spielball der Intrigen seiner Höflinge, was Ming jedoch gelassen hinnimmt. Schließlich ist er der Herrscher, und wenn es einer der dreisten Politiker zu toll treibt, gibt es im Geheimdienst und in der Prätorianergarde genügend Freiwillige, um den Aufrührer zu entsorgen.

##### Die Consule

Alle zwei Jahre ernennt der Imperator zwei Patrizier zu Consuln. Diese sind sowohl Stellvertreter ihres Herrschers, als auch automatisch oberste Befehlshaber der Legionen und der Raumflotte. Während ihrer Amtszeit haben die Consule das Recht, alles zu tun was ihnen beliebt. Theoretisch könnte ein Consul auf offener Straße einen Senator ermorden, ohne dafür Rechenschaft ablegen zu müssen. Glücklicherweise endet diese Unantastbarkeit direkt nach dem Ende ihrer Amtszeit, so daß extreme Akte der Willkür durch diese höchsten Staatsbeamten nur selten vorkommen.

Jeder Consul ist verpflichtet, die Aktivitäten seines Kollegen zu überwachen und dem Imperator einmal wöchentlich Bericht zu erstatten. Außerdem hat er das Recht, gegen alle Entscheidungen seines Partners zu protestieren (*Vetorecht*) und diese somit außer Kraft zu setzen. In solch einem Fall entscheidet üblicherweise der Imperator über die weitere Vorgehensweise.



Momentan befinden sich der am 01.07.2244 ernannte Tullius vom Steinberg und der am 13.09.2244 für seinen ermordeten Vorgänger einberufene Decius de Montreux in Amt und Würden.

#### Der Imperiale Senat

Fünfhundert Senatoren werden alle fünf Jahre von den wahlberechtigten Bürgern des Imperiums in freier, geheimer Abstimmung zum Dienst für das imperiale Gemeinwesen berufen. Während seiner Amtszeit ist ein Senator unantastbar, danach hat er jedoch vor einem Ausschuß des Nachfolgesenats Rechenschaft über seine politischen Aktivitäten abzulegen.

Nach einer Wahl ist es die mühsame Pflicht der amtierenden Consule, jedem Senator ein öffentliches Amt entsprechend seines Standes und seiner Eignungen zuzuweisen. Man munkelt, daß es schon oft vorgekommen sei, daß ein Consul sein hohes Amt mißbraucht habe, um bei der Ämtervergabe Schmiergelder von karrieresüchtigen Senatoren zu kassieren.

Der amtierende Senat wurde am 01.01.2243 gewählt und wird demnach noch bis zum 31.12.2247 aktiv sein.

#### Die Procuratoren

Für jeden bewohnten Planeten oder Mond des Imperiums wird ein Angehöriger des Senats als Procurator eingesetzt. Der Procurator hat eine Art Gouverneursposten inne. Er ist oberster Kommandant der in seinem Zuständigkeitsbereich befindlichen Militär- und Polizeieinheiten. Ansonsten sorgt er für die Ausführung der Befehle des Imperators und der Consule. Nur Patrizier dürfen das Amt eines Procurators ausüben. Momentan sind folgende Procuratoren im Amt:

- |                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| 1. Barracuda:        | Brutus von Zahn   |
| 2. Devil's Bathroom: | Tacitus O'Conner  |
| 3. Hell's Kitchen:   | Marius di Salvo   |
| 4. Thai-Pan:         | Publius von Bonin |
| 5. Tigris:           | Nero von Klein    |

**Tabelle I 1 : Sozialer Stand**

1W100	Stand
01 bis 05	Patrizier
06 bis 15	Ritter
16 bis 60	Plebejer
61 bis 100	Kleinbürger
<b>Modifikatoren:</b>	
Gentlemen -15,	
Med-Tech/Wissenschaftler -10,	
Prospektoren/Schmuggler/Söldner +10.	

### 3. Die Bürger

Ganz nach dem Geschmack der überwiegend an der terranischen Antike orientierten Oberschicht wurde bereits in den Gründungsjahren des Imperiums ein kompliziertes Ständesystem eingeführt, das die Bürger in verschiedene Klassen mit unterschiedlichem Rechtsstatus einteilt. Ein Spieler, dessen Charakter aus dem Imperium stammen soll, muß daher mittels eines Prozentwurfs seinen sozialen Stand auswürfeln und auf seinem Charakterbogen vermerken. Der Wurf ist aufgrund der gewählten Charakterklasse zu modifizieren.

Das Ständesystem ist jedoch bis zu einem gewissen Punkt flexibel. Folgende Möglichkeiten existieren, um den sozialen Status nachhaltig zu beeinflussen:

#### 1. Adoption:

Jeder Angehörige eines höheren Standes darf Angehörige eines niedrigeren Standes an Kindes statt annehmen. Hierzu ist ein Antrag beim imperialen Senat zu stellen, der mit einer Gebühr von 250 EH verbunden ist. Nach vollzogener Adoption stehen dem Aufsteiger die Führung des Familiennamens sowie alle Rechte des Standes seiner neuen Familie zu.

#### 2. Erwerb des Ritterrechts:

Für eine Gebühr von mindestens 20.000 EH kann ein Antrag auf das Ritterrecht gestellt

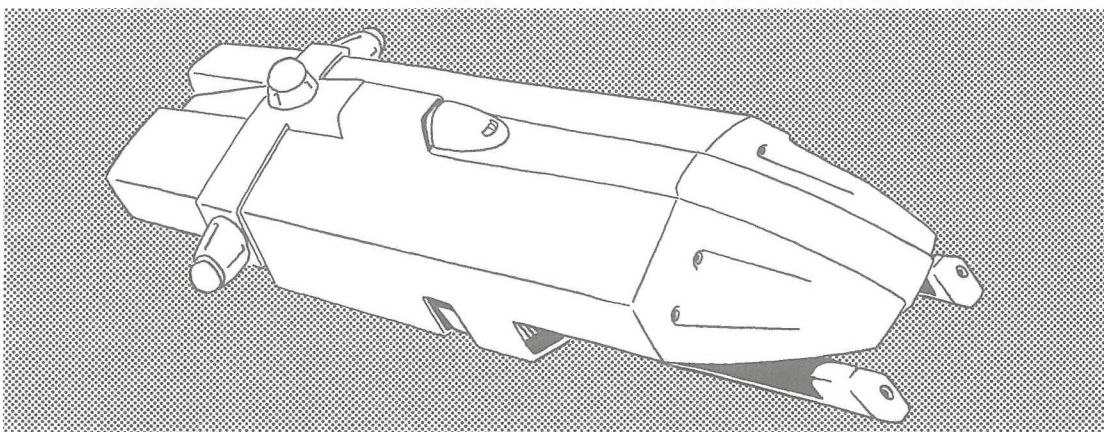
龍

*Brot und Spiele  
für das murrende  
Volk, mein Lieber.*

*Tullius vom  
Steinberg,  
Consul*

*Stoppt dieses  
verderbte Treiben  
endlich, Consul.  
Der Senat fordert  
euch dazu auf.*

*Scipia von Zobel*



Mings privates Flaggschiff, die "Gladius", ein stark umgebauter Zerstörer.





In Hell City haben Plebejer und Kleinbürger nichts zu lachen. In der schmutzigsten Stadt des Imperiums tobt ein täglicher Kampf ums nackte Überleben.

werden. Nähere Informationen hierzu enthält der Abschnitt *Ritter* (siehe unten).

### 3. Eheschließung

Heiraten Angehörige unterschiedlicher Stände, so werden beide automatisch auf einen Status eingestuft, der einen Rang unter dem des zuvor sozial höhergestellten Ehepartners liegt. Dieser verliert alle Sonderrechte seines früheren Stan-

des und muß gegebenenfalls sogar seinen Namen ändern (siehe unten).

**Beispiel:** Die Ritterin Claudia Garret heiratet den Kleinbürger Klaus Mönch. Beide treten nach der Eheschließung in den Stand eines Plebejers. Claudia verliert nicht nur das Recht auf die Ausübung verschiedener öffentlicher Ämter, sondern muß auch einen anderen Vornamen wählen, da sie als Angehörige ihres neuen Standes nicht mehr das Recht auf das Tragen eines lateinischen Vornamens hat. Sie wird zukünftig unter dem Namen Clodine Garret-Mönch auftreten.

### 4. Gerichtsbeschuß:

Aufgrund eines Gerichtsurteils kann ein für schuldig befundener Bürger in eine niedrigere Klasse eingestuft werden. Die einzige Ausnahme hiervon bilden die Patrizier, welche ihren Stand ausschließlich durch die Eheschließung mit einem Angehörigen einer niedrigeren Klasse verlieren können.

### 5. Militärdienst:

Jeder Kleinbürger oder Gast des Imperiums, der einen mindestens zehnjährigen Dienst in der Schwarzen Garde absolviert, erhält bei seiner Entlassung unter anderem das plebejische Bürgerrecht. Außerdem können für besonderen Heldenmut vom imperialen Senat oder dem Herrscher selbst weitere Zugeständnisse in standesrechtlicher Hinsicht gemacht werden. So ist es z.B. vorgekommen, daß ein besonders tapferer Suboptio, nachdem er unter Einsatz seines Lebens seinen verwundeten Vorgesetzten und seine Centurie in einer Schlacht gegen feindliche Söldner gerettet hatte, direkt vom Plebejer in den Stand eines Ritters erhoben wurde.

### Patrizier

Patrizier sind Nachfahren der Angehörigen des Expeditionskorps, mit dem Wang Ho Ming den Planeten Thai-Pan in Besitz genommen hat. Sie haben volles Wahlrecht, können alle Ämter des Imperiums bekleiden und genießen große Vorteile, wie z.B. Steuerbefreiung. Ein Patrizier ist für Vigilien und Soldaten im Normalfall unantastbar. Er darf nur auf direkte Anordnung des Imperators oder eines Consuls bzw. Procurators festgenommen werden. Ein bewaffneter Angriff auf einen Patrizier wird für andere Patrizier oder Ritter mit bis zu zwei Jahren Gefängnis, für Bürger niederer Schichten sogar mit dem Tod bestraft. Zur besseren Erkennung von Angehörigen dieses Standes ist es ihr exklusives Recht, den Adelstitel "von" (bzw. "of", "de", etc.) zu führen. Außerdem sind sie zusammen mit den Rittern die einzigen Bürger, die einen lateinischen Vornamen tragen dürfen (z.B. Gaius of Houston).



### Ritter (lat. eques, equites)

Angehörige dieses Standes sind die Nachfahren von Einwanderern, die sich für die horrende Summe von mehr als 20.000 EH in diese besondere Klasse eingekauft haben. Das Ritterrecht kann auch heute noch erworben werden, ist jedoch von der Bewilligung eines Antrags abhängig, der direkt an den imperialen Senat zu richten ist. Falls der Verdacht besteht, daß der Antragsteller Kontakte zur Regierung der TSU oder Mitarbeitern der InSic hat, wird er abgelehnt.

Ritter haben das volle Wahlrecht, außerdem steht ihnen der Weg zu allen Ämtern des Imperiums bis hin zur Mitgliedschaft im imperialen Senat offen. Lediglich die Ränge Polizeipräsident, Legat, Consul oder Procurator, die den Patriziern vorbehalten sind, bleiben ihnen verschlossen. Sie zahlen einen ermäßigten Steuersatz, der 5% ihres Einkommens beträgt.

### Plebejer

Jedes Kind, das innerhalb des Imperiums geboren wird und nicht dem Stand der Patrizier oder Ritter entstammt, erhält automatisch das plebejische Bürgerrecht. Plebejer unterliegen einem Steuersatz von 10% ihres Einkommens und sind nur beschränkt wahlberechtigt. Je fünfhundert Plebejer bilden eine Wahlgemeinschaft (Tribus). Diese bestimmt eines ihrer Mitglieder zum Wahlmann, der eine Stimme für die Senatswahlen abgeben darf. Plebejer können Offiziersdienstgrade in der Schwarzen Garde (bis maximal zum Rang eines Decurio) oder ein Ädilenamt bekleiden.

### Kleinbürger

Diese Bevölkerungsschicht besteht zum Teil aus Gästen des Imperiums, denen ein Einbürgerungsantrag gewährt wurde, zum Teil auch aus in Ungnade gefallen Bürgern der höheren Stände, die von einem imperialen Gericht das Ritterrecht oder das plebejische Recht aberkannt bekommen haben. Kleinbürger haben die Hauptsteuerlast zu tragen, die jedoch mit 20% des Einkommens gemessen an den Sätzen der TSU noch relativ milde ist (das Imperium finanziert sich weitestgehend aus den Einnahmen der staatlichen Kasinos und den kriminellen Aktivitäten seines Herrschers). Die einzige Möglichkeit für einen Kleinbürger, eine höhere Stufe der sozialen Leiter zu erklimmen, ist der Erwerb des Ritterrechts, der Militärdienst oder die Hochzeit mit einem Patrizier bzw. Ritter mit den oben genannten Folgen.

### Gast des Imperiums

Als Gäste des Imperiums bezeichnet man alle freien Nichtbürger, die sich in Chengs Reich aufhalten. Sie dürfen nur in besonderen Frei-

handelszonen Geschäfte betreiben und sind nicht berechtigt, Grundbesitz zu erwerben oder für länger als einen Monat eine feste Arbeit auszuüben.

Gegen eine Gebühr von 500 EH kann jeder Gast des Imperiums ohne Überprüfung seiner Herkunft und seines Werdegangs Kleinbürger werden. Er erhält damit eine ID-Karte des Imperiums und das Recht, an jedem beliebigen Ort Geschäfte zu betreiben. Gäste des Imperiums können sich das Kleinbürgerrecht auch durch einen mindestens dreijährigen bzw. das plebejische Recht durch einen zehnjährigen Dienst als Soldat der Schwarzen Garde erwerben.

## **4. Außenpolitik/Wirtschaft**

Das Imperium treibt regen Handel mit auf Hell's Kitchen raffiniertem Antriebslaesum, das hauptsächlich an Schmuggler, freie Piraten und die unabhängigen Kolonien *Tiefurt-Handelswerft*, *Napoli* und *Piemont* verschachert wird. Weiterhin blüht der Handel mit exotischen Gewürzen und seltenen Fellen, die auch in die Gebiete der TSU exportiert werden. Daß der Ming-Clan auch Geschäfte wie Drogenschmuggel, Prostitution, Zollbetrug, Devisenfälschung, Menschenraub (Sklavengeschäfte mit dem osmanischen Reich) und Mord auf Bestellung im großen Stil betreibt, ist ein seitens des Imperators stets empört zurückgewiesener Standpunkt von PTI, der bislang jedoch nicht durch handfeste Beweise untermauert werden konnte.

Das Verhältnis zu den organisierten Piratenbanden der *Hanse* ist teilweise als feindselig zu bezeichnen. Da sich die Hanse und das Imperium, besonders im Hinblick auf die Laesumraffinerie, direkte Konkurrenz machen, sind Gefechte zwischen Piratenschiffen und Galeeren der Schwarzen Garde keine Seltenheit. Ein im Jahr 2240 in Zusammenarbeit mit neapolitanischen Söldnerverbänden durchgeführter Landungsversuch auf Hanse scheiterte am erbitterten Widerstand der Freibeuter und resultierte im Untergang der III. und VII. Legion.

## **IV. Kultur**

### **1. Das Leben im Imperium**

Ob das Leben in Chengs Reich angenehmer als der Alltag auf den Welten der Terranischen Staatenunion ist, hängt wohl hauptsächlich vom Geschmack des Einzelnen ab. Absolute Herrschaft des Regenten und seiner bevorzugten Stände auf der einen Seite, Diktatur der Konzerne und staatliche Zensur auf der anderen. Die TSU hält dem Imperium zwar mit Recht die Grausamkeit seiner Strafen, insbesondere der Kreuzigung und der Gladiatorenspiele sowie Unterdrückung der Unterschicht und Aus-

龍

*Romulus 1 an Basis. Haben verheerende Verluste durch den Asteroidengürtel erlitten. Erbitten dringend weitere Unterstützung.*

*Lucius Malvin, Präco des Truppentransporters Kathargo*

*Sie sind durch. Pflückt diese nachgemachten Römer vom Himmel, Jungs.*

*Großkapitän Derek Flint*

*Beim Jupiter, da kommen ihre Abfangjäger. Es sind zu viele. Basis, wir sind...*

*Lucius Malvin, Präco des Truppentransporters Kathargo*



*Alle tot. Laßt das  
Los entscheiden,  
wer die Ehre hat,  
dem Imperator die  
traurige Botschaft  
zu überbringen.  
Das gezogene Los  
zeigt . . . mich . . .*

*Flottencenturio  
Catalina von Reck,  
achtzehn Stunden  
vor seiner Exekution*

*Laßt die Spiele  
beginnen.*

*Cheng Lao Ming*

*Mach Deinen  
Frieden mit  
Jupiter, Bulle.*

*Joshua Frigot*

*Leuchtreklame  
für die Arena in  
Hell City.*

beutung vor, muß sich aber ihrerseits den Vorwurf kleinlicher Jurisdiktion, grausamer Verhörmethoden und habgieriger Kolonialpolitik gefallen lassen. Sicherlich ist das Leben im Patrizier- oder Ritterstand angenehm, jedoch fallen oft einflußreiche Adlige Mordanschlägen ihrer politischen Konkurrenten zum Opfer.

#### Freizeit

Abgesehen von den Volkssportdisziplinen Glücksspiel und Arenabesuch gibt man sich, besonders in den höheren Schichten, gerne den schönen Künsten des Altertums hin. Besonders gefragt sind Live-Aufführungen der großen Dramen und Konzerte. Einen besonderen Stellenwert nimmt auch die Badekultur ein. Fast jede Stadt hat mehrere Badehäuser, die auch Sauna, Solarium, Massage und Fitneßprogramme bieten. Wer abends kein Konzert oder Theater besucht, begibt sich in eine Taverne oder ein Tanzlokal. Schließlich gibt es noch das gute, alte Fernsehen. Der imperiumseigene Sender (LM-Studios) hat ein breitgefächertes Angebot, das täglich vierundzwanzig Stunden lang Kitsch und Kultur, Sex und Gewalt, Musik, Kinderprogramme und Nachrichten überträgt.

#### Kriminalität

Brave Bürger gehen bei Tag einer geregelten Arbeit nach, die Nacht gehört, wie überall, den Banden und Einzelkriminellen. Mit wenigen Ausnahmen (insbesondere Hell City auf Hell's Kitchen, siehe dort) wird das Verbrechen jedoch streng verfolgt. Es ist eine weitverbreitete Propagandalüge der InSic, daß man auf Mings Welten nirgendwo seines Lebens sicher sein könne. Im Gegenteil, die gnadenlose Härte der Vollzugsbehörden und das brutale Strafmaß haben durchaus einen gewissen Abschreckungseffekt. Die meisten potentiellen Kriminellen sind sich der Folgen ihres Tuns bewußt und halten sich dementsprechend zurück.

#### Mode

Die Kleidung bietet ein buntes Phantasiegemisch aus Antike und Science-Fiction. Wer etwas auf sich hält, trägt die traditionelle Toga, vielfach wird jedoch bequemere, sportliche Kleidung mit einem klassischen Touch bevorzugt. Der

Unterschied zwischen Mann und Frau wird stark betont, wirkt sich jedoch nur optisch aus (im Imperium herrscht absolute Gleichberechtigung).

## 2. Gladiatorenspiele

Getreu dem römischen Motto "*Brot und Spiele*" veranstalten ambitionierte Politiker regelmäßig blutige Gladiatorenspiele in besonderen Arenen, in denen die sensationslüsternen Massen bei freiem Eintritt und kostenloser Verpflegung brutale Kämpfe auf Leben und Tod betrachten. Hierzu erwerben die Veranstalter zum Tode verurteilte Schwerverbrecher oder Hochverräter, die mit Nahkampfwaffen gegeneinander oder gegen wilde Bestien von verschiedenen Welten um ihr Leben ringen. Oft lassen auch konkurrierende Patrizier von ihnen gekaufte Gefangene gegeneinander antreten (besonders beim *Wagenrennen*, siehe unten). Die Sieger führen in den Gladiatorenkasernen ein relativ angenehmes Leben in Gefangenschaft, in dem es ihnen weder an Unterhaltung, noch an üppiger Verpflegung mangelt – bis zum nächsten Kampf. Manchmal kommt es vor, daß ein Kämpfer die Gunst eines reichen Zuschauers findet, der seinem Besitzer ein großzügiges Angebot macht. Der neue Herr läßt den Gladiator entweder weiter in der Arena antreten, oder macht ihn zum Haussklaven.

Gelegentlich wählen auch hochverschuldete oder todessüchtige Bürger freiwillig die Gladiatorenkarriere, was ihnen mit einer vorzüglichen Besoldung (100 - 150 EH pro Kampf) vergütet wird.

Die Spiele unterscheiden sich in die Disziplinen *Wagenrennen*, *Bestienringen*, *Duelle* und *Massenschlacht*. Im folgenden werden die Besonderheiten der einzelnen Disziplinen näher erläutert.

#### Wagenrennen

Diese Disziplin wird in der Regel nicht von Gladiatoren ausgeführt. Bis zu zehn Familien lassen einen Wagen starten, der von einem Zweierteam (Fahrer und Schütze) aus Haussklaven oder besonders wagemutigen Angestellten gesteuert wird. Es handelt sich normalerweise um *Nikita* Landgraver, die auf der





Ladefläche mit einem Maschinengewehr ausgestattet sind. Es ist verboten, mit dem MG auf Zuschauer zu schießen, Zuwiderhandlungen werden sofort mit dem Tod bestraft.

Die beteiligten Fahrzeuge haben zehn Runden in der Arena zurückzulegen. Es ist alles erlaubt, um die Gegner auszuschalten, solange kein Zuschauer gefährdet wird (siehe oben). Außerdem gilt die Regel, daß ein Fahrzeug, das länger als dreißig Sekunden auf der Stelle verweilt, aus dem Rennen ausscheidet. Gewonnen hat das Team, dessen Fahrzeug als erstes nach der zehnten Runde die Ziellinie überquert.

Bei keiner anderen Spielveranstaltung wird unter den Zuschauer so viel gewettet wie beim Wagenrennen. Es dient gelegentlich auch dazu, Fehden zwischen Familien auf verhältnismäßig unblutige Weise auszutragen.

#### Bestienringen

Eine Gruppe von fünf bis zehn Gladiatoren wird mit Nahkampfwaffen (Schwerter, Spieße, Äxte) und leichter Schutzkleidung in die Arena getrieben. In bestimmten Zeitabständen, die vorher festgelegt sind, werden verschiedene Arten aggressiver Tiere, die aus der gesamten besiedelten Galaxis importiert worden sind, auf die Kämpfer losgelassen. Je besser das Gladiatorenteam zusammenarbeitet, desto höher sind

auch die Überlebenschancen des Einzelnen. Jede Tötung eines Tiers wird von einem Bewertungsausschuß mit Punkten von 1 - 10 bewertet, Tagessieger ist der überlebende Gladiator mit der höchsten Wertung.

Diese Spielart hat dem Imperium die besondere Aufmerksamkeit von Greenshield und militanten Ökologengruppen zuteil werden lassen, da hier skrupellos auch bedrohte Arten zum Vergnügen der blutgierigen Menge niedergemetzelt werden.

#### Duelle

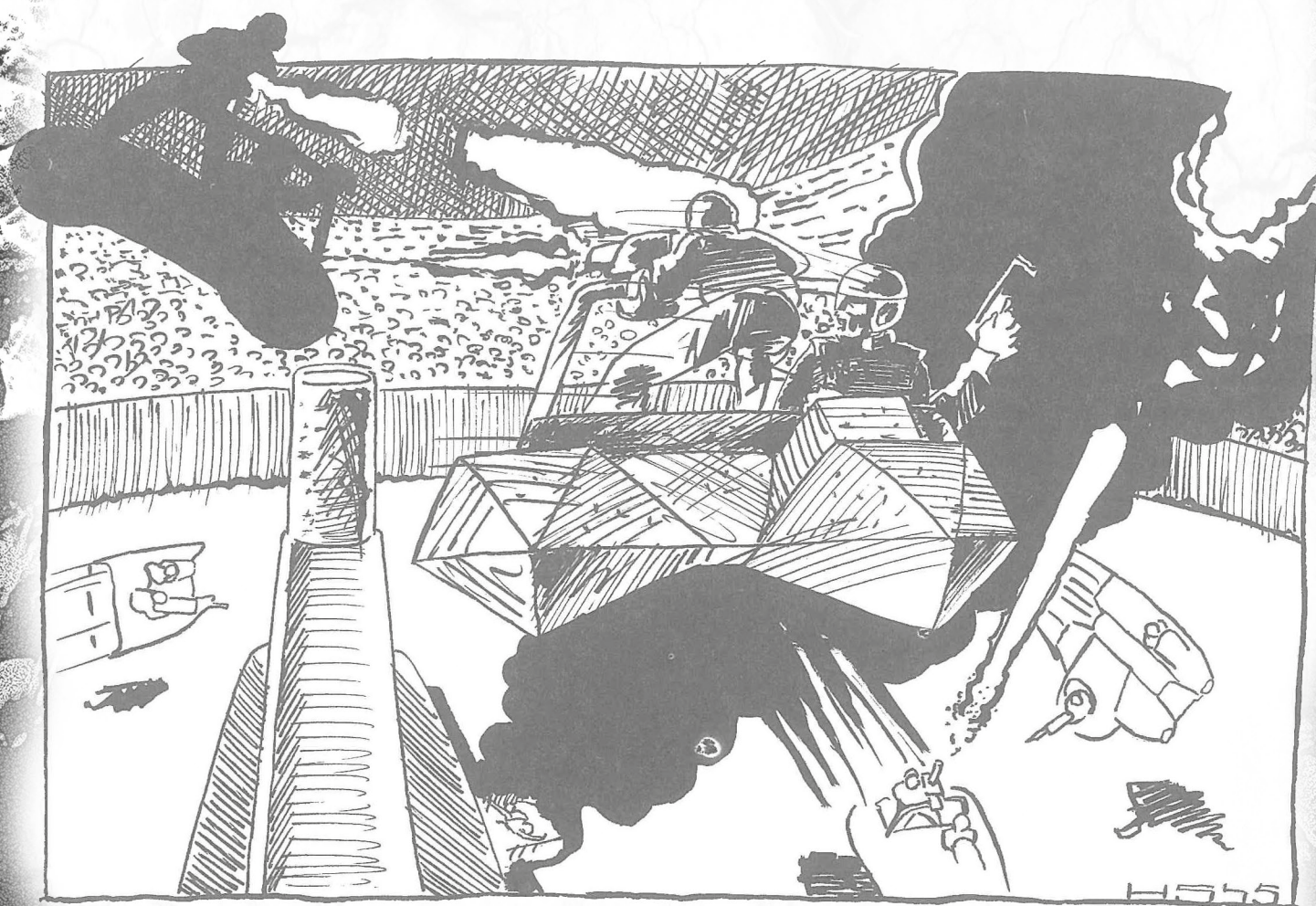
Nach dem K.O.-System werden Zweikämpfe zwischen vorher ausgelosten Gladiatoren ausgetragen. Der jeweilige Sieger eines Kampfes rückt eine Runde vor. Zwischen ihren Kämpfen erhalten die überlebenden Teilnehmer die bestmögliche medizinische Versorgung. Es ist streng verboten, eingesetzte Gladiatoren mit Drogen zu motivieren (Khirf, Morphin etc.). Zuwiderhandelnde Familien dürfen, je nach Schwere des Falls, bis zu zwölf Monate keine Kämpfer in die Arena entsenden.

Es entspricht den guten Sitten, daß der Sieger eines Duells vor dem tödlichen Schlag die Gunst des Publikums erfragt. Ganz wie im alten Rom wendet er sich zur Ehrenloge, wo der ranghöchste Patrizier die Menge der Zuschauer be-

*Das Imperium verstößt laufend gegen geltende Tierschutzkonventionen. Dagegen protestieren wir energisch.*

*Guido Ramolla, Greenshield*

*Die Wagenrennen gehören zu den unbarmherzigsten Veranstaltungen.*





*Der Sklave hat  
tapfer gekämpft.  
Der Sklave  
wird leben.*

Cheng Lao Ming

*Oh großer  
Imperator!  
Die letzte Volks-  
zählung hat  
folgende Ergebnisse  
hinsichtlich der  
religiösen Neigun-  
gen Eurer Bürger  
gezeigt:*

Allkatholisch 31 %  
Antik 19 %  
Buddhistisch 12 %  
Muslimisch 10 %  
Jüdisch 8 %  
Sonstige 12 %  
Ohne 8 %

*Von den sonstigen  
Gläubigen gehören  
ca. 2 % staatsfeind-  
lichen Geheim-  
bünden an, die  
Dunkelziffer dürfte  
beträchtlich höher  
liegen.*

Untertänigst,

Cornelius von  
Wallendorff,  
imperialer  
Senator/Censor

obachtet und, je nach Stimmung, den Daumen der rechten Hand erhebt (Gnade für den Unterlegenen) oder senkt (Tod dem Unterlegenen). Ein Gladiator, der sich dieser Entscheidung widersetzt, erntet die Mißachtung der Zuschauer und kann damit rechnen, sich im nächsten Kampf im Extremfall nackt und mit einem Brotmesser bewaffnet einem Tigrislöwen gegenüberzu-sehen.

Ein verschonter Unterlegener scheidet aus dem laufenden Wettbewerb aus.

### Massenschlacht

Bis zu dreißig Gladiatoren werden gleichzeitig in die Arena geschickt. Auf ein Zeichen der Kampfleitung hin beginnt die grausame Schlacht, in der es keine Regeln gibt. Jeder kämpft erbarmungslos gegen jeden, die Gunst des Publikums ist unerheblich, alle Mittel sind erlaubt. Der Kampf endet, wenn sich nur noch ein Gladiator auf den Füßen halten kann. Die Massenschlacht ist die blutigste und grausamste Variante der Gladiatorenspele, nur verurteilte Schwerverbrecher und Freiwillige nehmen daran teil. Der Tagessieger wird wie ein Held gefeiert, und, falls die Menge lauthals Ihre Begeisterung durch die Parole "*Freiheit für den Sieger!*" zum Ausdruck bringt, im Stand eines Kleinbürgers aus dem Gladiatordienst entlassen.

### **3. Glücksspiel**

Nicht umsonst gilt die imperiale Hauptwelt Thai-Pan als Mekka der Glücksspieler. Nirgendwo sonst in der von Menschen bewohnten Galaxis wird Fortuna mehr gehuldigt als im Ming-Imperium. Die Bürger wetten auf alles mögliche und unmögliche, ganze Vermögen sind schon in privaten Karten- oder Würfelspielen an einem Abend gewonnen und verloren worden. So wird das Glücksspiel auch von offizieller Seite aus gefördert und stellt einen wichtigen Wirtschaftsfaktor des Imperiums dar. Die meisten Casinos werden vom Staat betrieben, es ist aber das Recht jeden Bürgers ab dem plebejischen Stand, private Spielhöhlen zu eröffnen, sofern er sich an die gesetzlichen Bestimmungen hält. Verboten ist das Manipulieren von Spielautomaten und Roulettetischen, das Spielen mit gezinkten Würfeln und Karten sowie das betrügerische Spielen in verdeckten Gruppen. Verstöße werden für Casinobesitzer mit hohen Geldbußen und lebenslänglichem Verbot eines Glücksspielbetriebs geahndet.

### **4. Sklaverei in Chengs Reich**

Wie man zum Sklaven wird, ist im *Lexikon des Imperiums* näher erläutert. Die Lebensqualität eines Sklaven ist natürlich sehr stark von den Launen seines Herren abhängig. Es ist zwar verboten, einen Sklaven zu töten (außer in der

Arena oder in Notwehr – ein zuweilen sehr dehnbarer Begriff) oder an Hunger, Verletzungen oder Krankheit sterben zu lassen, es steht jedem Sklavenhalter ansonsten jedoch frei, mit seinem "Eigentum" nach Belieben zu verfahren. Es gibt Familien, die ihre Sklaven fast schon wie Haushaltsmitglieder behandeln, andere hingegen halten sie wie Tiere in Pferchen und muten ihnen jede nur vorstellbare Abscheulichkeit zu.

Unter den Bürgern des Imperiums wird die Sklaverei mittlerweile als etwas völlig Natürliches betrachtet. Nur vereinzelt versuchen Humanisten, auf die moralischen Mängel dieses Systems aufmerksam zu machen, ihre Rufe verhallen jedoch in der Regel ungehört. Trotzdem hält sich nicht jeder Bürger, der es sich leisten könnte, einen Sklaven – dazu gibt es einfach zuwenige davon, zumal die Sklaverei nicht erblich ist.

Die Geschichte des Imperiums weist mehrere lokale Sklavenaufstände auf, die jedesmal von der Schwarzen Garde blutig niedergeschlagen wurden. Besucher aus der TSU werden offiziell nicht als Sklaven gehalten, man verkauft sie lieber unauffällig an die undurchsichtigen Gewürzhändler des osmanischen Reiches, um diplomatische Verwicklungen zu vermeiden. Falls nötig, können die Preise für Sklaven dem *Lexikon des Imperiums* entnommen werden.

### **5. Religion**

Sehr zum Leidwesen der allkatholischen Kirche haben sich etwa 20 % der Bürger des Imperiums aus eher sentimentalischen Gründen der römischen Vielgötterei zugewendet. Die Obrigkeit toleriert zwar diese religiösen Verirrungen, läßt ihnen aber auch keinen besonderen Stellenwert zukommen. Es gibt keine offizielle Staatsreligion, wer gerne einen Jupitertempel in seiner Nachbarschaft hätte, muß ihn eben aus eigener Tasche bezahlen.

Da es viele reiche und geschmacklose Patrizier gibt, zieren häufig seltsame Phantasiegebilde, die den antiken Heiligtümern nachempfunden sind, die Stadtbilder. Selbsternannte Priester und Auguren (Wahrsager) treiben ihren multi-kulturellen Schabernack mit den Gläubigen, die sich für bunte Zeremonien und gelegentliche Tieropfer mit anschließendem rituellen Verzehr gerne ihre EH aus der Tasche ziehen lassen.

Wehe jedoch denen, die sich der finsternen Seite des römischen Pantheon zuwenden und sich aus religiösen Gründen an ihren Mitmenschen vergreifen. Mörderische Geheimbünde werden auf Anweisung des Imperators gnadenlos verfolgt, und den Mitgliedern einer des Opfers von Menschen überführten Vereinigung droht ohne Ansehen ihres Standes die Arena!



Da die Vielzahl der römischen Götter den Rahmen dieses Buchs sprengen würde, empfehlen wir interessierten Spielern und Spielleitern als Hintergrundlektüre für ihre Charaktere Bücher über die Sagen des klassischen Altertums. Eine kleine Auswahl bietet das *Lexikon des Imperiums* unter dem Stichwort *Götter*.

## V. Behörden

### 1. Verwaltung

Ähnlich wie auch in der TSU gibt es in jeder größeren Ansiedlung eine lokale Zentralbehörde (mit mehreren ausgegliederten Polizeistationen in verschiedenen Stadtbezirken), in der die Stadtverwaltung, das Gericht und die lokale Polizei ihren Sitz haben. Diese Gebäudekomplexe sind in der Regel im antiken Stil erbaut und bieten den dort beschäftigten Senatoren und Angestellten ein Maximum an Arbeitskomfort.

Den Vorsitz über eine Zentralbehörde führt ein Senator (ggf. als Stellvertreter des Procurators, falls es sich um die Hauptstadt des Planeten handelt, wo der Procurator üblicherweise seinen Sitz in der lokalen Residenz des Imperators hat). Dieser Vorsitzende (Princeps) ist gleichzeitig auch Bürgermeister und oberster Richter der Stadt.

Die Sicherheitsvorkehrungen sind maximal. Der Princeps ist ständig von einer Leibwache aus verdienten Angehörigen der Schwarzen Garde umgeben; Selbstschußanlagen, Stromfallen und besonders ausbruchssichere Gefängnisse tun ihr

übriges, um Attentate oder Ausbrüche zu verhindern.

### 2. Gerichte und Gesetze

Die Rechtsprechung im Imperium ist hart und archaisch. Für Vergehen, die einem Bürger der TSU als gering erscheinen würden, werden drakonische Strafen verhängt.

#### Gerichte

Die Rechtsprechung eines Planeten unterliegt dem jeweiligen Procurator in Zusammenarbeit mit den Principes (siehe oben) der einzelnen Gemeinden. Jeder Princeps hat das Recht, nach eigenem Gutdünken bis zu zehn Arbitri (Richter) zu ernennen. Bei einer Gerichtsverhandlung führt normalerweise ein Arbitr den Vorsitz, es sei denn, daß ein Ritter unter Anklage steht, welcher immer ein Recht auf ein Verfahren unter dem Vorsitz des Princeps hat. Sollte gar ein Patrizier eines Verbrechens angeklagt sein, so muß sogar der Procurator des Planeten persönlich der Verhandlung vorstehen.

Die Rolle des Staatsanwalts übernimmt ein Angestellter der Zentralbehörde, der sogenannte Accusator (Ankläger). Falls der Angeklagte nicht über die Mittel verfügt, einen eigenen Anwalt zu bezahlen, so wird ein Staatsdiener gestellt, was in der Regel für den Delinquenten nicht von Vorteil sein dürfte (vgl. *Lexikon der TSU, Gericht*).

#### Rechtsprechung

Die folgende Liste enthält eine beispielhafte Auswahl gängiger Verbrechen, für welche ein festes Strafmaß vorgesehen ist. Wie üblich kann sie vom Spielleiter nach Belieben erweitert werden. Hinter dem jeweiligen Verbrechen steht in Klammern die Strafe, die ein Patrizier oder Ritter (Großbuchstaben) bzw. Plebejer, Kleinbürger oder Gast des Imperiums (Kleinbuchstaben) im Falle einer Verurteilung zu erwarten hat. Es gelten die im *Lexikon des Imperiums* aufgeführten Regeln für Gerichtsverfahren.

Sind unterschiedliche Strafen vorgesehen, so ist der Grad des Verschuldens im Hinblick auf die Härte des Urteils zu berücksichtigen. Auch die öffentlichen Bedürfnisse spielen eine Rolle. So ist beispielsweise vor geplanten Gladiatorenkämpfen eine bemerkenswerte Häufung von Arena-Urteilen zu verzeichnen.

### 3. Vigilien

Die Vigilien bilden die Polizei des Imperiums. Jede Stadt untersteht einem Polizeipräfekten, der Mitglied des Senats ist. Seine Truppen unterteilen sich in Wachädile (Polizei-offiziere), Zivilädile (Kriminalbeamte) und Stadtvigilien (Streifenpolizisten). Bis auf Patrizier und Ritter

*Beim Jupiter, nicht schon wieder ein verhafteter Patrizier, der seinen Anwalt sprechen will!!*

*Marcus von Stein, Princeps von Hell City*

*Der Mann muß gekreuzigt werden. Veranlaßt alles nötige.*

*Marcus von Stein, Princeps von Hell City*

Tabelle 12: Schuld und Sühne

#### Verbrechen:

1. Angriff auf Patrizier (B/c, d)
2. Angriff auf Senator (A, C/c, d)
3. Diebstahl (B/h)
4. Drogenmißbrauch (B/e)
5. Hochverrat (C/c, d, e)
6. Mord (A/c)
7. Steuerhinterziehung (B/e, f, g)
8. Totschlag (B/f)
9. Unruhestiftung (B/b)
10. Vergewaltigung (B/e, h)
11. Wilderei (B/h)
12. Wirtschaftskriminalität (B/e, f, g)

#### Strafen:

- a) Enthauptung (auch A)
- b) Gefängnis (auch B)
- c) Arena (auch C)
- d) Kreuzigung
- e) Sklaverei
- f) Strafcensur
- g) Verlust der Bürgerrechte
- h) Zwangsarbeit



*Sie sind jetzt Gast  
unseres Imperi-  
ums. Lassen Sie  
sich nichts  
zuschulden  
kommen.*

*Friedrich Julla,  
Zöllner*

*Wir brauchen nur  
den Schatten  
eines Beweises,  
dann machen wir  
Ming den Laden  
zu. Für immer.*

*Lars Reuter,  
Außenminister  
der TSU*

*Die gesamte Akte  
übergeben Sie  
sofort an die  
Innere Sicherheit.  
Wäre doch  
gelacht, wenn  
dieser Reisfresser  
nicht unschädlich  
zu machen wäre.*

*Lars Reuter,  
Außenminister  
der TSU*

sind alle Bürger der Willkür der Vigilien ausgeliefert, die sich jedoch in der Regel im Rahmen hält - der zuständige Präfect will ja wiedergewählt werden und sorgt zumeist dafür, daß sich seine Männer einigermaßen gepflegt benehmen. Lediglich Hell's Kitchen bildet eine Ausnahme. Durch die bewußt leger gehaltenen Waffen- und Einreisebestimmungen machen die Vigilien ihrer Ohnmacht gegenüber dem Chaos auf den Straßen oft in Akten brutaler Gewalt Luft, die nicht selten in blutigen Gemetzeln an Unbeteiligten enden.

Die folgenden Werte gelten nur für NSC-Vigilien/-Ädile. Ein Charakter, der einen Vigilien verkörpern möchte, würfelt diesen anhand der auf Seite 140 angegebenen Werte aus. Sein Dienstgrad ist, abhängig von seinem Stand, der Tabelle I 5 (Dienstgrade der Vigilien) auf Seite 138 zu entnehmen.

### Die Stadtvigilien

#### Stadtvigil:

*Basiseigenschaften 60%, INT 50%, Energiepistole 60%, Schockstab 70%, Gravrad 70%, Jura 30%, andere Berufsfertigkeiten +10%, GZ 65%, Basis-TP 13, Bollmann Kampfkombi, Walter Meteor, Ramirez Schockstab, Lawcomp, ID-Karte, je 2 Vigile fahren ein Gravrad mit Beiwagen/je 4 einen Nikita Landgraver.*

#### Wachädil:

*Basiseigenschaften 70%, INT 60%, Energiepistole 80%, Maschinenpistole 70%, Schockstab 70%, Gravgleiter 75%, Gravrad 75%, Jura 50%, andere Berufsfertigkeiten +20%, Schadensbonus +1W4, GZ 70%, Basis-TP 14, Bollmann Kampfkombi, Walter "Meteor", H&K "Tornado" (zwei Ersatzmagazine), Ramirez Schockstab, Lawcomp, ID-Karte, Nikita "Landgraver", 20% Chance auf abgerichteten Blutbentler (Seite 61).*

#### Zivilädil:

*Basiseigenschaften 70%, INT 60%, Energiepistole 80%, Schockstab 70%, Wahrnehmung 50%, Computer bedienen 65%, Gravgleiter 75%, Jura 50%, Spurenlesen 20%, Schadensbonus +1W4, GZ 70%, Basis-TP 14, Travellers Coat, Walter Meteor, Ramirez Schockstab, Lawcomp, ID-Karte, Larson GT 2.*

### Verhaftungen

Gerät ein Bürger in den Verdacht, eine Straftat begangen zu haben, so ist zunächst die Frage zu stellen, welchen sozialen Status er bekleidet. Handelt es sich um einen Patrizier, so dürfen die Vigilien ihn freundlich bitten, sie zur Zentralbehörde zu begleiten, wo er bei nächster Gelegenheit (innerhalb von sechs Stunden) dem Procurator vorzuführen ist und sofort mit ei-

nem Anwalt seiner Wahl kommunizieren darf. Der Procurator entscheidet in einer kurzen Vorverhandlung, ob der Verdacht gegen den hochwohlgeborenen Bürger tragbar erscheint. Falls nicht, wird der Betroffene sofort auf freien Fuß gesetzt, ansonsten muß innerhalb der nächsten achtundvierzig Stunden eine Verhandlung anberaumt werden, bis zu deren Durchführung der Gefangene in einer gemütlichen Einzelzelle zu inhaftieren ist.

Widersetzt sich ein verdächtiger Patrizier der Einladung der Vigilien, so müssen diese zähneknirschend abziehen, es sei denn, sie hätten eine schriftliche Vollmacht des Procurators, den Betreffenden festzunehmen. Verständlicherweise ist es die Horrorvision jedes aufrechten Politisten, mit einem kriminellen Patrizier konfrontiert zu werden.

Im Falle eines verdächtigen Ritters sieht die Sache schon angenehmer aus. Besteht berechtigter Verdacht an seiner Schuld, so dürfen die Vigilien eine korrekte Verhaftung durchführen, sollten dabei jedoch aus Rücksichtnahme auf ihre Karriere eine gewisse Behutsamkeit walten lassen (keine Schußwaffen, es sei denn, der Ritter eröffnet selbst das Feuer!). Ansonsten gelten die oben genannten Bestimmungen, nur daß der jeweilige Princeps anstelle des Procurators zuständig ist und die Zellen für Ritter etwas unbequemer sind.

Alle anderen Bürger und Gäste des Imperiums unterliegen der Willkür der Polizeibeamten. Sie haben das Recht, die Aussage zu verweigern und das Recht, sich verhaften zu lassen. Im Falle der Zuwiderhandlung dürfen die Beamten maßvoll (Ausnahme: Hell's Kitchen) von der Schußwaffe oder dem Schlagstock Gebrauch machen. Nach spätestens 24 Stunden ist der Gefangene einem Arbiter vorzuführen, vorher liegt es im Ermessen der Vigilien, ihn mit einem Anwalt sprechen zu lassen. Nach der Vorverhandlung kann es schon einmal bis zu einem Monat bis zum eigentlichen Prozeß dauern. Merke: Standesrecht bricht Menschenrecht!

### Der Geheimdienst (Die Triade)

Die persönliche Geheimpolizei des Ming-Clans ist mit Vollmachten ausgestattet, die denen der InSic gleichkommen. Ein Agent ist nach Abschluß seiner Ausbildung nur noch seinem direkten Vorgesetzten und dem Imperator verantwortlich. Sein Aufgabengebiet erstreckt sich von der Kontrolle dubioser Senatoren über erpresserische Gängelei von Arbiten bis hin zu Morden an potentiellen politischen Gegnern seines Herrn. Außerdem veranlassen und kontrollieren die Triadenmitglieder dubiose Geschäfte aller Art. Mit Recht sind die Agenten (im Volksmund auch *Drachenzähne*, *Mings*



*Blutbeutler* oder *Killermaschinen* genannt) überall gefürchtet.

Die Triaden-Soldaten werden aus sechs- bis achtjährigen Kindern der Nachkommen der Familien, die den Mings schon seit Jahrzehnten in Treue verbunden sind, rekrutiert (was für die betroffenen Eltern eine sehr große Auszeichnung ist). Nach der Ausbildung verfügen sie über ein breites Spektrum an Fertigkeiten und sind Meister verschiedener Waffengattungen. Untereinander gibt man sich mit dem geheimen Handzeichen des Drachen zu erkennen. Der Hauptsitz der Triade ist auf Thai-Pan zu finden. Aus uralten Zeiten überlieferte Regelungen verlangen die totale Loyalität, anderenfalls droht der Tod durch tausend Schwerter. Die Mitglieder des Geheimdiensts sind am ganzen Körper tätowiert, um ihre lebenslange Zugehörigkeit zu demonstrieren. Die Rangfolge ist einfach gehalten. Der Imperator steht an der Spitze, dann folgt der Logenführer, der für verschiedene Bereiche verantwortlich ist. Der Tong-Führer und die Triaden-Soldaten führen die Befehle letztendlich aus.

Spielern sollten solch gefährliche Charaktere nicht zugänglich gemacht werden. Benötigt der Spielleiter einen NSC-Agenten, so sollte er sich an den Regeln für InSic-Agenten orientieren.

Im Gegensatz zu diesen dürfen Mings Schergen jedoch sämtliche Waffenfertigkeiten lernen und *Nahkampf* und *Waffentechnik* mit jeweils 50 Punkten belegen. Außerdem erhalten sie nach Bestimmung ihres Alters +15 auf ihren ERF-Wert.

## VI. Militär

### 1. Allgemeines

Bis zum Jahr 2188 sind Polizei und Militär des Imperiums ein wilder, unorganisierter Haufen von gedungenen Söldnern, der sich nur schwer kontrollieren lässt. Übergriffe auf die Zivilbevölkerung und grausame Willkür sind an der Tagesordnung. Das ändert sich, als der damalige Imperator Wang Ho Ming den ehemaligen Kreuzrittergeneralmajor Guiseppo Palazzo mit der Reformation seiner Streit- und Sicherheitskräfte beauftragt.

Palazzo ist ein genialer Offizier, aber auch ein schwerkranker Mann. Er leidet unter einer geistigen Störung, einer Art Cäsarenwahn, die ihn in der Überzeugung hält, er sei designierter Nachfolger der großen Feldherren der Antike. Er lässt sich von Ming in einer prunkvollen Zeremonie zum Consul ohne Kollegen ernennen und beginnt, auch die Ordnungskräfte des

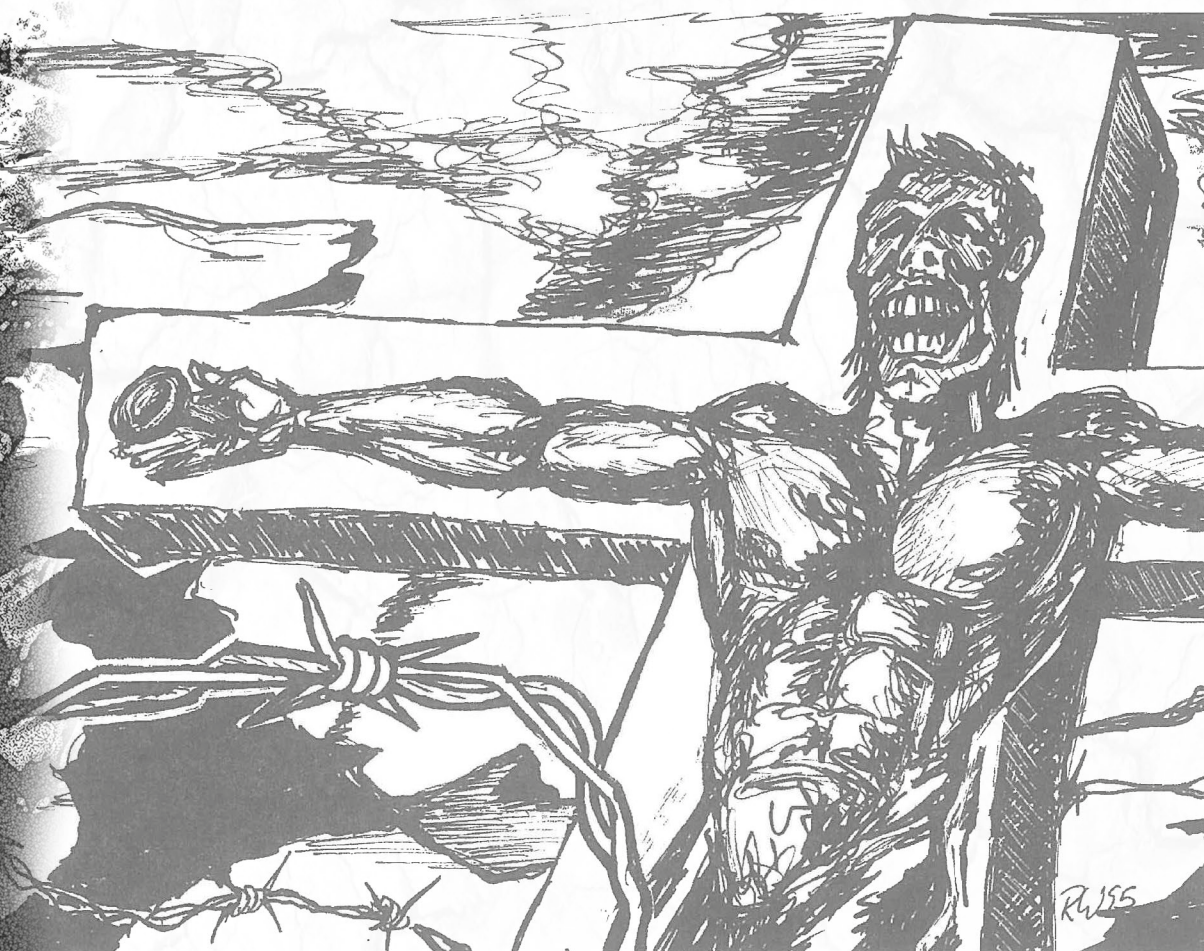
龍

*Zucht, Ordnung und erbarmungsloser Drill werden Eure Armee formen, mein Imperator.*

*Guiseppo Palazzo, Consul*

*Ihr habt alle nötigen Befugnisse, mein lieber Palazzo.*

*Wang Ho Ming*



*Die Einführung der Bestrafungsart Kreuzigung, führte zu vehementen Protesten seitens der TSU.*



*Nur mir gebührt  
die alleinige  
Herrschaft. Denn  
ich bin der wahre  
Kaiser. Gebt dem  
Cäsar, was des  
Cäsar ist.*

*Guiseppo Palazzo,  
Consul*

*Ich habe eine  
Schlange an  
meiner Brust  
genährt. Foltert  
den tollen Hund  
und erschießt ihn  
anschließend.*

*Wang Ho Ming*

Imperiums im Stil des alten Rom zu organisieren. Hierbei muß seiner energischen Vorgehensweise, mit der er es schafft, aus einem verrohten, undisziplinierten Haufen innerhalb von sechs Monaten eine straff organisierte Militär- und Polizeieinheit zu bilden, Hochachtung gezollt werden. Es läßt sich jedoch nicht leugnen, daß seine Mittel mitunter von übertriebener Grausamkeit sind. So läßt er beispielsweise einen aufrührerischen Trupp von Stadtvigilien auf Hell's Kitchen öffentlich kreuzigen, als sie sich seinen Befehlen widersetzen.

Am vierzehnten November 2188 nimmt der erfreute Wang Ho Ming die erste Parade seiner reformierten Streitmacht ab. In blitzblanken Uniformen und mit martialischen Feldzeichen salutieren ihm zehn Legionen perfekt gedrillter Infanterie und zwanzigtausend Stadtvigilien. Stolz nimmt der Consul die Glückwünsche seines Herrn entgegen und verkündet, daß kein Aggressor in der Lage sein werde, auch nur einen Fußbreit Boden des Imperiums zu erobern.

Elf Jahre dauert die Herrschaft von Palazzo, der sich nach und nach mehr Rechte erschleicht und beginnt, ein Netz der Intrige gegen seinen Herrn zu spinnen. Sein nächster Schritt ist der Aufbau einer elitären Leibwache, der Prätorianergarde, die ausschließlich seinem Befehl untersteht und von denen ein jeder dem Consul den persönlichen Treueeid schwört. Nach und nach übernimmt er die Kontrolle über die Rechtspre-

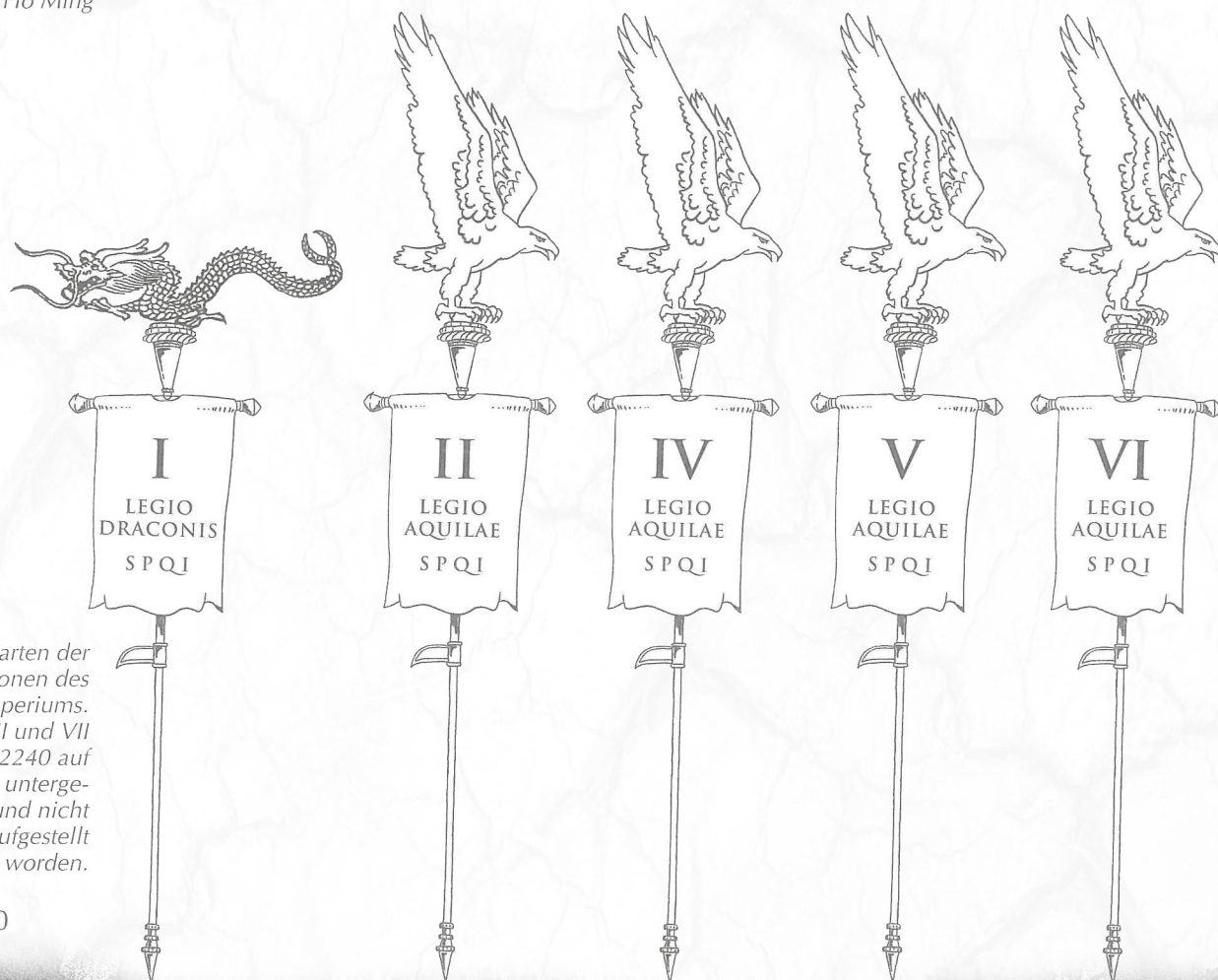
chung, die Behördenverwaltung und die Handelsflotte, bis er schließlich am dreizehnten März 2199 ein Prätorianerkommando entsendet, um Ming zu beseitigen.

Hier macht der Consul jedoch die Rechnung ohne einen entscheidenden Faktor – den gut organisierten Geheimdienst des Chinesen. Das Attentat schlägt fehl und unter grausamer Folter verraten die Prätorianer schließlich ihren Herrn. Palazzo wird festgenommen und standrechtlich erschossen. Sein Kopf wird vor der Villa des Verräters auf Tigris auf einen Pfahl gespießt. Die vier höchsten Offiziere der Prätorianergarde teilen Palazzos Schicksal. Der Rest der Elitetruppe wird auf den Imperator eingeschworen und zu dessen eigener Leibgarde gemacht.

Nach diesen Vorfällen kommt es nie wieder vor, daß ein Consul länger als zwei Jahre im Amt belassen wird oder ohne einen ihn kontrollierenden Kollegen herrscht.

### Die Konzernkriege

Während der Konzernkriege ist die Rolle der Schwarzen Garde äußerst undurchsichtig. Gerade in den letzten Zügen der Kampfhandlungen kommt es des öfteren vor, daß Hilfsgesuche von PTI-treuen Einheiten vom zuständigen Procurator mit der Beteuerung abgelehnt werden, man würde sicherlich gerne im Kampf gegen Shark Seite an Seite mit SEK und Rittern marschieren, habe gerade aber alle Hände voll



*Die Standarten der  
elf Legionen des  
Imperiums.  
Legion III und VII  
sind 2240 auf  
Hanse unterge-  
gangen und nicht  
wieder aufgestellt  
worden.*



龍

zu tun, die Übergriffe marodierender Söldner und gieriger Piraten auf das Imperium selbst abzuwehren. Tatsache ist, daß kein Legionär während der Kriege auch nur einen Schuß auf einen Shark-Soldaten abgegeben hat. Unbewiesen ist jedoch der Vorwurf, getarnte Einheiten der Schwarzen Garde hätten stellenweise Seite an Seite mit Rebellen gegen regierungstreue Truppen gekämpft.

Gerüchte besagen, daß gegen Ende der Konzernkriege ganze Verbände von Shark-Rebellen vor der Verfolgung durch TSU-Verbände im Imperium Asyl gefunden hätten, wo sie mit offenen Armen in die Schwarze Garde integriert worden wären.

## Einheiten der Schwarzen Garde

### Das Contubernium

Acht Mann unter der Führung eines Vexillarius (Fahnenenträger) bilden die kleinste Einheit der Schwarzen Garde. Die Männer teilen sich während eines Einsatzes dasselbe Zelt, in der Kaserne bewohnen sie dieselbe Stube.

### Die Centurie

Zehn Contubernici ergeben eine Centurie (80 Mann). Sie wird von einem Centurio geführt, dem ein Optio zur Seite steht.

### Die Cohorte

Diese zweitgrößte Einheit der Legion besteht in der Regel aus sechs Centurien (480 Mann). Die

erste Cohorte der Legion wird jedoch aus zehn Centurien gebildet und ist demnach 800 Mann stark. Je zwei Cohorten werden von einem Cohortentribun angeführt. Eine Ausnahme bildet die erste Cohorte, der ein Tribun seine ungeteilte Aufmerksamkeit zukommen läßt.

### Die Legion

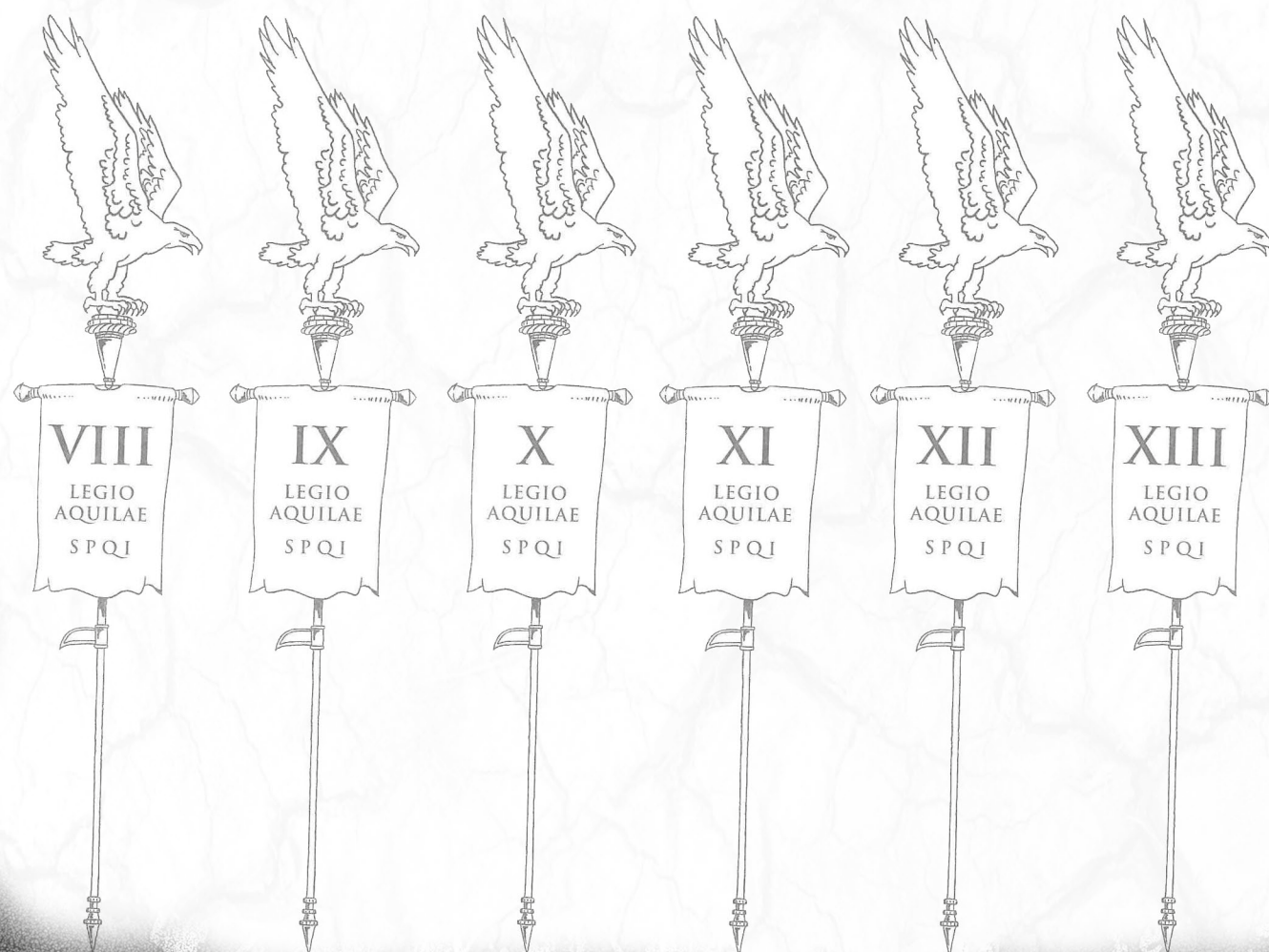
Eine Legion umfaßt zehn Cohorten (5.120 Mann), wozu noch ein ca. 900 Mann starker Troß an Spezialisten und Versorgungseinheiten zu rechnen ist. Ihr Anführer ist der Legat, dem ein Legionstribun als Stellvertreter zur Seite steht.

Je zwei der insgesamt elf Legionen sind auf Thai-Pan, Tigris und Hell's Kitchen, eine ist auf Devil's Bathroom stationiert. Drei Legionen sind Mings Raumpatrouillen zugeteilt, welche die Grenzen zur TSU und den anderen unabhängigen Kolonien bewachen. In regelmäßigen Abständen befindet sich jeweils eine Legion zum Drill in einem Ausbildungslager auf Hell's Kitchen.

Unter den verschiedenen Legionen herrscht ein gewisses Konkurrenzdenken, das von ihren Kommandeuren nach Kräften geschürt wird. Die Legionsstandarte ist eine drei Meter lange Titanstange, die mit Gold, Platin und Edelsteinen verziert ist. Auf der Spitze befindet sich ein goldenes Wappentier, im Falle der ersten Legion (Legio Draconis) der Wappendrache des

Unten sind die Standarten der elf Legionen des Imperiums abgebildet. Die einzelnen Legionen sind folgenden Standorten zugeordnet:

I = Thai-Pan City,  
II = Roma Nova,  
IV = Kweijang,  
V = Hell City,  
VI = Raffinerie Hell City,  
VIII = Raumträger Imperator,  
IX = Lucifer's Realm und Gehanna,  
X = Neu-Ostia,  
XI = Raumträger Imperator,  
XII = Raumträger Imperator,  
XIII = Reserve, Ersatz für im Manöver befindliche Legionen





Wer seinen Adler  
verliert, verliert  
seine Ehre.  
Kapiert ihr das?

Ed Grendel,  
Signifer

Das Imperium  
sorgt für euch,  
und ihr Versager  
kommt noch nicht  
einmal diesen  
Berg hoch.

Victor Skoff,  
Vexillarius

Und eins,  
und eins,  
und eins.  
Los, los, los.

Varus Diska,  
Centurio

Ming-Clans, die anderen Legionen (Legio Aquilae) führen den römischen Adler. Sie wird in hohen Ehren gehalten, der Rang des *Signifer* (Legionsstandartenträger) ist der begehrteste Unteroffiziersdienstgrad. Der Verlust der Standarte gilt als größtmögliche Schmach für die Legion.

## Truppen der Schwarzen Garde

(siehe auch Tabelle I 3: Dienstgrade der Schwarzen Garde auf Seite 137)

### Gemeine Soldaten

Der *Miles* steht auf dem untersten Grad der Rangordnung. Er entspricht dem Rekruten/Schützen und befindet sich noch in der Grundausbildung. Sobald er seine Tauglichkeit für den aktiven Dienst unter Beweis gestellt hat, wird er zum *Legionär* befördert. Der *Cornicen* (Hornist) bläst nicht nur zum täglichen Appell, er gibt auch taktische Signale, wenn aus irgendwelchen Gründen die Funkverbindungen der Legionäre während eines Einsatzes gestört sind. Verdiente Legionäre, die mindestens zwei Jahre Dienst absolviert haben, können in den Rang eines Unteroffiziers befördert werden.

### Unteroffiziere

Der *Vexillarius* trägt nicht nur die Fahne seines Contubernicums, sondern beaufsichtigt auch die achtköpfige Stubengemeinschaft. Kommt es zu Sondereinsätzen, die beispielsweise nach einer kleinen Einheit als Stoßtrupp verlangen, kann er jedoch einem für den jeweiligen Auftrag abkommandierten Suboptio oder Optio unterstellt werden. Der *Signifer* (Legionsstandartenträger) hat eine Position, die der des Vexillarius ähnelt, trägt jedoch eine weitaus höhere Verantwortung. Der Posten wird vom dienstältesten Vexillarius der Legion besetzt, der bei Antritt seines neuen Amtes selbst einen Vertreter für die Flagge seines Contubernicums bestimmt. Ein *Suboptio* ist Stellvertreter eines Optio, der für Disziplin innerhalb seiner Centurie zu sorgen hat. Der *Tesserarius* (Stabsfeldwebel) holt die täglichen Befehle beim Legat ein und gibt sie an die einzelnen Centurionen weiter. Normalerweise ist der Aufstieg vom Unteroffizier zum Offizier allein aus Standesgründen nicht möglich, es gibt jedoch die Möglichkeit, daß ein Unteroffizier, der nach Ende seiner Dienstzeit zum imperialen Bürger wird, seinen Dienst verlängert und eine Offiziersakademie besucht.

### Offiziere

Der *Optio* (Leutnant) versieht seinen Dienst als Adjutant eines Centurio, um später selbst die Leitung einer Centurie übernehmen zu können. Der *Centurio* (Hauptmann) ist Befehlsha-

ber eine Centurie und trägt einen Prügelstock als Zeichen seines Züchtigungsrechts gegenüber seinen Untergebenen. *Primuspilus* ist der Rang des Centurio der ersten Centurie in der ersten Cohorte einer Legion, die als Elitetruppe eine besondere Stellung innehat. Der *Cohortentribun* führt jeweils zwei Cohorten oder die erste Cohorte der Legion an. Legionstribun nennt man den Stellvertretenden Legionskommandanten, ein *Präfect* ist der Führer einer militärischen Spezialeinheit, wie z.B. der Prätorianergarde, die keine Legionsstärke erreicht. Der *Legat* ist der Oberbefehlshaber einer Legion, er untersteht rangmäßig nur noch dem *Procurator*, der sämtliche Legionen in seinem Verwaltungsbereich kontrolliert.

Nur Patrizier dürfen den Rang eines Legionstribuns oder Präfecten bekleiden, Legionstribunen und Legaten werden aus den Reihen der Senatoren gestellt.

## Die Prätorianer

Angehörige der Prätorianergarde gehören zu den besten Kämpfern des Imperiums. Sie rekrutieren sich aus verdienten Soldaten regulärer Streitkräfte, die vor Dienstbeginn einer genauen Überprüfung durch den Geheimdienst des Imperators unterliegen. Ihre Aufgabe ist es, das Leben des Herrschers als dessen persönliche Leibwache unter Einsatz aller zur Verfügung stehenden Mittel zu schützen.

In ihren prachtvoll verzierten Rüstungen stehen die Prätorianer neben dem Imperator bei Aufmärschen und Paraden stets im Mittelpunkt des öffentlichen Interesses. Es ist der Traum vieler Kinder und Jugendlicher, in dieser Eliteeinheit Dienst tun zu dürfen.

Der Präfect der Prätorianer ist direkt dem Imperator unterstellt und weder den Consuln, noch einem Procurator Rechenschaft schuldig.

## Die Raumflotte

Sämtliche Schiffe der Raumflotte des Imperiums fallen grundsätzlich unter das Kommando der Schwarzen Garde, auch wenn es sich um Handelsschiffe handelt. Oberster Befehlshaber, direkt den Consuln unterstellt, ist der Flottenpräfect. Jedes Raumschiff (Ausnahme: Klein- und Kleinstschiffe) wird als militärische Einheit (Centurie) betrachtet und untersteht demzufolge dem Befehl eines Centurio. Gleichberechtigt neben diesem steht der Kapitän, dessen Titel, je nach Größe des befehligten Schiffs, der nebenstehenden Tabelle zu entnehmen ist.

Um die Verteidigung der einzelnen Schiffe gegen Enterversuche von Piraten und anderen Feinden des Imperiums zu gewährleisten, bestehen die Mannschaften ausschließlich aus Soldaten, die eine entsprechende Zusatzausbildung



genossen haben. Lediglich für Zubringerdienste wie Be- und Entladen der Fracht werden stellenweise Sklaven eingesetzt. Der Dienst ist hart, da es für die Matrosen keine Pause gibt. Jeder erfüllt eine sinnvolle Funktion, und sei es nur zum Kartoffelschälen in der Kombüse . . .

#### Flottenstärke

Nach der letzten Statistik aus dem Januar 2245 verfügt die Raumflotte des Imperiums über folgende Schiffe:

Schiffe	Bestand	in Bau
All-Kampfbomber	42	20
Aufklärer	35	10
Fernaufklärer	10	0
Frachter	250	50
Großfrachter	35	5
Jäger	100	50
Kleinfrachter	150	35
Kolonisatoren	3	0
Kreuzer/leicht	15	5
Kreuzer/schwer	5	2
Landungsboote	82	18
Liner	21	7
Raumträger	1	1
Schlachtschiffe	2	1
Terratracs	155	25
Zerstörer	25	5

Die meisten Kriegsschiffe des Imperiums sind den einzelnen Systemen als feste Wachflotte zugeteilt. Die Raumpatrouille hingegen, die aus sämtlichen All-Kampfbombern, 15 Aufklärern, 5 Fernaufklärern, 40 Jägern, 5 leichten Kreuzern, einem schweren Kreuzer, dem Schlachtschiff *Draco* und dem Raumträger *Imperator* besteht, ist eine mobile Eingreiftruppe, welche je nach Bedarf schnell in jedes Gebiet des Imperiums oder gegebenenfalls auch über dessen Grenzen hinaus entsandt werden kann.

Tabelle I 7: Schiffsführung

Schiffsgröße	Kommandant	Kapitän
Jäger, Aufklärer, Landungsboote, Shuttles	Suboptio	= Kommandant
Fernaufklärer, Frachter, Bomber, Zerstörer	Flottencenturio ersten Grades	Trierarchus
Großfrachter, Kreuzer	Flottencenturio zweiten Grades	Nauarchus
Träger, Schlachtschiff	Flottencenturio dritten Grades	Nauarchus Princeps

## VII. Tau, Eridani

### 1. Systemdaten

System Tau, Eridani (Nr. 85)

Weißer Sonne der Klasse F, 4 Planeten, Randstation *Freehaven*.

#### Tau, Eridani I

Heiße Felswelt mit Eisen-/Nickelkern und Helium-/Natriumatmosphäre. Keine Monde.

#### Tau, Eridani II (Thai-Pan)

Mischwelt, heiß, atembare Atmosphäre, karge, harmlose Fauna und Flora, Schwerkraft 1,3 G, Justizlevel 3, Orbitalstation *Glücksrad*.

Hauptstadt *Thai-Pan City* (2.000.000 Einwohner zzgl. im Schnitt 300.000 Touristen). Weitere Städte: *Roma Nova* (480.000 Einwohner), *Himmelscher Friede* (320.000 Einwohner), 12 kleinere Siedlungen mit insgesamt 580.000 Einwohnern.

Durchschnittlich 12 Stunden Nacht- und 10 Stunden Tagphase. Planetarisches Jahr hat 280 planetarische Tage (10 Monate zu 28 Tagen). Temperaturen am Tag +5° bis +50° Celsius, nachts -5° bis +30° Celsius. Zwei atmosphärenlose Monde (*Chip* und *Jeton*).

#### Tau, Eridani III (Barrakuda)

Wasserwelt (3% Landanteil) mit reichhaltiger, teilweise gefährlicher Flora und Fauna, Schwerkraft 1,2 G, Justizlevel 2 (nach Abschluß der Bauarbeiten voraussichtlich 4). Ein atmosphärenloser Mond, Orbitalstation *Medusa*.

Wird von Cheng gerade zur Ferienwelt ausgebaut. Zur Zeit sind zwei Stützpunkte an der Oberfläche und eine unterseeische Station in Bau, insgesamt ca. 15.000 Beschäftigte. Geplant sind zehn Oberflächen- und fünfunddreißig Unterwasserstationen. Voraussichtlicher Abschluß der Arbeiten im Jahr 2250 TSZ.



*Eine Raumfahrt, die ist lustig, eine Raumfahrt, die ist schön . . .*

Robby Tobby

*Obacht geben, länger leben.*

Tic Chavez



*Morituri te  
salutant.*

*Chor der  
Gladiatoren*

*Thai-Pan City.  
Eine sehr interes-  
sante Ansiedlung.  
Die Architektur  
lehnt sich stark an  
alte römische  
Städte an. Doch  
pulst in den  
Straßen das  
moderne Leben  
(rechts unten  
erkennt man die  
Arena).*

### Tau, Eridani IV

Gasriese vom Saturntyp mit drei Ringen und vierzehn Monden, davon zwei (*Mandarin* und *Khan*) mit Atmosphäre. Diese werden seit drei Jahren terrageformt. Voraussichtlicher Abschluß der begonnenen Arbeiten: *Mandarin* 2248, *Khan* 2250.

## **2. Thai-Pan**

Diese Welt ist nicht nur Hauptsitz des Imperators und Sitz der Senatsversammlung (Curia), sondern auch die Hauptattraktion für Gäste aus der TSU und den unabhängigen Kolonien. Ihre gleichnamige Hauptstadt beherbergt hunderte von luxuriösen Spielkasinos, in denen sämtliche gängigen Glücksspiele und atemberaubende Unterhaltung geboten werden. Auch für den kleineren Geldbeutel finden sich etliche Casinos der unteren Kategorien, in denen die weniger betuchten Bürger und Reisenden klassischen Spielen wie *Poker* und dem *Einarmigen Banditen*, aber auch neueren Modespielen wie *1000er Boost* frönen können. Die Einreisebestimmungen auf Thai-Pan sind streng, es dürfen weder Waffen, Munition und Explosivstoffe, noch Drogen und gefährliche chemische Substanzen importiert werden. Gäste des Imperiums, die trotzdem versuchen, verbotene Güter durch die schon auf der Orbitalstation *Glücksrad* stattfindenden Kontrollen zu schmuggeln, werden sofort des Planeten verwiesen und müssen mit dem nächstmöglichen Schiff Chengs Reich verlassen. Bürgern des Imperiums hingegen, die von anderen Welten aus einreisen, drohen in solchen Fällen bis zu sechs Monate Haft (Patrizier, Ritter) bzw. Zwangsarbeit (alle anderen Stände).

### Klima

Zusammen mit der relativ hohen Schwerkraft machen die hohen Temperaturen auf Thai-Pan jede Anstrengung zu einer unangenehmen Plakerei, die Patrizier und Ritter nach Kräften vermeiden. Viele höhergestellte Persönlichkeiten halten sich deshalb Dutzende von Sklaven, welche nahezu jeden Handgriff für sie erledigen. Niederschläge sind in allen Regionen selten und werden von der Bevölkerung in Volksfesten enthusiastisch begrüßt. Die Wintermonate (Mitte des neunten bis Ende des ersten Monats) bringen kaum Erleichterung. Gefährlich sind die im Herbst (Anfang des achten bis Mitte des neunten Monats) häufig auftretenden Sandstürme, die eine Kraft bis *STK 75* erreichen können und schlechtgerüsteten Reisenden buchstäblich das Fleisch von den Knochen blasen.

### Landschaft, Flora

Außerhalb der Städte bietet Thai-Pan hauptsächlich Felsen, Wüste und Steppe, in den Polgebieten weitläufige Tundras. Der stark salzhaltige Ozean bedeckt etwa 1/10 der Planetenoberfläche, nur wenige Flüsse durchziehen die trockene Landschaft. Wasser findet man in Tiefen ab 50 Meter. Die Landschaft ist bizarr und romantisch, riesige Cañons und gigantische Gebirgszüge stellen eine Herausforderung auch für durchtrainierte Bergsteiger und Freeclimber dar, die sich nicht an der hohen Schwerkraft stören.

An Pflanzen findet man hauptsächlich ungefährliche Sträucher, Kakteen und Flechten, in den Tundras (Polarkreis) bisweilen Nadelwälder. Kaum eine Getreideart ist widerstandsfähig genug, um im feindseligen Klima Thai-Pans zu überleben. Die Bevölkerung ist daher in hohem Maße von Lieferungen aus Tigris abhängig.

### Fauna

An Tieren tummeln sich hier allerlei schlangen- und echsenartige Kreaturen, die jedoch keine nennenswerte Größe erreichen. Die wenigen giftigen Spezies meiden für gewöhnlich menschliche Ansiedlungen, jährlich sterben nur etwa dreißig unvorsichtige Einwohner und (hauptsächlich) Touristen an Schlangenbissen.

#### *Typische Giftschlange:*

*Tarnung 50%, Biß 50% (Schaden Gift STK 60, 5W10/3W10 Basis-TP). Basis-TP 5, Rüstung 1 Punkt (Schuppen), Bewegung 1 Meter/Phase. Treffertabelle/TP-Verteilung: 1-2 Kopf (3 TP); 3-20 Körper (5 TP).*

*Angriff: Die Schlange greift nur an, wenn sich ein Abenteurer ihrem Nest oder in aggressiver Weise ihrem Ruheplatz nähert. Um Sie zu entdecken, ist eine Widerstandsprobe (Wahrneh-*





mung gegen Tarnung) notwendig. Die kleinen, aber stahlharten Giftzähne verursachen keinen Schaden am getroffenen Körperteil, das Gift dringt jedoch in den Blutkreislauf ein und verursacht Krämpfe, die zum Tod führen können. Führt der erwürfelte Giftschaden zum Tod des Angegriffenen, so tritt dieser nach 1W6 Stunden ein. Während dieser Zeit kann er von einem Med-Tech mit Vergiftungen behandeln und einem passenden Gegengift gerettet werden. Gelingt die ärztliche Fertigkeitsprobe, so steigen die Basis-TP wieder auf 0. Pro Tag erhält das Opfer 2 TP zurück. Bis die Vergiftung völlig ausgeheilt ist, hat man einen Modifikator von +20 auf alle Aktionen. Wird eine Vergiftung, deren erwürfelter Schaden nicht tödlich ist, nicht von einem Med-Tech behandelt, so erhält der Betroffene stattdessen alle zwei Tage einen Basis-TP zurück und erleidet den oben genannten Modifikator (Ausnahme: Mit einer +10-Probe auf Survival kann man die Wunde notdürftig ausbrennen/-saugen, so daß der Betroffene pro Tag einen Basis-TP zurückerhält). Trägt der Angegriffene Schutzkleidung, so wird eine Probe auf deren Mindestschutzwert  $\times 10$  ausgeführt. Gelingt die Probe, so haben die Zähne die Panzerung nicht durchdringen können.

#### Die Städte

Wie eingangs bereits erwähnt, tummeln sich Legionen von vergnügungssüchtigen Touristen auf Thai-Pan. Hier herrscht das ganze Jahr Saison. Besonders in der Hauptstadt wird großer Wert auf ein gepflegtes Stadtbild gelegt. Dazu gehört auch, daß die Vigilien gnadenlos Jagd auf Unruhestifter, Penner und Bettler machen.

#### Thai-Pan City:

Grandiose Hotelpaläste, von denen der bekannteste das Thai-Pan-Sheraton ist, wechseln sich mit glitzernden Casinos ab, in denen neben dem



Emilio Corleone ließ es sich nicht nehmen, aus seiner eigenen Tasche die obenstehende Plastik zu bezahlen. Sie wurde zum zehnjährigen Bestehen von Thai-Pan City angefertigt.

eigentlichen Spielbetrieb auch Live-Musik, Zaubershow, Mega-Disco und klassische Konzerte geboten werden. Hier herrscht Tag und Nacht Hochbetrieb. Auch zahllose Restaurants der unterschiedlichsten Qualitätsstufen bieten Gaumenfreuden der exotischsten Art. Eine üppig ausgestattete Rote Zone in der Nähe des Raumhafens rundet das Bild eines Spielermekkas ab. Thai-Pan City verfügt über eine mittelgroße Freihandelszone, in der Gäste des Imperiums ihren Geschäften nachgehen können; die einheimischen Händler und Geschäftsleute bieten auf dem großen Forum, einem weitläufigen Marktplatz mit angeschlossenen Ladengalerien, ihre Waren und Dienstleistungen an.

Die zweifellos größte Attraktion ist jedoch der riesige Palast des Imperators im Zentrum der Stadt. Überwacht von einem ausgeklügelten Sicherheitssystem und natürlich der Prätorianergarde residiert hier Cheng Lao Ming zusammen mit einem Heer von ca. 5.000 Bediensteten und Sklaven in dem mit über zweihundert Räumen ausgestatteten Protzbau. Um den Palast herum drängen sich die im antiken Stil erbauten Residenzen der Patrizier, umgeben von Grünflächen, Springbrunnen und mehr oder weniger geschmacklosen Monumentalstatuen aus Pseudo-Marmor. Hier findet sich auch die große Arena (über 10.000 m<sup>2</sup> Spielfläche), in der Tiere und Staatsfeinde regelmäßig mit großem Pomp abgeschlachtet werden. Wie überall im Imperium sind Eintritt und kleine Knabberien für Bürger frei, Gäste des Imperiums, die sich mit einem wohligen Schaudern dieses morbide Spektakel gönnen, zahlen zwischen 2 EH und 50 EH für eine Tageskarte (je nach Reihe und Nähe zur Loge des Imperators).

Kriminalität ist hier, abgesehen von kleineren Taschendiebstählen, kein meßbarer Faktor. Die Vigilien arbeiten eng mit Ming Geheimdienst zusammen und sorgen dafür, daß kein Verbrecher lang genug lebt, um sich an den Früchten seiner Taten zu erfreuen. Gewaltsame Auseinandersetzungen zwischen Touristen und/oder Bürgern werden schnell unter Einsatz von Betäubungsgeschützen behoben, unangenehm aufgefallene Besucher müssen damit rechnen, mit dem nächsten verfügbaren Schiff aus dem Imperium ausgewiesen zu werden.

#### Roma Nova:

Nur die Außengebiete und eine kleine Freihandelszone neben dem Raumhafen sind Touristen zugänglich. Ansonsten ist Roma Nova nur der einheimischen Bevölkerung vorbehalten. Hauptsächlich Ritter und Patrizier leben in diesem Wohnparadies mit ihren Bediensteten, außerdem sitzt hier in einem prachtvollen Palast, der nur von dem des Imperators selbst

龍

**Booah.**  
Guck mal da drüben.

Diana Grazbek,  
Touristin

**Daumen hoch,**  
Jungs. Der hat echt gut gekämpft.

Fares Glantac



übertrifft wird, die Curia (Senatsversammlung). Roma Nova verfügt über keine eigene Arena, dafür finden sich hier jedoch viele Theater und Badehäuser, in denen die Patrizier ihre reichhaltige Freizeit verbringen.

#### Himmlicher Friede:

Hautattraktion dieser Stadt ist ein riesiges buddhistisches Kloster, das von Chengs Urahn Wang Ho Ming gestiftet wurde. Die Mönche werden aus traditionellen Gründen unter der Hand durch den Imperator gefördert und sind von Steuern und Abgaben befreit. Als Gegenleistung bilden Sie die Truppen des Geheimdienstes in allen Nahkampftechniken aus, die von den asketischen Brüdern meisterhaft beherrscht werden.

Ansonsten bietet Himmlicher Friede kaum Sehenswertes. Die Stadt verfügt über ein großes Industriegebiet, in dem die auf Thai-Pan in kleinen Mengen geförderten Metalle und Mineralien verarbeitet werden. Einige größere Hotelkomplexe stellen ein Auffangbecken dar, wenn aufgrund besonders großer Touristenströme die Hauptstadt ausgebucht ist. Ansonsten vermieten die Hoteliers an nicht auf Thai-Pan beheimatete Patrizier, wenn diese zu einer Senatsversammlung einberufen worden sind.

#### Botschaften

Auf Thai-Pan sind die Botschaften der TSU und der freien Kolonien von Alpha Fornacis (*Napoli* und *Piemont*) und Gamma Doradus (*Tiefurt Handelwerft*) stationiert. Den Bot-

schaftsangestellten ist seitens des Imperators volle diplomatische Immunität garantiert. Warum unbequemen oder gar kriminellen Diplomaten in der Vergangenheit mitunter tragische und unerklärliche Unfälle zugestoßen sind, ist ein Rätsel, das bislang niemand lösen konnte (außer vielleicht den Mitarbeitern von Chengs unermüdlichem Geheimdienst).

#### Alpha Fornacis:

Ganz im Sinne der traditionell guten Beziehungen zwischen dem Imperium und den freien Kolonien von Alpha Fornacis ist die Gesandtschaft in unmittelbarer Nähe des kaiserlichen Palastes in Thai-Pan City in einem Prunkgebäude untergebracht, das selbst einen imperialen Senator vor Neid erblassen lässt. Leiter der Delegation ist der sechsfünfzigjährige Don Fabrizio de Laurentias, ein korpulenter Schlemmer, der sich keine Orgie bei Hof entgehen lässt. Mit ihm leben hier 62 weitere Diplomaten und deren Familien, geschützt von einer Ehrengarde aus 24 verdienten Mitgliedern der Planetengarde von Napoli und Piemont, von denen jeweils sechs das Gelände bewachen und sechs weitere den "Don" überallhin begleiten.

#### Tiefurt Handelwerft:

Die ausgefuchsten Händler von Tiefurt haben natürlich schnell erkannt, wo "*Bartel den Most holt*" und ihre Hauptbotschaft auf Tigris in Neu-Ostia eingerichtet. Nur eine kleine, zehnköpfige Abordnung unter Leitung der achtunddreißigjährigen Botschafterin Juliette May residiert dauerhaft in einer Fürstensuite des Thai-Pan-Sheraton. Frau May ist eine lebenslustige Dame, die häufig in der Begleitung älterer Patrizier die teuersten Casinos der Stadt durchstreift. Zwei unauffällige Bodyguards der Agentur Mario Pusano Corp. genügen ihr als Geleitschutz.

#### TSU:

Im Patrizierviertel von Thai-Pan City residiert in einer schmucken Villa mit üppigen Parkanlagen seit dem 20.08.2245 der dreiundvierzigjährige William Sarzo als Abgesandter des terranischen Außenministeriums, nachdem sein Vorgänger, der als unbestechlich geltende Brian Bishop, während eines Casinobesuchs einen Herzanfall erlitt und abberufen werden mußte. Sarzo ist ein verschwendungssüchtiger Lebemann, der in ständigem Clinch mit der Spesenstelle seiner Regierung liegt. Nur zu gerne nimmt er die großzügigen Einladungen einflußreicher Patrizier an, was den Diplomaten von einem politischen Interessenskonflikt in den anderen steuert.

96 weitere TSU-Angestellte sind hier stationiert, davon allein 40 Mitglieder einer SEK-

*Grelle Typen. Ob die wirklich früher in solchen Leibchen 'rumgesprungen sind?*

*Trude Tulpmann, Touristin*



Überall in den Städten des Imperiums kann man Nachbildungen von Statuen aus dem alten Rom bewundern. Die aus Pseudo-Bronze hergestellten Figuren sind extrem wetterbeständig und trotzen der härtesten Luftverschmutzung. Hier sind Statuen von Julius Cäsar (links) und Augustus (rechts) zu sehen.



Eliteeinheit, die sich in vier Zehnerschichten den Dienst teilen. Wenn Sarzo die Botschaft verläßt, begleiten ihn jeweils zwei Angehörige der diensthabenden Schicht als persönliche Ehrengarde.

### 3. Barrakuda

Mit seinen 3 % Landanteil kann dieser Planet getrost als Wasserwelt bezeichnet werden. Cheng Lao Ming plant, Barrakuda zu einem gigantischen Ferienparadies auszubauen. Die hierzu erforderlichen Maßnahmen, welche massiv in die Ökosphäre des Planeten eingreifen, werden von verschiedenen Umweltschutzorganisationen, allen voran Greenshield, heftig kritisiert. Da über kurz oder lang mit Aktionen militanter Ökologen zu rechnen ist, wird Barrakuda streng bewacht. Auf der Orbitalstation *Medusa* sind ständig drei Centurien der schwarzen Garde stationiert.

#### Klima

Über die wenigen Landflächen weht im allgemeinen ein kühler Wind. Die Temperaturen

liegen in der äquatorialen Zone zwischen +5° und +20° Celsius und sinken in den Polargebieten auf bis zu -30° Celsius ab. Starke Regenfälle (im Polargebiet: Schneestürme) sind an der Tagesordnung.

#### Landschaft, Flora

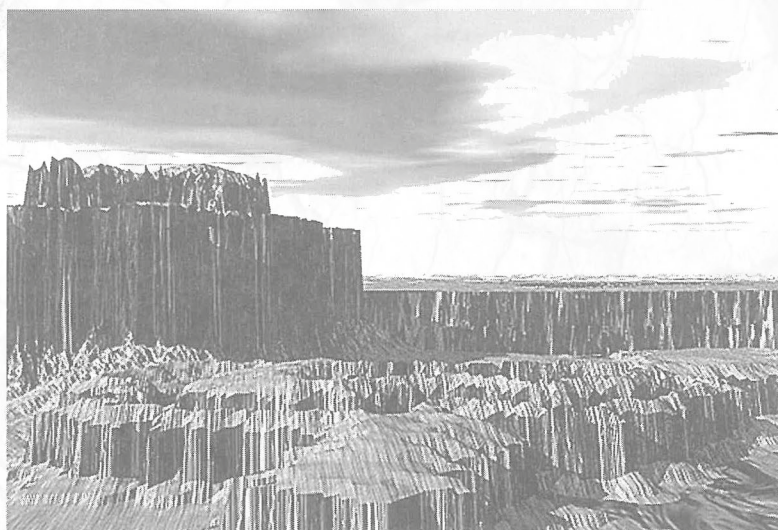
An der Oberfläche findet man eine Unzahl kleiner Koralleninseln sowie einige größere (aktive) Vulkaninseln. Die Pole sind von riesigen Packeisfeldern überzogen, auf denen sich gigantische Eisberge auftürmen. An Pflanzen finden sich Farne, verschiedene Palmenarten und Schachtelhalmgewächse. Abgesehen davon, daß man einige von ihnen nicht unbedingt verzehren sollte, sind sie für Menschen ungefährlich. Unter Wasser ist eine Vielzahl exotischer Pflanzen beheimatet, die stellenweise tückische Gefahren für unvorsichtige Taucher bergen. Seeanemonen mit giftigen Fangarmen und Schlingpflanzen machen Mings Konstrukteuren häufig das Leben schwer. Nur ein Beispiel ist aufgeführt, der Spielleiter kann hier seine grausame Fantasie walten lassen.

*Hey Elsie. Elsiiee.  
Komm zurück.  
Ich sehe einen  
großen Schatten  
im Wasser.  
Eeelssiiieeee !!!*

*Jupp Neckfurt,  
Tourist*

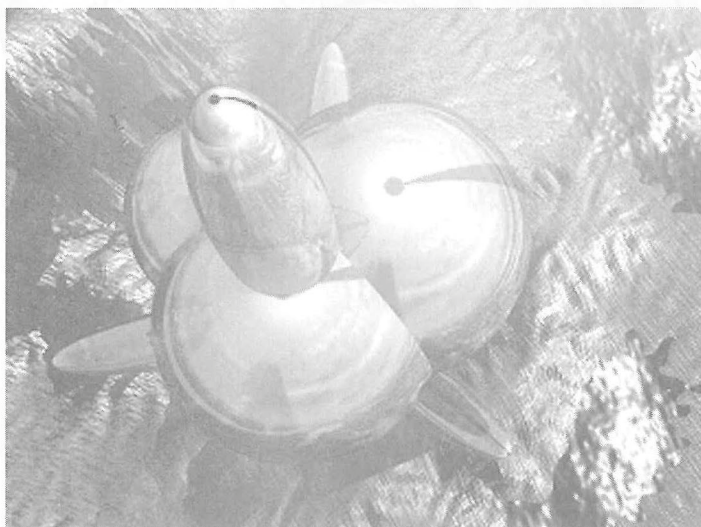
*Oh Gott. Elsie ist  
unter Wasser  
verschwunden.  
Ich muß an den  
Strand zurück  
und Hilfe holen.  
Ich ... was  
kommt denn da?  
Ich ... Hiiilff ...*

*Jupp Neckfurt (+),  
Tourist*



*Die Landschaft von Thai-Pan ist bizarr und romantisch, riesige Cañons und gigantische Gebirgszüge stellen eine Herausforderung auch für durchtrainierte Bergsteiger und Freeclimber dar, die sich nicht an der hohen Schwerkraft stören.*

*Unterwasserbasis auf Barrakuda. Die Station befindet sich noch im Bau. Unter Wasser tummeln sich Tausende von Fisch- und Saurierarten, sowie gefährliche, krakenartige Ungetüme. Schwerebewaffnete Kampf-U-Boote schützen die Taucherteams, welche die unterirdischen Basen konstruieren.*





An Stränden, die einen roten Wimpel führen, ist das Baden verboten. Zuwiderhandlungen auf eigene Gefahr.

Informationsdatei für Touristen

#### Schnapperkoralle:

In flacheren Gewässern vor Koralleninseln liegt die Schnapperkoralle auf der Lauer. Die Oberfläche der Pflanze erstreckt sich über Flächen von bis zu 30 Quadratmetern und sieht wie normaler Felsboden aus. Wehe demjenigen, der sich auf diese trügerische Fläche stellt! Sofort gibt der scheinbare Boden nach und der Ärmste wird 0,5 bis 1 Meter tief in die Koralle eingesaugt, wo er rasch verdaut wird. Um sich zu befreien, muß er der Koralle in seiner unmittelbaren Nähe mindestens 25 Punkte Schaden zufügen (Angriff gelingt automatisch, falls kein Ergebnis von 96 bis 100 gewürfelt wird). Beteiligten sich Außenstehende an der Befreiung des Opfers, so müssen Sie einen normalen Angriff absolvieren, um die richtige Stelle zu treffen. Verfehlen sie ihr Ziel, so wird sofort ein weiterer Angriffswurf auf das Opfer durchgeführt, welches im schlimmsten Fall den vollen Waffenschaden erleidet.

#### Schnapperkoralle (Trophäenwert 0 EH):

Tarnung 70%, Zuschnappen 90% (Pro Phase 2 TP Schaden an Unterleib und beiden Beinen, Rüstung wird innerhalb ihres Mindestschutzwertes in Phasen aufgelöst). Basis-TP 5W20+20 (25 im Angriffsbereich).

#### Fauna

Außer einigen Insekten leben keine nennenswerten Tiere an der Oberfläche. Unter Wasser tummeln sich Tausende von Fisch- und Saurierarten, sowie gefährliche, krakenartige Ungetüme. Schwerbewaffnete Kampf-U-Boote schützen die Taucherteams, welche die unterirdischen Basen konstruieren. Nur ein Beispiel ist

Freehaven. Eine der bekanntesten Randstationen des Imperiums.

hier aufgeführt, weitere Meeresungeheuer kann der Spielleiter nach Belieben erschaffen.

#### Nachtschattensaurier:

Ein grausamer und nimmersatter Räuber, der ständig auf der Jagd nach Beute ist. Nachtschattensaurier orientieren sich an den Schallwellen, die ihre potentiellen Opfer verursachen. Sobald sie ihre Beute lokalisiert haben, schießen sie mit hoher Geschwindigkeit auf sie zu. Der vier Meter lange Saurier verfügt über ein Maul, das 1/4 seiner Körperlänge ausmacht und mit mehreren Reihen laserscharfer Reißzähne bestückt ist. Die Kiefer schließen sich mit unbarmherziger Wucht um das Opfer. Bei jedem Treffer wird, unabhängig von der Höhe des Schadens, ein Wurf auf die entsprechende Tabelle *Schwere Verletzungen* fällig, falls die Bestie die KON ihres Opfers mit ihrer STK überwindet.

#### Nachtschattensaurier (Trophäenwert 40 EH):

STK 80, GES 50, KON 100, INT 15, "Schwimmen" 96%, "Ortung" 60%, "Biß" 60% (Schaden 2W6+4, ggf. schwere Verletzung). Basis-TP 18, Rüstung 1W4+2 (ledrige Haut), Bewegung (im Wasser) 15 Meter/Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1-4 Kopf (13 TP); 5-10 Rumpf (18 TP); 11-12, 13-14, 15-16, 17-18 linke/rechte Vorder- und linke/rechte Hinterflosse (je 9 TP); 19-20 Schwanz (10 TP).

Angriff: siehe Text.

## 4. Randstation Freehaven

Thai-Pans Randstation bietet den ankommenden Besuchern einen ersten Vorgeschmack auf die Freuden des vor ihnen liegenden Aufenthalts. Nirgendwo sonst in der besiedelten Galaxis existiert eine Station mit einer solchen Anhäufung von Tavernen, Casinos und Bordellen. Trotz aller angebotenen Laster zeigen die Sicherheitskräfte starke Präsenz, Übergriffe gegen Stationspersonal werden nicht geduldet. Besonders Matrosen auf Landgang werden scharf überwacht und bei der geringsten Gesetzesübertretung mit hohen Geldstrafen belegt und bis zum Ablegen ihres Schiffes inhaftiert.

#### Abmessungen

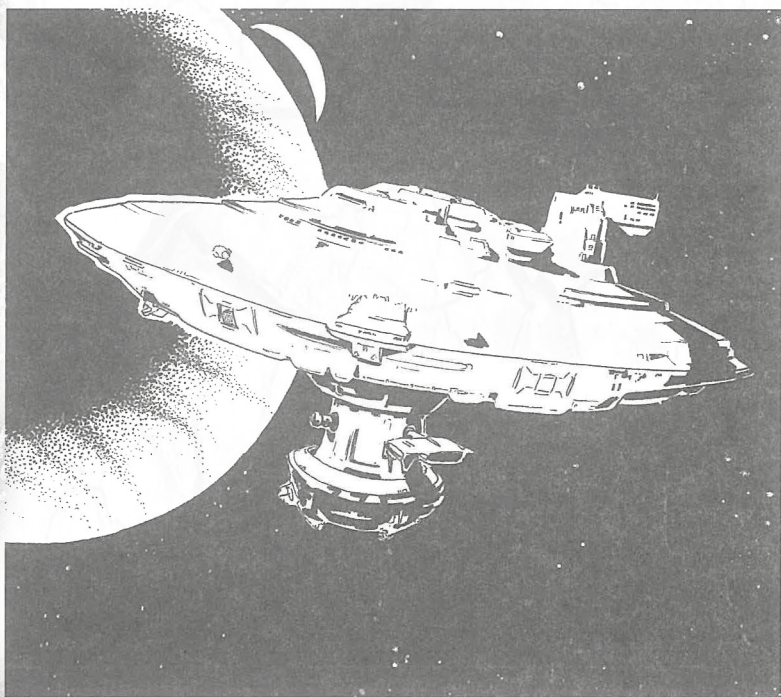
Diskusförmig, 250 Meter Durchmesser, 110 Meter Höhe (im Zentrum).

#### Besatzung

800 Mann Festpersonal (zuzüglich 150 Sicherheitskräfte), bis zu 10.000 Durchreisende sind täglich möglich.

#### Bewaffnung

6 Fächerlaser (Ortega "Tango 2000"), 4 Ionenkanonen (Siegel SIK II), 12 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.





## Dockplätze

50 Trockendocks, 180 Anlegestellen.

## Laesum

Der offizielle Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), verschwiegene Stammkunden können bis zu 5 Einheiten erwerben. Die Preise liegen zwischen 2 EH und 3,5 EH pro 100 Gramm (saisonbedingt).

## Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (mittel), Badehäuser (mittel), Bordelle (teuer), Computer und Zubehör (teuer), Drogen (nur "weiche", teuer), Hyperfunk (teuer), Kleidung (mittel), Lebensmittel (teuer), Medizin (teuer), Passagen (mittel), Pharma-Artikel (billig), Rauschmittel (teuer), Schiffswartung (mittel), Technik (sehr teuer), Unterhaltung (billig), Werkzeug (teuer).

## Sicherheitsbestimmungen

Das Tragen von Waffen und Sprengstoffen aller Art ist auf Freehaven verboten, Verstöße werden mit Geldbuße (bis 100 EH) und Ausweisung (Gäste des Imperiums) bzw. Zwangsarbeit (Plebejer, Kleinbürger) bestraft.

## Wachflotte

5 Aufklärer, 2 Fernaufklärer, 20 Jäger, 3 Kreuzer (leicht), 1 Kreuzer (schwer), Schlachtschiff *Aquila*, 8 Zerstörer.

## Zollrecht

Einfuhrverbot von Drogen und Waffen aller Art, solche Artikel müssen in den Schiffen gelassen oder gegen 0,1 EH Tagesgebühr beim Zoll hinterlegt werden. Spezielle Preisbedingungen für Gäste des Imperiums, vgl. *Lexikon des Imperiums*, *Zollrecht*.

# VIII. Tau<sub>3</sub> Eridani

## 1. Systemdaten

System Tau<sub>3</sub> Eridani (Nr. 86)

Blaue Sonne der Klasse A, 4 Planeten, Randstation *Sentinel*.

### Tau<sub>3</sub> Eridani I

Kochende Felswelt mit Nickelkern. Stickstoff-/Schwefeldioxydatmosphäre. Keine Monde.

### Tau<sub>3</sub> Eridani II

Wüstenplanet mit dünner Stickstoff-/Kohlendioxydatmosphäre. Zwei kleine atmosphärenlose Monde.

### Tau<sub>3</sub> Eridani III (Tigris)

Mischwelt, gemäßigtes Klima, atembare Atmosphäre, üppige, stellenweise aggressive Flora und

Fauna. Schwerkraft 1,0 G, Justizlevel 3 (stellenweise 2), Orbitalstation *Proserpina*.

Hauptstadt Kweijang (1,2 Millionen Einwohner). Weitere Städte: Neu-Ostia (600.000 Einwohner), 10 weitere Ansiedlungen mit insgesamt 870.000 Einwohnern.

Durchschnittlich je 10 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 300 planetarische Tage (10 Monate zu dreißig Tagen). Temperaturen am Tag 0° bis +40° Celsius, Nachts -10° bis +30° Celsius. Ein atmosphärenloser Mond (Caesar).

### Tau<sub>3</sub> Eridani IV

Felswelt mit Eismantel, dünne Stickstoffatmosphäre. Ein Mond ohne Atmosphäre.

## 2. Tigris

Diese äußerst fruchtbare Welt bildet die Kornkammer für die ansonsten eher kargen Kolonien des Imperiums. Auf riesigen, staatseigenen Gehöften arbeiten tausende von Kleinbürgern und Plebejern das ganze Jahr hindurch. Das günstige Klima ermöglicht bis zu vier Ernten jährlich, ohne daß Chengs Wissenschaftler in größerem Ausmaß durch Genmanipulationen nachhelfen müssen, wie es im Gegensatz dazu auf vielen Versorgungswelten der TSU der Fall ist. Hauptsächlich wird auf Tigris Weizen und Mais angebaut, weiterhin züchtet man hier sowohl einheimisches, als auch von anderen Welten importiertes Schlacht- und Milchvieh.

Aufgrund der herrlichen Natur und des milden Wetters haben sich viele Patrizier und Ritter auf Tigris einen Landsitz zugelegt. Es existieren etwa 200, stellenweise festungsartig ausgebaute Villen außerhalb der Ansiedlungen, welche, solange der Herr des Hauses auf anderen Welten seinen Geschäften nachgeht, von Hausdienern oder vertrauenswürdigen Sklaven verwaltet werden.

Das Angebot an Spielcasinos ist auf Tigris im Vergleich zu Thai-Pan mäßig, Touristen kommen eher aufgrund der Jagd- und Erholungsmöglichkeiten. Entsprechende Buchungen können schon auf der Orbitalstation *Proserpina* vorgenommen werden.

### Klima

Das Wetter auf Tigris ist angenehm mild und neigt selten zu extremen Temperaturen. Im Schnitt regnet es alle zwei Tage für mehrere Stunden, ansonsten ist es zumeist sonnig und trocken. In den Herbstmonaten (Anfang des achten bis Anfang des zehnten Monats) kommen zuweilen heftige (bis *STK* 70) Stürme auf. Auch der kurze Winter (Anfang des zehnten bis Mitte des ersten Monats) bringt schlechteres Wetter in Form von Schneefällen (hauptsächlich in den Höhenlagen) mit sich.

*Bitte beachten Sie, daß einige Sitten und Gebräuche hier anders sind, als bei Ihnen zu Hause. Bitte verhalten Sie sich gesittet und geben Sie keinen Grund für mögliche Provokationen der ansässigen Bevölkerung.*

*Informationsdatei für Touristen*



#### Landschaft, Flora

Tigris wird hauptsächlich von Savannen und Gebirgen geprägt. Viele Flüsse und Seen durchziehen die beschauliche Landschaft, ein riesiger Ozean nimmt etwa 70 % der gesamten Planetenoberfläche ein.

Die meisten einheimischen Pflanzen konnten von den Kolonisten zur Nahrungs- und Rohstoffgewinnung kultiviert werden. Es gibt jedoch einige extrem aggressive Gewächse, von denen unten zwei Beispiele aufgeführt sind. Die Liste kann vom Spielleiter nach Belieben erweitert werden.

*Noch dieser  
Berg, dann  
haben wir es.*

*Hulsa Goresch,  
Tourist*

#### Lungenspore:

Es handelt sich um einen gefährlichen Parasiten, der sich in der Lunge einnistet und in manchen Fällen zum Tode führt. Er wird von unscheinbaren Pilzen erzeugt, die in der Nähe von Flüssen wachsen und bei hoher Luftfeuchtigkeit ihre Sporen ausstoßen.

Hält sich ein Abenteurer nach einem Regenfall ohne Filtermaske oder geschlossene Schutzkleidung in der Nähe eines Flusses in der Savanne auf, so besteht eine 5 % Chance, daß er sich infiziert. Nach fünf Tagen zeigt sich ein leichter Husten, der sich binnen 24 Stunden zu kontinu-

*Niedliche  
Tierchen. Die  
erinnern mich an  
meinen Dackel  
Waldi.*

*Erna Kahlke (†),  
Touristin*

*Wenn das so  
weitergeht, ist der  
Blutbeutler  
demnächst auf der  
Liste der bedroh-  
ten Tierarten.*

*Guido Ramolla,  
Greenshield*

# ACHTUNG



**DIESES TIER IST EIN BLUTBEUTLER.  
NÄHERN SIE SICH IHM AUF GAR KEINEN FALL.  
SUCHEN SIE EINEN GESCHLOSSENEN RAUM AUF  
UND VERSTÄNDIGEN SIE DIE BEHÖRDEN.**

**IMPERIALER SENAT · THAI-PAN**



ierlichen Lungenkrämpfen ausweitet. Wird die Infektion während dieser Zeit nicht behandelt, so muß der Abenteurer pro Tag eine *KON-Probe* bestehen, um nicht qualvoll zu ersticken. Wird die Infektion erst nach Ablauf der vierundzwanzig Stunden behandelt, so erhält der behandelnde Med-Tech einen Modifikator von +15 auf seine Fertigkeitsprobe. Nach erfolgreicher Behandlung dauert es bis zur Genesung noch 1W4+1 Tage. Während der Krankheit erleidet der Betroffene einen Modifikator von +20 auf alle körperlichen Aktivitäten.

#### Killerkaktus:

Zuweilen findet man in den Savannen Kakteenwälder vor. Die meisten sind harmlos, zuweilen verbirgt sich jedoch ein gefährlicher Killerkaktus unter ihnen. Seine Wurzeln nähren sich von den Absonderungen verwesender Körper, und sie haben ständig Appetit. Nähert sich ein Lebewesen dem niederträchtigen Gemüse auf mehr als 15 Meter, so verschießt es pro Phase 2W8 Giftstacheln. Diese bestehen aus einem kristallinen Material und haben die unangenehme Eigenschaft, sich in Sekundenschnelle durch die meisten bekannten Materialien zu ätzen. Pro Treffer besteht bei gepanzerten Charakteren eine 50 % Chance, daß der Stachel die Schutzkleidung durchdringt. Das Dreifache des Mindestwertes der Rüstung wird auf den Würfelwurf addiert.

#### Killerkaktus (Trophäenwert 0 EH):

"Wahrnehmung" 50%, "Stachelschuß" 20% (1W20 Stacheln, Schaden Gift STK 60, Tod/2W6 Basis-TP). Basis-TP 10 (keine Verteilung!), Rüstung 2 (ledrige Haut).

#### Fauna

Hunderte von Tierarten sind auf Tigris beheimatet oder von den Kolonisten eingebürgert worden. Im Folgenden sind nur einige Beispiele aufgelistet. Will der Spielleiter eigene Spezies entwickeln, so sollte er sich grob nach dem Vorbild afrikanischer Savannentiere richten. Natürlich können auch völlig fremdartige Wesen entworfen werden.

#### Tigrislöwen:

Angriffe der gefährlichen Tigrislöwen sind für die Bauern eine ständige Plage, zumal die Jagd auf dieses imposante Raubtier nur Patriziern und Rittern gestattet ist. Plebejern und Kleinbürgern droht bei Zuwiderhandlung die Kreuzigung. Gäste des Imperiums können für 35 EH eine auf vierzehn Tage begrenzte Jagdlizenz erwerben, welche das Erlegen oder Einfangen von maximal zwei Tigrislöwen gestattet. Trotz Lizenz bleiben dem Jäger immer noch einige Beschränkungen auferlegt. So dürfen die Tiere

in den Sommermonaten (Anfang des fünften bis Anfang des achten Monats, entspricht Januar bis April TSZ) nur unter Einsatz von Bolzenwaffen, Armbrüsten oder Nahkampfwaffen erlegt werden. Im Herbst (Anfang des achten bis Anfang des zehnten Monats, entspricht April bis Juni TSZ) ist die Jagd nur mit Nahkampfwaffen gestattet. Außerhalb dieser Zeit ist die Jagd verboten und wird für Gäste des Imperiums mit Ausweisung und einer Geldstrafe von 100 EH pro erlegtem Tier, für Patrizier und Ritter mit Standesabstufung bestraft.

Die weitere Beschreibung der Tigrislöwen ist, zusammen mit ihren Spielwerten, dem Kapitel *Das Grauen zwischen den Sternen* im Grundregelwerk zu entnehmen.

#### Blutbeutler:

Dieses gefährliche Beuteltier wird auch als "Landpiranha" bezeichnet. Blutbeutler ähneln auf Dackelformat vergrößerten Ratten und treten in Rudeln von 3W6+5 Tieren auf. Sie sind äußerst gefräßige Fleischfresser, die in der Regel über die Nutztierbestände der Gehöfte herfallen. Bisweilen stürzen sie sich auf Menschen, besonders dann, wenn sie frisches Blut wittern. Das Opfer wird vom Rudel angesprungen und binnen weniger Minuten bis auf die Knochen abgenagt. Selbst der majestätische Tigrislöwe ist vor diesen Killern nicht sicher.

Die Kolonisten auf Tigris versuchen seit jeher, der Plage unter Einsatz von Giften und Fallen Herr zu werden. Die schlaun und widerstandsfähigen Beutler jedoch sind nicht kleinzukriegen und schlagen ihren Jägern ein Schnippchen, um sie bei nächster Gelegenheit zu verzehren. Vigilien und Schwarze Garde setzen gerne im Welpenalter gefangene und abgerichtete Blutbeutler wie Blut- und Wachhunde ein. Sobald ein Beutler losgelassen wird und sich auf sein Opfer stürzt, muß der Halter eine Widerstandsprobe *WIK* gegen 60% bestehen, um ihn zurückzurufen (80%, wenn der Beutler Blut gewittert/geschmeckt hat).

#### Blutbeutler (Trophäenwert 0 EH, lebendes Jungtier 2 EH):

STK 30, GES 60, KON 70, INT 40, "Klettern" 60%, "Schwimmen" 60%, "Springen" (bis zu 3 Meter weit) 50%, "Wahrnehmung" 50%, "Spurenlesen" (Wittern) 70%, "Biß" automatisch gegen angesprungenen Gegner (1W6+3). Basis-TP 10, Rüstung 1 Punkt (Fell), Bewegung 8 Meter/Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1-2 Kopf (6 TP); 3-9 Rumpf (10 TP); 9-10/11-12 linker/rechter Vorderlauf (je 5 TP); 13-15/16-18 linker/rechter Hinterlauf (je 6 TP); 20 Schwanz (3 TP).

Angriff: Das gesamte Rudel sucht sich ein Opfer aus und springt es an. Alle Tiere, deren Attacke

*Aua. Der Kaktus hat auf mich geschossen. Ich ... uahf ...*

*Zora Redneck (†), Touristin*

*Und weiter zum nächsten Picture-Point, meine Herrschaften.*

*Dieter Fernet, Fremdenführer auf Tigris*



Gebt auf. Ihr habt keine Chance.

Tigris Joe in  
"Der Edelstein  
der Borgias"

Ich bin immer da,  
wo das Recht von  
Witwen und  
Waisen mit den  
Füßen getreten  
wird.

Tigris Joe in  
"Der falsche  
Signifer"

Heute ist mein  
Glückstag.

Tigris Joe in  
"Der See der  
Teufelshechte"

gelingen ist, richten automatisch in jeder folgenden Phase 1W6+3 Punkte Schaden an. Da sie sich an Gelenken und anderen Schwachstellen festkrallen/verbeißen, schützt Rüstung nur mit ihrem Mindestwert. Blutbeutler lassen erst vom Angriff ab, wenn ihre TP auf 0 gesunken sind, da sie sich in einer Art Bluttausch befinden. Angriffe auf festgebissene/verkrallte Tiere dieser Gattung erhalten einen speziellen Modifikator von -20, mißglückt der Angriff dennoch, so muß der Angreifer einen weiteren, unmodifizierten Angriffswurf durchführen. Gelingt dieser, so hat er statt des Beutlers versehentlich das Opfer getroffen.

#### Teufelshecht:

In Flüssen und Seen treibt der Teufelshecht, ein bis zu 1,5 Meter Länge erreichender Raubfisch, sein Unwesen. Er jagt allein und ernährt sich normalerweise von kleineren Fischen und Amphibien. Betritt ein Charakter das Wasser, so besteht pro fünf Minuten eine 5 % Chance, daß er von einem Teufelshecht bemerkt und attackiert wird.

Will ein Charakter einen Teufelshecht angeln, so muß er zunächst einen geeigneten Köder in Form eines kleinen Fisches oder Tiers an den Haken befestigen. Der Hecht bevorzugt lebende Beute, tote Köder reduzieren die Bißchance auf die Hälfte.

Pro 10 Minuten besteht eine kumulative Chance von 2 %, daß ein Teufelshecht anbeißt (maximal 40 %). Sobald er am Haken hängt, muß der Fischer die STK des Hechts mit einer Widerstandsprobe überwinden. Mißlingt die Probe, so können maximal zwei weitere Versuche unternommen werden, bevor sich das Opfer vom Haken befreit. Außerdem muß dem Angler, falls er nicht ausdrücklich Sicherheitsmaßnahmen ergriffen hat, eine GES-Probe gelingen, um nicht ins Wasser gezogen zu werden, wo ihn der wütende Hecht sofort wie ein Berserker attackiert.

#### Teufelshecht (Trophäenwert 3 EH):

STK 60, GES 80, KON 50, INT 35, "Schwimmen" 96%, "Spurenlesen" (Bewegungen orten) 60%, "Biß" 60% (1W4+3). Basis-TP 11, Rüstung 1 Punkt (Schuppen), Bewegung 8 Meter/Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1-4 Kopf (9 TP), 5-16 Körper (11 TP), 17-20 Schwanzflosse (7 TP).

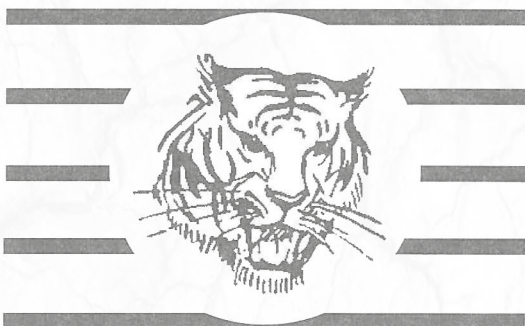
Angriff: Auch diese schlaunen Räuber suchen sich für ihren Angriff Schwachstellen in der Schutzkleidung des Opfers, so daß diese nur mit ihrem Mindestwert schützt. Sie haben jedoch nicht die penetrante Blutgier der Blutbeutler zueigen und flüchten, wenn ihre Basis-TP auf 4 oder weniger gesunken sind.

#### Die Städte

Mit Ausnahme von Safaris auf Tigrislöwen während der Jagdsaison hat diese Welt sensations-süchtigen Gästen des Imperiums nur wenig zu bieten (wenn man von den Geschäftsmöglichkeiten in Neu-Ostia absieht), so daß sich die Zahl der Touristen im Rahmen hält. Tigris ist vielmehr der Wunschwohntort der meisten imperialen Bürger. Da diese Welt jedoch von der Regierung aufgrund ihres großen Werts streng geschützt wird, achtet man auch darauf, daß keine Überbesiedlung stattfindet. Wer eine Unterkunft auf Tigris erwerben möchte, muß einen langwierigen und kostspieligen Antrag beim imperialen Senator für das Wohnungswesen stellen. Auch auf dieser Welt ist die Einfuhr von Waffen und Drogen streng verboten, der Besitz von "weichen Drogen" wird jedoch in der Regel toleriert.

#### Kweijang:

Die Hauptstadt von Tigris war von jeher als Wohnparadies geplant. Das Stadtbild ist ausgesprochen ästhetisch und die verschiedenen Stände sind in eigenen Vierteln angesiedelt. Es gibt keine Freihandelszonen in der Stadt, Gäste sind nur als Touristen, nicht jedoch als Geschäftspartner erwünscht. Fabriken und andere Industrieanlagen sucht man hier vergeblich. Läden und Kaufhäuser findet man hauptsächlich auf dem Forum, einer riesigen Einkaufsgalerie, in deren Innenhof regelmäßig Markttage abgehalten werden. Die Zentralbehörde ist in einem wunderschönen, palastartigen Gebäude untergebracht, in dem der Procurator eine eigene Etage für sich bewohnt. Kweijang verfügt über zwei Arenen, von denen eine (ähnlich dem Circus Maximus im terranischen Rom) ausschließlich Wagenrennen vorbehalten ist, sowie über einen prachtvollen, privat betriebenen Jupitertempel und eine allkatholische Kathedrale.



Familienwappen des Filmhelds Tigris Joe. In den im Imperium überaus beliebten Filmen des Regisseurs Mons Ludi tritt der immer braungebrannte und durchtrainierte Held auf. Bisher sind 11 verschiedene Filme erschienen. Der neueste Film kommt in diesen Tagen in die Holo-Kinos: Tigris Joe jagt die schwarzen Haruspices.





*Wir kämpfen für  
die ehrlichen  
Werte des Imperi-  
ums.*

*Tigris Joe in  
"Die sieben  
goldenen Leguane"*

*Das ist die  
Lösung aller  
Probleme.*

*Tigris Joe in  
"Der letzte  
Prophet"*

Die Polizeipräsenz ist auf Tigris in den Wohngebieten der Patrizier und Ritter stark, während in den Gebieten der unteren Schichten nur selten patrouilliert wird. Diese Tatsache hat dazu geführt, daß viele Hausgemeinschaften in plebejischen und kleinbürgerlichen Gebieten private Schutzdienste engagieren, welche die Anwohner vor Übergriffen durch Banden und Einzelkriminelle schützen sollen. Einige Gangs haben es nämlich auf Tigris zu einem gewissen Wohlstand gebracht, der es ihnen ermöglicht hat, die zuständigen Behörden mit regelmäßigen Geld- und Sachgeschenken zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Der illegale Drogenhandel blüht und wenn die entsprechenden Gebühren entrichtet worden sind, nehmen die Vigilien kaum Notiz davon.

#### Neu-Ostia:

Im Gegensatz zu Kweijang gibt es in Neu-Ostia im Raumhafenbereich eine riesige Freihandelszone, in der Agenten aus der TSU und den unabhängigen Kolonien unter anderem Ernteüberschüsse erwerben können, die nicht auf den anderen Welten des Imperiums benötigt werden. Direkt im Anschluß zur Freihandelszone liegt das riesige Forum, auf dem Waren aller Art angeboten werden. Durch die für einen imperialen Planeten starke Bandenpräsenz lassen sich hier auch illegale Güter erwerben. In Neu-Ostia ist auch die Industrie von Tigris angesiedelt. Trotzdem handelt es sich immer noch um eine schöne und reizvolle Stadt, die über eine eigene Arena und große Hotelkomplexe (zur Unterbringung der Handlungsreisenden) verfügt. Es gibt hier viele Agenturen, die Safari- und Erlebnisreisen anbieten. Auch öffentliche Badehäuser und Bordelle sowie Diskotheken, Kinos und Tavernen finden sich im Überfluß. Die Casinos *Crossroads*, *Glücksrad* und *Moby Dick* bieten genug Möglichkeiten, den gerade erwirtschafteten Gewinn wieder zu verjubeln. Neu-Ostias Nachtleben gilt unter Händlern von außerhalb des Imperiums als Geheimtip.

Wo der Handel blüht, blüht auch das Verbrechen. Die Vigilien sind zwar bemüht, ein Maximum an Sicherheit zu garantieren, die meisten von ihnen sind jedoch auch einem Bestechungsgeld gegenüber nicht abgeneigt, so daß schon mancher Reisende quasi unter den Augen des Gesetzes um sein ganzes Hab und Gut gebracht worden ist.

#### Botschaften

Als einzige der Nationen, mit denen das Imperium diplomatische Beziehungen unterhält, hat die unabhängige Kolonie *Tiefurt Handelswerft* eine Botschaft in Neu-Ostia gegründet, wohl-

wissend, daß ein Großteil des imperialen Außenhandels über diese Stadt abgewickelt wird. In einer prächtigen Villa nahe des Forums residiert die zweiundvierzigjährige Botschafterin Jaqueline van Eyten mit siebenundachtzig weiteren Tiefurtern und einer Garde aus 30 Elitesoldaten der Planetengarde ihres Heimatplaneten, von denen sie vier auf Schritt und Tritt begleiten. Frau van Eyten ist eine ausgefuchste Geschäftemacherin, die ihre hohe Position kräftig mißbraucht, um in ihre eigene Tasche zu wirtschaften, was auf Tiefurt jedoch niemanden sonderlich stört.

### 3. Randstation Sentinel

Die Randstation des Systems ist keinesfalls mit dem prächtigen Freehaven (Thai-Pan) zu vergleichen. Zwar gibt es hier für gestreifte Reisende genügend Möglichkeiten zur Entspannung, wer jedoch Exzesse und übermäßigen Luxus erwartet, wird enttäuscht. Die Sicherheitsmaßnahmen sind streng, werden jedoch von den zuständigen Beamten gegen ein entsprechendes Geldgeschenk zuweilen äußerst großzügig ausgelegt. Nichtsdestotrotz werden Unruhestifter und Gewalttäter nicht geduldet.

#### Abmessungen

Diskusförmig, 180 Meter Durchmesser, 70 Meter Höhe (im Zentrum).

#### Besatzung

600 Mann Festpersonal (zuzüglich 100 Sicherheitskräfte), bis zu 7.500 Durchreisende sind täglich möglich.

#### Bewaffnung

6 Fächerlaser (*Ortega "Tango 2000"*), 4 Ionenkanonen (*Siegel SIK II*), 10 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

#### Dockplätze

35 Trockendocks, 150 Anlegestellen.

#### Laesum

Der offizielle Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), verschwiegene Stammkunden können bis zu 8 Einheiten erwerben. Die Preise liegen zwischen 2 EH und 3,5 EH pro 100 Gramm (saisonbedingt).

#### Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (mittel), Badehäuser (billig), Bordelle (mittel), Drogen (nur "weiche", teuer), Hyperfunk (teuer), Kleidung (mittel), Lebensmittel (billig), Medizin (teuer), Passagen (mittel), Pharma-Artikel (mittel), Rauschmittel (teuer), Schiffswartung (mittel), Technik (sehr teuer), Unterhaltung (teuer), Werkzeug (mittel).



Bitte identifizieren Sie sich. Sie fliegen in den Kontrollbereich der Randstation Sentinel.

Fluglotse auf Randstation Sentinel

Schatz, sieh mal. Dort ist der Duty-Free-Shop. Ich muß unbedingt nach diesem aufregenden Duftwasser sehen.

Olga Olschewski, Touristin

Ich liebe Randstationen.

Randolf Scott

#### Sicherheitsbestimmungen

Das Tragen von Waffen und Sprengstoffen aller Art ist auf Sentinel verboten, Zuwiderhandlungen werden mit hohen Geldbußen (bis 100 EH) und Ausweisung (Gäste des Imperiums) bzw. Zwangsarbeit (Plebejer, Kleinbürger) bestraft.

#### Wachflotte

5 Aufklärer, 1 Fernaufklärer, 20 Jäger, 2 Kreuzer (leicht), 2 Kreuzer (schwer), 6 Zerstörer.

#### Zollrecht

Einfuhrverbot von Drogen und Waffen aller Art, solche Artikel müssen in den Schiffen gelassen oder gegen 0,1 EH Tagesgebühr beim Zoll hinterlegt werden. Ausfuhrverbot von Tigrislöwen und Trophäen außerhalb der Jagdsaison, innerhalb der Jagdsaison bei Vorlage eines gültigen Jagdscheins maximal 2 Tiere/Trophäen. Die Bestechungsgelder für Umgehungen des strengen Einfuhrverbots liegen, je nach Schwere des einzelnen Falls, zwischen 5 und 20 EH. Spezielle Preisbedingungen für Gäste des Imperiums, vgl. *Lexikon des Imperiums*, *Zollrecht*.

## IX. Epsilon Ceti

### 1. Systemdaten

System Epsilon Ceti (Nr. 46)  
Rote/weiße Doppelsonne der Klasse M/F, 7 Planeten, ca. 150 Planetoiden, Randstation *Guardian*.

#### Epsilon Ceti I

Kochende Felswelt mit Eisenkern ohne Atmosphäre. Keine Monde.

#### Epsilon Ceti II

Heiße Felswelt mit Eisenkern, Kohlendioxyd-/Schwefeldioxyd-/Stickstoffatmosphäre. Ein atmosphärenloser Mond.

#### Epsilon Ceti III (Hell's Kitchen)

Felswelt, heiß, atembare, stark verschmutzte und teilweise explosiv reagierende Atmosphäre, karge Fauna und Flora, Schwerkraft 1,1 G, Justizlevel 3 (Wohngebiete) oder 1 (Freihandelszonen), Orbitalstation *Last Chance*.

Hauptstadt Hell City (1,5 Millionen Einwohner, davon ca. 1.250.000 Kleinbürger und Gäste des Imperiums), 5 kleinere Ansiedlungen mit insgesamt 280.000 Einwohnern.

Durchschnittlich 12 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 360 planetarische Tage (10 Monate zu 36 Tagen). Temperaturen am Tag +10° bis +45° Celsius, nachts 0° bis +30° Celsius. Zwei atmosphärenlose Monde (*Demon's Eye* und *Clawfinger*).

#### Epsilon Ceti IV

Gasriese vom Saturntyp. 6 Monde, einer davon mit giftiger Atmosphäre.

#### Epsilon Ceti V

Gasriese vom Jupitertyp. 12 Monde, drei davon mit giftiger Atmosphäre. Mond 7 wird terraformt, voraussichtlicher Abschluß der Arbeiten 2255.

#### Epsilon Ceti VI

Felswelt mit dünner Stickstoff-/Methanatmosphäre. 5 atmosphärenlose Monde.

#### Epsilon Ceti VII

Eisplanet mit kleinem Gesteinskern. Dünne Methanatmosphäre. 3 tote Monde.

#### Planetoid EC 127 (Devil's Bathroom)

Fels-/Minenwelt, keine Atmosphäre, Schwerkraft 0,4 G, Justizlevel 4, Orbitalstation *Drachenhof*.

Zwei Kuppelstädte (*Lucifer's Realm* und *Geheenna*, je 20.000 Einwohner), Kaserne der IX. Legion (7.500 Soldaten und Hilfskräfte).

Durchschnittlich 8 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 3.115 planetarische Tage. Temperaturen stark schwankend, keine Überlebenschancen ohne klimatisierte Druckanzüge.

### 2. Hell's Kitchen

Im Gegensatz zu Mings anderen Welten ist Hell's Kitchen ein dreckiges, verkommenes Rattenloch, in dessen Freihandelszonen Mord und Totschlag an der Tagesordnung sind. Ein Sprichwort sagt: "*Hell's Kitchen ist selbst dem Teufel zu schlimm*." Das ist stark untertrieben.

Aber Hell's Kitchen verfügt über immense Vorkommen von Uran, Silber, Quecksilber und – vor allem – Raffinerien, in denen aus laesumhaltigem Platin von Devil's Bathroom Antriebslaesum hergestellt wird. Das macht den Planeten zu Chengs wertvollstem Besitz, den er mit einem ausgeklügelten Sicherheitssystem überwacht.

Aufgrund der ständig aufgeladenen Atmosphäre sind Funksprüche nur über Distanzen bis zu zwei Kilometern möglich, lediglich die Hochleistungssender auf dem Raumhafen haben eine größere Reichweite (im Idealfall bis zur Orbitalstation *Last Chance*), welche jedoch auch nicht immer gewährleistet ist.

#### Klima

Die Luft auf Hell's Kitchen ist das ganze Jahr über heiß und stickig. Jahreszeiten gibt es nicht, die Doppelsonne Epsilon Ceti sorgt dafür, daß es das ganze Jahr über gleichermaßen unangenehm ist. Wasser findet sich in Tiefen ab 80





Metern, vom Genuß der Flüssigkeit aus den nach zuweilen auftretenden, sauren Regenfällen entstehenden Tümpeln und Bächen ist aufgrund des starken Verschmutzungsgrads des Planeten abzuraten.

#### Landschaft, Flora

Karge Felseinöden kennzeichnen das Gesicht von Hell's Kitchen außerhalb der Ansiedlungen. Wer sich in dieser Wüste verirrt, ist verloren, sofern er nicht über größere Wasservorräte und eine Menge Geduld verfügt.

Außer einer einheimischen, äußerst widerstandsfähigen Agavenart wachsen hier nur Trockenmoos und eine Anzahl von Steinflechten. Nahrungsmittel können nur in speziellen, hermetisch abgeschlossenen Gewächshäusern gezüchtet werden. Ansonsten ist der Planet von Fleisch- und Getreidelieferungen aus Tigris abhängig.

#### Fauna

Der ökologische Kreislauf auf Hell's Kitchen ist denkbar einfach. Es existieren etwa zwanzig verschiedene, aassessende Insektenarten. Diese bilden die einzige Nahrungsquelle einer Gruppe von fünf kleineren Echsenarten, welche wiederum einer größeren Gattung, den Felsenwaranen, als Speise dienen. Die Felsenwarane haben keine natürlichen Feinde, ihr Brutzyklus ist jedoch äußerst schwerfällig und sorgt dafür, daß ihre Zahl nicht Überhand nimmt. Die starke Verschmutzung durch die imperialen Siedler scheint den Tieren bisher noch nichts ausgemacht zu haben, besorgte Ökologen warnen jedoch vor den Langzeitfolgen, welche nach vorsichtigen Prognosen innerhalb von zehn Jahren zur völligen Vernichtung der planetarischen Fauna führen können.

#### Die Städte

Hell City ist die einzige nennenswerte Stadt auf Hell's Kitchen. Die übrigen Ansiedlungen bestehen aus Minen- und Raffineriearbeiterlagern, die sich mit eigenen Gewächshäusern und tiefgebohrten Brunnen leidlich selbst versorgen können und die Hauptstadt für gewöhnlich meiden.

#### Hell City:

Bei Hell's Kitchens Hauptstadt handelt es sich um die größte Freihandelszone des Imperiums. Schon früh begannen die Imperatoren hier mit einem seltsamen politischen Experiment, das in den Reihen der Senatoren seit jeher für heftige Diskussionen gesorgt hat: Man ermunterte den Abschaum der terranischen Staatenunion, sich hier eine neue Existenz aufzubauen und gewährte dabei auch vielen zwielichtigen Händlern nahezu unbegrenzte Freihandelslizenzen.

Im gleichen Atemzug wurde der Justizlevel auf einem so niedrigen Niveau gehalten, daß jeder Geschäftsmann darauf angewiesen war, private Söldner zum Schutz seines Lebens und seiner Ware anzuheuern. Mittlerweile bestehen etwa 85 % der Bevölkerung aus in der TSU strafrechtlich verfolgten Verbrechern jeder Größenordnung.

Warum das Ganze? Nun, nach der Theorie der Verantwortlichen kann sich keiner der hier Angesiedelten eine Landungsoperation seitens der Terranischen Staatenunion leisten, was dazu führt, daß dem Imperium zum Schutz der in diesem System beheimateten Minen und Raffinerien neben den regulären Truppen ein riesiges, kostenloses Heer von Söldnern und Schwerverbrechern zur Verfügung steht, das feindliche Aggressoren mit einer Verzweiflung bekämpfen würde, zu der ein einfacher Soldat kaum fähig wäre. Ob diese Rechnung eines Tages aufgehen wird, sei dahingestellt. Tatsache ist, daß Hell City eine der gefährlichsten Städte der menschlich besiedelten Galaxis darstellt. Die meisten imperialen Bürger würden liebend gern den Planeten verlassen und eine Wohnung auf Thai-Pan oder gar Tigris beziehen. Leider erhalten nur die wenigsten von ihnen eine Genehmigung zum Umzug...

Weitere Informationen über Hell City entnehmen Sie bitte dem Abenteuer *Blut und Tränen* (ab Seite 12). Auf Seite 36 ist eine Karte abgebildet, die den größten Teil der Freihandelszone dieser Stadt zeigt.

#### Die Raffinerien

2.000 Kilometer von Hell City entfernt liegen die Raffinerieanlagen des Planeten. Sie haben einen eigenen Raumhafen und sind durch starke Wachanlagen geschützt. Die Artilleriestellungen neben dem Raumhafen eröffnen gnadenlos das Feuer auf jedes Schiff, welches sich ohne Landeerlaubnis den Anlagen nähert. Hier sind etwa 30.000 Arbeiter in ständig wechselnden Schichten beschäftigt, da die riesigen Maschinen niemals stillstehen dürfen. Die Raffinerien auf Hell's Kitchen stellen einen eindeutigen Verstoß gegen das Kolonialabkommen mit der TSU dar, da hier wesentlich mehr als die zum Gebrauch innerhalb des Imperiums benötigte Menge an Antriebslaesum raffiniert wird. Leider (oder zum Glück – je nach Standpunkt) scheint es innerhalb des terranischen Außenministeriums undichte Stellen zu geben, so daß bislang jede Inspektionsgruppe aufgrund geschickter Täuschungsmanöver unverrichteter Dinge wieder abziehen mußte.

### **3. Devil's Bathroom**

Dieser riesige Planetoid birgt den größten Schatz des Imperiums – einen Kern aus stark laesum-

*Die Daten der Luftwerte haben gerade die Smogstufe 17 überschritten. Wenn jetzt etwas passiert, fliegt ganz Hell City in die Luft.*

*Uwe Flavius, Atmosphärenkontrolle, Hell's Kitchen*

*I'm singing in the pain, i'm dancing in the pain...*

*Tic Chavez*



*Dieser ganze  
synthetische  
Scheißkram  
weicht den  
Minenarbeitern  
die Birne auf.  
Und wir haben  
dann den Ärger  
und können die  
Scherben  
zusammen-  
klauen.*

*Ishar Romus,  
Vigil*

haltigem Platin. Devil's Bathroom wird ständig von starken Flottenverbänden geschützt, außerdem ist eine komplette Legion der Schwarzen Garde für den Schutz des Planetoiden und der Orbitalstation *Drachenhort* zuständig. Die Legionäre versuchen wacker, die illegalen Drogenlieferungen an die Minenarbeiter zu unterbinden und wehe dem Schiff, das Vorräte illegaler Substanzen mit sich führt. Es obliegt der Verantwortung des Kapitäns, seine Fracht sauber zu halten. Auch wenn es die Schuld eines Besatzungsmitglieds oder Passagiers ist – der Kapitän begleitet den Drogenschmuggler in die Arena! Trotz dieser harten Maßnahmen gelangen auf undurchsichtigen Wegen ständig weiche und harte Drogen auf den Planetoiden, nicht selten durch die Mithilfe hoher Beamter und Offiziere.

#### Klima

Da Devil's Bathroom nicht über eine Atmosphäre verfügt, schwanken die Temperaturen, je nach Stand zur Sonne, zwischen extrem kalt und höllisch heiß. Außerhalb der Kuppelstädte und der versiegelten Minen ist das Überleben

nur in hermetisch abgeschlossenen Druckanzügen möglich.

#### Landschaft

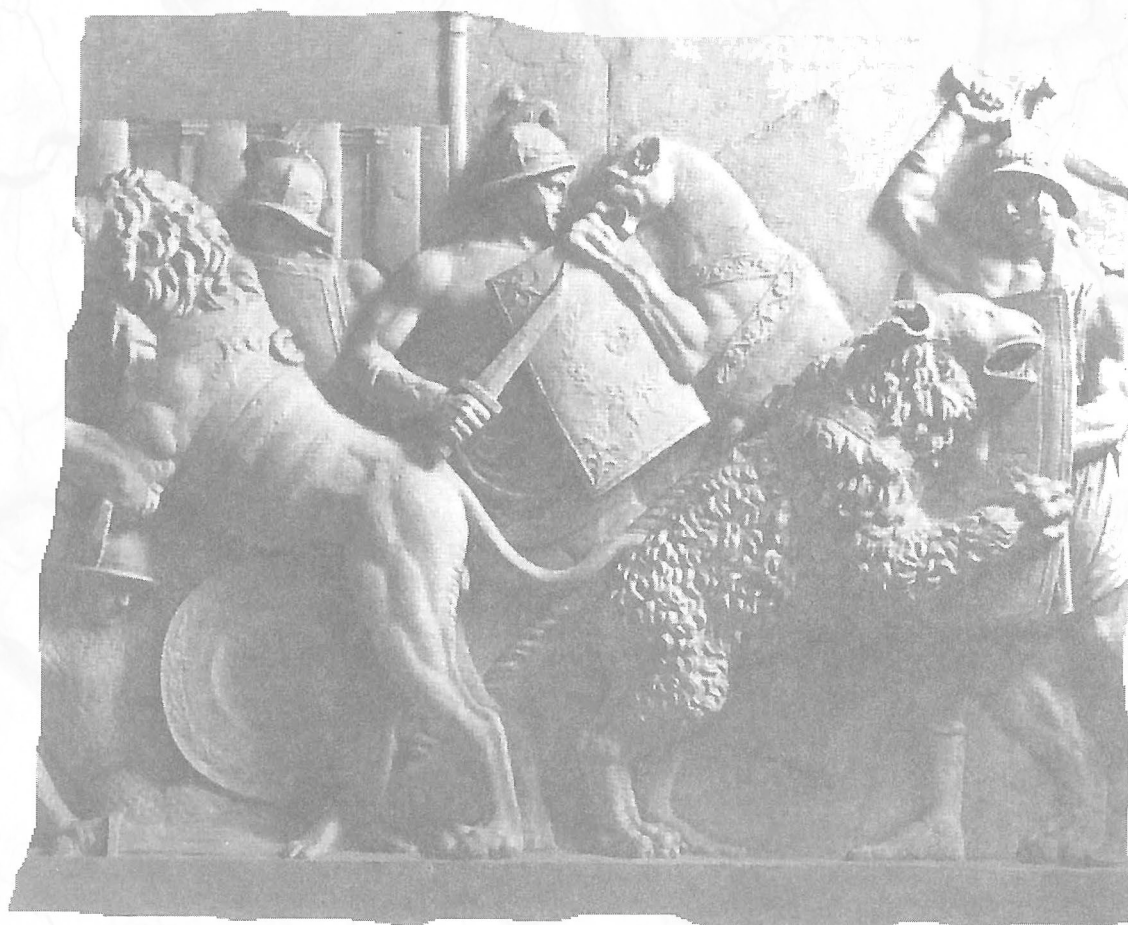
Durch seine fehlende Atmosphäre ist der Planetoid den Gewalten des Alls schutzlos ausgeliefert. Die steinige Oberfläche ist von Tausenden von Kratern überzogen, von denen der Größte (*Ätna*) einen Durchmesser von einhundertzwanzig Kilometern und eine Tiefe von vier Kilometern hat.

#### Die Städte

Die beiden auf Devil's Bathroom errichteten Kuppelstädte liegen bestmöglich geschützt in Gebirgswäldern eingebettet. In ihnen leben die Minenarbeiter (manchmal mitsamt ihren Familien) sowie die für den Betrieb nötigen Handels- und Dienstleistungsunternehmen. Prostituierte sind hier gerne gesehen, ihre Anreise wird sogar staatlich gefördert. Ein großes Problem der Behörden ist das stellenweise große Gewaltpotential unter den Minenarbeitern, die durch die harte Arbeit und die unangenehmen Lebensbedingungen äußerst gereizt sind. Alkohol- und

*Beachten Sie bitte  
auf der rechten  
Seite die kunst-  
vollen Reliefs, die  
unsere Arena  
schmücken.  
Gleich sehen Sie  
auf der linken  
Seite das ehemali-  
ge Wohnhaus  
von Guiseppe  
Palazzo. Dieser  
hochrangige  
Offizier wurde  
vor etlichen  
Jahren dem  
Henker überge-  
ben, weil er  
Hochverrat  
beging.  
Etwas weiter links  
sehen Sie . . .*

*Olly Jasper,  
Fremdenführer  
auf Thai-Pan*



*Die Ming-Familie hat in den zurückliegenden Jahren immer streng darauf geachtet, daß die Bauvorschriften der Neubauten römische Elemente enthalten. Kunstvolle Reliefs und Mosaik aus Pseudo-Marmor oder gefärbtem Preß-Beton werden überall eingesetzt. Die alte terranische Geschichte wird auf diese Weise kunstvoll in Szene gesetzt. In diesem Fall sind Gladiatoren im Kampf mit wilden Tieren abgebildet.*





Drogenexzesse sowie Schlägereien unter den Mitgliedern verschiedener Schichten sind an der Tagesordnung. Man munkelt, die Ming-Labors seien dabei, eine Droge zu entwickeln, welche bei gleichzeitiger Steigerung der Leistungsfähigkeit den Aggressionstrieb stark herabsetzen soll.

Lucifer's Realm und Gehenna liegen vierhundert Kilometer voneinander entfernt. Die Städte sind jedoch durch ein unterirdisches Bahnsystem miteinander verbunden, das diese Distanz innerhalb von 45 Minuten überbrückt.

#### Lucifer's Realm:

Dies ist die offizielle Hauptstadt des Planetoiden und gleichzeitig Sitz des Procurators. Außer den Unterkünften der Arbeiter verfügt sie über eine kleine Arena, mehrere Spielhöhlen, eine Zentralbehörde (in der sich auch die Residenz des Procurators befindet) und eine Vielzahl von Tavernen und Bordellen, in denen die geschickten Damen und Herren des horizontalen Gewerbes den Minenarbeitern ihren sauer verdienten Schichtlohn aus der Tasche ziehen. In einem eigenen Sektor der Stadt lagert die erste bis dritte Cohorte der auf Devil's Bathroom stationierten Legion.

#### Gehenna:

Von der Struktur her unterscheidet sich Gehenna nicht sonderlich von Lucifer's Realm. Die Zentralbehörde ist kleiner und die Stadt verfügt über keine eigene Arena. Die vierte bis siebte Cohorte lagert in eigenen Unterkünften am Stadtrand.

#### Die Minen

Die auf Devil's Bathroom stationierten Legionäre bewachen die Minen in wechselnden Schichten. Jeder Diebstahlversuch wird mit dem Tod in der Arena bestraft. Ein Laesumdieb kann nicht begnadigt werden, auch wenn er siegreich kämpft. Er wird solange in den Kampf geschickt, bis ihn sein Schicksal ereilt. Die Arbeiter schuften in ihren hermetisch abgeschlossenen Schutzanzügen in fünf-Stunden-Schichten, anschließend haben sie 18 Stunden Freizeit. Trotz der langen Pausen passieren aus Unachtsamkeit immer wieder schreckliche Unfälle. Menschliches Versagen muß jedoch in Kauf genommen werden, da kein Computer in der Nähe solcher Mengen Laesums seinen Dienst störungsfrei versehen könnte.

### 4. Randstation Guardian

Die mit Abstand verkommenste Station des Imperiums befindet sich am Rand des Epsilon Ceti Systems. Außer einigen Bordellen und Tavernen hat Guardian dem Reisenden nichts zu bieten. Die Kontrollen der Sicherheitskräfte

unterscheiden sich hier je nach Reiseziel gewaltig. Schiffe, die nach Devil's Bathroom unterwegs sind, werden peinlich genau auf Drogen und Waffen aller Art hin untersucht. Reisenden in Richtung Hell's Kitchen ist lediglich die Einfuhr von Explosivstoffen und gefährlichen Chemikalien untersagt.

#### Abmessungen

Diskusförmig, 110 Meter Durchmesser, 60 Meter Höhe (im Zentrum).

#### Besatzung

580 Mann Festpersonal (davon 150 Sicherheitskräfte), bis zu 6.000 Durchreisende möglich.

#### Bewaffnung

8 Fächerlaser (*Ortega* "Tango 2000"), 6 Ionenkanonen (*Siegel* SIK II), 18 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

#### Dockplätze

35 Trockendocks, 160 Anlegestellen.

#### Laesum

Der offizielle Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), verschwiegene Stammkunden können bis zu 10 Einheiten erwerben. Die Preise liegen zwischen 3 EH und 4 EH pro 100 Gramm (saisonbedingt).

#### Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (teuer), Bordelle (teuer), Computer und Zubehör (teuer), Drogen (nur "weiche", teuer), Hyperfunk (teuer), Kleidung (teuer), Lebensmittel (teuer), Medizin (teuer), Passagen (mittel), Rauschmittel (teuer), Schiffswartung (mittel), Technik (sehr teuer), Unterhaltung (mittel), Waffen und Zubehör außer Explosivstoffen (sehr teuer), Werkzeug (teuer).

#### Sicherheitsbestimmungen

Das Transportieren von Sprengstoffen aller Art ist auf Guardian verboten, Zuwiderhandlungen werden mit Geldbuße (bis 100 EH) und Ausweisung (Gäste des Imperiums) bzw. Zwangsarbeit (Plebejer, Kleinbürger) bestraft.

#### Wachflotte

10 Aufklärer, 2 Fernaufklärer, 20 Jäger, 5 Kreuzer (leicht), 1 Kreuzer (schwer), 6 Zerstörer.

#### Zollrecht

Einfuhrverbot von Explosivstoffen und gefährlichen Chemikalien aller Art, solche Artikel müssen in den Schiffen gelassen oder gegen 0,1 EH Tagesgebühr beim Zoll hinterlegt werden. Spezielle Preisbedingungen für Gäste des Imperiums, vgl. *Lexikon des Imperiums*, Zollrecht.

*Flavius, Flavius,  
redde Legiones!  
(Flavius, Flavius,  
gib mir meine  
Legionen wieder!)*

*Cheng Lao Ming  
zum Legaten  
Flavius von  
Schneider nach  
dem Debakel auf  
Hanse (2240)*

*Jetzt bin ich  
sicher. Hier ist  
die Hölle.*

*Tic Chavez*



## X. Das Lexikon des Imperiums

Die folgenden Stichworte sollen dem Spielleiter und den Spielern helfen, sich vor dem Hintergrund des Imperiums zurechtzufinden und den Spielsitzungen mehr Würze zu verleihen. Diese Informationen sind jedem Bürger des Imperiums bekannt. Steht hinter einem Eintrag das Kürzel "MdS" (Mitglied des Senats), so bedeutet dies, daß nur Senatoren den betreffenden Posten/das betreffende Amt bekleiden können.

Cheng wird platzen, unter Garantie.

Private Clark

### A

#### Ädil

1. Wachädil: Polizeioffizier, der mindestens vom Ritterstand sein muß.
2. Zivilädil: Kriminalbeamter, der mindestens vom Plebejerstand sein muß.
3. Hilfsädil: Assistent eines Zivilädils, der, wenn er sich bewährt, eine vollwertige Ausbildung zum selbigen erhalten kann.

► Vigil

#### Arbiter

Plural: Arbitri; von einem ► Princeps ernannter Richter, der bei Verhandlungen gegen ► Plebejer, ► Kleinbürger, ► Sklaven und ► Gäste des Imperiums den Vorsitz führt. Die bis zu 10 Arbitri einer Gemeinde haben ihren Sitz in der lokalen ► Zentralbehörde.

Alle Männer auf die Kampfpositionen.

Marcus Dreidan, Armorum Custos der "Claw"

#### Arena

Öffentliches Gebäude zur Veranstaltung von ► Gladiatorenspielen. Arenen liegen meist im Stadtzentrum und sind römisch-antiken Vorbildern nachempfunden.

#### Armorum Custos

Waffenmeister auf einem Schiff der ► Raumflotte. Der A. sorgt dafür, daß sämtliche Waffen, die dem Schiff Strukturschaden zufügen können, während des Fluges unter Verschuß gehalten werden. Vom Dienstgrad und der Besoldung ist er einem ► Cornices gleich und gehört zu den ► Immunes.

Jupiter ist mein Zeuge.

Frank Brodie

#### Augur

Priester eines ► polytheistischen Tempels, welcher Naturereignisse und ähnliche Omen deutet. Weissagungen der Auguren werden von vielen Gläubigen, besonders unter den ► Patriziern, sehr ernst genommen.  
► Götter; Haruspex

#### Aureus

Antike römische Goldmünze, im Söldner- und Killerjargon die Bezeichnung für einen reichen Auftraggeber, der aus Gründen der Vertrau-

lichkeit auch meistens so angesprochen wird ("Guten Tag, Patrizier Aureus. Womit können wir dienen?").

#### Ausbildungsenturie

Einheit der ► Schwarzen Garde, in der ► Milites unter der Leitung erfahrener Veteranen auf ihren Dienst vorbereitet werden. Die Ausbildung ist sehr hart und dauert mindestens 4 Monate. Die Mitglieder der A. lernen unter anderem den ordnungsgemäßen Einsatz ihrer Waffen, medizinische Grundkenntnisse sowie das Ausheben von Schützengraben und die Errichtung von ► Feldlagern.

### B

#### Bacchanalien

Schreckliche Orgien, in denen sich Bürger jeden Standes unter der Anleitung verrückter Priester (*Bacchantinnen* und *Bacchanten*) im Schutz der Dunkelheit entlegener Kellergewölbe den abscheulichsten Perversionen hingeben. Ein Novize der B. muß bei seiner Initiation dem Priester einen Treueeid schwören, der mit grausamen Akten der Selbsterniedrigung zu besiegeln ist. Zeigt er dabei Angst oder Skrupel, so wird er von den Eingeweihten regelrecht geschlachtet, anschließend wird sein Fleisch verzehrt.

Natürlich ist diese grausame Religionsform (sofern man hier von Religion sprechen kann) von der Obrigkeit geächtet. Überführten Eingeweihten droht lebenslange Zwangsarbeit; weist man ihnen Mord, Kannibalismus oder Vergewaltigung nach, so winkt, je nach Stand, die Kreuzigung oder Enthauptung.

#### Badehäuser

Öffentliche Stätten der Erholung und Entspannung, in denen außer dem Bad noch Massage, Sauna, Solarium und Fitneßprogramme geboten werden.

#### Blutbeutler

Kleines, aber extrem gefährliches Raubtier, das auf Tigris beheimatet ist und in Rudeln jagt. Im Volksmund haben sich Begriffe wie: "*Mings Blutbeutler*" (abfällig für Angehörige des ► Geheimdienstes) oder "*gierig wie ein Blutbeutler*" eingebürgert.

#### von Bonin, Publius

\* 23.08.2295; ► Procurator von Thai-Pan. Während seinen Amtskollegen auf den übrigen Welten des Imperiums Ausschweifungen, Unterschlagung und Ränkeschmiederei nachgesagt werden, ist die Weste von Publius augenscheinlich blütenrein (was niemanden wundert, da er ja seiner Tätigkeit quasi direkt unter den



Augen der ➡ Consuln und des Imperators nachgeht).

### Botschaften

Innerhalb des Imperiums existieren diverse B. der ➡ TSU (in Thai-Pan City auf Thai-Pan), der Tiefurt Handelswerft (in Neu-Ostia auf Tigris) und der freien Kolonien von Alpha Fornacis (in Thai-Pan City auf Thai-Pan). Die mit den jeweiligen Nationen geschlossenen Verträge erklären das Botschaftsgebiet zum autonomen Eigentum ihrer Regierung, im Ausgleich dazu wurde dem Imperium jeweils ein gleichwertiges Grundstück auf der entsprechenden Hauptwelt übereignet.

### Bund der unabhängigen Planeten

Der Bund der unabhängigen Planeten (BUP) ist im Jahr 2230 gegründet worden. Durch das Entstehen von mehreren unabhängigen Kolonien und die dadurch wachsenden Schikanen der TSU waren die freien Kolonien gezwungen, zu reagieren. Von dieser Vereinigung versprachen sich die Mitglieder größeren Schutz vor den lästigen ➡ Zwangseingliederungsverfahren der TSU und bessere Handelsbedingungen. Momentane Mitglieder sind das Imperium, Napoli/Piemont, Tiefurt-Handelswert und Liberté/Bretagne. Die Piratenföderation (➡ Hanse) trat sofort nach einem überraschenden militärischen Übergriff durch zwei andere Mitglieder (Mings Imperium/Napoli) aus.

## C

### Censor (MdS)

Diese hohen Beamten werden von den Consuln ernannt. Ihre Aufgabe ist es nicht nur, Volkszählungen durchführen und Statistiken anfertigen zu lassen, sondern auch die Reihen der Senatoren von unwürdigen und korrupten Mitgliedern zu säubern. Jeweils zwei Censoren werden auf zwei Jahre ernannt; soll ein Senator seines Amtes enthoben werden, so müssen im-

mer beide Censoren zustimmen. Nur ehemalige ➡ Consule, ➡ Procuratoren oder ➡ Principes können dieses Amt bekleiden.  
➡ von Wallendorff; von Zobel

### Centurie

Aus 80 Legionären oder 10 ➡ Contubernici bestehende Einheit der Schwarzen Garde unter der Führung eines ➡ Centurio.

### Centurio

Ein dem Hauptmann entsprechender Offiziersdienstgrad der ➡ Schwarzen Garde. Der Centurio ist Anführer einer aus 80 Legionären bestehenden ➡ Centurie.

### Circus

Anderes Wort für ➡ Arena.

### Cohorte

Militärische Einheit der ➡ Schwarzen Garde, bestehend aus sechs ➡ Centurien (480 Mann). Je 2 C. unterstehen einem ➡ Cohortentribun. Die erste C. einer ➡ Legion wird jedoch aus 10 Centurien (800 Mann) unter der Führung des dienstältesten Cohortentribuns gebildet.

### Cohortentribun

➡ Tribun

### O'Conner, Tacitus

\* 12.05.2299; ➡ Procurator von Devil's Bathroom. Der Gouverneurssitz der Imperialen Laesummine steht seit jeher auf wackligen Füßen, da es bisher noch keinem Procurator gelungen ist, die ständigen Drogenschiebereien an die Minenarbeiter zu unterbinden. Im Fall des Tacitus kommt erschwerend hinzu, daß man dem feisten Lebemann nachsagt, er würde an der Staatskasse vorbei in seine eigene Tasche wirtschaften. In eingeweihten Kreisen ist man davon überzeugt, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis O'Conner ein "tragischer Unfall" zustößt.

龍

*Aaaachtuuung! Stubeninspektion durch Centurio Tibor Casallus. Alle zehn Contubernici angetreten.*

*Bereitschaftsmeldung eines Vexillarius*

*Was tun diese Flecken auf Ihrem Brustpanzer, Legionär?*

*Tiberius Casallo, Centurio*



*Das Wagenrennen ist eine der beliebtesten Veranstaltungen in den Arenen des Imperiums. Die Übertragungsrechte werden von den LM-Studios sogar an die TSU-Sender verkauft.*



Der Pate ist tot,  
es lebe der Pate.  
Die sterblichen  
Überreste werden  
in das Mausoleum  
auf unserem  
Mond überführt.

Vico Torelli

Wer in der  
Drachenlegion  
dient, ist dem  
Imperator am  
nächsten.

Gaius Radebeul,  
Cohortentribun

Ganze 500 EH,  
um hier eingebürgert zu  
werden? Meine  
Fresse, ist das  
viel.

Paula Izmir

### Consul

Ranghöchster Staatsbeamter nach dem Imperator und oberster Befehlshaber der Schwarzen Garde. Jeweils 2 Consule werden vom Imperator für 2 Jahre ernannt.

de Montreux; Palazzo; vom Steinberg; Veto-recht

### Contubernicum

Stubengemeinschaft, bestehend aus 8 Soldaten unter der Führung eines Vexillarius.

### Corleone, Emilio

\* 21.12.2121, † 13.05.2218; Pate der neapolitanischen großen Familie, Mitbegründer von Thai-Pan und enger Freund von Wang Ho Ming.

Ming, Wang Ho

### Cornicen

Plural: Cornices; Mannschaftsdienstgrad der Schwarzen Garde; Signalgeber und Hornbläser, der zu den Immunes zählt.

### Curia

Die Versammlung aller 500 Senatoren, die jederzeit vom Imperator oder einem der Consulen einberufen werden kann.

## D

### Decurio

Offizier (vergleichbar dem Rittmeister) der Schwarzen Garde, der eine Turma oder (in der Raumflotte) eine Jägerstaffel befehligt.

### Drachenlegion (lat. Legio Draconis)

Bezeichnung für die I. Legion, in der zu dienen (abgesehen von der Prätorianergarde) für einen Soldaten die größte Ehre bedeutet.

### Duplicarius

Unteroffizier in der Schwarzen Garde, Stellvertreter des Decurio in einer Turma.

## E

### Einbürgerungsantrag

Die mit Kosten von mindestens 500 EH verbundene Möglichkeit, vom Gast des Imperiums zum Kleinbürger zu werden.

### Enthauptung

Diese als "edel" geltende Art der Todesstrafe ist Rittern und Patriziern vorbehalten. Zum Tode verurteilten Bürgern niedrigeren Standes droht die Kreuzigung.

### Eques

Plural: Equites; römischer Ausdruck für Ritter, der von den sehr traditionsbewußten An-

gehörigen dieses Standes in der Regel vorgezogen wird.

## F

### Feldlager

Es entspricht den Grundsätzen der Schwarzen Garde, nur in befestigten F. zu kampieren. Das hat den Vorteil, daß die jeweilige Einheit bei einer plötzlich auftretenden Kampfsituation die Möglichkeit hat, sich in eine relativ sichere Deckung zurückzuziehen.

Nach jedem Tagesmarsch beginnen die Legionäre mit der Errichtung des F. Hierzu führt jeder entsprechendes Grabwerkzeug und 10 Teleskopstangen mit sich. Aus den Teleskopstangen wird ein Wall errichtet, vor diesem werden Gräben ausgehoben, die mit angespitzten Pfählen oder spitzen Steinen versehen werden. Sobald ersichtlich ist, daß ein F. nicht mehr benötigt wird, muß es von den Legionären wieder vollständig abgebaut werden.

### Flamen

Plural: Flamines; Hoher Priester eines Gottes des römisch-antiken Pantheons. Den größten Einfluß haben der *Flamen Dialis* (Jupiter) und der *Flamen Martialis* (Mars).

Götter

### Forum

Markt- und Handelsplatz, oft mit angeschlossenen Ladengalerien, auf dem ausschließlich Bürger des Imperiums ihre Waren und Dienstleistungen anbieten dürfen. Ausnahmen sind nur in extra ausgewiesenen Freihandelszonen möglich.

### Freihandelszonen

Besonders gekennzeichnete Gewerbegebiete, in denen auch Gäste des Imperiums unbeschränkt Handel treiben dürfen.

## G

### Gäste des Imperiums

Freie Reisende aus der TSU oder den unabhängigen Kolonien, die nicht über imperiales Bürgerrecht verfügen. G. sind nicht berechtigt, außerhalb besonderer Freihandelszonen Geschäfte zu betreiben, Grundbesitz zu erwerben oder für länger als einen Monat eine feste Arbeit auszuüben.

### Geheimdienst

Agenten des G. werden im Volksmund auch *Drachenklauen*, *Mings* *Blutbentler* oder *Killermaschinen* genannt. Sie sind angeblich im Namen des Imperators in alle Arten verbrecherischer Aktivitäten verwickelt und dienen als



Druckmittel oder Exekutionskommando für unliebsame Politiker. Ihre Ausbildung erhalten sie im buddhistischen Kloster ➡ *Himmlicher Friede* auf Thai-Pan.  
➡ Triade

### Gerichtsverfahren

Sollte es im Spielverlauf zu einem Prozeß kommen, so hat der Spielleiter die schwierige Aufgabe, die Anklage objektiv im Hinblick auf die Vorwürfe und die vorgebrachten Beweise zu beurteilen. Sind die Rahmenbedingungen für eine Verhandlung gegeben, so wird zunächst die Dauer der Verhandlung ermittelt (1W10+2 Tage). Am letzten Tag führt der Spieler des Angeklagten für dessen Verteidiger eine Widerstandsprobe *Jura* gegen den Fertigkeitswert des Staatsanwalts (*Jura* 5W10+40) durch. Der Fertigkeitswert des Verteidigers errechnet sich aus seinem Tageshonorar + 2W10 (siehe auch "Anwalt" im Grundregelwerk, *Lexikon der TSU*). Folgende Modifikatoren kommen zur Anwendung:

Angeklagter ist vorbelastet	+10
Angeklagter ist vorbestraft	+20
Angeklagter ist Patrizier	- 10
Angeklagter ist Kleinbürger	+10
Pro Aussage gegen den Angeklagten	+10
Pro Aussage für den Angeklagten	- 10
Pro stichhaltigem Beweis der Anklage	+15
Pro stichhaltigem Beweis der Vert.	- 15
Pro Indizienbeweis der Anklage	+ 5
Pro Indizienbeweis der Verteidigung	- 5

Das Ergebnis der Widerstandsprobe hat folgende Auswirkungen:

Erfolg:

Freispruch

Mißerfolg um max. 10 Punkte:

Richter verlangt weitere Aussagen/Beweise

Mißerfolg um max. 20 Punkte:

Öffentliche ➡ Züchtigung

Mißerfolg um mehr als 20 Punkte:

Schuldspruch lt. Tabelle I2

**Tabelle I 2: Schuld und Sühne**

#### Verbrechen:

1. Angriff auf Patrizier (B/c, d)
2. Angriff auf Senator (A, C/c, d)
3. Diebstahl (B/h)
4. Drogenmißbrauch (B/e)
5. Hochverrat (C/c, d, e)
6. Mord (A/c)
7. Steuerhinterziehung (B/e, f, g)
8. Totschlag (B/f)
9. Unruhestiftung (B/b)
10. Vergewaltigung (B/e, h)
11. Wilderei (B/h)
12. Wirtschaftskriminalität (B/e, f, g)

### Strafen:

- a) Enthauptung (auch A)
- b) Gefängnis (auch B)
- c) Arena (auch C)
- d) Kreuzigung
- e) Sklaverei
- f) Strafcensur
- g) Verlust der Bürgerrechte
- h) Zwangsarbeit

Wird nach einer erneuten Beweisaufnahme wieder ein Mißerfolg um maximal 10 Punkte erzielt, so wird das Verfahren mangels Beweisen eingestellt. Nichtsdestotrotz erhält die ID-Karte des Betroffenen einen Vorbelastungseintrag, der sich sowohl bei ggf. anstehenden Beförderungen, als auch bei weiteren Prozessen als Modifikator von +10 auswirkt.

➡ Arena; Enthauptung; Gefängnis; Kreuzigung; Sklaverei; Strafcensur; Verlust der Bürgerrechte; Zwangsarbeit

### Gladiator

Zum Tod in der ➡ Arena verurteilter Verbrecher, von einem gnadenlosen Herren bestimmter ➡ Sklave oder hochbezahlter (und zumeist geistesschwacher) Freiwilliger, der bei ➡ Gladiatorenspielen sein Leben riskiert.

### Gladiatorenspiele

Blutige Veranstaltungen zur Volksbelustigung, bei denen in einer speziellen ➡ Arena ➡ Sklaven, verurteilte Verbrecher oder hochbezahlte Freiwillige in Kämpfe mit zumeist tödlichem Ausgang getrieben werden.

### Gladius

Traditionelles ➡ Kurzschwert der ➡ Vigilien und der ➡ Schwarzen Garde.

### Götter

Der römisch-antike Götterkult wird immerhin von ca. 19 % der Bevölkerung betrieben. Natürlich waren durch die Priesterschaft im Zeitalter der interstellaren Raumfahrt gewisse Modifikationen vorzunehmen (so verschwanden beispielsweise alle Mond- und fast alle Sonnengötterheiten). Der Qlymp (antiker, auf Terra angesiedelter Berg der höheren Götter) wurde kurzerhand in den Hyperraum verlegt, was dazu führte, das debile Raumfahrer immer wieder zur Freude der Priesterschaft behaupten, sie hätten *Jupiter durchs Bullauge winken* sehen. Der Staat toleriert die Verehrung der antiken Gottheiten, solange dadurch kein Bürger des Imperiums zu Schaden kommt.

Die römisch-antiken Traditionalisten des Imperiums verehren hauptsächlich die in folgender Liste aufgeführten Götter durch Gebete, Geldspenden (an die Priester, natürlich), Trank- und



*Ista quidem vis est!  
(Das ist ja Gewalt!)*

*Onko Dolby,  
Signifer*

*Gladiator? Da kann ich ja gleich Nonne werden.*

*Sally Tödtmann*



Speise- sowie Tieropfer, die hauptsächlich als Brandopfer dargebracht werden (was häufig den Mißmut von Ökologenvereinigungen wie *Greenshield* erregt). Von den aufgelisteten erfahren die mit (X) gekennzeichneten olympischen Götter die höchste Verehrung:

*Das ist sie, die unzuverlässige Gunst der Massen. Brot und Spiele.*

Cheng Lao Ming

#### Amor

Götterknabe der Liebe; Begleiter der Venus und Schutzpatron der Verliebten.

#### Äsculapius

Halbgott der Gesundheit und der Medizin; Sohn des Apollo.

#### Apollo (X)

Gott des Lichts, des Frühlings und der sittlichen Reinheit sowie der Weissagung und der Dichtkunst; wird oft von ➡ Auguren und ➡ Haruspices angerufen.

#### Aurora

Göttin der Morgenröte.

#### Bacchus (X)

Gott der Triebe und des Alkohols, der Lust, des Rausches und der Melancholie.

#### Cybele

Auch *Magna Mater*, alte (kleinasiatische) Natur- und Kulturgöttin, Göttin der Geister und Gespenster. Ihr Kult neigt häufig zu Menschenopfern und Akten extremer Grausamkeit und ist daher von offizieller Seite verboten. Nach Ansicht des ➡ Geheimdienstes unterhalten die Führer des Cybele-Tempels Verbindungen zum *Kult der Großen Mutter* in der ➡ TSU (welcher dort als staatsfeindlich verfolgt wird).

#### Ceres (X)

Göttin der Erdfruchtbarkeit und des Ackerbaus, die auf Tigris großen Zuspruch findet.

#### Concordia

Göttin der Eintracht, die oft bei hitzigen Diskussionen in der ➡ Curia angerufen wird.

#### Diana (X)

Schwester Apollos, Todesgöttin; auch Göttin der Jagd und des Wachstums, der Geburt und der freien Natur (Scouts fühlen sich oftmals stark zu ihr hingezogen); wird stellenweise auch als Nachtgöttin verehrt.

#### Discordia

Göttin der Zwietracht.

#### Fortuna

Göttin des Glücks, die im Imperium (besonders auf Thai-Pan) noch wesentlich stärker als im alten Rom verehrt wird.

#### Hecate

Göttin der finsternen Magie, deren Verehrer mit ähnlichen Problemen wie die der Cybele zu kämpfen haben.

#### Hercules (X)

Sohn des Jupiter und einer Sterblichen, sehr berühmter Held, vollbrachte 12 *Hercules-Arbeiten* und wurde dafür in den Olymp aufgenommen.

#### Juno (X)

Gattin und Schwester des Jupiter, Göttin der Ehe und der Familie.

#### Jupiter (X)

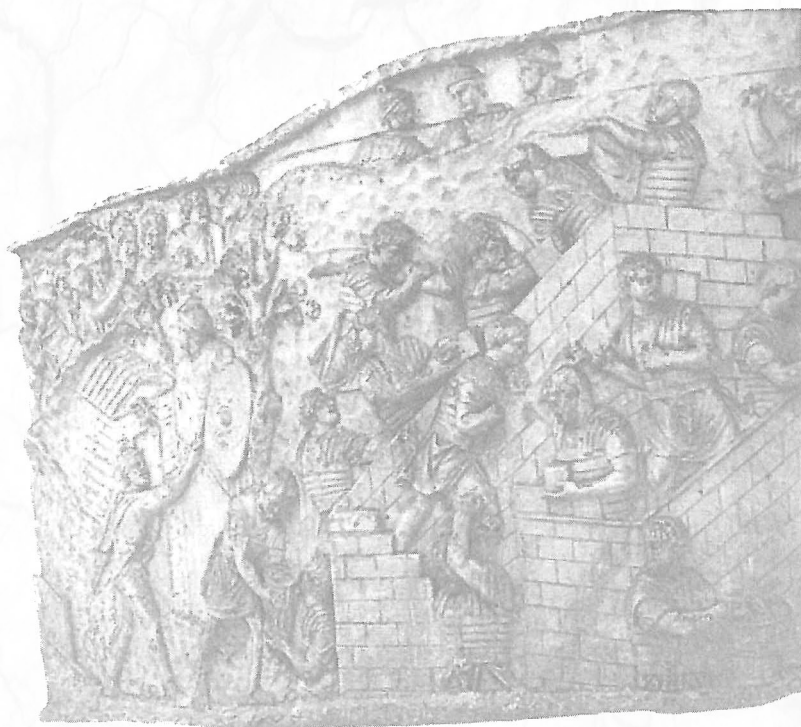
Göttervater, Gott des Olymp (Hyperraum), des Blitzes, des Lichts und der Weissagung;

*Die Arena wartet auf Dich, Bursche.*

Karl Flever,  
Optio

*Das nennen Sie ein Feldlager? So nicht. Lassen Sie alle Männer noch einmal antreten. Und es ist mir auch egal, wie lange heute marschiert wurde. Befehl ist Befehl.*

Crassus Seel,  
Centurio



*Das Leben eines Legionärs ist nicht das einfachste. Früh aufstehen, lange marschieren, schwer arbeiten und karge Kost. Aber nichtsdestotrotz sind die Reihen der Schwarzen Garde gut gefüllt. Besser ein schwerer Dienst im Imperium, als ein vorschneller Tod in der TSU.*



Lenker der Schlachten, Hüter der staatlichen Ordnung, der Familie und des Gastrechts; Wächter über Verträge und Eide.

#### Justitia

Göttin der Gerechtigkeit, die von vielen Arbitri verehrt wird.

#### Mars (X)

Gott des Krieges; wird von vielen traditionsbewußten Soldaten verehrt.

#### Merkur (X)

Bote der Götter, Gott der Raffinesse und Geschicklichkeit, Führer der Toten in die Unterwelt, Bringer des Schlafes, Gott der Fruchtbarkeit, der Herden und der Weiden, Förderer von Handel und Verkehr, Schutzpatron der Reisenden und der Diebe.

#### Minerva (X)

Tochter des Zeus; Göttin der Weisheit, Wissenschaft, Kriegslist und der politischen Klugheit; Schutzherrin der kämpfenden Helden und des Handwerks.

#### Mithras

Ehemals persischer Sonnengott, dessen Kult mit Eintrittsweihen, Mysterien und symbolischen Zeremonien besonders unter den Legionären stark verbreitet ist.

#### Neptun (X)

Gott der Gewässer, besonders der Meere und Erreger von Erdbeben.

#### Pluto (Orcus)

Gott der Unterwelt und Feind allen Lebens. Sein Kult wird offiziell verfolgt.

#### Silenus

Quellgott; Erzieher und Begleiter des Bacchus.

#### Venus (X)

Göttin der Liebe und der Schönheit; Frau des Vulcanus; gilt stellenweise als Schutzgöttin der Prostituierten.

#### Vesta (X)

Göttin des Herdes und des Herdfeuers; eine der wichtigsten Gottheiten des alten Roms, die jedoch im Imperium an Bedeutung verloren hat.

#### Victoria

Göttin des Sieges.

#### Vulcanus (X)

Gott des Feuers, der Schmiede- und der Baukunst, neuerdings auch Schutzpatron der Techniker.

## H

### Hanse

Spätestens seit dem Jahr 2240, als ein Joint-Venture-Angriff des Imperiums und der unabhängigen Kolonien von Alpha Fornacis auf Hanse unter verheerenden Verlusten scheiterte, herrscht Krieg, der zwar nicht offen erklärt wurde, nichtsdestoweniger jedoch erbittert ausgefochten wird. Beide Parteien ergreifen jede sich bietende Gelegenheit, um dem Gegner Scha-

den zuzufügen, sei es durch die Blockade von Handelsrouten oder den offenen Angriff auf feindliche Schiffe. Jeder Hanse-Pirat, der im Imperium entdeckt wird und nicht schon bei der Verhaftung stirbt, endet als ➤ Sklave oder ➤ Gladiator. Der ➤ TSU als lachendem Dritten kann das nur recht sein.

### Haruspex

Plural: Haruspices; ähnlich dem ➤ Auguren ein weissagender Priester, der jedoch als Grundlage seiner Prophezeiungen die Eingeweide von Tieren benutzt. Die staatlich verfolgte Sekte der *Schwarzen Haruspices* verwendet die Organe geschlachteter Menschen für ihre finsternen Zwecke.

➤ Götter

### Hilfsädil

➤ Ädil

### Hilfsvigil

➤ Vigil

### Himmlicher Friede

Buddhistisches Kloster nahe der gleichnamigen Stadt auf Tigris, das von der Ming-Familie seit Gründung des Imperiums gefördert wird. Das Kloster ist galaxisweit für seine Nahkampf-techniken berühmt und viele Menschen bewerben sich um einen *Kampfsport*-Kurs.

Nur die wenigsten Bewerber werden jedoch zugelassen (Probe *Auftreten* mit +50 und 250 EH Grundgebühr). Nach einem dreimonatigen Lehrgang steigt die *GES* des Schülers um 1W4+2 Punkte (auf maximal 96%), außerdem steigt *Nahkampf* um 20% (auf maximal 60%) und *Kampfsport* um 40% (inklusive Bonus maximal auf 90%).

## I

### Immunes

Soldaten der ➤ Raumflotte, die aufgrund ihres Dienstrangs von unangenehmen Arbeiten wie Reinigungs- oder Küchendienst befreit sind.

### Imperator

Oberster Herrscher des Imperiums, seit dessen Gründung im Jahr 2166 TSZ in ungebrochener Linie ein Mitglied der Familie ➤ Ming.

### Imperium

2166 gegründeter Zusammenschluß der unabhängigen Systeme Tau<sub>1</sub>, Eridani, Tau<sub>3</sub>, Eridani und Epsilon Ceti sowie eventueller Neugründungen von diesen Systemen aus, unter der Herrschaft des Imperators. Bürger des Imperiums leben auf den Welten *Barrakuda*, *Devil's Bathroom*, *Hell's Kitchen*, *Thai-Pan* und *Tigris*

*Unser Urteil wird nur von Justitia bewertet. Sie dürfen sich das nicht herausnehmen.*

*Olivia Tragent, Arbitr*

*Willkommen in unserer bescheidenen Gemeinschaft, mein Sohn.*

*Che Guernica, Mönch*



sowie den Randstationen *Guardian*, *Freehaven* und *Sentinel*.

### Insula

Lateinischer Ausdruck für ein mehrstöckiges Mietshaus niederer Qualität. Sehr oft in einer  $\Rightarrow$  Suburba gelegen

## K

### Kasernen

Die Unterkünfte der  $\Rightarrow$  Legionen liegen traditionsgemäß 2-3 Kilometer außerhalb der Garnisonsstädte. Es ist bewaffneten und gerüsteten Soldaten (mit Ausnahme der  $\Rightarrow$  Prätorianergarde) nicht gestattet, eine Stadt zu betreten.

### von Klein, Nero

\* 07.02.2231;  $\Rightarrow$  Procurator von Tigris. Der ständig in gesellschaftliche Skandale verstrickte Playboy soll angeblich in dunkle Geschäfte mit hanseatischen Piraten verwickelt sein.

### Kleinbürger

Niedrigste Schicht mit imperialem Bürgerrecht. Kleinbürger können ehemalige  $\Rightarrow$  Gäste des Imperiums, denen ein  $\Rightarrow$  Einbürgerungsantrag gewährt wurde, oder in Ungnade gefallene und zu  $\Rightarrow$  Verlust der Bürgerrechte verurteilte Bürger höherer Stände sein.

### Klient

Ein von einem  $\Rightarrow$  Patron abhängiger  $\Rightarrow$  Plebejer oder  $\Rightarrow$  Kleinbürger, der sich dazu verpflichtet hat, seinen Patron politisch und vor Gericht zu unterstützen. Freigelassene Sklaven werden automatisch K. ihrer früheren Herren. Die Beziehung wird weitervererbt.

### Kolonialabkommen

Erkauft sich eine Kolonie die Unabhängigkeit von der  $\Rightarrow$  TSU, so wird sie mittels eines Knebelvertrags trotz nomineller Unabhängigkeit an den alten Kolonialherren gekettet. Das Abkommen umfaßt unter anderem das Verbot, mit Feinden der TSU Handel zu treiben, sich an Angriffen gegen die TSU zu beteiligen oder Laesum zu anderen als den vom Wirtschaftsministerium der TSU beschlossenen Konditionen zu vertreiben. Den unabhängigen Kolonien ist es untersagt, Laesum über den Eigenbedarf ihrer Bürger hinaus zu raffinieren und zu vertreiben. Wegen dieser Schikanen ist der  $\Rightarrow$  Bund der unabhängigen Planeten gegründet worden. Verstöße gegen das K. können im schlimmsten Fall mit einem  $\Rightarrow$  Zwangseingliederungsverfahren geahndet werden.

### Konsulate

$\Rightarrow$  Botschaften

### Kreuzigung

$\Rightarrow$  Plebejer,  $\Rightarrow$  Kleinbürger und  $\Rightarrow$  Sklaven werden gekreuzigt, falls sie von einem imperialen Gericht zum Tode verurteilt werden. Der Delinquent wird mit Stahlnägeln an ein Gestell genagelt und im Freien aufgestellt, bis er verdurstet oder an Herzversagen (Kreislaufkollaps) stirbt.

Die K. kostet den Verurteilten zunächst 1W4 TP an Armen und Beinen. Alle zwei Stunden verliert er dauerhaft 5 Punkte KON und muß sodann eine *KON-Probe* bestehen, um zu überleben. K. stellen für das Volk im allgemeinen ein interessantes Schauspiel dar, welches regen Zulauf findet.

$\Rightarrow$  Enthauptung

### Kurzschwert

Spezielle Waffengattung, die im Gegensatz zum normalen Schwert nicht geschlagen oder gefochten, sondern gestoßen wird. Ein ungelerner Charakter beherrscht K. mit einem Wert, der 10 Punkte unter seinem FW *Messer* liegt. Von dieser Grundchance aus kann K. wie jede andere Waffenfertigkeit gesteigert werden. Eventuelle Boni aus dem FW *Nahkampf* sind zu berücksichtigen.

$\Rightarrow$  Gladius

## L

### Latifundium

Landgut (zumeist auf Tigris) eines reichen  $\Rightarrow$  Patriziers oder  $\Rightarrow$  Ritters.

### Legat (Mds)

Einer der höchsten Offiziersdienstgrade der  $\Rightarrow$  Schwarzen Garde. Jeder L. befiehlt eine  $\Rightarrow$  Legion, nur  $\Rightarrow$  Procuratoren und  $\Rightarrow$  Consule stehen im Rang über ihm. Ausschließlich  $\Rightarrow$  Patrizier können Legaten werden.

### Legion

Größte Einheit der Schwarzen Garde, welche 10  $\Rightarrow$  Cohorten (5.120 Mann) und einen Troß von ca. 900 Mann an Versorgungs- und Spezialeinheiten umfaßt. Ihr Anführer ist der  $\Rightarrow$  Legat, sein Stellvertreter ein  $\Rightarrow$  Legionstribun. Insgesamt verfügt das Imperium über 11 aktive Legionen und mehrere  $\Rightarrow$  Ausbildungscentren. Die Kasernen der Legionen sind folgendermaßen verteilt:

I. Legion	Thai-Pan City
II. Legion	Roma Nova <sup>1</sup>
III. Legion	ausgelöscht <sup>2</sup>
IV. Legion	Kweijang
V. Legion	Hell City
VI. Legion	Raffinerien Hell's Kitchen
VII. Legion	ausgelöscht <sup>2</sup>

Wenn Du Sohn  
einer verrotteten  
Hündin noch  
einmal an meiner  
Tür schellst,  
komme ich runter.

Loothar Estragun

Mein Gewissen  
ist weiß und rein.

Nero von Klein,  
Procurator

Guten Morgen,  
Patron. Haben  
Sie irgendwelche  
Aufträge für  
mich?

Rudi Habbel



VIII. Legion	Raumträger <i>Imperator</i>
IX. Legion	Gehenna; Lucifer's Realm
X. Legion	Neu-Ostia
XI. Legion	Raumträger <i>Imperator</i>
XII. Legion	Raumträger <i>Imperator</i>
XIII. Legion	z. b. V. <sup>3</sup>

- 1 = 3 Centurien versehen den Wachdienst auf Barrakuda.  
 2 = im Jahr 2240 bei versuchter Landung auf Hanse.  
 3 = zur besonderen Verwendung; hat keine eigene Kaserne sondern dient turnusmäßig als Vertretung für im ➡ Teufelscamp befindliche Legionen.

### Legionär

Allgemeine Bezeichnung für Infanteriesoldaten des Imperiums, gleichzeitig Dienstbezeichnung für den gemeinen Soldaten nach seiner Grundausbildung.

➡ Miles

### Legionärsrüstung

Spezielle Rüstung der ➡ Schwarzen Garde, die aus einem Visierhelm sowie Brustpanzer, Arm- und Beinschienen und Kampfstiefeln über einem gepolsterten Overall besteht. Die Helme der Soldaten sind standardmäßig mit Kommunikatoren (Reichweite 10 Kilometer) und Nachtsichtgeräten bestückt (Ausnahme: ➡ Ausbildungscenturien); Offiziere erhalten zusätzlich eine speziell auf ihre Fernkampfwaffen abgestimmte Zieloptik.

Die Rüstung ist verhältnismäßig leicht (Kategorie D) und bietet folgenden Schutz:

Kopf:	1W6+3
Oberkörper:	1W6+4
Arme:	1W6+2
Unterleib:	1W6+3
Beine:	1W6+2

### Legionsstandarte

Drei Meter lange Titanstange, mit Gold, Platin und Edelsteinen verziert. Auf der Spitze befindet sich ein Wappentier, daß im Fall der I. Legion (Drachenlegion) einen Drachen, in allen anderen Fällen einen Adler darstellt. Verliert eine Legion im Kampf ihre Standarte (oder

kehrt kein Überlebender mit der Standarte aus der Schlacht zurück), so wird sie aufgelöst und eine neue Legion ausgehoben (so geschehen im Fall der III. und VII. Legion nach der Schlacht um ➡ Hanse).

### Lictor

Leibwächter eines ➡ Consuls, ➡ Censors, ➡ Procurators, ➡ Princeps oder ➡ Arbiters, der auch für die Vollstreckung von ➡ Züchtigungen und Todesurteilen zuständig ist. Je nach Status hat ein Senatsbeamter Anspruch auf eine bestimmte Menge von Lictoren, die ihn überallhin begleiten (falls er dies überhaupt wünscht).

Consul:	12 Lictoren
Censor:	7 Lictoren
Procurator:	5 Lictoren
Princeps:	3 Lictoren
Arbiter:	1 Lictor

### LM-Studios

Eigener Sender des Imperiums, der auch in Randgebieten der ➡ TSU empfangen werden kann, dort aber nicht unbedingt auf Gegenliebe der Behörden stößt. Besondere Publikumsrenner sind:

1. *Falsche Antwort – nächster Nagel!*  
Live-Kreuzigungs-Quizshow
2. *Arenamania*  
mit freiwilligen ➡ Gladiatoren aus dem Studiopublikum
3. *Via Lindavia*  
(Endlos-Seifenoper über die Bewohner einer Insula)
4. *Hermann der Barbar*  
(Historische Abenteuerreihe)
5. *Tigris Joe jagt die Schwarzen Haruspices*  
(neuester Film des Erfolgs-Regisseurs Mons Ludi)

## M

### Miles

Plural: Milites; unterste Stufe in der Soldatenlaufbahn. Nach einer viermonatigen Grundausbildung wird jeder M. zum ➡ Legionär befördert, falls sein vorgesetzter ➡ Vexillarius ihn für tauglich hält. Anderenfalls bleibt er weitere zwei Monate M., bevor er zum vollwertigen Soldaten werden kann. Spielercharaktere sollten außerdem über die für die Beförderung nötige *ERF* verfügen.

➡ Ausbildungscenturie, Militärdienst

### Militärdienst

Jeder ➡ Patrizier oder ➡ Ritter, der ein öffentliches Amt anstrebt, muß mindestens drei Jahre in der ➡ Schwarzen Garde gedient haben. Für



*Heute kommen die neuen Milites. Das wird wieder spaßig.*

*Cornelius Münster, Legionär*

*Wir sind doch nur eine Ausbildungscenturie.*

*Chor der Gequälten (im Land des grausamen G.)*



Das Firmenzeichen des Senders LM-Studios.



Cheng Lao Ming?  
Find' ich gut.

Kai Hansen

Als der Tag sich  
neigte, waren  
die Feldzeichen  
der beiden  
Legionen  
entehrt.

Octavius  
Magnus

Napoli wird  
meine neue  
Heimat.  
Das wirst Du  
sicher verstehen,  
mein lieber  
Wang Ho.

Emilio Corleone

die niedrigeren Stände hingegen ist es Pflicht, daß jede Familie mindestens einen Sohn oder eine Tochter einen einjährigen Militärdienst absolvieren läßt. Ansonsten bestehen die Legionen aus Freiwilligen (Ausnahme: Strafcenturie). Alle Soldaten, die nicht Angehörige einer Legion mit festem Standort sind, werden im Teufelscamp untergebracht.

Der M. kann auch dazu dienen, einen höheren sozialen Status zu erlangen. Gäste des Imperiums, die sich freiwillig zu einem dreijährigen Dienst verpflichten, erhalten im Abschluß an ihre Dienstzeit das Kleinbürgerrecht. Dienen sie gar zehn Jahre lang, so gelangen sie nach ihrer Entlassung in den plebejischen Stand. Diese Option steht natürlich auch Kleinbürgern frei, die zum Plebejer werden wollen.

Um den M. noch schmackhafter zu machen, erhält jeder pensionierte Soldat, der mindestens zwanzig Jahre lang gedient hat, eine Jahresrente von 300 EH sowie eine Parzelle Land (mindestens 2.500 m<sup>2</sup>), die jedoch nicht erblich ist und nach dem Tod des Pensionärs an den Staat zurückfällt. Die Erben haben allerdings ein Vorkaufsrecht zu sehr günstigen Bedingungen.

### Ming, Cheng Lao

\* 11.04.2197; Imperator auf Lebenszeit, ledig, bislang kinderlos. Cheng ist beim Volk aufgrund seiner Milde und Großzügigkeit beliebt. Daß der Herrscher sich laut hartnäckigen Gerüchten aus der TSU an den abscheulichsten Verbrechen beteiligen soll, glauben nur die wenigsten.

Da der Imperator seinem Volk bislang keinen Thronfolger geschenkt hat, sind viele Patrizier über den Fortbestand der Ming-Linie in Sorge. Cheng hat seit dem Tod seiner Geschwister keine legitimen Verwandten. Laut imperialem Gesetz wäre somit nach dem Tod des Herrschers durch den Senat ein neuer Imperator zu wählen, dessen Linie das Imperium fort-



Cheng Lao Ming – Der Imperator. Unumschränkter Herrscher in seinem Imperium.

führen würde. Insider geben dem überaus beliebten Censor Cornelius von Wallendorff die größten Chancen.

### Ming, Deng Fei

\* 04.08.2170, † 17.06.2234; Vater von Cheng Lao Ming, genannt *der Grausame*. Deng Fei war aufgrund seiner Brutalität und Habgier verhaßt und gefürchtet. Während seiner fünf- und zwanzigjährigen Regierungszeit ließ er mindestens 150 Senatoren wegen angeblichem Hochverrat hinrichten.

### Ming, Kang

\* 17.05.1962, † 23.12.2048; floh 1999 aus Hongkong und gründete den italienischen Zweig des Ming-Clans.

### Ming, Wang Ho

\* 01.02.2130, † 03.04.2221; Mitbegründer der Kolonie Thai-Pan und erster Imperator des Imperiums.

### de Montreux, Decius

\* 23.12.2199; seit 13.09.2244 Consul. Decius wurde vom Imperator als Nachfolger des am 01.09.2244 durch ein Giftattentat ermordeten Septimus von Neu-Ostia eingesetzt. Er gilt als liberal und menschenfreundlich. Da er frei von Standesdünkeln ist und sich beim Imperator schon oft dafür eingesetzt hat, daß Plebejern mehr Rechte und die Mitgliedschaft im Senat zugestanden werden, hat er in den Reihen der Oberschicht viele mächtige Feinde. Besonders hat er sich den Haß seines Amtskollegen Tullius vom Steinberg zugezogen.

Das Augurenkollegium des Jupitertempels von Thai-Pan-City hat prophezeit, daß Decius nicht mehr in den Genuß seiner Rente kommen wird. vom Steinberg, Tullius

## N

### Nauarchus

Wie auch der Trierarchus ist der N. Kapitän eines Schiffs der Raumflotte. Es handelt sich jedoch nicht um einen militärischen Dienstgrad, sondern einen Ehrentitel, der in Zusammenhang mit der Schiffsgröße steht.

1. Nauarchus: Kapitän eines Großfrachters oder Kreuzers, der mindestens ein Ritter sein muß.
2. Nauarchus Princeps (MdS): Kapitän eines Raumträgers oder eines Schlachtschiffs (nur Patrizier).

### Nobler

Angehöriger einer Familie, aus deren Reihen bereits ein Consul hervorgegangen ist. Beispiel für die korrekte Benutzung dieses Titels: *Claudius, Nobler vom Steinberg*.



# O

## Optio

Offizier (vergleichbar mit dem Rang des Leutnants) der Schwarzen Garde, welcher als Adjutant eines Centurio seinen Dienst versieht. Sondereinheiten, die nicht die Größe einer ganzen Centurie erreichen, stehen häufig unter dem Kommando eines O.

Optio ist außerdem der Mindestdienstgrad eines Jäger- oder Aufklärerpiloten.

# P

## Palazzo, Guiseppe

\* 22.10.2149, † 13.03.2199; erster und einziger "Consul ohne Kollegen", der im Jahr 2188 auf Geheiß des damaligen Imperators Wang Ho Ming umfassende Heeresreformationen durchführte. Galt als brilliantester Strategie des Imperiums, bis er im Jahr 2199 nach einem mißglückten Mordversuch am Imperator hingerichtet wurde.

Consul; Ming, Wang Ho

## Patrizier

Nachfahre eines Angehörigen des Expeditionskorps, mit dem die Kolonie Thai-Pan in Besitz genommen wurde. Patrizier stellen die höchste Schicht im Imperium dar. Nur sie dürfen das Amt eines Censors, Consuls, Legaten oder Procurators ausüben. Man erkennt sie am Pränomen in Verbindung mit einem Adelsnamen.

## Patron

Ein Ritter oder Patrizier mit einem oder mehreren Klienten, die zu beschützen, zu beraten und denen zu helfen er verpflichtet ist. Diese Beziehung wird in der Familie des P. weitervererbt.

## Planetengarde

Reserveheer des Bundes der unabhängigen Planeten (BUP), das in allen freien Kolonien (außer im Imperium und auf Hanse) die wichtigste Verteidigungsmacht gegen feindliche Aggressoren darstellt. Jedes BUP-Mitglied ist verpflichtet, Truppen für die P. zur Verfügung zu stellen. Um sich von dieser Verpflichtung zu befreien, hat das Imperium mit dem BUP vereinbart, in Krisenfällen die XIII. Legion zur Unterstützung seiner Bündnispartner zur Verfügung zu stellen.

## Plebejer

Der Hauptteil der Bevölkerung des Imperiums gehört diesem Stand an. Trotzdem ist es Plebejern nicht gestattet, an der politischen Gestaltung aktiv mitzuwirken, da sie keine Senatspo-

sten bekleiden dürfen. Da dies regelmäßig zu lautstarken Protesten führt, gibt es in höheren Kreisen Bestrebungen, den Senat zumindest teilweise für die P. zu öffnen. Diese Versuche sind bislang am heftigen Widerstand der Ritter und Patrizier gescheitert, auch der Imperator konnte noch nicht von der Notwendigkeit dieser Maßnahme überzeugt werden.

de Montreux, Decius

## Polizeipræfect

Præfect

## Polytheismus

Vielgötterei, im Imperium nahezu ausschließlich im Bezug auf die römischen Götter der Antike.

Götter

## Pontifex Maximus

Höchster aller Priester des römisch-antiken Kults, dem alle Auguren, Flamines und Haruspices zum Gehorsam verpflichtet sind. Pikanterweise ebenso der Titel des Papstes der allkatholischen Kirche.

Götter

## Præfect

1. Præfect: Hoher Offizier, der von Ritterstand sein muß und das Kommando über Sondereinheiten führt, die keine Legionsstärke erreichen (z.B. die Prätorianergarde).
2. Flottenpræfect (MdS): Patrizischer Kommandant des Flaggsschiffs der Flottenverbände eines Sonnensystems und einem Admiral vergleichbar, vom Rang her jedoch dem lokalen Procurator unterstellt.
3. Polizeipræfect (MdS): Patrizischer Kommandant aller Vigilien und Ädilen einer Gemeinde, der in Zusammenarbeit mit dem lokalen Princeps für die Sicherheit der Stadt oder Ansiedlung verantwortlich ist.

## Pränomen

Klassisch lateinischer Vorname wie beispielsweise Marcus, Gaius, Sextus oder Claudia, Julia und Martina. Im Imperium sind nur Patrizier und Ritter zum Führen eines Pränomen berechtigt.

## Præpositus (MdS)

Niedrigster Admiralsdienstgrad der Raumflotte. Der P. ist Kommandant kleiner Spezialverbände, die für einen besonderen Einsatz gebildet werden.

## Prätor

Offizier der Zivilädilen, der mindestens von Ritterstand sein muß. Jedes lokale Polizeirevier untersteht einem P., falls es sich nicht um die

Ihr Götter,  
steht mir bei.

Varus Jookel

Ich war der Größte.  
Ich bin der Größte.  
Ich werde der  
Größte sein.

Guiseppe  
Palazzo (†),  
Consul



**Tabelle I 6 : Dienstgrade der Raumflotte des Imperiums**

	ERF ab	Stand ab	+ EH
<u>Mannschaften</u>			
Exactus	74	Plebejer	0
Präco	85	Plebejer	10
Proreta	96	Plebejer	20
Gubernator	107	Plebejer	40
Auditor Trierarchus	120	Plebejer	80
Trierarchus	150	Ritter	160
Auditor Nauarchus	160	Ritter	100
Nauarchus	200	Patrizier	350
Nauarchus Princeps	250	Patrizier	500

**Aufgabenbereiche der Raumflotten-Dienstgrade**

Exactus	Schreiber
Präco	Funker
Proreta	Orter
Gubernator	Steuermann
Auditor Trierarchus	Stellvertreter des Trierarchus
Trierarchus	Kapitän
Auditor Nauarchus	Stellvertreter des Nauarchus
Nauarchus	Kapitän
Nauarchus Princeps	Kapitän

**Immunes**

Armorum Custos	Waffenmeister
Faber	Techniker
Medicus	Schiffsarzt
Nauphylax	Lademeister
Secutor Trierarchi	Leibwächter des Trierarchus
Secutor Nauarchi	Leibwächter des Nauarchus

*Die Prätorianer schwören ihren Treueeid auf das Blut ihres Imperators.*

*Gaius Vanus, Primuspilus*

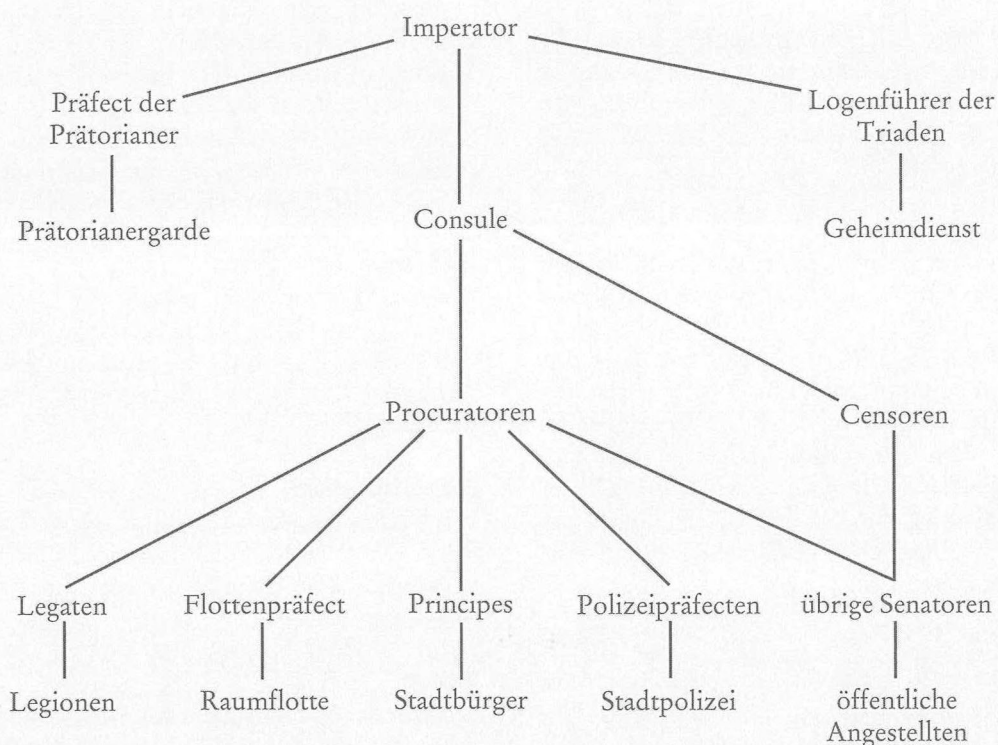
*Hunde, wollt ihr ewig leben? Voran ihr Faulpelze.*

*Helius Frick, Suboptio*

*Eins, zwei, drei, bald ist alles vorbei.*

*Ernie Ahab*

**Struktur des Imperiums**





lokale Zentralbehörde handelt, in der natürlich ein ➤ Polizeipräfekt die Aufsicht führt.

### Prätorianer

Angehöriger der Leibwache des Imperators. Prätorianer unterstehen nicht der Struktur der ➤ Schwarzen Garde sondern nur ihrem Herrscher. Sie können von diesem auch für besondere Dienste abkommandiert werden (z.B. zum Schutz eines imperialen Diplomaten).

### Prätorium

Dieser Begriff bezeichnet sowohl das Hauptquartier eines Heerführers in einem Militärlager, als auch die Residenz, bzw. die Wohnräume (z.B. innerhalb einer ➤ Zentralbehörde) eines ➤ Procurators.

### Primuspilus

Bezeichnung des Centurio der I. ➤ Centurie in der ersten I. ➤ Cohorte einer ➤ Legion.

### Princeps (MdS)

Vorsteher einer ➤ Zentralbehörde; Bürgermeister und oberster Richter einer Stadt.

### Procurator (MdS)

Gouverneur und oberster Richter einer Welt, der ➤ Patrizier sein muß und nur den ➤ Consuln und dem Imperator untersteht.  
➤ von Bonin; O'Conner; von Klein; di Salvo; von Zahn

### Prostitution

Da die Führungsspitze des Imperiums erkannt hat, daß weder Strafandrohungen noch erzieherische Maßnahmen das männliche Triebverhalten kontrollieren können, wird die P. zum Schutz der weiblichen Bevölkerung im großen Stil staatlich gefördert. Man findet auch eine große Zahl männlicher Prostituierten, die nicht nur den Damen zur Verfügung stehen (Homosexualität wird toleriert). Viele reiche Bürger leisten sich zur Unterhaltung ihrer Gäste eigene Freudenhäuser.

## Q

### Quästor (MdS)

Eines der niedrigsten Senatorenämter. Ein Quästor ist für die Verwaltung öffentlicher Mittel in einer Gemeinde oder die Verwaltung einer Legionskasse (als ziviler Assistent des ➤ Legaten) zuständig.

## R

### Raumflotte

Alle staatseigenen Schiffe (auch Handels- und Passagier-Raumschiffe) unterstehen nominell

der ➤ Schwarzen Garde. Es gibt jedoch auch für Zivilisten die Möglichkeit, bei der R. Karriere zu machen. Um wertvolle Piloten nicht mit militärischen Aufgaben zu überlasten, werden sie als zivile ➤ Immunes eingestellt, die außerhalb der Struktur der Schwarzen Garde stehen. Ihre Anweisungen erhalten sie vom jeweiligen ➤ Procurator oder Flottenpräfekten bzw. seinen Assistenten.

Alle Aufgaben, die nichts mit der Schiffsnavigation zu tun haben (technischer Dienst, Küchen- und Reinigungsarbeiten, Laderaumverwaltung) werden jedoch von normalen Legionären versehen. Die Offiziere an Bord des Raums haben den Piloten und ihren Assistenten keine Befehle zu erteilen, falls sich das Schiff nicht in einer Kampfsituation befindet. Dann nämlich übernimmt der militärische Kommandant (vgl. Tabelle I 3 auf Seite 137) die Leitung des Raums; der Kapitän und seine Leute sind nur noch für die Navigation zuständig.

Ein Spieler, dessen Charakter einen imperialen Piloten verkörpern soll, würfelt zunächst einen normalen Raumpiloten (wie PTI-Pilot) aus. Seinen Dienstgrad und EH-Bonus entnimmt er entsprechend seiner ERF und seinem Stand dem Schaubild *Raumflotte* auf Seite 78.

➤ Präfect (Flottenpräfekt)

### Ritter

➤ Eques

## S

### di Salvo, Marius

\* 17.07.2202; ➤ Procurator von Hell's Kitchen. Marius ist der Sproß einer der einflußreichsten Patrizierfamilien und sich seiner Stellung wohl bewußt. Er ist arrogant und hartherzig und sieht auf alle niederen Stände mit kalter Verachtung herab. Dem Imperator gegenüber, in dessen lokaler Residenz er sein ➤ Präpositum hat, legt er jedoch ein geradezu widerwärtig kriecherisches Benehmen an den Tag.

### Saturnalien

Fest des Saturns, das in der letzten Woche des Oktobers von Anhängern des römisch-antiken Pantheons gefeiert wird. Dabei geht es rau und fröhlich zu, Geschenke werden ausgetauscht, Schulden beglichen und Herren bedienen ihre Sklaven.

### Schwarze Garde

Offizielle Bezeichnung der Streitkräfte des Imperiums. Gilt als eine der bestgedrillten (wenn auch nicht unbedingt bestausgerüsteten) militärischen Einheiten der menschlich besiedelten Galaxis. Jeder Legionär hat eine breitgefächerte Ausbildung erhalten und neben seinem norma-

*Hey Süßer!  
Wie wärs mit  
uns beiden?*

Jutta Ochsenfurt

*Ein Sklave ist kein  
Mensch. Das Ding  
ist höchstens ein  
dreckiges Tier.*

Marius di Salvo,  
Procurator



len Wachdienst auch alle möglichen anderen Aufgaben, vom Schuster bis zum Küchenjungen, zu erledigen. Lediglich Offiziere, Unteroffiziere und die sogenannten **Immunes** sind vom niederen Dienst ausgeschlossen.

■ Legion, Militärdienst

### Secutor

Korrekte Anrede für den Leibwächter eines Offiziers der ■ Schwarzen Garde. Er hat unter Einsatz seines Lebens alle Gefahr von seinem Herren abzuwenden, was unter anderem bei Banketten auch die Tätigkeit eines Vorkosters umfaßt. An Bord eines Raumschiffs gehört er zu den ■ Immunes.

Ein plebejischer Offizier hat Anspruch auf einen, ein ritterlicher auf zwei und ein patrizischer auf drei Secutores.

### Senator

Alle 5 Jahre werden 500 ■ Ritter und ■ Patrizier in freien und geheimen Wahlen zu Volksvertretern gewählt. Senatoren sind eigentlich unantastbar, können jedoch auf Geheiß des Imperators, eines ■ Consuls oder eines ■ Censors vor ein Sondergericht unter consularischem Vorsitz gestellt werden.

Senatoren tragen nach ihrem Namen den Titel *MdS* (Mitglied des Senats).

■ Curia

### Shark Investments

Böse Zungen behaupten, das Imperium habe Shark schon zu Beginn des Handelskriegs gegen PTI und die Regierung der ■ TSU unterstützt. Also sollen nach den Konzernkriegen sowohl ehemalige Shark-Soldaten in den Reihen der ■ Schwarzen Garde, als auch zivile Konzernangehörige als Berater des Senats in der Regierung Unterschlupf gefunden haben. Natürlich können diese Vorwürfe seitens PTI nicht nachgewiesen werden. Die Behauptung, alte Shark-Seilschaften wären für Spionagedienste reich mit Land und Geld beschenkt worden ist ebenso lächerlich wie das Gerücht, Jonathan Derby sei posthum zum Ehrenritter des Imperiums ernannt worden.

Auszug aus einer Rede des damaligen Consuls Cornelius von Wallendorff vor dem Parlament der TSU am 06.01.2238:

*"...weise ich im Namen meines Imperators und seines Volkes entschieden die Behauptung zurück, Feinden der Terranischen Staatenunion zum Zwecke der Schädigung selbiger politisches Asyl gewährt zu haben. (...)*

*Daß vereinzelt Personen, die im Dienste eines gewissen Konzerns gestanden haben, unter Vorpiegelung falscher Tatsachen als Gäste des Imperiums in unserem Reich eine neue Existenz gegründet haben, entzieht sich in einem libera-*

*len System wie dem unsrigen zwangsläufig der Kontrolle durch die Behörden. Ceterum censeo, daß nochmals auf Artikel 327 des Kolonialabkommens zwischen der Terranischen Staatenunion und dem Imperium hingewiesen werden muß und im Interesse einer friedlichen Koexistenz unserer Reiche ..."*

Scilicet!

### Signifer

Unteroffizier und Träger der ■ Legionsstandarte. Eines der höchsten Ehrenämter in der ■ Legion, wenn auch kein besonders hoher Dienstgrad.

### Sklaverei

Bürger des Imperiums können durch ein Gerichtsurteil zu S. werden. Dieses Schicksal kann auch ■ Gästen des Imperiums drohen, die sich Vergehen zuschulde kommen haben lassen, die über die Toleranzgrenze der Behörden hinausgehen. Hauptsächlich werden gefangene Piraten als Sklaven eingesetzt.

Kinder von Sklavinnen werden als freie ■ Plebejer geboren. Falls jedoch innerhalb von fünfzig Tagen nach ihrer Geburt (die in einer öffentlichen Zeitung bekanntgegeben werden muß) kein freier Bürger bereit ist, durch eine Adoption die Kosten für ihre Ernährung und Erziehung zu tragen, werden sie offiziell dem Herren ihrer Mutter als Sklaven zugesprochen. Ein Sklave hat keinerlei Rechte, außer dem Recht auf Ernährung und Leben. Letzteres kann von seinem Herrn dadurch umgangen werden, daß er ihn zum ■ Gladiator macht. Abgesehen davon sind die Behörden in der Regel dazu geneigt, dem Herren Glauben zu schenken, wenn er meldet, seinem Sklaven sei ein bedauerlicher Unfall zugestoßen ...

Der Preis für einen gesunden Sklaven richtet sich nach seinem Alter und seinem Körperbau. Kranke oder gebrechliche Sklaven kosten 1/2 bis 1/3 des angegebenen Werts.

### Alter

01-10 Jahre

11-14 Jahre

15-20 Jahre

20-30 Jahre

30-40 Jahre

über 40 Jahre

### Wert

30-40 EH

50-70 EH

40-60 EH

50-70 EH

40-60 EH

30-50 EH

### SPQI

"*Senatus Populusque Imperialis*", lat. für "*Der Senat und das Volk des Imperiums*". Hoheitsformel, die auf/in allen öffentlichen Dokumenten, Briefen und Einrichtungen verwendet wird.

### Stadtvigilien

■ Vigil

*Gehst Du am Samstag mit zu den Spielen? Die Blauen bieten sogar Louis Fireball auf.*

Joseph Hokney

*Wir haben es nicht schlecht getroffen. Gestern Soldat bei Shark, heute Legionär bei Cheng Lao Ming.*

Rupert Donkin, Legionär

*Sklaven sind lustig.*

Diana von Feuchtenberg, Patrizierin



### vom Steinberg, Tullius

\* 18.11.2201; seit 01.07.2244 ➡ Consul. Tullius ist ein konservativer Verfechter der Vorrechte der ➡ Patrizier und somit politisch wie privat ein erbitterter Gegner seines Amtskollegen Decius de Montreux.

➡ de Montreux, Decius

### Strafcenturie

Durch einen Gerichtbeschuß kann ein Bürger oder ➡ Gast des Imperiums zum Dienst in einer S. verurteilt werden. S. sind in einem abgesonderten Bezirk des Teufelscamp stationiert, erhalten weder Urlaub noch Ausgang und werden überall dort eingesetzt, wo man aus Sicherheitsgründen keine regulären ➡ Legionäre riskieren möchte. Aufstände von Sklaven bzw. Fabrik- und Minenarbeitern, Erkundungen gefährlicher neuentdeckter Welten und ähnlich erfreuliches gehören zu ihrem Aufgabengebiet.

### Struktur des Imperiums

Zum Aufbau der imperialen Regierung siehe Schaubild auf Seite 78.

### Suboptio

Unteroffizier der ➡ Schwarzen Garde; Stellvertreter des ➡ Optio, der für Disziplin unter den einfachen ➡ Legionären zu sorgen hat.

### Subpräfect

Ein nur in der ➡ Raumflotte auftretender Offiziersdienstgrad, der den stellvertretenden Flottenkommandanten bezeichnet und mit einem Vizeadmiral vergleichbar ist.

### Suburba

Synonym für Slum, Elendsviertel.

## T

### Teleskopstange

Leichte Stange (200 Gramm) aus einer ultraharten Metall/Plastik-Legierung, die von 0,5 Meter auf bis zu 4 Meter ausgefahren werden kann. Jeder ➡ Legionär führt 10 davon mit sich. Sie werden zum Zeltbau, zur Verstärkung von Palisaden und für viele andere Zwecke eingesetzt.  
➡ Feldlager

*Und wieder beginnt ein herrlicher Tag in der Strafcenturie unseres geliebten Herrschers.*

Vic Flusent

*Ich hasse Teleskopstangen. Sie erinnern mich an meinen Militärdienst.*

Lupus von Schranck



Hell City – Die schmutzigste Stadt im ganzen Universum. Diese Ansicht stellt das Wohnviertel Krötendeich dar. Es liegt weitab von der Freihandelszone und den Industriegebieten, deshalb das klare Bild.



### Tesserarius

Unteroffizier in der ➤ Schwarzen Garde; entspricht einem Stabsfeldwebel. Seine Aufgabe ist es, die Tagesbefehle seines ➤ Legaten an die einzelnen ➤ Centurionen weiterzuleiten.

### Teufelscamp

In der Felswüste von Hell's Kitchen gelegenes Drill- und Exerzierlager, in das jede ➤ Legion einmal pro Jahr für einen Monat zur Auffrischung der Grundausbildung abkommandiert wird. Das Training ist verhaßt, äußerst hart und fordert den ➤ Legionären alle Kräfte ab. Außerdem erhalten hier die Militärdienstleistenden ihre Grundausbildung. Das Camp erstreckt sich über eine Fläche von mehr als 25 km<sup>2</sup> und enthält Kasernen, Truppenübungsplätze, vier Raumländfelder und künstliche Seen, die zum Training der Legionäre verwendet werden. ➤ Militärdienst

### Toga

Mantelähnliches Obergewand für traditionsbewußte Bürger des Imperiums. ➤ Ritter und ➤ Patrizier kleiden sich in weiße, ➤ Plebejer und ➤ Kleinbürger in dunkle Togas. ➤ Senatoren tragen zum Zeichen ihres Amtes einen purpurfarbenen, ➤ Procuratoren und ➤ Censoren einen bronzenen, ➤ Consule und der ➤ Praefect

der ➤ Prätorianer einen silbernen und der Imperator einen goldenen Saum an der T.

➤ Tunika

### Triaden

Mächtige chinesische Verbrecherorganisationen vor dem terranischen Atomkrieg, deren Strukturen sich teilweise bis in die heutige Zeit erhalten haben. Der ➤ Geheimdienst des Imperiums ist (nicht nur gerüchtweise) vom Aufbau her an den T. orientiert.

### Tribun

Cohortentribun: Anführer von zwei normalen (je 480 Mann) oder einer erweiterten (800 Mann) ➤ Cohorte, der mindestens von Ritterstand sein muß.

Legionstribun (MdS): Stellvertreter eines ➤ Legaten und somit zweithöchster Offizier einer ➤ Legion.

### Tribus

Wahlgemeinschaft aus 500 ➤ Plebejern eines gleichnamigen Stadtbezirks, die zusammen durch einen von ihnen erkorenen ➤ Wahlmann eine Stimme für die Senatswahlen abgeben dürfen. Der T. tagt außerdem, wenn es soziale Mißstände zu beseitigen gilt, die durch den Wahlmann der Obrigkeit angezeigt werden.

*Dunkel wie im  
Bärenarsch.*

*Randolf Scott*

*Ja so ist es gut.  
Reiß' dem Idioten  
die Toga runter.*

*Gernod Richter*

*Satelliten-  
aufnahme  
des Teufelscamp  
auf Hell's  
Kitchen.  
An so einem  
Ort kann nur  
der Teufel  
Vergnügen  
haben.*



**Exerzieranlage  
"Teufelscamp"**



### Trierarchus

Kapitän eines Fernaufklärers, Frachters, All-Kampfbombers oder Zerstörers.

### TSU

Das Verhältnis zwischen dem Imperium und der TSU ist äußerst frostig. Man unterhält zwar diplomatische Beziehungen, die Terraner lauern jedoch ständig nach einer Gelegenheit, den kleinen "Emporkömmling" wieder zu schlucken. Bislang hat sich das unabhängige Reich jedoch standhaft behauptet, nicht zuletzt, weil es in den höchsten Regierungskreisen der TSU Freunde und Förderer hat.

### Tunika

Ein traditionelles, langes Hemd, das im Freien unter einer Toga und zu Hause als Hauptbekleidungsstück getragen wird. Patrizier tragen einen breiten purpurfarbenen Streifen vom Kragen bis zum Saum, bei den Rittern ist er schmaler. Die Tunika des Imperators ist völlig purpurn.

➡ Toga

### Turma

Aus 30 Fahrzeugen bestehende mobile Kampfeinheit unter der Führung eines ➡ Decurio, dem ein ➡ Duplicarius zur Seite steht.

## V

### Verlust der Bürgerrechte

Außer ➡ Patriziern kann allen Bürgern des Imperiums dieses Gerichtsurteil blühen, wenn sie sich entsprechender Vergehen schuldig gemacht haben. Der Betroffene wird im Stand um eine Stufe herabgesetzt, womit er automatisch alle Vorrechte seiner bisherigen Klasse (ggf. auch politische/öffentliche Ämter bzw. seinen militärischen Dienstgrad) einbüßt. ➡ Kleinbürger, die zum Verlust der Bürgerrechte verurteilt werden, müssen das Imperium sofort verlassen. Ist ihnen das aus finanziellen oder anderen Gründen nicht möglich, so werden sie zu ➡ Sklaven gemacht.

### Vetorecht

Von lat. veto ("Ich verbiete!"); das Recht eines ➡ Censors oder ➡ Consuls, gegen einen Beschluß seines Amtskollegen zu protestieren und diesen damit außer Kraft zu setzen. In solch einem Fall entscheidet der Imperator über die weitere Vorgehensweise.

### Vexillarius

Der niedrigste Unteroffiziersdienstgrad in der ➡ Schwarzen Garde. Der Vexillarius leitet ein ➡ Contubernicum und trägt gleichzeitig dessen Flagge.

### Vigil

Plural: Vigilien; Bezeichnung für die Polizeikräfte des Imperiums. Wir unterscheiden in Zivilädile (Kriminalbeamte) und Stadtvigilien (Streifen-/Bereitschaftspolizisten), zwischen denen oft ein gespanntes Verhältnis herrscht.

➡ Ädil; Präfect; Prätor

## W

### Wachädil

➡ Ädil

### Wahlmann

Gewählter Vertreter eines ➡ Tribus, der eine Stimme bei den Senatswahlen abgeben darf und als Sprachrohr seiner Wähler vor den Behörden eintritt.

### von Wallendorff, Cornelius

\* 09.10.2282; imperialer ➡ Censor. Mit seiner Kollegin Scipia von Zobel arbeitet er hervorragend zusammen, schon mehr als 10 Senatoren wurden während ihrer Amtszeit auf ihr Drängen vor Gericht gestellt, ohne daß er von seinem ➡ Vetorecht Gebrauch gemacht hätte. Cornelius hat, falls Cheng Lao Ming ohne Erben das Zeitliche segnen sollte, die größten Chancen, auf den Thron gewählt zu werden. Der Censor gilt als fair und unbestechlich und ist daher beim Volk so beliebt, daß es ihn wahrscheinlich ohne Vorbehalte als Imperator akzeptieren würde.

➡ von Zobel, Cornelia

## Z

### von Zahn, Brutus

\* 12.06.2200; ➡ Procurator von Barracuda. Brutus hat einen ziemlich ruhigen Job, er erteilt Aufträge an die verschiedenen Bauunternehmen, die das neue Ferienparadies errichten. Ansonsten verbringt er die restliche Zeit in seiner prächtigen Villa, welche auf einer malerischen Insel liegt.

### Zentralbehörde

Öffentliches Verwaltungsgebäude unter der Leitung eines ➡ Princeps, außerdem sind hier die Gerichte und die oberste Polizeidienststelle einer Gemeinde untergebracht. In Kweijang befinden sich das ➡ Prätorium des ➡ Procurators von Tigris in der Z.

### Zivilädil

➡ Ädil

### von Zobel, Scipia

\* 14.10.2277; imperiale ➡ Censorin. Eine resolute und rüstige Seniorin, deren Säuberungsak-

龍

Ganze Turma,  
Abfaahrt.

Festus Rodrigez,  
Decurio

Es ist ganz  
einfach. Ich bin  
der Beliebteste.  
Ich werde der  
neue Imperator.

Cornelius von  
Wallendorff,  
Censor



*Tut mir leid, diese Münzsammlung müssen Sie ordnungsgemäß verzollen.*

*Zöllner, Hell City*

*Wir wollen an dem Gefangenen ein Exempel statuieren. Geben Sie ihm die vollen fünfzig Hiebe.*

*Fabius Duden, Centurio*

*Reliefs mit Kampfmotiven gehören zu den meistverwendeten Verzierungen.*

tionen im Senat gefürchtet sind und ihr den Spitznamen "*Furia*" (die Wütende) eingetragen haben. Ihre Maßnahmen finden die Billigung ihres Kollegen Cornelius von Wallendorff, der sich im Normalfall mehr auf die statistischen Aufgaben des Censorenamts konzentriert. Scipia ist eine enge Freundin des Imperators (wahrscheinlich ist sie deshalb noch am Leben).

von Wallendorff, Cornelius

### Zollrecht

Grundsätzlich unterliegen alle aus der TSU eingeführten Waren (außer zum persönlichen Gebrauch bestimmte Güter!) einem Einfuhrzoll von 20 % an der ersten Randstation des Imperiums. Die Tatsache, daß Waren aus den unabhängigen Kolonien (Tiefurt, Alpha Fornaxis) nur mit 10% Zoll belegt sind, führt regelmäßig zu Unstimmigkeiten mit der TSU-Regierung. Güter aus Hanse werden grundsätzlich beschlagnahmt, die dazugehörigen Reisenden verhaftet und in der Regel versklavt.

Der interne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen, es gelten lediglich die speziellen Einfuhrverbote der jeweiligen Welten.

Reist ein Gast des Imperiums zurück in seine Heimat, so kann er auf alle innerhalb des Imperiums legal erworbenen Waren gegen Vorlage einer ordnungsgemäßen Quittung auf der letzten imperialen Randstation eine Steuererstattung von 10% des Einkaufspreises geltend machen. Mißbrauch dieser Regelung wird mit sofortiger Ausweisung und lebenslanglichem Einreiseverbot geahndet (der genetische Code des Übeltäters wird auf allen Randstationen des Imperiums hinterlegt).

1 = Hierunter fallen Kleidung und Gebrauchsgegenstände des täglichen Lebens sowie pro Person 40 echte Zigaretten oder 10 Zigarren oder 100 Aromastäbchen, 0,5 Liter echter oder 1 Liter synthetischer Branntwein oder 3 Liter schwacher synthetischer oder 1,5 Liter echter Alkohol (bis 15% Vol.) und 1 Kilogramm Luxusnahrung (echtes Fleisch oder ähnliches).

### Züchtigung

Bestehen nach einem Gerichtsverfahren ernsthafte Zweifel an der Schuld des Angeklagten, so

erhält er als Warnung durch einen Lictor 5W10 Schläge (Patrizier: 2W10 Schläge) mit einer Holzrute auf den Rücken (Schaden 1 TP für volle 3 Schläge) und wird anschließend freigelassen. Sinkt der Oberkörper dadurch auf 0 TP, so wird nicht auf die Tabelle *Schwere Verletzungen* gewürfelt. Stattdessen muß der Betroffene eine *KON-Probe* bestehen. Mißlingt diese, so ist er 1W6 Tage handlungsunfähig. Mißlingt die Probe kritisch, so stirbt er.

### Zwangsarbeit

Ein imperiales Gericht kann einen Schuldigen zu 6 Monaten bis 20 Jahren (lebenslanglich) Z. verurteilen. Die Strafe wird entweder in einer Fabrik, einer Mine oder bei der Urbarmachung neuer Siedlungsgebiete unter äußerst strenger Bewachung abgebußt. In den Laesumminen oder -raffinerien werden grundsätzlich keine Zwangsarbeiter eingesetzt!

Gerichtsverfahren

### Zwangseingliederungsverfahren

Angeblich rechtlich fundierter Versuch der TSU, freie Kolonien nach einem Verstoß gegen das ihnen aufdiktierte Kolonialabkommen wieder der eigenen Oberhoheit zuzuführen. Das Z. erlaubt den Truppen der TSU als letzte Maßnahme auch Gewaltanwendung zur Erreichung ihrer Ziele.

### Nachwort des Autors

Natürlich war es nicht mein Ziel, mit dem vorliegenden Kapitel ein genaues Abbild des römischen Imperiums zu erschaffen. Historiker und Lateiner werden wahrscheinlich gleichermaßen die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Mein großes Latinum liegt nun eine Dekade hinter mir, und besonders die Quellenforschung über die Struktur des römischen Militärs erwies sich als schwierig (die Rangfolgen sind nicht unbedingt authentisch).

Die Mixtur zwischen Science-Fiction und Antike, die hier entstanden ist, dürfte jedoch für die meisten **Space Gothic**-Fans ihre Reize haben. Ich wünsche allen Spielleitern und Spielern viel Spaß bei der Erkundung des Ming-Imperiums.

Mein besonderer Dank gilt Vexilliarius Michael "*Rest and Recreation*" Greiss und den Milites Oliver "*Guter Witz, Decurio*" Gross, Hagen "*Bin ich jetzt tot, oder was?*" Schleu und Andreas "*Bitte minderjährig!*" Kleinort für ihre Verdienste um die Schwarze Garde sowie Sandra und meiner Mutter, die ich wohl durch jede Römer-Ausstellung in der Rhein-Main-Stadtmetropole geschleppt habe.

*Potentia Vobiscum!*



# 3. Unabhängige Systeme

In diesem Kapitel werden die unabhängigen Planetensysteme behandelt. Diese Systeme sind nicht innerhalb der Terranischen Staatenunion organisiert und verfügen auch über andere Gesetze. Die zur jeweiligen freien Kolonie passenden ID-Karten findet man im *Anhang und Tabellenteil* dieses Buchs.

Alle Systeme, die zum direkten Einflußbereich des Imperators Cheng Lao Ming gehören (Epsilon Ceti, 46; Tau<sub>1</sub> Eridani, 85; Tau<sub>3</sub> Eridani, 86), sind in dem Kapitel *Das Ming-Imperium* beschrieben.

## Justizlevel

Jeder Planet der TSU und jeder unabhängige Planet hat im Jahr 2239 von den galaktischen Reiseführern *Williams Kolonisationslexikon* und *Bergers Planetenspringer* sogenannte Sicherheitsstufen verliehen bekommen. Das heißt, der Urlauber oder Reisende weiß gleich, wie sicher eine Welt ist und ob und wie große Waffen mitgeführt werden dürfen. Außerdem klassifiziert der vergebene Wert, wie einsatzfreudig die auf dem Planeten wirkenden Sicherheitskräfte sind. Diese Idee fand großen Anklang. Nachfolgend finden Sie die verschiedenen Justizlevel und deren Erläuterung. Die Skala der Sicherheitseinteilungen reicht von # 0 # bis # 4 #.

Justizlevel # 0 #

Die Sicherheitsstufe Null besagt, daß auf diesem Planeten nichts, aber auch gar nichts herumläuft, das auch nur so aussieht, als wäre es ein wie auch immer gearteter Sicherheitsbeamter. Planeten dieser Stufe sind entweder frisch kolonisiert oder gehören zu den im Konzernkrieg zerstörten Systemen (siehe Grundregelwerk, Kapitel *Das Weltall*). Hier ist wirklich alles erlaubt, was einem Charakter gefallen könnte.

Justizlevel # 1 #

Auf einem Planeten der Stufe Eins gilt in der Regel das Faustrecht. Es sind zwar einige Polizisten eingesetzt, aber diese kontrollieren große Gebiete und können nicht überall sein. Wer einen Verbrecher auf der Polizeistation abgibt,

hat dem Sicherheitsbeauftragten einen längeren Weg erspart. Wer einen Übeltäter erwischt und ihn nicht zur Polizei bringen möchte, kann ihn auch gleich an Ort und Stelle bestrafen. Das nennt man zwar Lynchjustiz, aber die hier arbeitenden Polizisten haben normalerweise nichts dagegen. In jeder größeren Ansiedlung arbeiten höchstens 10 Polizisten. Das Tragen von schweren Kampfrüstungen und schweren Waffen ohne Waffenschein ist nach geltendem Recht nicht so ganz erlaubt, aber es wird geduldet. Bei Schwierigkeiten hilft ein kleines Geldgeschenk meistens weiter. Die einzige Kontrolle, die hier wirklich ernstzunehmen ist, stellt die Überprüfung der ID-Karten bei der Ein- und Ausreise am Raumhafen dar.

## Justizlevel # 2 #

Welten mit der Sicherheitsstufe Zwei sind in der Regel moderat bewacht. Es existiert ein Notrufsystem, das manchmal auch ein Freizeichen bietet (Hier ist die PTI-Notrufzentrale. Bitte legen Sie nicht auf. Sie werden mit dem nächsten freien Platz verbunden. Hier ist die ...) und die dort angeforderten Polizisten sind dann auch in wenigen Minuten am Ort des Geschehens. Regelmäßige Streifen und ein überlasteter Ermittlungsdienst sorgen für eine durchschnittliche Verbrechensbekämpfung. Die Kontrollen an den Raumhäfen sind sehr ernstzunehmen. Vetternwirtschaft und Korruption wuchern auf solchen Planeten erfolgreich. In jeder Ansiedlung sind mindestens 2W6 Sicherheitskräfte stationiert. Leichte Schutzkleidung darf ohne Probleme getragen werden. Kampfrüstungen und schwere Waffen sind nicht geduldet. Kleine Nah- und Fernkampfwaffen zur Selbstverteidigung werden toleriert (Spielleiter/gültige Waffenscheine).

Justizlevel # 3 #

Systeme mit der Einstufung Drei sind im allgemeinen als sicher zu bezeichnen. Die Polizei macht den Eindruck, als wären alle ihre Beschäftigten diversen Werbespots entsprungen. Kernige, meistens unbestechliche Polizisten halten

Hier ist die PTI-Notrufzentrale. Bitte legen Sie nicht auf. Sie werden mit dem nächsten freien Platz verbunden. Tüüüüüü.  
Hier ist die PTI-Notrufzentrale. Bitte legen Sie nicht auf. Sie werden mit dem nächsten freien Platz verbunden. Tüüüüüü.  
Hier ist die PTI-Notrufzentrale. Bitte legen Sie nicht auf. Sie werden mit dem nächsten freien Platz verbunden. Tüüüüüü.  
Hier ist die PTI-Notrufzentrale. Bitte legen Sie nicht auf. Sie werden mit dem nächsten freien Platz verbunden. Tüüüüüü.  
Hier ist die PTI-Notrufzentrale. Bitte legen Sie nicht auf. Sie werden mit dem nächsten freien Platz verbunden. Tüüüüüü.  
Hier ist die . . .



*So so, ein kleiner  
Mann mit einer  
großen Waffe.  
Das kann ja nicht  
angehen. Schnal-  
len Sie mal Ihren  
Gürtel ab, mein  
Guter. Aber ganz  
langsam.*

*Gardist,  
Napoli*

*Wenn Sie sich nur  
einen Millimeter  
bewegen, sind Sie  
ein Sieb.*

*Imperialer Vigil,  
Thai-Pan*

die öffentliche Ordnung aufrecht. Die Notrufnummer ist fast immer frei, die eingesetzten Beamten höflich und die Kontrollen penibel. Bei Stichproben und an Raumhäfen kann man die Überprüfung eines jeden Bürgers schon fast schikanös nennen. In jeder kleinen Ansiedlung sind mindestens 2 W6 Sicherheitsleute beschäftigt. Kleine Nah- und Fernkampfwaffen sind nur mit gültiger Waffenlizenz erlaubt, anderenfalls werden die guten Stücke eingezogen. Kampfpanzerungen und schwere Waffen sind auf Planeten dieser Stufe nicht gestattet. Personen, die leichte Schutzkleidung offen tragen, werden sorgsam überprüft, sollten aber keine Unregelmäßigkeiten festgestellt werden, ist alles in Ordnung.

#### Justizlevel # 4 #

Justizlevel 4 bedeutet totale Kontrolle. Jedem Bürger ist generell das Atmen der Umgebungsluft gestattet. Darüberhinaus gibt es nicht mehr so viel Spielraum. Alle Kontrollen sind höchst akribisch. Bei den geringsten Verdachtsmomenten klicken bereits die Handschellen. Zu den normalen Polizeikontingenten sind auch reguläre Armee-Einheiten als Krisenreaktionskräfte stationiert. Innerhalb von kürzester Zeit sind Polizeikräfte in beliebiger Anzahl an einem Tatort versammelt. Die Ein- und Ausreise wird auf solchen Welten zu einem echten Abenteuer. Bestechungen sind durch die straffe Organisation der Sicherheitskräfte unmöglich. Keiner bewegt sich, keiner wird verletzt.

#### **Bund der unabhängigen Planeten**

Der Bund der unabhängigen Planeten (BUP) ist im Jahr 2230 gegründet worden. Durch das Entstehen von mehreren unabhängigen Kolonien und die dadurch wachsenden Schikanen der TSU waren die freien Kolonien gezwungen, zu reagieren. Von dieser Vereinigung verspra-

chen sich die Mitglieder größeren Schutz vor den lästigen Wiedereingliederungsverfahren der TSU und bessere Handelsbedingungen. Die Regierungen vereinbarten weiterhin die Aufstellung einer eigenen militärischen Schutzmacht, die im Falle einer drohenden Konfrontation schnell mobilzumachen sein sollte. Die sogenannte Planetengarde wurde als Konzept ins Leben gerufen. Da die Aufstellung eines großen, stehenden Heeres die TSU über alle Maßen provoziert hätte, versuchte man sich darauf zu einigen, daß die Planetengarde eine Art Reserveheer sein sollte. Der schwelende Handelskrieg, der darauffolgende Konzernkrieg und die völlig unterschiedlichen Interessen der einzelnen Kolonien durchkreuzten die gefaßten Pläne jedoch gründlich. Cheng Lao Ming war nicht bereit, seine aufgestellte Schwarze Garde abzurüsten, die Piratenföderation konnte kein diszipliniertes Heer aufstellen und die religiösen Eiferer auf Liberté verweigerten glattweg jede militärische Zusammenarbeit und Gewaltanwendung. Die später dazugekommene Kolonie Tiefurt folgte dagegen dem Konzept der Planetengarde und stellte eigene Einheiten auf. So wurde diese Form der Armee nur auf Napoli, Piemont und Tiefurt eingeführt. Eine einmal im Jahr wechselnde Einheit der Planetengarde ist in der Hauptstadt auf Liberté stationiert und hat darüber zu wachen, daß die dort ebenfalls stationierten TSU- bzw. PTI-Kräfte keine Unruhen auslösen. Die auf Liberté eingesetzten Kräfte stammen wechselweise von Napoli oder von Tiefurt. Da Cheng Lao Ming sich bei dieser Unternehmung nicht engagiert, zahlt das Imperium einen üppigen Entschädigungsaufwand an den BUP.

Die Planetengarde ist eine reine Reservearmee. Sie wird nur im Verteidigungsfall oder bei speziellen Gelegenheiten (Katastrophen usw.) einberufen, um z.B. die regulären Polizeikräfte zu

*Auf Plünderung  
gibt es die  
Todesstrafe.  
Hasta la vista,  
muchacho.*

*Gardist,  
Tiefurt*



Zeichen der Vereinigung des Bunds der unabhängigen Planeten (BUP).



Abzeichen der auf Napoli ansässigen Mitglieder der Planetengarde der BUP.



unterstützen. Die Mitglieder bekommen eine kleine Aufwandsentschädigung (4 EH/Monat, egal in welchem Rang) und etwas Ausrüstung gestellt (*Bollmann Kampfkombi* mit Abzeichen, Stiefel, Helm, Waffengurt, Med-Pack, 2 Rauchgranaten, Pin, Taschenlampe). Stirbt ein Mitglied der Miliz in Erfüllung seiner Pflicht, bekommt seine Familie eine monatliche Rente von 18 EH und Bezugsgutscheine. In die Garde können nur Personen eintreten, die einen Eignungstest bestanden haben. Ein Reservist der Planetengarde zu sein bedeutet eine hohe Anerkennung, da diese Einheiten die Heimatplaneten im Ernstfall schützen. Einmal im Jahr werden alle Reservisten zu einem großen Manöver bestellt, dem sogenannten *Frühjahrsputz*. Diese planetarische Miliz ist bei allen Kampfhandlungen der Regierung direkt unterstellt.

Die Ränge in der planetarischen Miliz sind bewußt sehr einfach gehalten. Es gibt den Soldaten, den Zugführer (10 Mann), den Leutnant (110 Mann), den Hauptmann (1110 Mann), den Major, den Oberst und einen General. Die drei obersten Ränge sind in der Regel mit Stabsaufgaben betraut.

Nachfolgend findet man ein durchschnittliches Mitglied der Planetengarde.

#### *Mitglied Planetengarde:*

*Basiseigenschaften ca. 60%, Waffenfertigkeiten ca. 55%, Berufsfertigkeiten ca. 60%, GZ ca. 70%, Basis-TP ca. 13, Schadensbonus 1W4.*

*Ausrüstung: eigene Waffen, Bollmann Kampfkombi mit BUP-Abzeichen, Stiefel, Helm, Waffengurt, Med-Pack, 2 Rauchgranaten, Pin, Taschenlampe, Proviant.*

#### Hanse und die Folgen

2240 landeten Verbände der Planetengarde von Napoli und die III. und VII. Legion der Schwarzen Garde auf Hanse. Mit dieser militärischen

Aktion sollten die dauernden Überfälle der Piraten auf Handelsschiffe der anderen unabhängigen Planeten bestraft werden. Nach verheerenden Verlusten im Asteriodengürtel wurden die wenigen Überlebenden noch vor der Landung aufgerieben. Die Piraten, allen voran die Mannschaften von Vincent Blood, siegten. Die beiden Legionen der Schwarzen Garde verloren an diesem Tag ihre Adler und ihre Ehre, sie wurden nicht mehr aufgestellt. Auch von den Männern der Planetengarde kehrte kaum einer zurück. Der Rat der Hanse beschloß daraufhin den Austritt aus dem Bund der unabhängigen Planeten. Seit dieser Zeit begegnen sich die feindlichen Parteien mit unverhohlenem Mißtrauen. Die Syndikate arbeiten allerdings immer noch gerne mit den Piraten zusammen.

### **Gravitation**

Die Menschheit ist im Zuge ihrer Ausbreitung auf den verschiedenen Kolonien mit unterschiedlichen Gravitationswerten konfrontiert. Teilweise führen diese Anziehungskräfte zu erheblichen Lebenseinschränkungen oder zu zusätzlich benötigten technischen Hilfsmitteln. Der Mensch kennt momentan Gravitationswerte von 0,2 bis 2,8 (Terra = 1). Nachfolgend sind die verschiedenen Grenzbereiche und ihre Auswirkungen auf den Menschen und seine Ausrüstung erläutert.

#### 0,2 bis 0,6 G

Auf Welten, die über wenig Anziehungskraft verfügen, ist es für den Menschen sehr viel leichter, sich zu bewegen. Die Tragfähigkeit jedes Charakters verdoppelt sich automatisch. Auf Fertigungsproben wie *Klettern*, *Schleichen*, *Schwimmen*, *Springen* und *Werfen* wird ein genereller Modifikator von -10 angewendet. Rüstungen und Fahrzeuge müssen mit speziellen Antigrav-Nachrüstätzen ausgestattet wer-



*Ahoi Maat, ist der Tag unser?*

*Vincent Blood*

*Der Tag ist unser, Käpt'n. Wir haben gesiegt.*

*Hank Stonewash, Maat*



Abzeichen der auf Piemont ansässigen Mitglieder der Planetengarde der BUP.



Abzeichen der auf Tiefurt stationierten Soldaten der Planetengarde der BUP.



den, sonst ist bei eventuellen Kontrollproben +20 auf den Würfelwurf zu addieren. Solche Nachrüstsätze kosten ca. 1% des Neupreises.

#### 0,7 bis 1,3 G

Diesen Bereich der Anziehungskraft kennt man schon von Terra (1 G). Die körpereigenen Muskeln und das allgemeine Rüstungsdesign sind auf diesen Bereich abgestimmt. Keine weiteren Auswirkungen.

#### 1,4 bis 2,1 G

Auf Welten, die über mehr Anziehungskraft verfügen, ist es für den Menschen sehr viel schwerer sich zu bewegen. Die Tragfähigkeit jedes Charakters halbiert sich automatisch. Auf Fertigungsproben wie *Klettern*, *Schleichen*, *Schwimmen*, *Springen* und *Werfen* wird ein genereller Modifikator von +10 angewendet. Rüstungen und Fahrzeuge müssen mit speziellen Grav-Nachrüstätzen ausgestattet werden, sonst ist bei eventuellen Kontrollproben +10 auf den Würfelwurf zu addieren. Solche Nachrüstsätze kosten ca. 1% des Neupreises.

#### 2,2 bis 2,8 G

Auf Welten, die über sehr viel mehr Anziehungskraft verfügen, ist es für den Menschen nur unter hoher Belastung möglich sich vorwärts zu bewegen. Die Tragfähigkeit jedes Charakters wird automatisch geviertelt. Auf Fertigungsproben wie *Klettern*, *Schleichen*, *Schwimmen*, *Springen* und *Werfen* wird ein genereller Modifikator von +20 angewendet. Proben auf Nah- und Fernkampfwaffen erhalten ebenfalls einen Modifikator von +15. Rüstungen und Fahrzeuge müssen mit speziellen Grav-Nachrüstätzen ausgestattet werden, sonst ist bei eventuellen Kontrollproben +15 auf den Würfelwurf zu addieren. Solche Nachrüstsätze kosten ca. 2% des Neupreises.

## Reisen im Weltall

Grundsätzlich unterscheiden wir zwei Arten von Weltraumreisen: Interplanetarische (zwischen den Planeten eines Sonnensystems) und interstellare (zwischen verschiedenen Sonnensystemen). Im interplanetarischen Verkehr benutzen Raumschiffe den sogenannten Photonen- oder Lichtantrieb, der sie im Linearflug durch das dreidimensionale Universum bewegt. Hierbei wird atomarer Wasserstoff in einem Fusionsreaktor verbrannt. Der Vorteil dieses Antriebssystems ist, daß man die Wasserstofftanks eines Raumschiffs aus dem Orbit eines Gasriesen betanken kann. Somit entfallen teure Tankstationen in Sonnensystemen, in denen es solche Gasriesen gibt. Im interstellaren Verkehr benutzt man den Hyperraumantrieb, der das Schiff durch ein übergeordnetes, vierdimensionales Universum über unvorstellbare Entfernungen trägt. Um die unglaublichen Entfernungen zwischen den Sternen zu überwinden, müssen die Raumschiffe das normale, dreidimensionale Universum verlassen und sich in ein übergeordnetes, vierdimensionales Universum, den Hyperraum, begeben. Hier schrumpfen die Distanzen zwischen den Himmelskörpern so stark, daß die Reise fast in Nullzeit vonstatten geht. Den Eintritt in den Hyperraum ermöglichen Sprunggeneratoren, die Laesumblöcke mittels eines Lasertriadensystems so beschießen, daß genau die benötigte Energiemenge für den Sprung verbraucht wird. Hyperraumsprünge sind ein riskantes Unternehmen. Werden sie von innerhalb eines Sonnensystems oder in ein Sonnensystem hinein ausgeführt, so besteht die Gefahr, daß das Raumschiff durch die Gravitationsfelder der Himmelskörper von seinem Kurs abgelenkt und im schlimmsten Fall in die Sonne selbst hineingesaugt wird, was das Ende für Schiff und Besatzung bedeutet. Auch muß für einen sicheren Flug der Sprunggenerator des Schiffs in einem einwandfreien Zustand sein. Daher fliegt man in der Regel vor dem Sprung zum Rand eines Sonnensystems (Randstation), läßt sein Schiff dort von Spezialisten gründlich warten und begibt sich erst dann auf die Reise durch den Hyperraum. Jeder bewohnte Planet verfügt über eine Orbitalstation. Im Gegensatz zur Randstation können hier keine Schiffsreparaturen ausgeführt werden. Die Orbitalstation bietet nur die Möglichkeit für Großschiffe, Ladung zu löschen und/oder Passagiere abzusetzen. Den Planeten kann man von dort aus problemlos mit dem regelmäßigen Shuttledienst erreichen. Die auf der Orbitalstation gelöschten Waren werden mit Terratracs nach unten transportiert. Passagiere und Besatzung haben die Möglichkeit, während des Hyperraumsprungs Kälteschlafkammern aufzusuchen. Diese vakuum-

*Schaut mal,  
man kann hier  
ganz toll  
hüpfen.*

Alf Gnaz

*Aaachtung!  
Vor Dir ist 'ne  
Schlucht.*

Dennie Zack

*Aaaaaaaaahh!*

Alf Gnaz

*Das hat dieser  
Idiot bestimmt  
nicht überlebt.*

Dennie Zack



Abzeichen der auf Liberté stationierten Soldaten der Planetengarde der BUP.



sicheren Schlafkammern stabilisieren die Lebensfunktionen bei Zwischenfällen im Sprungablauf. Ein humanoides Wesen kann bis zu 20 Jahren im Kälteschlaf überleben. Trotzdem benutzen nur sehr ängstliche Naturen diese Vorrichtungen. Sprungunfälle kommen relativ selten vor.

## I. Alpha Fornacis

### 1. Systemdaten

System Alpha Fornacis (Nr. 18)

Weißer Sonne der Klasse F und gelber Sonne der Klasse G, 6 Planeten, Randstation *Florenz*.

#### Alpha Fornacis I

Kochende Magmawelt. Alpha Fornacis I liegt so nahe an den beiden Sonnen des Systems, daß die Oberfläche niemals erstarren konnte. Temperaturen um 900° Celsius. Ausgesandte Sonden haben in dem Magmagemisch hochwertige Metalle entdeckt. Die Gewinnung der Rohstoffe ist aber als unwirtschaftlich eingestuft worden. Keine Monde.

#### Alpha Fornacis II (Napoli)

Mischwelt. Justizlevel 2, Schwerkraft 0,9 G, milde atembare Atmosphäre, üppige Fauna und Flora. Hauptstadt Palermo (400.000 Einwohner), 25 kleinere Ansiedlungen mit insgesamt 1.270.000 Einwohnern. Wenig Schwerindustrie, Schwerpunkt Landwirtschaft. Durchschnittlich 14 Stunden Tag- und 12 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 370 Tage. Temperaturen am Tag +2° bis +45° Celsius, nachts -10° bis +35° Celsius. Ein atmosphärenloser Mond (*Corleone's Eye*), der in einem kleinen Mausoleum die sterblichen Überreste der Familie des Don beherbergt. Orbitalstation *Emilio's Home*.

#### Alpha Fornacis III

Wüstenplanet mit giftiger Atmosphäre. Terraformingprojekte sind in Planung (Datum des Beginns noch unklar). Keine Monde.

#### Alpha Fornacis IV (Piemont)

Mischwelt mit sehr großem Wasseranteil und Erzvorkommen. Justizlevel 2, Gravitation 1,5, warme atembare Atmosphäre. Hauptstadt Milano (600.000 Einwohner), 6 weitere Ansiedlungen mit insgesamt 900.000 Einwohnern (Siedlung *Bella Italia* mit 30.000 Einwohnern liegt unter Wasser). Fischfang, Perlenzucht, Landwirtschaft, Rohstoffgewinnung und -weiterverarbeitung sind die Haupteinkommensquellen. 10 Stunden Tag- und 11 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 335 Tage. Temperaturen am Tag +9° bis +52° Celsius, nachts -1° bis +41° Celsius. Vier tote Monde (*Matthäus, Lukas, Markus, Johannes*). Orbitalstation *Janusperle*.

#### Alpha Fornacis V

Gasplanet. Keine Monde. Um den Planeten liegt ein dichter Asteroidengürtel, der den Planeten für Auftankversuche sehr gefährlich macht (Probe *Kleinraumer fliegen* +25).

#### Alpha Fornacis VI

Eisplanet. Temperaturen von -180° bis -270,4° Celsius. Drei Monde ohne Atmosphäre.

### 2. Napoli

Justizlevel 2, Gravitation 0,9 G.

Nachdem Emilio Corleone und Wang Ho Ming ihre eigene, unabhängige Welt *Thai-Pan* gegründet hatten, liefen die Geschäfte überaus prächtig. Die Rücklagen, die sich die Corleone-Familie aus den illegalen Unternehmungen bilden konnte, waren immens. Als Corleone im Jahr 2215 unheilbar erkrankt und er fühlt, daß er bald seinem Schöpfer gegenüberzutreten muß, erwirbt er den Planeten Alpha Fornacis II, um dort eine durch und durch italienische Welt aufzubauen, auf der er beerdigt werden kann. Viele seiner Landsleute und die Mitglieder der *Pasta Inc.* unterstützen seinen Plan euphorisch. 2217 sind die Terraformingprojekte beendet und der Planet wird in Besitz genommen. Der alte Patriarch erlebt jedoch nicht mehr den Kauf von Alpha Fornacis IV an Weihnachten 2218. Er verstirbt bereits im November. Wang Ho zahlt nach dem Tod von Corleone den Clan seines Freundes aus. Die Familien Ming und Corleone konzentrierten sich fortan auf ihre eigenen Planetensysteme. Der gute geschäftliche und persönliche Kontakt ist aber bis zum heutigen Tage präsent.

Um wirklich jeden Durchreisenden auf die Verdienste des genialen Strategen aufmerksam zu machen, nannte man die Orbitalstation von Napoli *Emilio's Home*.

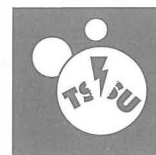
#### Klima

Napoli bietet eine sehr warme Umgebungstemperatur. Die Siedlungen wurden in den wärmsten Zonen des Planeten errichtet, um für die Landwirtschaft optimale Bedingungen zu erreichen. Selbst im Winter herrschen gemäßigte Temperaturen vor.

#### Landschaft, Flora

Durch die mitgebrachten Pflanzensamen und die wildromantische Landschaft könnte man sich fast in die terranische Toscana (ehemaliger Landstrich in Italien, Terra) zurückversetzt fühlen. Sanft schwingende Hügel mit Pinienwäldern und Olivenbäumen prägen den Planeten.

Die üppige Pflanzenwelt dieses Planeten war auf eine dem Menschen nicht genehme Atmosphäre spezialisiert. Die Terraformer änderten die Luftzusammensetzung extrem und die ge-



*Sonnenuntergänge sind ähnlich prächtig wie Kindermord.*

*Mad Tom*

*Sehen Sie an den Himmel. Unser Don Corleone wirft immer ein Auge auf uns.*

*Vittorio Hidalgo*



*Für vier EH  
vergessen wir die  
Sache ganz  
einfach, Signore.*

*Dodo Gravis,  
Polizist*

*Wenn bei Capri  
die rote Sonne im  
Meer versinkt . . .*

*Tic Chavez*

*Wein, Weib und  
Gesang. So läßt es  
sich leben.*

*Magnus Octavius,  
Botschafter des  
Imperiums*

samte Pflanzenwelt ging ein. Die importierten Pflanzlinge aus terranischer Produktion freudeten sich mit den Umweltbedingungen problemlos an.

#### Fauna

Auch die Tierwelt konnte diese radikale Umstellung nicht verkraften. Die Siedler säuberten kurz nach der Landung die dezimierten Reste der Planetenfauna. Heute beschränkt sich die Tierwelt von Napoli ausschließlich auf harmlose Haus- und Nutztiere. Um aber auch Touristen anzulocken, die gerne auf die Jagd gehen, wird überlegt, ein bis zwei gefährliche Rassen kontrolliert anzusiedeln.

#### Die Städte

Palermo:

Die gesamte "Altstadt" der Hauptstadt besteht aus Häusern, die auf Terra abgebaut und auf Napoli wieder aufgestellt worden sind, unter anderem auch das Geburtshaus von Emilio Corleone. Um das malerische Zentrum gruppieren sich Industrie-, Geschäfts- und Wohnviertel. Dort werden zumeist die landwirtschaftlichen Produkte aus der planeteneigenen Produktion veredelt, verpackt und versandfertig gemacht. Palermo verfügt über den einzigen Raumhafen dieses Planeten. Die gesamte Hauptstadt hat sehr enge Straßen und bietet einen verwinkelten Eindruck.

Außer der nur in Notfällen einberufenen Planetengarde sorgen Polizeieinheiten der Pasta Inc. für die Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung. Die Ränge der diensthabenden Polizisten orientieren sich an den Syndikatshierarchien. Sollte man bei einem Vergehen erappt werden, so hilft eine kleine Spende für die Bambini des Polizisten zumeist weiter (es ist weithin bekannt, daß die Taschen der Ordnungshüter von Napoli bodenlos sind). Palermo ist der Sitz von Don Giovanni Giancana. Dort bewohnt er die obersten Etagen eines prächtigen Geschäftshauses. In diesem Haus vermuten die TSU-Behörden die Zentralverwaltung der Pasta Inc. Einmal im Jahr trifft Cheng Lao Ming auf Napoli ein, um mit Don Giancana wichtige geschäftliche Sachverhalte zu besprechen und die guten Beziehungen zu pflegen.

Weitere Ansiedlungen:

Napoli bietet 25 weitere Ansiedlungen. Diese kleineren Orte beherbergen in der Regel die Feld- und Erntearbeiter des Planeten. Touristen von außerhalb kommen gerne in diese ländlichen Gegenden. Dort hat die Zeit noch einen anderen Taktschlag. Allerdings gelten dort auch moralisch sehr enge Grundwerte. Nacktbaden an den Küsten ist verboten und die allka-

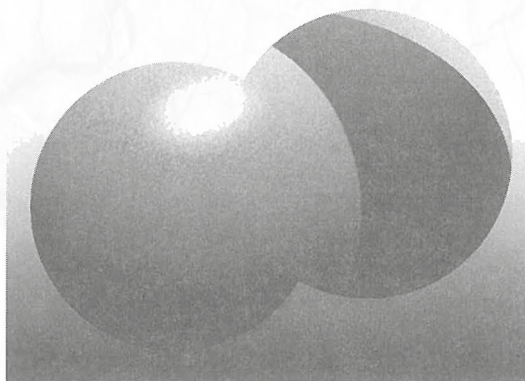
tholischen Kirchen können nur in korrekter Bekleidung besucht werden. Erst 2242 ist ein Touristenehepaar auf einem Kirchhof gesteinigt worden, weil sie das Gotteshaus in etwas knapperen Kleidungsstücken besichtigen wollten.

#### Botschaften

Auf der Hauptwelt des Systems Alpha Fornacis finden sich eine ganze Reihe Botschaften. Zuerst einmal ist für das Imperium mitten in der Altstadt ein malerischer Dogenpalast freigemacht worden, in dem Magnus Octavius residiert. Der Gesandte des Imperiums wird ständig von 40 Prätorianern bewacht. Octavius liebt die italienische Küche und ist auch den südländischen Frauen sehr zugetan. Die einzige Zeit im Jahr, in der der Botschafter unter Leistungsdruck steht, ist während der Besuche seines Herrn. Die Tiefurt Handelswerften haben direkt am Raumhafen von Palermo ihre Gesandtschaft. Dort hält Mike Souzakis Hof. Durch 30 Soldaten der Planetengarde geschützt, bemüht sich der umtriebige Geschäftsmann um Aufträge für die heimische Wirtschaft. Die Botschaft der TSU liegt ebenfalls direkt am Raumhafen. Dort residiert Sigrun van der Leyden, geschützt von 45 SEK-Soldaten. Das Botschaftspersonal ist die meiste Zeit damit beschäftigt, an durchreisende Touristen Infodateien zu verteilen, die vor den engen moralischen Grundsätzen der Landbevölkerung warnen sollen. Das ehemalige Botschaftsgebäude von Hanse wird seit 2240 als Olivenölspeicher genutzt.

#### **3. Piemont**

Mit diesem Planeten machte die Pasta Inc. einen Glücksgriff. Die Mischwelt mit einem hohen Wasseranteil ist reich an Erzvorkommen. Außerdem entdeckte man eine Muschelart, die eine doppelte Perle in geheimnisvollem, blauen Glanz produziert. Janusperlen sind zur Zeit in der Modewelt der letzte Schrei. Jeder Designer, der etwas auf sich hält, entwirft Kombinationen mit integrierten Janusperlen.



*Eine typische Janusperle von Piemont.*



Piemont ist touristisch nicht so sehr erschlossen wie Napoli. Das liegt einfach daran, daß die reichen Mitglieder der *großen Familie* einen idyllischen Rückzugsbereich haben wollen. Auf Piemont haben sich der Don und die führenden Köpfe der Pasta Inc. wunderschöne Ferien-domizile bauen lassen. Da neugierige Touristen meistens lästig werden, sind bestimmte Bereiche des Planeten für die Allgemeinheit nicht zugänglich.

Die Orbitalstation von Piemont, *Janusperle*, hat einen hohen Sicherheitsstandard. Durch die enormen Werte an Perlen, die hier durchgeschleust werden, ist man dort besonders vorsichtig. In der Station arbeiten fast nur kampfgeprobte und sicherheitsgeprüfte Veteranen aus den Konzernkriegen.

#### Klima

Piemont bietet seinen Besuchern äußerst heiße Temperaturen. Dadurch läßt sich die Ausbeute der Ernten maximieren. Da Regenfälle genauso selten sind wie niedrige Temperaturen, konzentrieren sich die landwirtschaftlichen Betriebe auf Pflanzen, die mit sehr wenig Wasser auskommen. Im Notfall wird durch verzweigte Pump- und Rohrsysteme die Grundwasserreserve angezapft oder über mehrere Entsalzungsanlagen Wasser aus dem Meer gewonnen. Schneefall ist auf diesem Planeten unbekannt.

#### Landschaft, Flora

Die schönsten Bereiche des Planeten sind für Touristen etc. nicht zugänglich. Zäune und Patrouillen zu Wasser und zu Land riegeln große Gebiete ab. Dort befinden sich herrliche Wassersportgebiete und Naturlandschaften. Inmitten dieser Idylle haben sich die mächtigsten Mitglieder der Pasta Inc. imposante Ferien-domizile errichten lassen.

#### Janusmuschel:

Diese Muschelart gedeiht nur auf Muschelbänken im südlichen Teil des Planeten. Die Janusmuschel benötigt einen bestimmten Salzgehalt, um die seltenen Janusperlen herstellen zu können. Man findet sie in einer Tiefe von ungefähr 40 Metern. Die bekannten und umsatzträchtigsten Muschelbänke werden von der Pasta Inc. scharf bewacht. Die harte und scharfkantige Schale der Muschel sorgt bei den Perlentauchern oft für Verletzungen.

#### Janusmuschel (Perlenwert 6 - 400 EH):

*Basis-TP 2, Rüstung 1W6+2, GES-Probe bei Muschelöffnung (mißlungen: 2 TP Schaden auf beide Arme; kritisch mißlungen: 4 TP Schaden auf beide Arme, Perle fällt herunter und ist vom Taucher nicht mehr aufzufinden). Die Janusmuschel muß unter Wasser geöffnet werden,*

*weil ihre Muskeln nur in 40 Metern Wassertiefe relativ entspannt sind und die Perle ohne Schaden entnommen werden kann.*

#### Küstenrochen:

Der Küstenrochen ist eigentlich ein harmloser Geselle. Am liebsten liegt er in flachen Gewässern und wärmt sich in der Sonne. Tritt ein Mensch versehentlich auf den Küstenrochen (*Wahrnehmungsprobe +40*), so entläßt dieser ein Nervengift ins Wasser, das ihn vor Freßfeinden schützt. Gelangt das Gift an bloße Haut, wird für den Betroffenen eine *KON-Probe* mit +50 fällig. Mißlingt diese, so wird der Mensch ohnmächtig und gerät in die Gefahr, zu ertrinken. Mißlingt die Probe kritisch, verstirbt das Opfer sofort durch Herzversagen. Der Giftausstoß wirkt in einem Umkreis von 15 Metern. Diese Tierart wurde von den Muschelzüchtern um die Bänke angesiedelt, um räuberische Taucher abzuwehren.

#### Küstenrochen (Trophäenwert 0,3 EH)

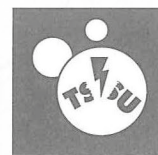
*GES 40%, INT 15%, Basis-TP 5, Rüstung 1W4+1, Bewegung 3 Meter/Phase, Giftdrüsen mit hochaktivem Nervengift. Meistens in flachen Buchten anzutreffen.*

#### Fauna

Piemont verfügt über keine größeren Landraubtiere. Eine Plage für die Strandurlauber hat sich die Natur (oder das Syndikat, wer weiß?) aber einfallen lassen: den Sandsauger.

#### Sandsauger:

Dieses winzige Tierchen lebt ausschließlich in sandigen Gebieten. Touristen, die auf Piemont einen Strandurlaub machen und kein Distelöl gekauft haben, um sich einzureiben, erleben die unangenehmsten Stunden in ihrem Leben. Riechen die kleinen Schmarotzer einen arglosen Menschen, so bewegen sie sich auf das Opfer zu, springen bis 1 Meter hoch und bohren sich mit einem kleinen Piekser in die Haut. Die verursachten Stiche jucken höllisch. Auf einem Quadratmeter Sand leben ca. 150 Sandsauger. Die Winzlinge können einen nicht eingesmierten Urlauber bis auf zwölf Meter riechen. Saugen sich über 250 der Kleintiere an einem Opfer fest, so muß der Betroffene eine *GZ-Probe +66* bewältigen. Glückt die Probe, sucht sich die Person etwas möglichst Scharfes, um den Juckreiz abzustellen (Salzsäure, Messer zum Enthäuten usw.). Mißlingt die Probe, wird der Unglückliche wild schreiend seinen Darm und die Blase entleeren. Danach versucht sich das in Juckkrämpfen zuckende Opfer schnellstmöglich umzubringen. Gerüchten zufolge hat die Pasta Inc. diese widerwärtigen Schmarotzer aussetzen lassen, um den Planeten für Besucher



*Einmal ist  
keinmal, Fremder.*

*Ernie Ahab*

*In wenigen  
Minuten erreichen  
wir die Rand-  
station Florenz.  
Bitte halten Sie  
Ihre ID-Karten  
bereit.*

*Ignaz Wolfram,  
Kapitän der  
Goldsund*



unattraktiv zu machen. Der Sandsauger ist nur in für Touristen begehbaren Zonen heimisch.

*Sandsauger (Trophäenwert 0 EH):  
GES 96%, INT 10%, Basis-TP 1/10, Bewe-  
gung 6 Meter/Phase, Opfer riechen 78% (zwölf  
Meter Entfernung), Festsaugen 88%.*

#### Die Städte

Milano:

Milano hat nicht das Flair einer verträumten italienischen Stadt wie Palermo. Nüchterne Architektur herrscht dort vor. Die Stadt beherbergt einige schmucklose Wohngebiete und große Geschäftsflächen. Hier wird Business gemacht. Botschaften wie auf der Hauptwelt des Systems gibt es hier nicht. Das Imperium und Tiefurt haben lediglich Geschäftstellen eingerichtet, die in erster Linie Geld bringen sollen. Mike Souzakis, der Botschafter von Tiefurt, ist in dieser Niederlassung an zwei Tagen in der Woche anzutreffen.

Bella Italia:

Diese von einer Glasfaserkuppel eingeschlossene Stadt befindet sich unter Wasser. Dort wird vorrangig Erz gewonnen. In der Nähe der Stadt liegen auch einige der kommerziellen Muschelbänke, die von hier aus mit Tauchbooten angesteuert und abgeerntet werden. Zwischen Milano und Bella Italia verkehrt regelmäßig (alle vier Stunden) eine tauchfähiges Pendelboot. Das in dieser Ansiedlung gewonnene Erz wird in Milano weiterverarbeitet. Die Stadt ist eng und zweckmäßig gebaut. Das Rauchen ist nur in speziellen abgekapselten Räumen erlaubt, da ständig Gase in die Luft entweichen. Die hier eingesetzten Arbeiter sind in einmonatigen Schichten eingesetzt. Länger kann auch ein fröhlicher Mensch die bedrückende und enge Umgebung nicht verkraften. Die Stadt ist durch ein kompliziertes Schleusen- und Druckausgleichssystem mit der Außenwelt verbunden. Die Kuppel wird ständig von innen und außen überwacht. Nach einem mißlungenen Anschlag von militanten Ökologen vor einem Jahr sind die Sicherheitsvorkehrungen verschärft worden. In der Stadt selbst gilt der Justizlevel 4. Um die Stadt herum patrouillieren ständig schwerbewaffnete Gruppen von Tauchern und Kampfbooten.

Weitere Ansiedlungen:

Die anderen Orte bieten zwar einen gewissen nostalgischen Flair, sind aber auch von eisenharten Moralvorstellungen geprägt. Wehe dem, der Gott und der Familie lästert. Dort findet man vorrangig landwirtschaftliche Betriebe und auch einige Perlenzüchter. Die Überwachung der Muschelbänke ist dort besonders scharf.

#### **4. Randstation Florenz**

Die Randstation ist wegen der vielen Touristen optimal ausgebaut, um die Abfertigungsquote hoch zu halten. Bestimmte Bereiche sind für den normalen Besucher gesperrt, da auch hier einige Kontingente an Janusperlen lagern.

#### Abmessungen

T-förmig, 190 Meter Länge, 70 Meter Durchmesser, 170 Meter Höhe (T-Balken).

#### Besatzung

1.200 Mann Festpersonal (davon 130 Mann Planetengarde Napoli), bis zu 16.000 Durchreisende möglich.

#### Bewaffnung

16 Fächerlaser (Ortega "Tango 2000"), 6 Ionenkanonen (TNT IK 28b), 10 Torpedorohre.

#### Dockplätze

35 Trockendocks, 280 Anlegestellen.

#### Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff zum Preis von 3-5 EH pro 100 Gramm). Insider können allerdings auch nicht registriertes Laesum von Devil's Bathroom zum Preis von 2-3,5 EH pro 100 Gramm erwerben (Probe auf Auftreten nötig und eventuelle Beziehungen helfen sowieso immer).

#### Preisindex

Alkoholika (teuer), Bordelle (mittel), Hyperfunk (billig), Kleidung (mittel), Lebensmittel (billig), Medizin (teuer), Passagen (mittel), Rauschmittel (mittel), Schiffswartung (teuer), Technik (teuer), Unterhaltung (teuer), Werkzeug (mittel).

#### Sicherheitsbestimmungen

Das Tragen von Waffen und Sprengstoffen aller Art ist auf Florenz verboten, Zuwiderhandlungen werden mit Geldbuße (bis 80 EH) und Ausweisung (Touristen) bzw. Zwangsarbeit (Bürger) bestraft.

#### Wachflotte

3 Aufklärer, 40 Jäger, 6 Kreuzer (leicht), 5 Zerstörer.

#### Zollrecht

Einfuhrverbot von Drogen und Sex-Holos aller Art. Solche Artikel müssen in den Schiffen gelassen werden oder man beschlagnahmt sie. Hinterlegung beim Zoll ist für eine Tagesgebühr von 0,1 EH möglich. Die üblichen Bestechungsgelder für den persönlichen Vorrat an Drogen etc. liegen bei 6 bis 70 EH (je nach Fall).

*Bereiten Sie alles  
für einen großen  
Empfang vor.  
Ming besucht uns.*

*Giovanni  
Giancana*

*Bella Italia wird  
nicht noch einmal  
angegriffen. Dafür  
sorgen unsere  
Wachteams.*

*Danilo Fradus*

*Hier gilt die  
Familie noch  
etwas. Das muß  
jeder Besucher  
akzeptieren.*

*Umberto Pantera*



## II. Gamma Doradus

Der Tiefurt-Konzern gehört zu den wenigen ICGM-Unternehmen, die zu Beginn der Konzernkriege noch vor Ausbruch der Kampfhandlungen erfolgreich die Fronten von Shark zu PTI wechselten. Im Verlauf des Konflikts stieg der kurzfristige Bedarf an Kleinraumern in der Nachbarschaft von Tiefurt so stark an, daß das Werftunternehmen Gewinne in unglaublicher Höhe einstreichen konnte. Als PTI-Bündnispartner erhielt es außerdem einen Anteil an den Reparationsleistungen, die den Shark-Verbündeten nach den Konzernkriegen auferlegt wurden. Mit diesen Mitteln wagte der Tiefurt-Konzern im Jahr 2239 den Schritt in die Unabhängigkeit. PTI versuchte mit allen Mitteln, die Verselbständigung der im Jahre 2158 gegründeten Kolonien des Gamma-Doradus-Systems zu verhindern, scheiterte jedoch an den damals noch nach altem (und liberalerem) TSU-Recht geschriebenen Gesetzen.

Heute bilden die Tiefurt-Handelswerften eine beliebte Anlaufstelle für Söldnereinheiten und Kunden aus den freien Kolonien. Streng nach dem Grundsatz "*Vor unseren Buchungsautomaten sind alle Kunden gleich!*" erhält man bei entsprechender Anzahlung (mindestens 50% der Auftragssumme) sein Traumschiff bis zur Zerstörergröße (der Bau von größeren Schiffen

### Der Tiefurt-Konzern

Im Jahre 2160 wurde *Tiefurt Shipyards Limited* von ehemaligen Managern der Konzerne *Galactic Aerospace* und *Nikita* auf der jungen Kolonie Tiefurt gegründet. Mit Hilfe mächtiger Geldgeber und einem Kooperationsvertrag mit Shark Investments konnte der Konzern bald expandieren, wurde zur Aktiengesellschaft umgewandelt und mit großem Erfolg an der TSU-Börse gehandelt. Im Frühjahr 2220 trat die *Tiefurt AG* auf Drängen der Shark-freundlichen Aktionäre der *ICGM* (*Interessensgemeinschaft für Chancengleichheit am galaktischen Markt*) bei und unterstützte das Handelsembargo gegen PTI-Sympathisanten. Als sich jedoch der Beginn kriegerischer Auseinandersetzungen abzeichnete, schwenkte der Aufsichtsrat den Kurs um 180 Grad und verbündete sich unverblümt mit der PTI-Fraktion, sehr zum Ärgernis vieler Aktionäre, deren Aktien jedoch ohnehin kurze Zeit später eingezogen wurden. Mit den Profiten aus den Konzernkriegen wurde die Unabhängigkeit finanziert. Tiefurt ist heute kein Unternehmen mehr, sondern eine der progressivsten Nationen der Galaxis.

ist Tiefurt offiziell von der TSU vertraglich untersagt), ohne lästige Fragen nach dem Verwendungszweck. Besonders das Ming-Imperium hält große Stücke auf die freien Schiffskonstrukteure, seit 2239 werden fast sämtliche Kampfschiffe der Schwarzen Garde auf Tiefurt produziert.

Knapp elf Millionen Bürger wurden im Gamma-Doradus-System im Rahmen einer Volkszählung im Dezember 2244 festgestellt, wobei der überwiegende Teil von ihnen westeuropäischer und japanischer Abstammung ist. Gemessen an der Distanz zum Zentrum der TSU ist die Bevölkerung von Tiefurt äußerst fortschrittlich, obwohl sich stellenweise starke fremdenfeindliche Tendenzen zeigen ("*Außenweltler raus!*"). Hier finden sich nur wenige Anhänger der traditionsbewußten Richtung und Religion spielt, wenn überhaupt, nur eine untergeordnete Rolle. Die Regierung wird alle fünf Jahre demokratisch gewählt und das soziale System sucht in der menschlich besiedelten Galaxis seinesgleichen. Es gibt zwar auch hier arm und reich, aber die Unterschiede sind bei weitem nicht so extrem wie beispielsweise im Ming-Imperium. Sklaverei ist innerhalb des Gamma-Doradus-Systems untersagt, erappte Spione, Infiltratoren oder Piraten werden jedoch häufig an osmanische Händler oder Sklavenjäger des Ming-Imperiums verkauft.

Politischer Führer der Tiefurter ist der Präsident (seit 15.09.2243 *Takeda Nobushige*), der seine Beschlüsse zusammen mit einer Kammer von 650 Abgeordneten aus allen Wahlbezirken der beiden bewohnten Welten des Systems faßt. Die Kriminalität hält sich in einem erträglichen Rahmen; Gewaltverbrechen sind selten, weit häufiger findet man hier Betrug, Wirtschaftskriminalität und Korruption, die sich leider auch auf Tiefurt vom kleinsten Beamten bis in die höchsten politischen Kreise erstreckt.

### 1. Systemdaten

System Gamma Doradus (Nr. 57)

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

#### Gamma Doradus I

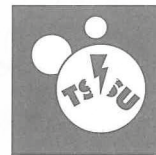
Kochende Erzkugel mit dünner Giftgasatmosphäre. Keine Monde.

#### Gamma Doradus II

Tote, atmosphärenlose Felswelt ohne nennenswerte Erzvorkommen. Ein toter Mond.

#### Gamma Doradus III

Feuchte Mischwelt mit giftiger Atmosphäre. Durchläuft gerade ein großangelegtes Terraforming-Programm, das bis 2255 abgeschlos-



*Was Sie als Verrat bezeichnen, mein lieber Verhöfen, nenne ich Politik. Wachen, den Mann rausführen und erschießen!*

*Rob McGregor,  
Konzernchef der  
Tiefurt-Gruppe am  
30.11.2235*

*Schlachtschiffe?  
Das wird schwierig,  
Señor de la Vega.  
Durch das Kolonialabkommen  
sind uns leider die Hände gebunden.  
Ich werde sehen, was sich da machen läßt...*

*Takeda  
Nobushige*



sen sein soll. Ein Stützpunkt mit 2.500 Wissenschaftlern und Technikern, keine Monde.

#### Gamma Doradus IV (Tiefurt)

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

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

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

#### Gamma Doradus V

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

#### Gamma Doradus VI (Nugget)

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

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

Durchschnittlich 30 Stunden Tag- und 50 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 1.200

Tage (nicht zu Monaten zusammengefaßt). Temperaturen am Tag -80° bis -130° Celsius, nachts bis auf -180° Celsius fallend. Ein Mond (*Cent*) ohne Atmosphäre.

## 2. Tiefurt

Der vierte Planete der Sonne Gamma Doradus ist eine unfreundliche Welt, deren überaus kaltes Klima häufig zu heftigen Stürmen neigt. Die Bevölkerung baut eine besonders widerstandsfähige Weizenart an, wobei die Erträge in der Regel gerade ausreichen, um das System zu ernähren. In besonders kalten und stürmischen Jahren ist Tiefurt jedoch auf Nahrungslieferungen von Außerhalb angewiesen, die im Normalfall von Napoli oder Tigris kommen. Der wichtigste Exportartikel des Planeten ist Salz, das hier im Überschuß vorkommt.

#### Klima

Wie eingangs bereits erwähnt, toben fast das ganze Jahr über heftige Stürme (*STK* 50 bis 70) über den Planeten. Diese sind oft mit heftigem Hagelschlag verbunden. Jeder, der sich während eines Hagelsturms im Freien aufhält, muß alle 5 Minuten eine Glücksprobe ablegen, um nicht von 1W10 Hagelbällen getroffen zu werden (Schaden je 1W4, Rüstung schützt normal).

#### Landschaft, Flora

20% des Planeten sind von einem extrem salzhaltigen, toten Ozean bedeckt. Auf dem Festland prägen gigantische, zerklüftete Gebirge das Landschaftsbild. Bis in Höhen von ca. 2.000 Metern sind sie weitestgehend von dichtem (leider ungenießbarem) Steppengras bedeckt. Die Grashalme sind so scharf, daß man besonders festes Schuhwerk und entsprechende Bein-

*Phil, Pat, schaut  
euch bloß mal  
diesen riesigen  
Vogel an. Echt  
Wahnsinn, dieser  
Sturzflug. So  
elegant, bei dieser  
Größe.  
Man könnte  
meinen ...  
(knack)*

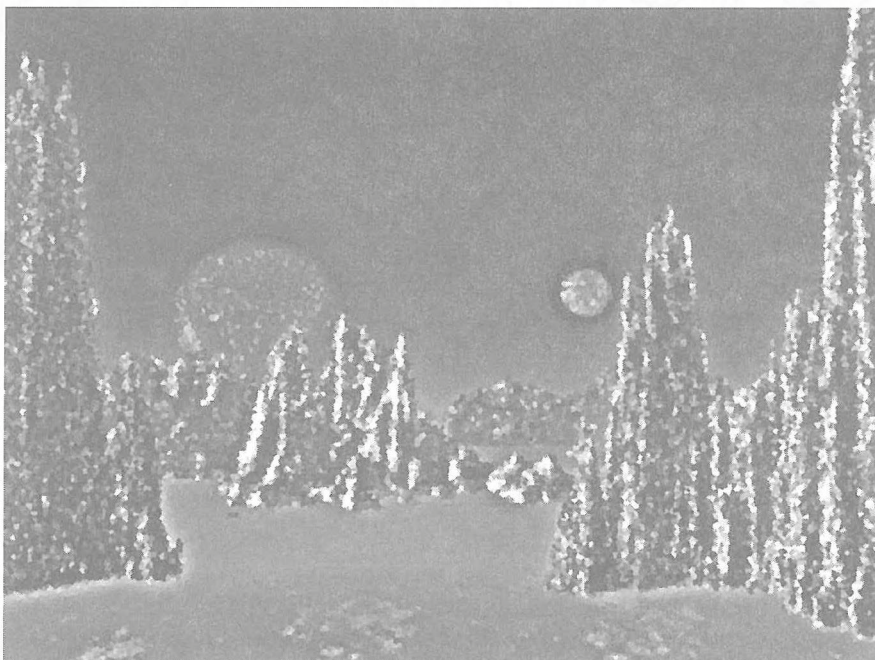
*Pit "Bull" Voss (†)*

*Saukalt hier.*

*Freddie Fröbe*

*Ich hasse kalten  
Wind auf den  
Tod.*

*Freddie Fröbe*



*Landschaftsbild  
in der Kristall-  
Holo-Technik.  
Der Künstler Bodo  
Voch hat hier die  
eisige Umgebung  
des Planeten  
Gamma Doradus VI  
(Nugget) verewigt.*



kleidung tragen muß, um sich nicht schon nach wenigen Schritten die Füße und Beine zu zerschneiden. Ansonsten findet man an einheimischen Pflanzen häufig Sträucher und verkrüppelte Bäume, die für Menschen keinerlei Nahrungsquellen bieten. In einigermaßen fruchtbaren Senken wird eine besonders widerstandsfähige Getreideart angebaut, mit der auch das importierte Schlacht- und Milchvieh gefüttert wird. Die meisten Bodensenken sind jedoch von Salzablagerungen gefüllt.

#### Steppengras:

*Bei normaler Bewegung erleidet jeder Charakter, der keine Schutzkleidung mit einem Mindestwert von 3 an den Beinen trägt, pro 50 Meter Wegstrecke 1W4 Punkte Schaden an jedem Bein. Bei rennenden Charakteren wird der Schaden verdoppelt, bei schleichenden halbiert.*

#### Fauna

Die Eisenschweine, gutmütige, gürteltierartige Säuger, durchstreifen in großen Herden die Steppen von Tiefurt. Ihr Fleisch ist zwar sehr schmackhaft, aber äußerst zäh und kann nur nach einer aufwendigen Spezialbehandlung verzehrt werden. Der natürliche Feind der Schweine ist der Panzerknacker (siehe unten). Ansonsten findet man kleinere Insektenarten und rattenartige Nagetiere, die sich von allen Arten von Aas und Abfall ernähren.

#### Panzerknacker:

Hierbei handelt es sich um riesige Raubvögel, die in unzugänglichen Felshöhlen nisten. Ihren seltsamen Namen verdanken sie den stahlharten Schnäbeln, mit denen sie die dicke, gepanzerte Haut eines Eisenschweins genauso mühelos zerfetzen können wie mittelschwere Schutzkleidung. Ein ausgewachsener Panzerknacker erreicht eine Spannweite von 4-5 Metern. Insbesondere im Anschluß an lange Hagelperioden, nach denen die Vögel ausgehungert und äußerst gierig sind, stellen sie eine Gefahr für Menschen dar. Die geschickten Flieger nutzen Sturmböen, um sich in Sekundenschnelle auf ihr Opfer zu stürzen, es mit einem gezielten Schnabelhieb auszuschalten und sich anschließend mit der Leiche zu ihrer Höhle zu begeben.

#### Panzerknacker (Trophäenwert 20 EH):

STK 90, GES 90, KON 40, INT 20, "Wahrnehmung" 65%, "Schnabelhieb" 60% (Schaden 2W4+5, Rüstung schützt nur mit Mindestwert). Basis-TP 13, Rüstung 1 (dichtes Federkleid), Bewegung 20/1 Meter pro Phase (Luft/Land). Treffertabelle/TP-Verteilung: 1 Kopf (10 TP); 2-10 Rumpf (13 TP); 11-13, 14-16 linke/rechte Schwinge (je 8 TP); 17-18, 19-20 linke/rechte Klaue (je 7 TP).

*Angriff: Der Panzerknacker stürzt sich aus großer Höhe auf sein Opfer. Diesem steht eine Wahrnehmungsprobe zu (bei Sturm mit einem +20 Modifikator). Mißlingt diese, so erfolgt der Angriff des Vogels vor der Reaktion des Opfers. Kann der Panzerknacker sein Opfer nicht beim ersten Anflug erschlagen, so greift er erneut an, bis er es getötet hat oder er selbst mehr als die Hälfte seiner Basis-TP verloren hat. Bei Schüssen auf den angreifenden Vogel bitte die Modifikatoren für Zielbewegung beachten!*

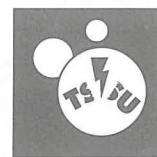
#### Die Städte

Aus der Not eine Tugend machend haben die Tiefurter ihre Städte hauptsächlich in die allenthalben vorkommenden Gebirge integriert. Die Straßenverbindungen sind schlecht, der Verkehr wird hauptsächlich mittels Choppern und Kleinraumern durch die Luft abgewickelt. Für Touristen bietet der Planet wenig Attraktionen, lediglich im Juli (Mitte 12. bis Mitte 13. Monat planetarischer Zeitrechnung), wenn die Panzerknacker zum Abschluß freigegeben sind, kommen Gruppen von Großwildjägern, um sich dem Kampf gegen den gefährlichen Räuber der Lüfte zu stellen. Ansonsten findet man an Ausländern hauptsächlich Händler, Salzkäufer und Kunden der Werften. Lediglich Tiefurt-Citys Rote Zone hat über das Gamma-Doradus-System hinaus eine gewisse Berühmtheit erlangt.

#### Tiefurt-City:

Die Hauptstadt von Tiefurt ist eine blühende Metropole, in der das Leben niemals stillsteht. Hier sitzen auch die Führungsspitzen der großen Werften von Gamma Doradus VI. Hunderte von Bars, Restaurants, Diskotheken und Fitneßstudios bieten den verspannten Managern, Händlern und Bauern sowie Werft- und Minenarbeitern mehr als genug Gelegenheit zur Freizeitgestaltung. Die Rote Zone des Raumhafens ist mit exquisiten, teilweise exotischen Lasterhöhlen ausgestattet und genießt in der Galaxis unter Kennern einen ausgezeichneten Ruf. Am berühmtesten ist der Nachtclub *Saints and Sinners* mit über hundert Stripperinnen von mehr als 40 verschiedenen Welten. Die Polizeipräsenz ist stark, die Beamten sind jedoch freundlich und aufgeschlossen gegenüber Bürgern und Reisenden. Die Behörden legen größten Wert darauf, daß kein Tourist in ihrer Stadt zu Schaden kommt. Nach offiziellen Angaben liegt die Aufklärungsquote der Polizei bei 99,75%, was jedoch Eingeweihte für mehr als überzogen halten.

Im Stadtzentrum liegt das Regierungsviertel, in dem sich auch die Villa des Präsidenten und die ausländischen Botschaften befinden. Hier patrouillieren ständig Spezialeinheiten der Stadt-



*Orgien, Orgien,  
wir wollen Orgien!*

Lucullus  
de la Vega

*Mr. Takeda, ohne  
Ihnen zu nahe  
treten zu wollen,  
aber das hier sieht  
mir gar nicht nach  
einem Luxuxliner  
aus. Allein der  
Beiboothangar,  
also ich weiß  
nicht...*

Michael Wong



*Sehen Sie nur,  
Sergeant, ein  
Schneemann!*

*Sie Idiot, das war  
ein Ausbruchsver-  
such. Machen Sie  
Meldung an die  
Basis und stellen  
Sie die Perso-  
nalien dieses  
Schwachsinnigen  
fest. Friede seinen  
Eiswürfeln.*

*Entsatzpatrouille  
Nabucco*

*Schau an, ein  
Neuer. Das muß  
der Kinderficker  
sein, den sie uns  
angekündigt  
haben. Sein Arsch  
gehört mir!*

*Pete "Slayer"  
Benson*

*Abbildungen von  
Schiffen ...*

polizei, um jedem potentiellen Attentäter Paroli bieten zu können. Eine kleine Minderheit der Tiefurter verurteilt nämlich jeden Kontakt zu Außenweltlern und verübt mit schönster Regelmäßigkeit Attentate auf Einrichtungen fremder Regierungen, wobei Farbbeutelangriffe auf das TSU-Gebäude zu den beliebtesten Aktionen gehören.

#### Botschaften

Die TSU und die unabhängigen Systeme (mit Ausnahme von Liberté, Bretagne und Hanse) unterhalten Botschaften im Stadtkern von der Hauptstadt Tiefurt City.

#### Alpha Fornacis:

Botschafterin Paola Ramirez bewohnt mit 20 Mitarbeitern und einer Ehrengarde von 24 Soldaten der Planetengarde von Napoli und Piemont eine schicke Villa mit künstlichem Garten. Paola ist eine dreißigjährige, konservative Vertreterin ihrer Regierung, die ihre Aufgabe sehr ernst nimmt und ständig bemüht ist, für die freien Kolonien von Alpha Fornacis jeden sich bietenden Vorteil wahrzunehmen.

#### Imperium:

Wie viele Diplomaten im Dienste des Imperators ist auch der achtundvierzigjährige Lucullus de la Vega der Dekadenz verfallen. Die meiste Zeit verbringt er damit, in seiner prunkvollen Villa gegenüber dem Regierungsgebäude rauschende Orgien abzuhalten. Auch die übrigen dreißig Botschaftsangestellten neigen zur Völlerei und sind schlechte Repräsentanten ihres Herrschers. Drei Sechsertrupps der Prätorianergarde wachen wechselweise über das Wohl des Botschafters.

#### TSU:

Dr. Michael Wong ist nach Kräften bemüht, die relativ schlechten Beziehungen zwischen Tiefurt und seiner Regierung durch höfliche Anteilnahme am öffentlichen Tagesgeschehen aufzu-

bessern. Der clevere Rechtswissenschaftler ist mit einunddreißig Jahren einer der jüngsten Diplomaten der TSU und galt als hoffnungsvollster Vertreter der KVV. Wong hat sich seine Stellung nicht ausgesucht, er ist vielmehr nach einigen unbedachten Äußerungen hinsichtlich der moralischen Rechtfertigung der LEP auf diesen abgelegenen Posten versetzt worden. Es ist fraglich, ob er Terra oder Prometheus je wiedersehen wird. Sein Exil teilen 58 weitere Botschaftsangestellte und eine Ehrengarde von 32 SEK-Soldaten.

## **2. Nugget**

Gamma Doradus VI ist ein klassisches Beispiel für eine Welt, die aufgrund ihrer enormen Rohstoffvorräte so schnell besiedelt wurde, daß für Terraforming-Projekte keine Zeit mehr geblieben ist, zumal aufgrund der Entfernung zur Sonne unglaublich teure Solarreflektoren nötig gewesen wären, um den Planeten auf die notwendigen Temperaturen zu bringen. So leben die Siedler heute ausnahmslos in Kuppelstädten oder unterirdischen Siedlungen mit künstlicher Atmosphäre. In den gewinnträchtigen Minen werden die zum Schiffsbau benötigten Erze abgebaut und in riesigen Fabriken weiterverarbeitet. Die fertigen Bauteile werden mit Fähren zu den orbitalen Werften in der Umlaufbahn gebracht, wo schließlich die Raumer zusammengebaut werden.

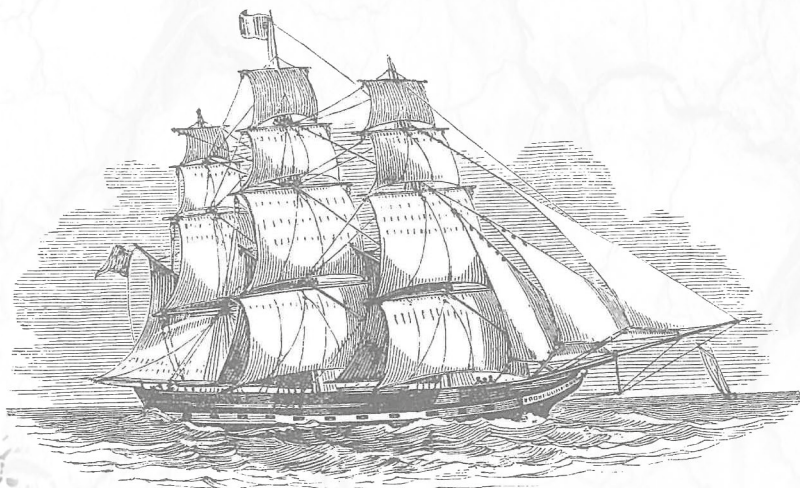
Nugget ist in sehr großem Maß von Nahrungs- und Wasserlieferungen von anderen Welten abhängig, da die unterirdischen Gewächshäuser keinesfalls ausreichend sind, um die mehr als 4 Millionen Einwohner zu versorgen.

#### Klima

Ein eisiger Wind (STK 60-70) weht ständig über die Planetenoberfläche und bringt Temperaturen mit sich, die einen Menschen ohne geeignete Schutzkleidung selbst mit passenden Atemgeräten in Minutenschnelle töten. Die Luft ist mit einer Vielzahl giftiger Gase durchsetzt, die ein übriges tun, um Gamma Doradus VI zu einem wirklich unangenehmen Aufenthalt werden zu lassen. Niederschläge sind selten, da Wasser auf diesem Planeten eine äußerst rare Substanz darstellt.

#### Landschaft, Flora, Fauna

Gebirge mit zahlreichen aktiven Vulkanen und Meteoritenkrater prägen das Landschaftsbild. Außer primitiven Flechten und Moosen wächst nichts auf diesem öden Felsbrocken. Ein von dicken Eisschichten bedeckter Ozean, der eine Fläche von nur ca. 1% der Planetenoberfläche einnimmt, enthält einige exotische Pflanzenarten, die den wenigen unterseeischen Schürfern genausowenig gefährlich werden, wie die





Mikroorganismen und kleinere quallenartige Tiere.

#### Die Städte

Die Regierung von Tiefurt versucht ihr bestes, um den Siedlern und Arbeitern auf Gamma Doradus VI das Leben in den Kuppel- und Höhlenstädten so angenehm wie möglich zu gestalten, trotzdem machen die meisten von ihnen vom kostenlosen Linien-Service nach Tiefurt Gebrauch, den sie einmal monatlich in Anspruch nehmen können. Außenweltlern haben die Ansiedlungen hier nichts zu bieten, außer vielleicht der Gelegenheit, eine gutbezahlte Arbeit finden zu können (ein ungelernter Hilfsarbeiter verdient hier bis zu 0,4 EH pro Stunde, erfahrene Techniker bis zu 1,8 EH pro Stunde). Alle Städte auf Nugget sind durch ein Netz unterirdischer Tunnelbahnen miteinander verbunden.

#### Neu Amsterdam:

Die nominelle Hauptstadt des Planeten ist so interessant wie das Liebesleben eines Einzelers. Wie sie zu ihrem hochtrabenden Namen kam, ist im Dunkel der Geschichte verlorengegangen; der Vergleich zur antiken niederländischen Metropole ist mehr als lächerlich. Das aufregendste, was man hier erleben kann, ist der Räumungsverkauf pleitegegangener Kaufhäuser oder eine Rauferei in einer der zahllosen Kneipen. Die staatlich geförderten Kulturprogramme werden von der gelangweilten Bevölkerung weitestgehend ignoriert, was dazu führt, daß die Beamten genauso frustriert und gereizt sind wie die einfachen Bürger. Die Unfreundlichkeit der Neu-Amsterdamer ist weithin berühmt.

Neu Amsterdam besteht aus fünf Kuppeln: Einer Zentralen Wohn- und Verwaltungseinheit, drei Schmelzanlagen und einer Produktionshalle, neben der sich auch der Raumhafen befindet. Alle Kuppeln sind durch Druckröhren miteinander verbunden, durch welche die Arbeiter auf ihre Schichten gelangen können. In der Wohnkuppel reihen sich freudlose Wohnkomplexe aneinander, die durch lächerliche, künstliche Grünflächen aufgelockert werden.

#### Nabucco:

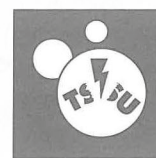
Hinter dem wohlklingenden Namen verbirgt sich eine Hochsicherheits-Strafvollzugsanstalt, in der im Schnitt 5.000 Gefangene inhaftiert sind. Nabucco ist nicht an das Tunnelbahnsystem angegliedert. Unter einer klimatisierten Kuppel stehen mehrere Baracken, die interne Verwaltung wird unter Verzicht auf eigenes Wachpersonal von ausgesuchten Häftlingen erledigt, die mit Betäubungswaffen ausgestattet sind. Die Kuppel hat nur einen Ausgang, der

durch eine Schleuse direkt ins Freie führt. Einmal täglich liefert ein Transportchopper Nahrung und Wasser an, gegebenenfalls werden neue Gefangene angeliefert oder Häftlinge abgeholt, die ihre Strafe abgesessen und überlebt haben.

Zwei Sicherheitsmechanismen hindern die Insassen an der Flucht. Zum einen gibt es in ganz Nabucco keinen einzigen Schutzanzug, zum anderen kann die Kuppel für den Fall einer Gefangenenrevolte per Fernsteuerung komplett mit Betäubungsgas geflutet werden. In der fünfzigjährigen Geschichte der Vollzugsanstalt gelang erst drei Häftlingen mit improvisierten Schutzanzügen die Flucht, einer von ihnen wurde auf dem Raumhafen von Neu Amsterdam gefaßt, ein weiterer starb durch eine technische Panne seines Atemgeräts zwei Stunden nach dem Ausbruch. Nur einer der Flüchtlinge scheint entkommen zu sein.

### 3. Randstation Pitstop

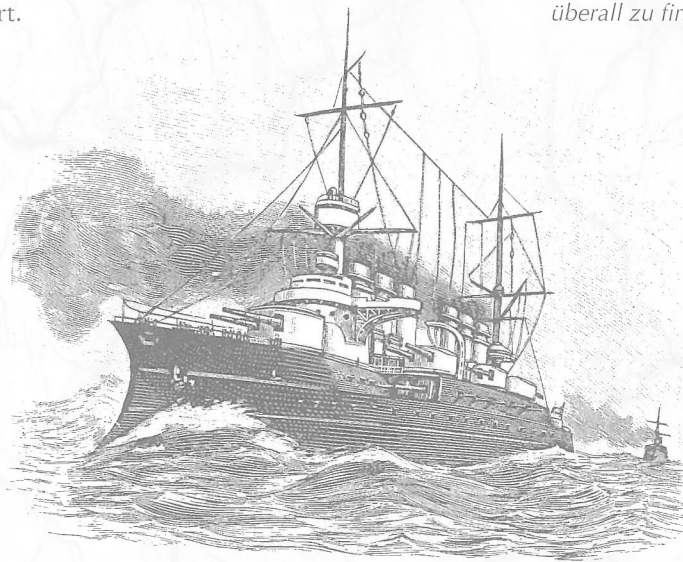
Die Randstation des Gamma-Doradus-Systems ist eine der am stärksten gesicherten der Galaxis. Weder Kosten noch Mühen wurden gescheut, um das System für Angreifer zu einem besonders unappetitlichen Happen zu machen. Die waffenstarrende Station ist zusätzlich mit einer Flotte von 100 Jägern, 6 Kreuzern und 40 schnellen Zerstörern bestückt, um aus dem Hyperraum eintreffenden Feindschiffen einen heißen Empfang zu bereiten. Der einzige bekannte Invasionsversuch fand im Frühjahr 2243 durch eine Flotte von fünfundsechzig hanseatischen Freibeutern unter Kapitän *Derek Flint* statt. Flint floh nach wenigen Stunden mit seinem Flaggschiff und einer Eskorte von drei stark beschädigten Fregatten. Der Rest seiner Flotte wurde auf den Schrottverwertungsstellen von Nugget eingelagert. Das Schicksal der ca. 5.000 gefangenen Piraten ist ungeklärt, Tiefurt wurde jedoch nach der Schlacht auffallend häufig von osmanischen Gewürzhändlern frequentiert.



*Moin Abdullah.  
Ich hab' hier ein  
paar Piratenspione  
für Dich. Als  
Bezahlung bitte  
drei Pfund von  
dem guten  
Schwarzen und  
drei Gallonen  
Schnaps. Was soll  
das heißen, kaum  
was dran? Kannst  
sie ja auf dem  
Rückflug nach  
Serengeti wieder  
aufpäppeln. Die  
Zähne sind  
übrigends erst-  
klassig. Jede  
Menge Gold drin.*

*Pierre Rochard,  
Zollbeamter*

*... sind auf Tiefurt  
überall zu finden.*





#### Abmessungen

Diskusförmig, 250 Meter Durchmesser, 120 Meter Höhe (im Zentrum).

#### Besatzung

1.000 Mann Festpersonal (davon 150 Mann Planetengarde Tiefurt), bis zu 12.500 Durchreisende.

#### Bewaffnung

20 Fächerlaser (*Ortega* "Tango 2000"), 12 Ionenkanonen (*Siegel* SIK II), 30 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

#### Dockplätze

50 Trockendocks, 300 Anlegestellen.

#### Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff zum Preis von 3-5 EH pro 100 Gramm).

#### Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (mittel), Bordelle (mittel), Hyperfunk (mittel), Kleidung (teuer), Lebensmittel (teuer), Medizin (teuer), Passagen (billig), Rauschmittel (teuer), Schiffswartung (billig), Technik (mittel), Unterhaltung (teuer), Werkzeug (mittel).

#### Sicherheitsbestimmungen

Das Tragen von Waffen und Sprengstoffen aller Art ist auf Pitstop verboten, Zuwiderhandlungen werden mit Geldbuße (bis 100 EH) und Ausweisung (Touristen) bzw. Zwangsarbeit (Bürger) bestraft.

#### Wachflotte

15 Aufklärer, 100 Jäger, 4 Kreuzer (leicht), 2 Kreuzer (schwer), 40 Zerstörer.

#### Zollrecht

Einfuhrverbot von Drogen und Waffen aller Art, solche Artikel müssen in den Schiffen gelassen oder gegen 0,1 EH Tagesgebühr beim Zoll hinterlegt werden. Die Bestechungsgelder für Umgehungen des Einfuhrverbots liegen, je nach Schwere des Falls, zwischen 10 und 50 EH. Grundsätzlich unterliegen alle aus der TSU und den übrigen unabhängigen Systemen eingeführten Waren (außer zum persönlichen Gebrauch bestimmte Güter<sup>1</sup>) einem Einfuhrzoll von 15%. Güter aus Hanse werden grundsätzlich beschlagnahmt, die dazugehörigen Reisenden verhaftet und in der Regel verkauft. Der systeminterne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen.

Reist ein Tourist zurück in seine Heimat, so kann er auf alle innerhalb des Gamma Doradus Systems legal erworbenen Waren gegen Vorla-

ge einer ordnungsgemäßen Quittung auf Pitstop eine Steuererstattung von 5% des Einkaufspreises geltend machen. Mißbrauch dieser Regelung wird mit sofortiger Ausweisung und lebenslänglichem Einreiseverbot geahndet (der genetische Code des Übeltäters wird in den Rechnern der Zollbehörden gespeichert).

1 = Hierunter fallen Kleidung und Gebrauchsgegenstände des täglichen Lebens sowie pro Person 40 echte Zigaretten oder 10 Zigarren oder 100 Aromastäbchen, 0,5 Liter echter oder 1 Liter synthetischer Branntwein oder 3 Liter schwacher synthetischer oder 1,5 Liter echter Alkohol (bis 15% Vol.) und 1 Kilogramm Luxusnahrung (echtes Fleisch oder ähnliches).

### III. Beta Pictoris

Wie eine unzugängliche, geheimnisvolle Schatzinsel aus einem antiken Abenteuerroman stellt das Beta-Pictoris- oder Korsar-System (wie es von seinen Bewohnern auch genannt wird) einen Schlupfwinkel für die Freibeuter des Weltalls dar. Umschlossen von einem dichten Asteroidengürtel ist es für größere Schiffe unzugänglich. Das hat die Truppen der TSU bislang davon abgehalten, Kampfverbände zur Vernichtung der Piraten zu entsenden. In regelmäßigen Abständen belagern Schiffe des Kreuzritterordens das System; diese Strategie hat aber bislang keinen Erfolg gehabt, da es den pfiffigen Verbrechern immer wieder gelingt, die Blockaden zu umfliegen.

Mit Hilfe seltsamer Mutanten, der *Klabautermänner*, gelangen die Kaperschiffe der Piraten unbeschadet durch das Asteroidenfeld. Nähere Informationen hierzu bietet der Schaukasten auf Seite 99.

Schon seit über hundert Jahren wird das Korsar-System vom Rat der Hanse, einem lockeren Zusammenschluß der sieben mächtigsten Piratenclans, beherrscht. Die Clanoberhäupter (auch Großkapitäne genannt) sind zur Zeit *Vincent Blood*, *Chadar Khan*, *Ebenizer Drake*, *Derek Flint*, *Samuel Hook*, *Wolf Larson* und *Toranaga Yodehaga*. Zwischen ihnen herrscht



Glauben Sie mir, Sir, ich brauche diese Platin-Armbanduhren ständig. Schließlich muß ich ja wissen, wie spät es in den Heimatsystemen meiner Geschäftspartner ist. Sie glauben mir nicht? Okay, wo ist die Sammelbüchse für den Hilfsfonds der Zöllnerwitwen und -waisen?

Tourist bei einer Zollkontrolle auf Pitstop

Ich will keine lahmen Entschuldigungen, ich will den ketzerischen Arsch von Vincent Blood auf einem silbernen Tablett, und zwar gestern!

Samuel Spade, Admiral der III. Flotte Excalibur

Amen!

Letzte dienstliche Bemerkung von Raumkapitän Claus von Suhrbier (III. Flotte Excalibur) vor seiner frühzeitigen Pensionierung



## Lotsen

Im Jahr 2115 entert der Piratenkapitän *Black Pete Flint* einen unscheinbaren Transporter, der sich als unschätzbar wertvoller Fang herausstellt. Es handelt sich um ein geheimes Laborschiff von PTI, das ohne Eskorte zu einem unbekannten Zielpunkt unterwegs ist. Die Mannschaft begeht kollektiven Selbstmord, nicht ohne jedoch vorher die Selbstzerstörung des Transporters zu aktivieren. Ein geschickter Piratentechniker kann diese jedoch deaktivieren und die wertvolle Fracht sicherstellen. Der Transporter ist bis obenhin vollgeladen mit der bewußtseinsverändernden Droge *Shadow 2b*, Seren und in Spiritus eingelegte Mutanten, die ein mißglücktes Experiment darstellen, mit dem PTI versucht hat, menschliches Erbgut so zu manipulieren, daß der Einstieg in den Cyberspace für Raumschiffpiloten gefahrlos möglich werden könne. Nach grauenhaften Fehlschlägen hat man sich entschlossen, die Testreihe einzustellen und die Überreste an geheimer Stelle zu entsorgen.

Black Pete nötigt entführte Wissenschaftler, die Forschungen in seinem Stützpunkt, einem ausgehöhlten Asteroiden am Rande des unerschlossenen Beta-Pictoris-Systems, weiterzutreiben. Nach mehr als fünf Jahren Forschung und gnadenlosen Experimenten an hilflosen Gefangenen des Piratenkapitäns stellen sich erste Erfolge ein. Ein Gefangener wird so verändert, daß er mittels der Droge *Shadow 2b* und spezieller Anschlüsse seinen Geist mit der Steuerung eines Raumers verschmelzen kann. Die Experimente werden forciert und schließlich verfügte Black Pete über eine kleine Flotte von Schiffen mit intelligenter Steuerung. Die Vorteile sind, daß die "Lotsen" die Schiffe, die sie als Teil ihres Körpers empfinden, wie der Teufel selbst steuern können. Die Nachteile liegen in den verheerenden Nebenwirkungen. Einmal mit einem Raumschiff verbunden, kann der Lotse nicht mehr als normaler Mensch existieren, er wird von *Shadow* und dem Leben im All anhängig. Außerdem sind die Mutanten nicht sprunghaft; der Eintritt in den Hyperraum ist für sie das größte Erlebnis ihrer Existenz, aber mehr, als ihr mutierter Geist und Körper verkraften können. Ihre Lebensdauer ist ohnehin begrenzt, die wenigsten Lotsen überleben mehr als fünf Dienstjahre, da *Shadow* ihre Körper langsam zerfrißt.

Solchermaßen ortsgebunden, konzentriert sich Black Pete auf die Erschließung des Beta-Pictoris-Systems, durch dessen 50.000 km durchmessenden Asteroidengürtel er nun mit seinen lebenden Raumschiffen relativ sicher steuern kann. Die Lotsen werden in sargähnliche Container mit eigenem Antrieb gesteckt, welche an speziell hierfür präparierte Schiffe andockt werden können.

In den folgenden Jahrzehnten sammelt er die mächtigsten Kapitäne der Galaxis um sich und gründet mit ihnen den *Rat der Hanse*, ohne jedoch das Geheimnis der Lotsen preiszugeben, das sich bis heute als wohlgehüteter Schatz in den Händen der Familie Flint befindet.

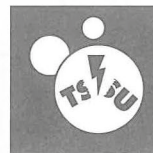
Black Pete teilt den anderen Kapitänen nur mit, es handele sich bei den merkwürdigen Containern um die Wohnstätten von durch ihn beschworenen Weltraumgeistern, welche die Kontrolle über Raumschiffe übernehmen könnten, um diese unbeschadet durch das Asteroidenfeld zu steuern. Die abergläubischen Piraten glauben diese Geschichte, und bis heute geht ein angsterfülltes Raunen durch die Mannschaften, wenn der "*Klabautermann*" andockt.

### Ablauf

Sobald ein Piratenschiff Tobago erreicht, geht es vor dem Asteroidengürtel in Warteposition. Der nächste freiwerdende Lotsencontainer steuert auf das Schiff zu und dockt an. Sofort werden die *Shadow*-Kanäle des Raumers an den Container angeschlossen und die Droge erreicht den Lotsen, welcher nun die Kontrolle über das Schiff übernimmt und es sicher durch den tödlichen Asteroidengürtel steuert. Nachdem der Gürtel durchquert ist, dockt der Lotse ab und fliegt mit seinem Container zurück nach Tobago. Schiffe, die das Korsar-System verlassen wollen, warten im Systeminneren hinter dem Gürtel und fordern per Funk von der Randstation einen Lotsen an. Ansonsten ist der Vorgang identisch.

Tobago verfügt, je nach vorhandenem Menschenmaterial, im Schnitt über 30 bis 50 Lotsen. Die Flint-Familie ist stets bemüht, für genügend Nachschub zu sorgen, aber aufgrund der chaotischen Zustände in den claneigenen Forschungslaboratorien ist die Erfolgsquote für die Lotsenproduktion leider nur 1 zu 50.

Es ist nicht möglich, Lotsen an normale Schiffe andocken zu lassen. Die wenigen Klabautermänner, die den Schiffen der Kreuzritter bisher lebend in die Hände fielen, starben an falscher Behandlung oder beim Versuch, die wertvolle Beute durch den Hyperraum in ordenseigene Labors zu transportieren.



*Kli-Kla-Klabautermann, unser Schiff muß schnell nach Haus.*

*Du, Du, und wenn Dir's paßt knipst ein Fels das Licht uns aus. Kli-Kla-Klabautermann, bring uns sicher nach Korsar, denn dort, Du weißt es ja, woll'n wir in die Seemannsbar.*

*Piratenlied*

*Lieber einen Klabautermann am Kiel, als die Raummarine am Arsch!*

*Piratenweisheit*



*Massakriert sie,  
Jungs. Bringt mir  
die Köpfe ihrer  
Frauen und die  
Augen ihrer  
Kinder. Keine  
Gefangenen!*

*Großkapitän  
Wolf Larson*

*Yoho! Und die  
Buddel voll Rum!*

*"Feuerkopf" Willis,  
Obermaat der  
"Raumteufel"*

ein Konkurrenzkampf, der stellenweise schon einmal in offene Konfrontationen ausarten kann. Jeden Monat führt ein anderer Großkapitän den Vorsitz des Rates, der aus den Clanoberhäuptern und ihren Kapitänen besteht. Die Männer und Frauen des Ratsvorsitzenden stellen auch die Ordnungskräfte auf den Straßen und den Orbitalstationen bzw. Tobago. In den auf Antrag einberufenen Ratsversammlungen auf Hanse werden Entscheidungen über gemeinsame Projekte, Großangriffe oder Unternehmungen wie Städtebau bzw. die Eröffnung neuer Minen gefällt.

Ein besonders ausgefeiltes Rechtssystem besteht nicht. Jeder Pirat, der Beute macht, hat ein Zehntel davon an den Rat abzugeben. Zuwiderhandlung wird mit Ausschluß aus der Hanse und Verbannung aus dem Korsar-System bestraft. Weitere Verbrechen sind Meuterei (es sei denn, der Kapitän hat grob gegen die Ehre verstoßen), Mord (außer in Notwehr und im Rahmen von Duellen um die Ehre), Diebstahl, Vergewaltigung und Verrat. Jeder Kapitän ist für die Disziplin seiner Mannschaft verantwortlich, er hat auch die Strafen für die oben genannten Vergehen festzulegen, die von Zwangsarbeit über Auspeitschung bis hin zum *Plankengang* (ohne Raumanzug ins All) reichen. Kapitäne oder Offiziere, die sich eines Vergehens schuldig machen, werden vor den Rat der Hanse gebracht und dort abgeurteilt. Faire Verfahren gibt es nicht; falls dem Vorsitzenden keine Ideen hinsichtlich der Schuld kommen, müssen sich Ankläger und Angeklagter mit blanken Säbeln auf den Tod duellieren (System Gottesurteil).

Die meisten Piraten sind tief religiös, was wohl zu einem großen Teil in ihrer romantischen Ader begründet liegt. Auch die Ehre wird großgeschrieben. Ein Kapitän, der Wehrlosen keine Gnade gewährt, Frauen und Kinder abschlachtet und seine Besatzung grundlos schindet, wird bald Opfer einer Meuterei werden, falls es sich nicht um gefürchtete Monströsitäten wie beispielsweise Großkapitän Wolf Larson handelt, der von seinen Männern und den meisten anderen Piraten ohnehin für einen fleischgewordenen Dämonen gehalten wird, gegen dessen sinn- und maßlose Grausamkeiten aus Angst vor der Rache des Satans niemand vorzugehen wagt. Besucher sind im Korsar-System grundsätzlich nicht willkommen. Verbrecherbosse oder korrupte Wirtschaftsmagnate, die für schmierige Geschäfte die Hilfe der Piraten benötigen, nehmen über Agenten Kontakt auf, welche von Eingeweihten beispielsweise auf Hell's Kitchen, Napoli, Suicide oder Serengeti in verkommenen Kaschemmen gefunden werden können. Der Agent hört sich den potentiellen Auftrag an und gibt die Nachricht an einen Clan seiner Wahl weiter, der, falls ihn das Geschäft interessiert, an neutralem Ort mit dem Auftraggeber in Verbindung tritt. Ein Auftraggeber oder Händler, der sich ungebeten dem Korsar-System nähert, hat sein Leben verwirkt, falls er nicht schon vorher einer Kreuzritterpatrouille verdächtig erscheint und aufgegriffen wird.

## 1. Systemdaten

System Beta Pictoris bzw. Korsar (Nr. 32)  
Weiße Sonne der Klasse F, 4 Planeten, Randstation *Tobago*.



*Der Spitzname  
des Planeten  
Korsar II kommt  
nicht von unge-  
fähr. Die glühend  
heiße Salzkugel  
"Loch" ist eine  
echte Zumutung.*





### Korsar I

Kochende Erzwelt (Metalle von geringem Wert) mit giftiger Atmosphäre, keine Monde.

### Korsar II (Loch)

Felswelt, heiß, dünne atembare Atmosphäre, reich an Kobalt, Titan und laesumhaltigem Platin, karge Fauna und Flora, Schwerkraft 0,8 G, Justizlevel 2, Orbitalstation *Dead Man's Coffin*. Hauptstadt Rockfall (ca. 300.000 Einwohner), 10 kleinere Siedlungen mit insgesamt ca. 200.000 Einwohnern.

Durchschnittlich 8 Stunden Tag- und 7 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 480 planetarische Tage. Temperaturen am Tag +30° bis +50° Celsius, nachts +15° bis +40° Celsius. Ein atmosphärenloser Mond (*Blackbeard*).

### Korsar III (Hanse)

Mischwelt, gemäßigtes Klima, atembare Atmosphäre, reichhaltige, teilweise aggressive Fauna und Flora, Schwerkraft 1,3 G, Justizlevel 1, Orbitalstation *Jolly Roger*.

Hauptstadt Packdeth (1,5 Mio. Einwohner), weitere Städte: Santa Anna (600.000 Einwohner), 20 weitere Siedlungen mit insgesamt 1,3 Mio. Einwohnern, 30 Piratenfestungen.

Durchschnittlich 12 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 390 Planetarische Tage (13 Monate zu 30 Tagen). Temperaturen am Tag +5° bis +35° Celsius, nachts -10° bis +20° Celsius. Zwei atmosphärenlose Monde (*Anne* und *Mary*).

### Korsar IV (Riff)

Wasserwelt (0,01% Landanteil), kalt, giftige, methanhaltige Atmosphäre, unter Wasser reichhaltige, teilweise aggressive Fauna und Flora, Schwerkraft 1,5 G, Justizlevel 0.

Keinerlei Ansiedlungen. Durchschnittlich 48 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 420 planetarische Tage. Temperaturen am Tag -30° bis +20° Celsius, nachts -50° bis +10° Celsius. Keine Monde.

### Korsar V

Gasriesen vom Jupitertyp, 18 Monde, davon zwei mit giftiger Atmosphäre.

## **2. Loch**

Mit seinen üppigen Kobalt-, Titan- und Platinminen ist dieser Planet der wertvollste Besitz der Hanse. Tag und Nacht fördern hier Sklaven und Sträflinge in harter Knochenarbeit die kostbaren Erze, welche in ortsansässigen Fabriken verhüttet und weiterbearbeitet werden. Wie überall wird auch hier die Laesumraffinerie nicht durch Gefangene, sondern durch vertrauenswürdige und sehr großzügig bezahlte Bürger betrieben.

Die freien Minen- und Raffineriearbeiter sind, selbst für Piratenmaßstäbe, ein harter Menschenschlag. Grausamkeiten gegenüber den Gefangenen und Duellen sind an der Tagesordnung.

Im Orbit von Loch befinden sich drei Raumschiffswerften, in denen ständig neue Schiffe gebaut und erbeutete nach Piratenbedürfnissen umgearbeitet werden. Die Werften sind Eigentum des Rates, arbeiten jedoch verhältnismäßig kostengünstig (2/3 des niedrigsten Listenpreises für Raumschiffe).

### Klima

Die dünne Luft ist heiß und trocken. Es gibt, mit Ausnahme einiger Salztümpel, keine Seen oder Meere auf Loch. Süßwasser wird in geringen Mengen in Tiefen ab 50 Metern gefunden, der Planet ist auf Wasserlieferungen von Hanse angewiesen. Zuweilen treten gewaltige Sandstürme auf, die Stärken zwischen 70 und 80 erreichen können.

### Landschaft, Flora

Gebirge und Wüsten bestimmen das Landschaftsbild. Nur wenige hartnäckige Tiefwurzler können in dieser Hölle überleben. Die Kakteen und Palmenarten stellen keine Gefahr für den Menschen dar.

### Fauna

Außer Insekten gibt es keine Tiere auf Loch. Da diese im Menschen kein verwertbares Glied ihrer Nahrungskette sehen und auch nicht giftig sind, stellen sie keine Gefahr dar.

### Die Städte

Die Siedlungen auf Loch wirken wie aus einem Italo-Western entsprungene, mexikanische Dörfer. Die Häuser bestehen aus weißgetünchtem Lehm und mindestens ein Kirchturm erhebt sich in jeder Stadt. Ein Bahnnetz verbindet die Ansiedlungen und Minen/Raffinerien miteinander.

### Rockfall:

Das einzige, was Rockfall gegenüber den anderen Siedlungen auf Loch auszeichnet, sind der Verwaltungssitz der Minen, in dem die Piraten des jeweils ratsführenden Clanchefs lästige, administrative Aufgaben erledigen, der Hauptbahnhof und der Raumhafen, der natürlich über eine Rote Zone verfügt. Ansonsten findet man hier die übelsten Spelunken der Galaxis (über die Qualität von *Rhu-Ngur*-Spelunken lagen bei Drucklegung keine Angaben vor).

### Minen und Raffinerien

Jeder Clan hat seine eigenen Minen, die sich schon seit ewigen Zeiten in Familienbesitz be-

*Männer, das Schicksal hat es so gewollt. Der Orden hat uns im Stich gelassen, nun werden wir als Freibeuter unser Glück machen!*

*Egbert Brandhorst, Feldweibel, MI*

*Die Bibel hat gesprochen. Gott will es. Folgt dem Feldweibel!*

*Ferdinand von Ostpreußen, Kaplan, MI*



So wahr mir Gott  
helfe, jeder Verräter  
wird in der Hölle  
schmoren, noch  
bevor der Morgen  
graut. Tötet sie  
allllleee!

Alberich Heimdall,  
Oberstleutnant,  
PlaKa

Obermaat, alle  
Gefangenen  
kielholen lassen.

Kapitän  
Egbert Brandhorst

Schwört bei den  
Splittern des  
Kreuzes und auf  
die Flagge des  
Kapitäns.

Ernie Ahab

finden und nur gelegentlich nach verlorenen Wetten oder Duellen den Eigentümer wechseln. Die Raffinerien sind jedoch Ratseigentum und werden von den diensthabenden Sicherheitskräften streng bewacht. Nur das Personal und die Clanchefs haben Zutritt.

### 3. Hanse

Wer als Fremder Hanse lebend betritt, wird glauben, er sei in einen aufwendigen Kostümfilm geraten. Von den Häusern bis hin zur Kleidung des einfachsten Barmädchens ist nahezu alles an den historischen Vorbildern der Raumpiraten orientiert. Der Gebrauch von Schußwaffen ist verpönt, aber nicht verboten, stilvolle Piraten bevorzugen jedoch Messer und Säbel.

#### Klima

Hanse ist klimatisch mit der Erde vergleichbar. In der äquatorialen Zone ist es am heißesten, die Polkappen sind von ewigem Eis bedeckt. Heftige Stürme kommen selten vor, auch die Niederschläge halten sich in einem normalen Rahmen.

#### Landschaft, Flora

Eine umfassende Beschreibung von Landschaft und Flora des fruchtbaren Planeten würde den Rahmen sprengen. Im großen und ganzen ähnelt er Terra, ist jedoch auf großen Flächen von dichtem, unkultivierten Mischwald überzogen. Die einzige Gefahr geht von giftigen Pflanzen aus, die ihr schädliches Werk jedoch passiv verrichten. Wer auf Hanse heimische Pflanzen verzehrt, muß eine Glücksprobe bestehen. Versagt er, so hat er ein giftiges Exemplar (STK 50+3W10; -3W6+4/2W6+1 Basis-TP) erwischt.

#### Fauna

Der größte Teil der Tiere bevölkert den Himmel. Es gibt einige vogel- und flugechsenartige Lebewesen sowie eine gasförmige Lebensform (Ätherqualle). Auf dem Boden findet man auffällig viele Echsen und Arachniden, Säugetiere existieren keine (außer der guten alten terra-

nischen Hausratte). Zwei Spezies sind als Beispiel aufgeführt, weitere kann der Spielleiter nach Bedarf entwickeln.

#### Ätherquallen:

Die wenigen entführten Wissenschaftlern konnten mit den bescheidenen Mitteln der Forschungslabors von Packdeth die Geheimnisse dieser grauenhaften Kreaturen bisher nicht enträtseln. Es scheint sich um 2 bis 3 Meter durchmessende Materiewolken mit 4 tentakelartigen Auswüchsen zu handeln, die in Schwärmen von 1W4+1 Exemplaren auftreten. Mit bloßem Auge sind sie kaum erkennbar, allenfalls als unscheinbares Flimmern in der Luft (*Wahrnehmung* +30). Haben sie sich ihrem Opfer auf mindestens 5 Meter Entfernung genähert, so greifen sie es mit 1W4 Tentakeln an. Schutzkleidung ist kein Hindernis für die gemeine Attacke. Pro Phase saugen sie mit jedem Tentakel 2 Basis-TP ab. Dabei nehmen sie eine rosa Färbung an und sind jetzt deutlich als mißgestaltete, aufgedunsene Schwebesäcke zu erkennen (*GZ-Probe* mit -1W4+2/-1). Es erfordert für jedes Tentakel eine *STK-Probe* mit +20, um sich davon loszureißen.

Energiewaffen haben eine erschreckende Wirkung auf die Quallen: Sie erhöhen deren Basis-TP um den verursachten Schaden. Projektilwaffen zeigen keine Wirkung. Die einzige Möglichkeit, ihnen Schaden zuzufügen, besteht im Einsatz von Fackeln (2W6 Basis-TP pro Tref-fer), Flammenwerfern oder Plasmawaffen.

Ätherquallen reagieren allergisch auf Ultraschallklänge. Der Klang einer Hundepfeife treibt sie in die Flucht.

#### Ätherqualle (Trophäenwert 0):

"*Wahrnehmung*" (Blut) 50%, 4x Tentakel 60% (bei Treffer automatisch 2 Basis-TP Schaden/Phase), Basis-TP 20, nur durch Feuer oder Plasma verwundbar (Energiewaffen erhöhen Basis-TP der Qualle), Bewegung 2 Meter/Phase. GZ-Verlust bei jeder Begegnung (sobald Qualle sichtbar wird) -1W4+2; Panik/-1.

### Großkapitäne der Hanse

Name	Flaggschiff	Symbol	Wappenfarbe
Blood, Vincent	Bloodthirst	Totenkopf	Rot
Chadar Khan	Höllentochter	gekreuzte Krummsäbel	Grün
Flint, Derek	Pink Vera	Stinkefinger	Lila
Drake, Ebenizer	Goldrausch	Fischgräten	Gold
Hook, Samuel	Nightshadow	Fledermaus	Schwarz
Larson, Wolf	Raumteufel	Vogelspinne	Blau
Toranaga Yodehaga	Pfirsichblüte	gekreuzte Katanas	Gelb



#### Treffertabelle/TP-Verteilung:

1-16 Rumpf (20 TP); 17, 18, 19, 20 Tentakel (je 5 TP).

Angriff: Nähert sich unauffällig dem Opfer, um es mit 1W4 Tentakeln anzugreifen. Nach dem ersten Treffer kommt pro Phase automatisch ein weiteres Tentakel dazu. Rüstung schützt nicht, STK-Probe mit +20, um ein Tentakel abzureißen. Flieht bei 5 oder weniger Basis-TP.

#### Schockechsen:

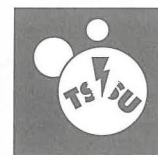
Diese nur bis zu 1 Meter langen Fleischfresser machen als Einzelgänger die Wälder unsicher. Sie hüpfen possierlich durch die Gegend, bis sich ihnen ein Charakter auf ca. 5 Meter Entfernung nähert. Dann stoßen sie einen schrillen Schrei aus, der das zentrale Nervensystem des Opfers angreift. Eine KON-Probe mit +20 muß absolviert werden, damit der Betroffene nicht das Bewußtsein verliert. Taube Charaktere sind immun gegen die Schreie.

Nach Ausstoßen des Schreis schnellst die Echse auf das betäubte Opfer zu und beginnt damit, große Fleischstücke aus ihm herauszubeißen, wobei sich die heimtückischen Schreihäse als äußerst geschickt im Entfernen von Schutzkleidung erwiesen haben. Werden sie dabei von nicht betäubten Charakteren angegriffen, so ergreifen sie die Flucht, sobald sie den ersten Schaden genommen haben.

#### Schockechse (Trophäenwert 2 EH):

STK 40, GES 80, KON 50, INT 35, "Klettern" 50%, "Niedlich aussehen" 65%, "Springen" 70%, "Schrei" (automatisch, KON-Probe +20 oder 2W10 Minuten Koma), "Biß" (automatisch gegen bewußtlose Opfer, 1W6+5 Punkte Schaden, Rüstung wird innerhalb 2 Phasen entfernt), Basis-TP 9, Rüstung 1W4+1 (Schuppen), Bewegung 7 Meter/Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1 Kopf (6 TP); 2-3, 4-5 rechtes/linkes Vorderbein (je 5 TP); 6-14

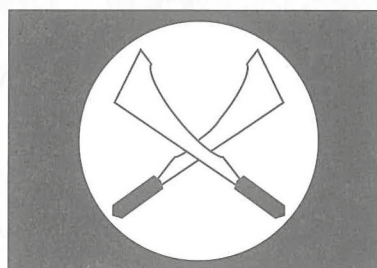


Der Kapitän geht als letzter von Bord. Vorwärts.

Kapitän  
Eric Reijksund



Flagge Vincent Blood



Flagge Chadar Khan

Niedliche kleine Echse...

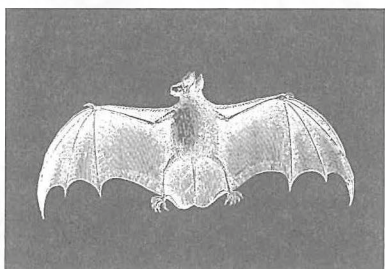
Hein Blöd (+),  
Matrose



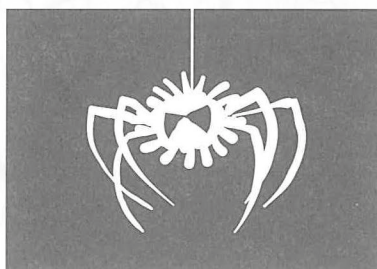
Flagge Derek Flint



Flagge Ebenizer Drake



Flagge Samuel Hook



Flagge Wolf Larson



Flagge Toranaga Yodehaga

Die Flaggen der Großkapitäne verbreiten in der Galaxis Angst und Schrecken. An den Sprungpunkten, an dem Schiffe mit diesen Symbolen auftauchen, brennt nach kurzer Zeit sogar das Vakuum. Johoo, schickt die Landratten durch die Druckschleuse!



*Rumpf (9 TP); 15-17, 18-20 rechtes/linkes Hinterbein (je 7 TP).*

*Angriff: Schockschrei, Verspeisen von bewußtlosen Gegnern. Echse flieht, sobald sie verletzt wird.*

#### Die Städte

Wie bereits erwähnt, sind die Städte auf Hanse an historischen Vorbildern orientiert. Der Spieler sollte versuchen, die Atmosphäre alter Piratenfilme aufkommen zu lassen. Die Piraten sind ein rauhes, aber lustiges Volk mit dem höchsten durchschnittlichen Alkoholkonsum der Galaxis (über den Alkoholkonsum der *Rhynur* . . . vergessen wir's). Frauen werden akzeptiert, wenn sie sich durchsetzen können, ansonsten dienen sie als Mägde und Huren. Nichtsdestotrotz darf sich kein Pirat einer Frau gegen deren Willen nähern. Die Mannschaften des als Ratsvorsitzenden amtierenden Clanchefs sind zwar offiziell für die Einhaltung der Ordnung verantwortlich, scheeren sich aber im Normalfall einen Dreck um Exzesse und Raufereien (falls sie nicht sogar selbst darin verwickelt sind).

Auf den Märkten von Hanse kann man so ziemlich alles kaufen, vom Butler-Roboter bis zum

PTF-Nashorn. Seltsamerweise ist die Ware häufig sogar noch originalverpackt und mit einer TSU-Steuermarke versehen . . .

Wie auf Loch sind auch auf Hanse alle Städte an ein zentrales Bahnnetz angeschlossen.

#### Packdeth:

Eine blühende Metropole, in der rund um die Uhr gefeiert wird. Packdeth liegt in einer romantischen Lagune, ein Großteil der Stadt wurde auf im Wasser verankerten Plattformen errichtet. Die meisten Häuser sind aus Holz, eine Sitte, die auch durch gelegentliche Großbrände nicht auszumerzen ist. Hier befindet sich in einer Steinfestung am Rande der Lagune die große Ratsfestung, eine mittelalterliche Trutzburg, die dem Rat der Hanse und bis zu 5.000 Piraten Platz bietet. Der große Hafen ist gefüllt mit allen Arten von Segelschiffen, die zwar keinen praktischen Nährwert haben, aber von den Piraten zwischen den Kaperfahrten in die TSU und die freien Kolonien gerne für Feste und Segeltörns verwendet werden. Um die Stadt herum liegen Felder und Weiden, auf denen Sklaven aus Beutezügen und deren Nachkommen dafür sorgen, daß ihre spleenigen Herren genug zu beißen haben. Die meisten Piraten

*Bei allen stinkenden Seeteufeln. Eine volle Breitseite auf den tollen Hund. Enterkommandos an Deck.*

*Kapitän Ricki Cheng*

*Seefahrerromantik vom Feinsten. Piraten fürchten nichts, außer dem Klabautermann.*





behandeln die Sklaven, welche stets Ratseigentum sind, relativ human. Lediglich Wolf Larson und seine Männer sind als Sklavenschinder verschrien.

**Santa Anna:**

Wer Erholung und Entspannung sucht, kehrt dem lauten Packdeth den Rücken und wendet sich dem ruhigen und angenehmen Santa Anna zu. In einer Bucht, umgeben von weißen Sandstränden und Palmenhainen, lassen sich gestreßte Piraten die Sonne auf den Pelz brennen. Unruhestifter sind hier nicht gerne gesehen. Gefeierte werden darf, aber bitteschön so, daß man drei Straßen weiter noch schlafen kann. Seltsamerweise halten sich die meisten Piraten an diese Regel.

#### Festungen

Jeder Clan hat auf Hanse eine eigene Festung, die an einer besonders unzugänglichen und gut zu verteidigenden Stelle erbaut wurde. Diese Burgen sind stark bewaffnet und verfügen auch über Impulslaserbatterien zur Flugabwehr. Wer offiziell auf eine Piratenfestung eingeladen wird, genießt auf seinem Weg freies Geleit, auch wenn er sich mit anderen Clans gerade im Streit befindet. Das Gastrecht ist heilig, wer einen geladenen Besucher auf seiner Burg zu Schaden kommen läßt, verliert sein Ansehen und muß damit rechnen, von den übrigen Clanchefs geächtet zu werden. Dies ist jedoch in der Geschichte von Hanse erst einmal vorgekommen (bezeichnenderweise durch den Großvater von Wolf Larson).

#### **4. Riff**

Obwohl es auf dieser Welt weder eine Orbitalstation noch feste Stützpunkte gibt, ist sie bei vielen Piraten sehr beliebt. Zum einen sucht sich so ziemlich jeder Kapitän auf Riff eine kleine Insel, auf der er seine wertvollsten Beutestücke versteckt, zum anderen ist der Planet eine rechtfreie Zone. Was hier passiert, geht Niemanden etwas an. Piraten, die auf Riff ihren Kapitän töten, gehen ebenso ungestraft aus, wie ein Kapitän, der seinen Leuten befiehlt, die Crew eines Konkurrenten gnadenlos auszulöschen. Stellenweise werden solche Auseinandersetzungen im Stil klassischer Seegefechte geführt, da die nachgebauten Kaperschiffe der Piratenkapitäne, mit denen sie sich auf Riff absetzen lassen, natürlich auch über eine entsprechende Bestückung an Bordkanonen verfügen (schwarzpulverbetrieben, versteht sich). Man legt schließlich größten Wert auf einen gewissen Stil. Am Mast weht übrigens immer die Flagge des Clans, ergänzt um ein persönliches Symbol und zumeist aus schwarzer oder blutroter Kunstseide.

#### Klima

Ständig wehen kalte, giftige Winde über den Planeten, was den Aufenthalt ohne isolierende Kleidung und Atemmasken zu einem tödlichen Erlebnis werden läßt. Viele Piraten, die ein Replikat eines klassischen Kaperschiffs mit nach Riff gebracht haben, betrachten die eisigen Stürme als echte Herausforderung. Schon oft ist ein solches Schiff mit Mann und Maus dem tobenenden Meer oder seinen nimmersatten Bewohnern zum Opfer gefallen.

#### Landschaft, Flora

Unzählige winzige Inseln bedecken diese Welt, von denen die größten etwa die Ausmaße von Sizilien erreichen. Auf diesen wachsen seltsame, verkrüppelte Sträucher, Bäume und Farne, die keine Gefahr für den Menschen darstellen (es sei denn, man versucht sie zu essen; Gift *STK 70*, 4W6/2W6 TP Schaden). Unter Wasser hingegen erlebt man Pflanzen von unglaublicher Vielfalt, die stellenweise auch Tauchern gefährlich werden können (obwohl es auf Riff nur sehr wenig Taucher gibt). Regeln für die Spielwerte solcher Pflanzen sollte der Spielleiter, falls überhaupt Bedarf besteht, selbst zusammenstellen. Als Beispiel kann hierfür etwa die gefährliche *Schnapperkoralle* (siehe Seite 58) dienen.

#### Fauna

Nur wenige Tierarten leben auf den Inseln von Riff. Die meisten von ihnen sind amphibisch, einige können fliegen, keine stellt jedoch für Menschen eine Bedrohung dar. Im und unter Wasser sieht es da schon anders aus. Teilweise riesige Raubfische und krakenartige Meeresbewohner greifen bedauernswerte Piraten an, die bei einem Segeltörn freiwillig oder unfreiwillig in das eisige Wasser gefallen sind. Die unheimliche Dämonenkrake soll hierfür als Paradebeispiel dienen.

#### Dämonenkrake:

Ein äußerst unangenehmer Meeresbewohner, der sich auch für begrenzte Zeit (bis zu 5 Minuten) an Land aufhalten kann. Die bis zu 10 Meter (inklusive Fangarme) Länge erreichende Krake ist ein gieriger Allesfresser und wird durch Schiffsrümpfe angelockt, die sie geduldig beobachtet (die Erfahrung hat gelehrt, daß von diesen seltsamen Objekten stellenweise leckere Häppchen ins Wasser fallen). Mitunter werden die Kraken ungeduldig (*WIK-Probe* alle 30 Minuten) und greifen über Bord, um ein schnelles Schnäppchen zu machen. In diesem Fall erhalten sie einen Modifikator von +30 auf ihren Angriffswurf. Die Bestie taucht mit ihrem Opfer in ca. 20 Meter Tiefe, um es dann zu ihrem Maul zu ziehen und es zu verspeisen.



*Ich töte gerne, wieso?*

*Honka Hauer, Matrose*

*Hebt die Eisenkisten aus dem Schlammloch, Matrosen. Jetzt wird geteilt.*

*Kapitän Joseph Raider*



Hißt die Flagge.  
Ruder hart  
steuerbord.  
Der fette Hapfen  
liegt wehrlos im  
Wasser.

Kapitän  
Dan Ferro

Die Raumschiffe  
der Piraten sind so  
protzig eingerich-  
tet wie Galeonen  
aus der terranisch-  
en Geschichte.

*Dämonenkrake (Trophäenwert 16 EH):*  
STK 70, GES 30, KON 70, WIK 50, "Wahrneh-  
mung" 50%, 6 x "Tentakel" 60% (zwei Pro  
Phase/Fesseln), "Biß" 30% (60% gegen gefes-  
selte Opfer, Schaden 2W4+4), Basis-TP 14, Rü-  
stung 1W4+1 (Schuppenpanzer), Bewegung 10/  
1 Meter pro Phase (Wasser/Land).

*Treffertabelle/TP-Verteilung:* 1-2 Kopf (11 TP);  
3-8 Körper (14 TP); 9-10, 11-12, 13-14, 15-16,  
17-18, 19-20 Tentakel (je 7 TP).

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

*Angriff:* Sobald ein Schiff zu Wasser gelassen  
wird, würfelt der Spielleiter alle 15 Minuten  
1W100. Es besteht eine 10% Chance, daß eine  
Krake auf das Schiff aufmerksam wird. Sobald  
ein Charakter ins Wasser springt oder fällt, wird  
pro Runde eine Wahrnehmungsprobe durchge-  
führt. Falls die Krake ihr Opfer bemerkt, setzen  
sich 2 der auf bis zu 5 Meter dehnbaren Tentakel  
in Bewegung. Gelingt dem Opfer eine Wahr-  
nehmungsprobe, so kann es die Tentakel recht-  
zeitig bemerken, um eine Waffe zu ziehen, an-  
sonsten erfolgt der Angriff völlig überraschend.  
Ein gefesselter Opfer kann sich befreien, wenn  
es die (STK+15) der Krake in einer Widerstands-  
probe überwindet. Ansonsten wird die bedau-  
ernswerte Kreatur innerhalb von drei Phasen  
zum Maul gezogen.

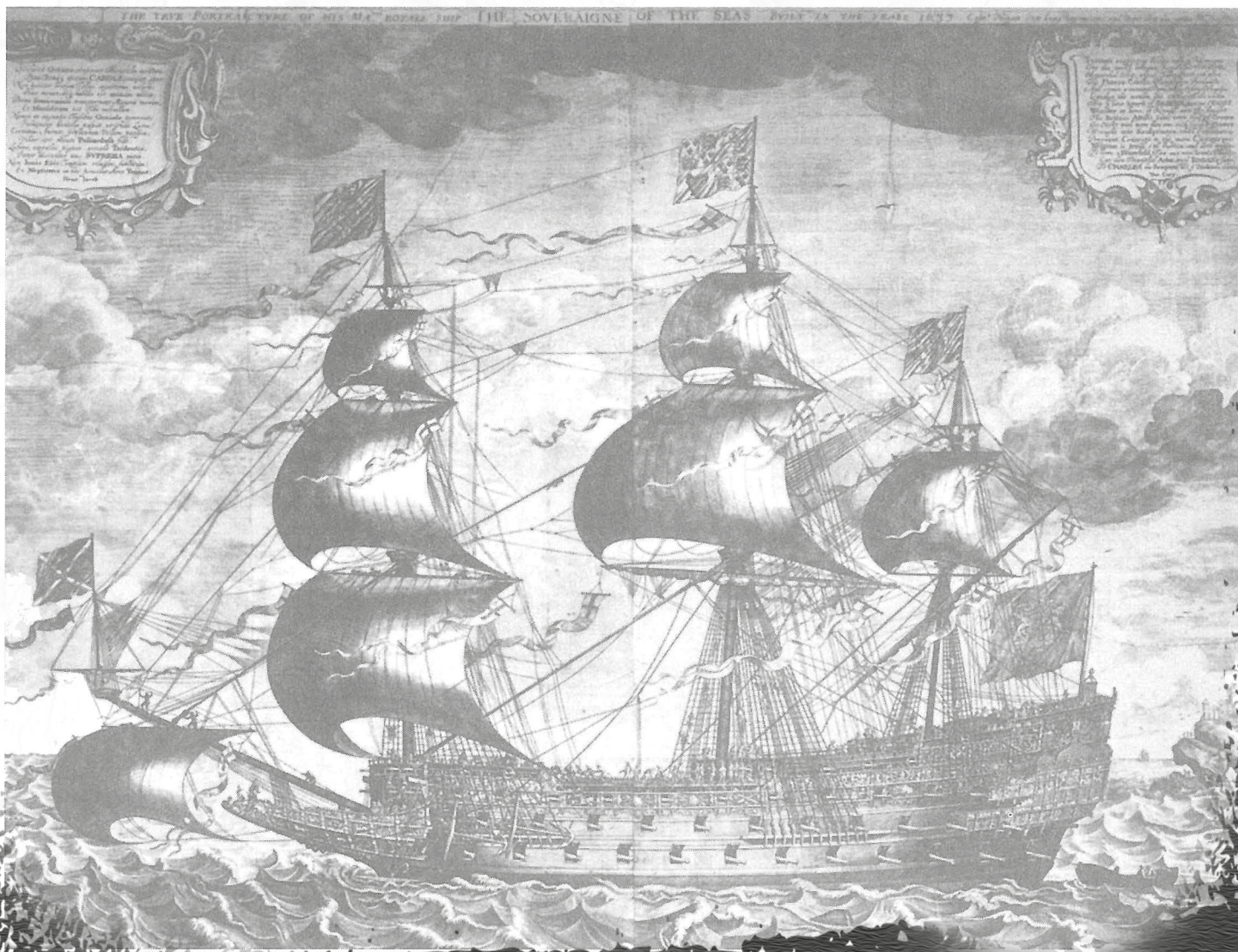
### Schatzinseln

Ein hervorragendes Abenteuersetting für eine  
Piratengruppe wäre beispielsweise das Suchen  
eines Schatzverstecks von einem feindlichen  
Clan. Der Spielleiter kann hier alle Register  
ziehen und sich an dem reichhaltigen Fundus  
von Abenteuerromanen zu diesem Thema be-  
dienen. Kein Klischee ist zu abgedroschen, als  
daß die Piraten nicht ein Faible dafür entwik-  
keln könnten. Unterirdische Höhlen, grinsen-  
de Totenschädel, gemeine Fallgruben, tückische  
Speerfallen, Treibsand – es gibt tausend Wege,  
Glücksrittern das Leben schwer zu machen.  
Spielberg und Stevenson lassen grüßen!

Natürlich kann der Spieß auch umgedreht wer-  
den. Die Abenteurer wollen selbst einen Schatz  
verbergen und befinden sich auf der Flucht vor  
einem feindlichen Clan, der ihnen nicht nur die  
Beute abjagen, sondern auch den Status von Riff  
zur Ausführung eines blutigen Gemetzels nut-  
zen möchte. Hier ist Köpfchen gefragt!

### 5. Randstation Tobago

Die Randstation des Korsar-Systems besitzt  
durch den 50.000 km durchmessenden Aste-  
roidengürtel, der das gesamte System einhüllt,  
einen wirkungsvollen Schutz. Tobago ist selbst  
in einem ausgehöhlten Asteroiden unterge-







*Typische Illustration eines Klabautermanns. Die Freibeuter sind alle sehr abergläubisch und lieben Seemannsgarn über alles.*

bracht. Jedes sich nähernde Schiff, das nicht willkommen ist, wird gnadenlos beschossen, falls es noch nicht den Asteroiden zum Opfer gefallen ist.

#### Sonderregel:

Piloten von Schiffen, die nicht über einen Lotsencontainer (siehe Kasten auf Seite 99) verfügen, erhalten beim Anflug auf das Korsar-System einen Modifikator von +60 auf ihre Kontrollproben. Fünf solcher Proben sind notwendig, um den Gürtel zu durchqueren. Ein Mißerfolg führt zu einer Kollision, die an 1W4 Lokalisationen einen Schaden von 6W10+60 verursacht.

#### Abmessungen

Asteroid, 500 Meter Durchmesser, 260 Meter Höhe (im Zentrum).

#### Besatzung

4.000 Mann Festpersonal (davon 1.000 Mann Wachpersonal verschiedener Clans), bis zu 10.000 Durchreisende.

#### Bewaffnung

18 Fächerlaser (*Ortega "Tango 2000"*), 10 Ionenkanonen (*Siegel SIK II*), 35 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

#### Dockplätze

50 Trockendocks, 200 Anlegestellen.

#### Laesum

Der Abgabemodus ist maximal 6 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff zum Preis von 1-3 EH pro 100 Gramm.

#### Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (billig), Bordelle (billig), Drogen (mittel), Hyperfunk (teuer), Kleidung (mittel), Lebensmittel (teuer), Medizin (teuer), Passagen (teuer), Rauschmittel (mittel), Schiffswartung (mittel), Technik (teuer), Unterhaltung (mittel), Werkzeug (mittel).

#### Sicherheitsbestimmungen

Das Tragen von Explosivwaffen und Sprengstoffen aller Art ist auf Tobago verboten, Zuwiderhandlungen werden, je nach Rang des Verstoßenden, mit Geldbuße (bis 100 EH), Zwangsarbeit (bis zu zwei Jahre) oder Ausschleusung bestraft.

#### Wachflotte

Keine feste Wachflotte stationiert, in Krisensituationen stellt jeder Kapitän 5 bis 10 Schiffe zur Verteidigung.

#### Zollrecht

Keine Ausfuhrbestimmungen, ankommende Piratenschiffe haben 10% des mitgeführten Beuteguts an den Rat der Hanse abzuführen. Geduldete Gäste müssen eine Sicherheitsgebühr von 100 bis 500 EH (je nach Größe ihres Schiffes) entrichten.

## IV. Zeta<sub>2</sub> Reticuli

### 1. Systemdaten

System Zeta<sub>2</sub> Reticuli (Nr. 97)

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

#### Zeta<sub>2</sub> Reticuli I (Bretagne)

Eiswelt. Justizlevel 3, Schwerkraft 1,6 G, kalte Atmosphäre, kärgliche Fauna und Flora. Hauptstadt Dogma (1.700 Einwohner), keine weiteren Ansiedlungen. Keine Industrie, nur Landwirtschaft. Durchschnittlich 16 Stunden Tag- und 13 Stunden Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 410 Tage. Temperaturen am Tag -8° bis -65° Celsius, nachts -14° bis 80° Celsius. Ein atmosphärenloser Mond (*Sühne*). Keine Orbitalstation vorhanden.

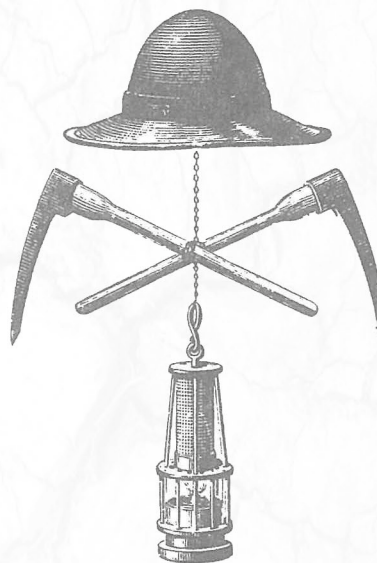


*Klabautermann hat angelegt, Käpt'n.*

*Conrad Stone, Steuermann*

*Mit unseren bloßen Händen schaffen wir ein Paradies auf Erden.*

*Tolby Young, Pilgervater*



*Ehrliche Arbeit hat noch keinem geschadet (beliebter Sinnspruch im System Zeta<sub>2</sub> Reticuli).*



Verbannt dieses  
Teufelszeug von  
euren Äckern.  
Vielleicht steigen  
damit die Erträge,  
aber der Satan  
selbst kriecht  
damit in eure  
kleine Scholle.  
Der Herr möge  
uns vor den  
verderbten  
Einflüssen der  
Außenweltler  
schützen.

Pater Jens Strüve

Die frommen  
Siedler auf Liberté  
und Bretagne  
verwenden keine  
moderne Technik.  
Sie leben einfach  
und ihr Sinn strebt  
zu Gott. Askese  
im Sinne des  
Herrn ist ihr  
größtes Ideal.

### Zeta, Reticuli II (Liberté)

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

### Zeta, Reticuli III

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

## **2. Bretagne**

Hier leben die wahren Gläubigen. Vor einem Jahr zog eine kleine Gruppe auf diesen furchtbaren und unwirtlichen Planeten, um nicht mehr länger auf dem von unreinen Personen infiltrierten Planeten Liberté leben zu müssen. Die Gläubigen sind mit den ursprünglichen Pilgervätern auf Liberté angekommen, konnten sich jedoch nicht mit dem beschränkten Tourismus auf diesem Planeten anfreunden. Deshalb ließen sich 2.000 Menschen auf den Nachbarplaneten Bretagne bringen, um dort ein Reich Gottes aufzubauen, in dem nur nach den strengsten Grundsätzen und in ständiger Kasteiung gelebt wird. Die frommen Siedler wurden auf dem eisigen und unwirtlichen Planeten mit einfachen Werkzeugen abgesetzt und schufen unter großen Verlusten eine kleine Ansiedlung: Dogma.

In von heulendem Wind umtosten Gewächshäusern ziehen sich die Bekehrten Nahrung. Das Leben auf Bretagne ist freudlos und ohne Abwechslung. Es werden nur Geräte eingesetzt, die vor dem 19. Jahrhundert von den

Menschen erfunden wurden. Neuere Technik und Waffen sind verpönt. Auf Bretagne sind in einem Wohnkomplex, etwas außerhalb von Dogma, 20 Soldaten der Planetengarde stationiert, um die frommen Leute vor ungebetenem Besuch zu schützen. Die Soldaten haben acht Wochen Dienst zu absolvieren, bevor sie abgelöst werden. Die Kolonisten besuchen die Gardisten niemals in ihrer nach neuen technischen Standards eingerichteten Unterkunft. Einmal täglich kommt eine Gruppe von 10 Mann Planetengarde in einem Raupenfahrzeug in der Ansiedlung vorbei, um dort eine kleine Inspektionsrunde zu drehen.

### Klima

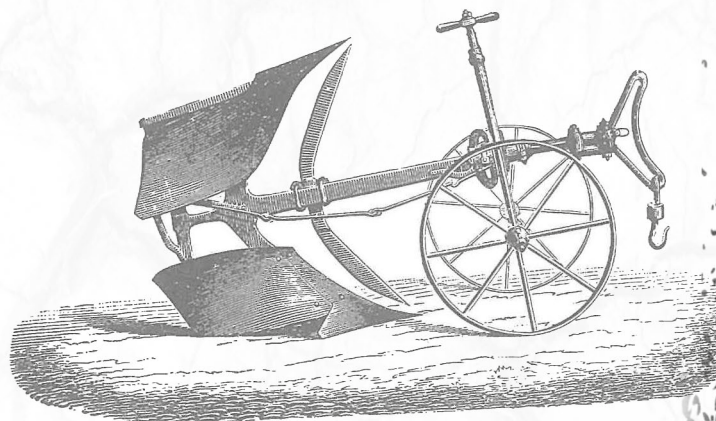
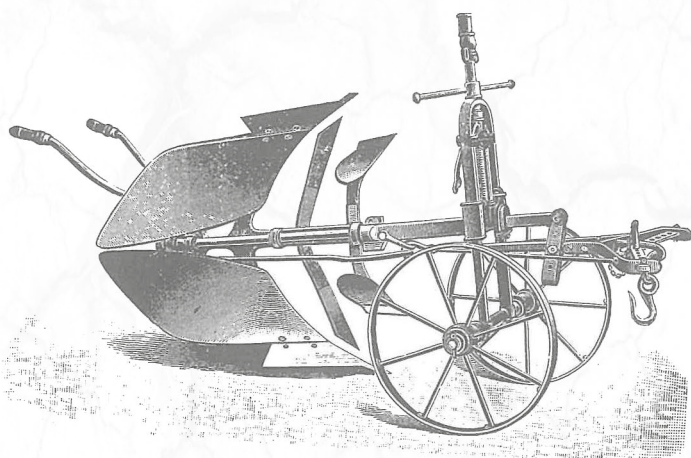
Bretagne ist eine eisige Hölle. Die meiste Zeit herrschen Temperaturen um -50° Celsius. Dazu heult andauernd ein barbarischer Wind, der Menschen ohne spezielle Schutzkleidung in wenigen Minuten handlungsunfähig macht. Für 100 Meter Fußweg muß man eine *GES-Probe* bewältigen, um nicht von den starken Sturmböen umgerissen zu werden.

### Landschaft, Flora

Auf den endlosen Eisebenen hatte keine noch so kleine oder hartnäckige Pflanze die Chance, zu gedeihen. Der tosende Wind unterdrückt jedes natürliche Wachstum. Die einzigen Pflanzen, die auf Bretagne wachsen, werden in den schäbigen Gewächshäusern der fundamentalistischen Protestanten gezogen. Menschen, die zu Fuß unterwegs sind, erfrieren ohne wärmende Kleidung in kurzer Zeit.

### Fauna

Auch einheimische Tiere sucht man auf Bretagne vergebens. Die von den Gläubigen mitgebrachten Ochsen verendeten nach kurzer Zeit. Seitdem ziehen die Menschen ihre Pflüge selbst





durch den gefrorenen Boden. Die einzigen Tiere, die außer den Protestanten auf diesem Planeten leben, sind Hühner, Katzen und Hunde.

## Die Städte

Dogma:

Die einzige Ansiedlung, die auf Bretagne existiert, ist die Hauptstadt Dogma. Dort leben in primitiven Behausungen die 2.000 Strenggläubigen, die unter Protest von Liberté geflohen sind, um den verderbten Einflüssen zu entgehen. Außerdem sind da noch 20 Angehörige der Planetengarde, die einen turnusmäßigen Wachdienst auf Bretagne versehen. Das einzige Gebäude, das einigermaßen akkurat aussieht, ist das Gotteshaus. Dort wird viermal am Tag der Gottesdienst gelesen und gebetet. Der Wohnkomplex der Gardisten ist 2 Kilometer von der Stadtgrenze entfernt.

Dogma verfügt über eine primitive Landepiste, auf der geschickte Piloten mit kleinen Schiffen Menschen und Material absetzen können. Die Unterkunft der Planetengarde bietet einen kleinen Tower, der anfliegende Schiffe einweist.

### 3. Liberté

Im Jahr 2237 stellte Benjamin Weiss seinen Bruder Ephraim vor die Wahl, ins Exil oder in den Tod zu gehen. Als ehemaliger Shark-Sympathisant hatte der Bruder des TSU-Regierungschefs keine allzugroße Auswahl. Ephraim Weiss wählte das Exil und kaufte sich mit seinem Erbteil das bedeutungslose und winzige System Zeta<sub>2</sub> Reticuli. Dort gründete der gläubige Protestant mit einigen Flüchtlingen eine harmlose Glaubensgemeinschaft. Die *Bruderschaft der Einkehr und der Befreiung* betrieb etwas Landwirtschaft und lehnte jede Art von Bewaffnung ab. Benjamin Weiss ordnete in der ersten Zeit eine strenge Kontrolle der neuen Vereinigung an, um ganz sicher zu gehen und auf seinem Karriereweg keine Stolpersteine auszulegen. Mit der Zeit wurde die Wachmannschaft immer weiter verkleinert, bis nur noch eine kleine Garnison übrig blieb.

Liberté trat sofort nach der Kolonisierung dem Bund der unabhängigen Planeten bei. Da die Gläubigen keinen Waffendienst leisten wollten, übernahmen kleine Kontingente der Planetengarde die Polizeiaufgaben auf Liberté und später auch auf Bretagne. Die Orbitalstation des Planeten wird ebenfalls von der Planetengarde verwaltet.

## Klima

Das Klima dieses kargen Planeten ist durchwachsen. Viel Regen und ein ständig bedeckter Himmel prägen die Wetterverhältnisse. Die gemäßigten Temperaturverhältnisse unterstützen die Landwirtschaft.

*Gott liebt die einfachen Dinge. Die Siedler dürfen sich nicht mit unguten technischen Neuerungen ausrüsten.*



*Schwere Arbeit ist eine Lobpreisung Gottes. Der Einsatz von altertümlichem Gerät ist die Sühne der Aufrechten. Gottes Wille geschehe.*

*Pater Carl Candis*

Landschaft, Flora

Auf dem Planeten Liberté existiert eine reichhaltige Pflanzenvielfalt. Die wenigen Touristen, die den Besuch der religiösen Gemeinschaft erlaubt bekommen, müssen sich nur vor dem Kreuzkraut in acht nehmen.

Kreuzkraut:

Stark duftendes Nachtschattengewächs, das nur in Sumpfniederungen gedeiht. Nähren sich Menschen ohne eine Filtermaske o.Ä., so müssen sie eine *KON-Probe* bewältigen. Mißlingt diese, so verlieren die Personen das Bewußtsein und es besteht eine 15 % Chance, daß sie auf dem sumpfigen Boden einsinken und ertrinken. Mißlingt die Probe kritisch, wird ein zweiter Wurf auf die gleiche Basiseigenschaft nötig. Mißlingt dieser zweite Wurf ebenfalls, verstirbt die bedauernswerte Person an einem Herzstillstand.

## Fauna

Auf dem fruchtbaren Planeten haben sich viele kleine Tiere entwickelt, aber keines von diesen Lebewesen kann dem Menschen ernsthaft gefährlich werden.

## Die Städte

Gottesland:

Die Hauptstadt des Planeten Liberté hat die niedrigste Verbrechensrate der gesamten Galaxis. Die aufgezeichneten Vorfälle sind außerdem noch von Touristen provoziert worden. Die Gläubigen, die das System Zeta<sub>2</sub> Reticuli bevölkern, leben im Einklang mit ihrer Religi-



**Wer am Kreuzkraut riecht, ist des Todes. Hütet euch vor dieser höllischen Pflanze.**

*Pater Jens Strüve*



*Eine der Haupt-  
träge unserer  
Kolonie sind die  
Lieferungen von  
unverseuchter  
und natürlicher  
Nahrung an PTI.  
Diese findet bei  
den Führungs-  
riegeln des  
Konzerns großen  
Anklang. Die  
normalerweise  
erhältlichen  
Lebensmittel sind  
genmanipuliert  
und ungesund.  
Hoffen wir, daß  
die Früchte  
unserer Felder  
ihren Geist  
erhellt.  
Lobet den Herrn.  
Amen.*

*Pater Carl Candis*

*Dankt dem Herrn.  
Lobet und preiset  
ihn. Den großen  
Schöpfer unseres  
Universums.*

*Pater Jake Lictus*

on und sie verabscheuen Waffen und Gewalt. Kein Tourist darf im gesamten System auch nur ein Taschenmesser tragen. Die Polizeiaufgaben werden von der PTI-Garnison und der Planetengarde gemeinsam wahrgenommen. Die Mitglieder der Polizei tragen einen Stunner und einen Schlagstock. In Gottesland dürfen sich maximal 1.500 Touristen aufhalten. Ist die Zahl erreicht, werden auf der Randstation keine weiteren Leute hereingelassen. Die Touristen haben die Möglichkeit, Touren ins Landesinnere zu buchen, um die Lebensweise der einfachen Leute kennenzulernen. Diese Ausflüge werden jeweils von einem Führer und vier Wachen (2 SEK-Soldaten und 2 Gardisten) begleitet. Außerhalb von Gottesland dürfen sich gleichzeitig nur 250 Touristen auf den geführten Touren bewegen.

In der Stadt selbst findet man keine Bordelle oder Bars. Der Ausschank von Alkohol ist verboten und auf Prostitution stehen harte Strafen. Dafür kann man sich in einem der 37 Gotteshäuser erbauen und bei einem freundlichen Priester seine Sünden beichten.

Die Regierung ist der Rat der Pilgerväter. Dort sind 24 der ersten Kolonisten Mitglied, unter anderem auch Ephraim Weiss. Sie entscheiden über die weltlichen und religiösen Dinge in diesem System, wobei den Gläubigen auf Bretagne die Weisungen des Rats nicht streng genug sind.

Die eingesetzte Garnison von PTI besteht aus 50 SEK-Mitgliedern. Diese sind auf Liberté ein Jahr stationiert, bevor sie ausgetauscht werden. Zusammen mit der Planetengarde, dem offiziellen Arm des BUP, verrichten sie dort die Polizeiarbeit. Die ebenfalls ein Jahr stationierte Einheit der Planetengarde hat eine Mannstärke von 50 Soldaten.

#### 4. Randstation Erntedank

##### Abmessungen

100 Meter Durchmesser, 60 Meter Höhe (im Zentrum).

##### Besatzung

150 Mann Festpersonal (davon 120 Mann Planetengarde), bis zu 400 Durchreisende täglich. Sobald sich auf Liberté 1.500 Touristen aufhalten, werden keine weiteren Reisenden abgefertigt. Das Betreten des Planeten Bretagne ist für Touristen grundsätzlich verboten.

##### Bewaffnung

14 Fächerlaser (Ortega "Tango 2000"), 10 Ionenkanonen (Siegel SIK II), 25 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

##### Dockplätze

5 Trockendocks, 40 Anlegestellen.

##### Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff zum Preis von 3-5 EH pro 100 Gramm).

##### Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (keine), Bordelle (keine), Drogen (keine), Hyperfunk (teuer), Kleidung (billig), Lebensmittel (mittel), Medizin (teuer), Passagen (teuer), Rauschmittel (keine), Schiffswartung (teuer), Technik (teuer), Unterhaltung (keine), Werkzeug (mittel).

##### Sicherheitsbestimmungen

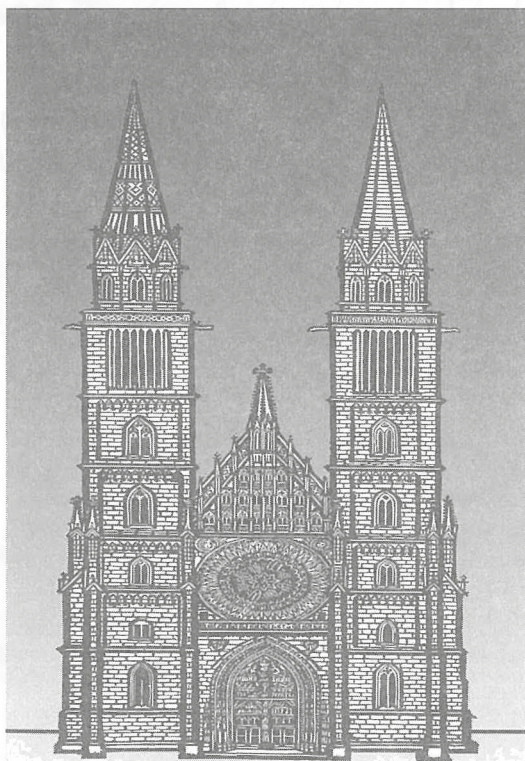
Das Tragen von Waffen und Sprengstoffen aller Art ist auf Erntedank strengstens verboten, Zuwiderhandlungen werden sofort mit einer Geldbuße (bis 200 EH) und Ausweisung bestraft.

##### Wachflotte

7 Aufklärer, 35 Jäger, 4 Kreuzer (leicht). Die Schiffe sind alle im Besitz der Planetengarde des BUP.

##### Zollrecht

Keine Einfuhr von Technik und Waffen. Keine Bestechung möglich, weil die eingesetzten Zollbeamten Gläubige sind. Alle Artikel werden gegen einen Verwahrungsschein auf der Randstation einbehalten und können bei der Rückreise ausgelöst werden.



*Eine der 37 Kirchen in Gottesland. Die Beichte kann dort zu jeder Uhrzeit abgenommen werden.*



# 4. Anhang und Tabellenteil

Die vorliegenden Dateien dienen dem Spielleiter und den Spielern zum besseren Verständnis einzelner Sachverhalte. Erläuterungen zum Lebens- und Arbeitsumfeld der in diesem Band beschriebenen Charakterklassen sind ebenfalls enthalten. Die nachfolgenden Tabellen und Auflistungen können zum Eigengebrauch kopiert werden.

I. Glücksspiel in der Galaxis	Seite 111
II. Die großen Syndikate	Seite 117
III. Einführung Polizeirecht	Seite 126
IV. Kopiervorlagen ID-Karten	Seite 129
V. Spezielle Eigenschaften	Seite 135
VI. Multiple Persönlichkeitsstörung	Seite 135
<i>Charakterklassen:</i>	
Hitman	Seite 139
Imperialer Vigil	Seite 140
Maniac	Seite 141
Schwarze Garde	Seite 142
Spieler	Seite 143

## I. Glücksspiel in der Galaxis

Spiele, die um Geld- oder Wareneinsätze geführt werden, sind in der TSU ohne staatliche Konzession nicht erlaubt. Die offiziellen Abgaben machen je nach Gewinnaufkommen bis zu 67 % aus. Diese ruinösen Bedingungen haben fast alle Spielclubs, die vor den Konzernkriegen blendend liefen, in den Konkurs getrieben.

Heute sind die Karten auf dem Glücksspielsektor völlig neu gemischt. Alle bedeutenden Casinos und Spielhöhlen sind in den Händen verschiedener Syndikate. Auf den der TSU zugehörigen Planeten sind fast keine Etablissements dieser Art mehr zu finden. Der Trend geht dahin, daß alte Raumliner zu mondänen Casinos umgebaut werden und außerhalb der Zollzone eines Planetensystems plaziert werden. Der Zollbereich eines jeden TSU-Systems endet 50.000 Kilometer außerhalb der Umlaufbahn der Sprungstation (Randstation). Von den Casino-Betreibern wird ein kostenloser Shuttledienst innerhalb des Systems angeboten. Die Besucher können in der Spielbank zollfreie

Waren erwerben und natürlich nach Herzenslust spielen. Eine Zollkontrolle der Passagiere findet erst nach der Landung des Casinoshuttles auf einem TSU-Planeten statt. Dort werden alle Produkte, die keine Steuermarken tragen, vom Zoll nachversteuert. Viele Gäste konsumieren ihre Waren deshalb direkt auf dem Flug und kommen so in einem Stadium der Bewußtlosigkeit an.

Besitzer von Casinos, die auf unabhängigen Planeten zu finden sind, können ihre Tätigkeit sehr viel leichter betreiben. Sie zahlen an die Regierungsbehörden des unabhängigen Systems eine monatliche Lizenzgebühr und haben dafür völlig freie Hand bei der Ausgestaltung ihrer Geschäfte.

Die Gebühr hat sich auf unabhängigen Planeten bei ca. 18 % der Nettoeinnahmen eingependelt. Im Gegenzug dazu sind die Betreiber aber für die interne Casino-Sicherheit und die psychologische Betreuung von Spielsüchtigen allein verantwortlich.

Der Sicherheitsdienst in den Spielbanken besteht ausschließlich aus kampferprobten Männern und Frauen. Sie sind leicht an ihren entschlossenen Mienen und an den kevlarverstärkten Smokings zu erkennen (Rüstung 1W4+1). Ein Schockstab und ein Stunner gehören zur verdeckt getragenen Grundausrüstung dieser Truppe. Normalerweise wird mit Ruhestörern und Falschspielern kurzer Prozeß gemacht. Sie werden auf schnellstem Wege vor die Hintertür befördert und bekommen dort eine sehr gründliche und einprägsame Gesichtsmassage.

Im freien Raum betriebene Casinos stecken ihre unerwünschten Kunden in eine HyperFlex-Zwangsjacke und transportieren diese mit dem nächsten Shuttle in das jeweils angrenzende Planetensystem zurück.

Für die Betreuung von Spielsüchtigen ist ein Arzt im Casino beschäftigt. Auch bei diesen tragischen Fällen wird nicht lange gefackelt.

*Guten Abend.  
Zollkontrolle.  
Haben Sie nach  
Ihrer Rückkehr  
von dem  
Casinoliner  
"Golden Eagle"  
etwas zu  
verzollen?*

*Zöllner auf Heros*

*Ein Casinobetrieb  
auf einem unab-  
hängigen Planeten  
ist eine Lizenz  
zum Geldddrucken.*

*Aldo Endaxi*



## "1000er Boost" oder "Knochenbrecher"

**1000er Boost** wird traditionell mit einem Bankhalter (Casinoangestellter) und 2-6 Spielern gespielt. Alle Spieler würfeln mit dem gleichen Würfelsatz. Es werden 3 verschiedenfarbige, zehnhseitige Würfel verwendet. Davon repräsentiert jeweils einer der farblich markierten Würfel die Einer-, Zehner- und die Hunderterstelle. Die Standardfarbigkeit der Würfel in den Casinos der Galaxis ist folgendermaßen aufgeschlüsselt:  
 Rot = Hundert,  
 Blau = Zehner,  
 Weiß = Einer.

Sobald einer der Mitspieler eine 000 wirft, endet die aktuelle Runde. Der angesammelte Betrag im Jackpot geht an denjenigen, der den 1000er-Pasch geworfen hat. Wertchips und andere Würfe zählen nicht auf dieses besondere Ergebnis.

Im 21. Jahrhundert entwickelte sich die unten beschriebene Spielform in Zuhälterkreisen (Knochenbrecher: Der umgangssprachliche Name kommt vermutlich aus einer historischen Quelle. Im terranischen Mittelalter (16. Jhd.) wurden Würfel aus Elfenbein oder aus Tierknochen geschnitzt. Diese Spielwürfel wurden von den Landsknechten *Knochen* getauft). Das Spiel wurde von Arbeitern in Minenkolonien über die gesamte Galaxis verbreitet. Im Laufe der Zeit gab es Regeländerungen und Verfeinerungen, die aber am eigentlichen Spiel nichts Grundlegendes geändert haben. Dieses Glücksspiel ist nur in lizenzierten Spielbanken gestattet. Der staatlich zugelassene Höchsteinsatz ist auf 150 EH je Spieler und Spiel begrenzt. In Casinos, die außerhalb der Zollzonen liegen oder die sich auf unabhängigen Planeten befinden, werden höhere Einsätze aber nicht zurückgewiesen. Dort sind schon ganze Vermögen in einem Spiel gewonnen oder verloren worden.

Jeder Spieler, auch der Bankhalter, legt einen vorher vereinbarten Grundbetrag (Mindesteinsatz 1 EH) in den elektronischen Cashespeicher ab. Danach bekommt jeder Mitspieler verdeckt einen Wertchip zugeteilt. Diesen sieht er sich an und legt ihn, die Zahl vor den Augen der anderen Spieler verborgen, gut sichtbar vor sich hin.

Nach diesen Vorbereitungen steigt man in das eigentliche Spiel ein. Alle Mitspieler versuchen, mit ihrem Wertchip und gekauften Würfeln (maximal 3 Stück) möglichst nahe an die Zahl 1000 heranzukommen. Übersteigt der angesammelte Zahlenwert 1000, so ist der betreffende Spieler automatisch draußen und hat kein Recht mehr, in die laufende Spielrunde einzugreifen. Der eingesetzte Betrag ist verloren.

Derjenige Spieler, der am Ende der Runde, sobald also jeder seine bis zu 3 Würfe gekauft hat oder ausgeschieden ist, mit seiner Gesamtzahl am nächsten an der Zahl 1000 liegt, gewinnt den Jackpot. Sollten 2 oder mehrere Mitspieler mit dem gleichen Zahlenwert gewinnen, fällt der gesamte Einsatz an die Bank.

☞ *Beispiel: Pit the Shark leitet als Bankhalter im Silverlake Casino einen der 1000er Boost-Tische. Die drei Gäste, die sich bei ihm an den Tisch setzen, kann man anhand ihrer geschmacklosen Hawaii-Hemden problemlos als dumpfe Touristen erkennen. Pit reibt sich die Hände und los geht die Runde. Jeder legt den vereinbarten Grundeinsatz von 10 EH im elektronischen Cashespeicher ab. Danach zieht Pit aus dem Chipschlitten vier Wertchips, die er an alle verteilt. Nachdem sich jeder einzelne seine zugeteilte Zahl eingepägt hat, wird der 1. Wurf gekauft. Im Silverlake Casino kosten die einzelnen Würfe je 20 EH. Die Bank würfelt 194, Touri A 647, Touri B 218 und Touri C 981. Touri C erklärt mit weinerlicher Stimme, daß er draußen sei. Touri A ist mit seinem Wert zufrieden und möchte keine weiteren Würfe kaufen. Beim nächsten Durchgang wirft die Bank eine 430 und Touri B ist mit 079 dabei. Die Bank verzichtet auf weitere Würfe. Touri B kauft einen 3. Wurf, den er aber mit einem Ergebnis von 706 gekonnt in den Sand setzt. Pit streicht mit einem satten Grinsen den stattlichen Jackpot von 180 EH ein.*

*Spieltabelle zu Beispiel*

Spielschritt	Kosten je Person	Bankhalter	Touri A	Touri B	Touri C
Wertchip	10 EH	300	100	300	400
1. Wurf	20 EH	194	647	218	981
2. Wurf	20 EH	430	keinen	079	draußen
3. Wurf	20 EH	keinen	keinen	706	draußen
Ergebnis	180 EH gesamt	924 (1ter)	747 (2ter)	1303 (draußen)	1381 (draußen)

### Manipulationen

Sehr geschickte Bankhalter arbeiten mit markierten Wertchips (Probe *Wahrnehmung*), um den Stand der anderen Spieler zu kontrollieren oder mit gezinkten Würfeln (Probe *Taschenspielertricks*), um ihr persönliches Endergebnis zu manipulieren.

In offiziellen Casinos würfelt man mit sogenannten Normwürfeln, die vom Haus gestellt werden. Außerdem sind über jedem Tisch Kameras installiert, die Betrugsversuche gnadenlos aufzeichnen.

### Wertchips

(Die Wertchips bitte kopieren, mit Pappe verstärken, ausschneiden und dann losspielen.)

100	200	300	400
100	200	300	400
100	200	300	400
100	200	300	400
100	200	300	400



Spielschritt	EH je Person	Bankhalter	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6
Wertchip	EH							
1. Wurf	EH							
2. Wurf	EH							
3. Wurf	EH							
Ergebnis	EH (Gesamt)							

## Einarmiger Bandit

Einarmige Banditen sind als Glücksspielform fast unverändert aus dem zwanzigsten Jahrhundert übernommen worden. Nachdem der Spieler einen Betrag für eine Anzahl Spiele eingezahlt hat, zieht er den chromblitzenden seitlichen Rotierhebel. Die Zahlenscheiben beginnen sich zu drehen und kommen, je nach eingesetzter Zugkraft, früher oder später zur Ruhe. Diese primitive mechanische Betriebsart erfreut sich höchster Beliebtheit. Fachleute machen dafür die elektronische Übersättigung des Menschen verantwortlich. Die Hersteller dieser Automaten haben sich dem Kundengeschmack gefügt und liefern ihre Geräte mit minimalem digitalen Equipment aus. Sobald also die rotierenden Scheiben zum Stillstand kommen, werden je nach erzieltm Ergebnis die möglichen Gewinne ausgeschüttet. Wenn in den drei Zahlenfeldern keine gleichartigen Zahlen erscheinen, geht der Spieler leer aus. Bei zwei gleichen Ziffern wird ein Gewinn von 0,4 EH ausgezahlt. Erscheint die Superzahl in den Sichtfenstern (drei gleiche Zahlen), bekommt der glückliche Gewinner 20 EH zugebucht. Der absolute "Hammer" für einen Spieler ist es, wenn er die Jackpot-Superzahl auslöst. Diese Zahlenkombination wird von jedem Casino separat ausgewählt (Spielleiter). Von Herstellerseite werden die Geräte mit der eingestellten Jackpotzahl 20, 20, 20 ausgeliefert. Der Wartungsdienst des Betreiber-Casinos kann diese Zahl aber beliebig einstellen. Bei Gewinn wird ein Betrag von 40 EH ausgeworfen.

☞ Beispiel: Tex Byrnes, ein notorischer Spieler, betritt mit seiner letzten Energieeinheit das Silverlake Casino. Er hat alles verspielt. Seinen Job, die Wohnung und seine Frau. Einarmige Banditen sind unbarmherzige Spielpartner. Tex setzt sich vor seinen Stammautomaten und bucht den abgegriffenen Barchip in den elektronischen Cashspeicher, um jetzt doch noch das große Glück zu machen. Die 10-Spiele-Option blinkt, Byrnes reißt mit geübtem Griff an dem Hebel und betet. Das erste Ergebnis ist 10, 7, 15. Keine Auszahlung. Das zweite Spiel bringt die Zahlen 1, 4, 20. So geht es weiter bis zum letzten Durchgang. Fortuna winkt im 10ten Spiel mit den Zahlen 11, 8, 11. Tex streicht den Gewinn von 0,4 EH ein und investiert diesen sofort in zwei weitere Einzelspiele.

Eine Viertelstunde später setzen zwei freundliche Sicherheitsmänner den laut schreienden und tobenden Byrnes vor dem Hinterausgang des Casinos ab, nicht ohne ihm vorher eine nachdrückliche Massagebehandlung im Schädelbereich zukommen zu lassen.

### Manipulationen

Da außer dem Cashspeicher keine Elektronik vorhanden ist, kann dieser Automat relativ schwer von außen manipuliert werden. Sehr geschickte Personen haben aber die Möglichkeit, mit einer Probe auf Taschenspielertricks das Endergebnis zu verfälschen. Durch den gefühlvollen Einsatz des Rotierhebels können nach gelungener Probe zwei der drei Zahlenwerte um jeweils +1 oder -1 verändert werden. Bei einem kritisch gelungenen Wurf können zwei Zahlen um +2 oder -2 verändert werden.

Yes, yes, yes.  
Ich hab den Goldesel geknackt.



Der "Einarmige Bandit" wird mit 3W20 simuliert.

Bei unterschiedlichen Zahlen wird kein Gewinn ausgeschüttet. Bei zwei gleichen Ziffern 0,4 EH, bei drei gleichen 20 EH. Mit der Jackpot-Kombination können 40 EH verdient werden.

1 Spiel kostet 0,2 EH,  
10 Spiele 1EH,  
20 Spiele schlagen mit 1,7 EH zu Buche.



## Thai-Pan Roulette

### Gewinne

**Einfaches Zahlenfeld,**  
Gewinn = das  
19fache des  
Einsatzes;

**Doppelzahl,**  
Gewinn = das  
50fache des  
Einsatzes;

**Manque, Passe,  
Pair, Impair,  
Noir, Rouge,**  
Gewinn = das  
1fache des  
Einsatzes;

**Colonne,**  
Gewinn = das  
2fache des  
Einsatzes

Das Thai-Pan  
Roulette wird  
mit 2 zwanzig-  
seitigen Würfeln  
simuliert.

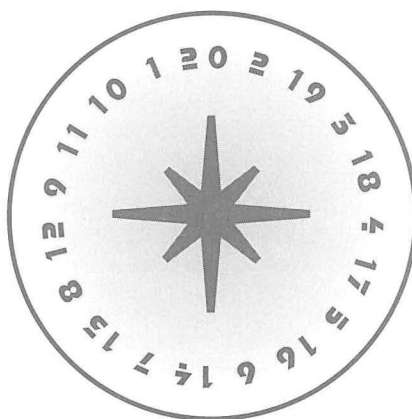
Man benutzt  
einen roten  
Würfel für die  
"Rouge"-Zahlen  
und einen  
schwarzen für  
"Noir"-Werte.  
Wichtig: Bei  
einem gewürfel-  
ten Pasch  
(z.B. 12, 12)  
geht das ge-  
samte einge-  
setzte Geld an  
die Bank.

Das ursprünglich von Terra stammende Spiel Roulette kennt viele verschiedene Varianten. Ob man die amerikanische Version, die französische Richtung oder Boule unter die Lupe nimmt, ist egal. Bei allen Varianten werden auf einem Setzbrett (Tableau) die Einsätze der Mitspieler gesammelt. Eine Drehscheibe ermittelt per Zufall die Gewinnzahl.

Das Thai-Pan Roulette ist eine Variante des terranischen Roulettes. Seine Ursprünge liegen in der Zeit der ersten Kolonisationswellen der Galaxis. Die neuen Kolonien waren bestrebt, sich deutlich von Terra abzugrenzen. Neben der Sprache, der Kleidung usw. wurde auch im Bereich des Glücksspiels auf unterschiedliche Versionen geachtet.

Der Ming-Clan übernahm diese neue Spielweise des Roulettes nach der Gründung seines Imperiums und ließ kleine Regeländerungen einfließen. So wurde das Thai-Pan Roulette ins Leben gerufen.

Den Roulettetisch verwalten in der Regel zwei Croupiers. Einer ist für die Aktivierung der computergesteuerten Drehscheiben verantwortlich, der andere kümmert sich um das korrekte Plazieren der Einsätze und die Auszahlung der Gewinne. Nachdem einer der Croupiers die Mitspieler durch die Meldung *Faites vos jeux* (Ihren Einsatz, bitte) zum Setzen aufgefordert hat, werden durch den anderen die Drehscheiben ausgelöst. Die Spieler können setzen, bis der Croupier meldet: *Rien ne va plus* (Nichts geht mehr). 15 Sekunden nach dieser Mitteilung stoppen die Scheiben und präsentieren je eine rote und eine schwarze Zahl. Die Spieler bekommen ihre möglichen Gewinne ausgezahlt und den Rest der auf dem Tisch befindlichen Jetons zieht die Bank ein. Anschließend beginnt eine neue Runde.



## THAI-PAN ROULETTE

IMPAIR	02	01	08	07	
	1	2	3	4	PAIR
ROUGE	5	6	7	8	NOIR
	9	10	11	12	
	13	14	15	16	
	17	18	19	20	
MANQUE					PASSE



Spieljetons gibt es in diversen Werten an den Kassen des Casinos. Der Umtausch von EH in Spielbank-Jetons ist vorgeschrieben. Werte: 1, 5, 10, 20, 30, 40, 60, 100, 200, 500, 1000, 2000.

(Wenn Sie das Setzbrett per Kopie vergrößern, können Sie realistische Roulette-Runden starten.)



☞ *Beispiel: Nach ihren Mißerfolgen am 1000er Boost Tisch wechseln die drei Touristen im Silverlake-Casino an den Roulette-Tisch. Nach der Aufforderung "Faites vos jeux" setzt Touri A 1 EH auf das schwarze Teilfeld von Impair, Touri B legt 5 EH auf Noir und Touri C wettet 1 EH auf das zweite Colonne-Feld von links. Die Ergebnisse nach dem Ruf "Rien ne va plus" sind 6/Schwarz und 16/Rot. Touri A verliert, denn die schwarze 6 ist nicht ungerade. Touri B verliert, denn die rote Zahl ist größer als die schwarze. Nur Touri C lacht das Glück. Die senkrechte Reihe über dem zweiten Colonne-Feld von links beinhaltet die 6/Schwarz. Touri C bekommt den 2fachen Gewinn ausgezahlt (2 EH Gewinn und seinen Einsatz von 1 EH). Nach der Auszahlung der Gewinner wird mit "Faites vos jeux" eine neue Runde eröffnet. Touri A und B verziehen sich an die Bar, Touri C setzt alles auf Rouge...*

### Manipulationen

Bei dieser Spielvariante ist es so gut wie ausgeschlossen, daß ein Spieler das Endergebnis beeinflussen könnte. Die computergesteuerten Drehscheiben sind an kein Netz angeschlossen, in das man eindringen könnte. Den Spieltisch aufzuhebeln, während verschiedene Personen um den Tisch sitzen, würde den Sicherheitsdienst auf den Plan rufen. Die Spielbank selbst hat in der Theorie allerlei Möglichkeiten, die Scheiben nach ihren Wünschen zu steuern. Allerdings sind die Zufallsgeneratoren vollkommen störsicher abgeschlossen. Der Betreiber müßte also massive Änderungen herbeiführen, um den Tisch nach seinen Wünschen laufen zu lassen. Sollte einem Spieler der Verdacht kommen, die Spielbank setze einen manipulierten Tisch ein, kann derjenige natürlich unabhängige Behörden verständigen.

### Fachbegriffe

**Manque:** Dieses Feld gewinnt, wenn zwei Zahlen (rot und schwarz) von 1 - 10 ermittelt werden (1facher Gewinn).

**Passe:** Wenn zwei Zahlen (rot und schwarz) von 11 bis 20 vorliegen, gewinnt man hier (1facher Gewinn).

**Pair:** Alle schwarzen oder roten geraden Zahlen gewinnen. Je nach besetztem Teilfeld (1facher Gewinn).

**Impair:** Alle schwarzen oder roten ungeraden Zahlen gewinnen. Je nach besetztem Teilfeld (1facher Gewinn).

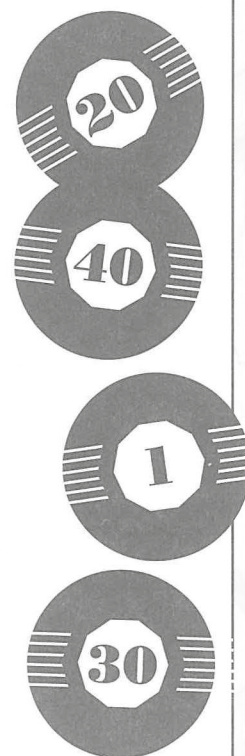
**Noir:** Wenn die schwarze Zahl höher ist als die rote Zahl gewinnt man (1facher Gewinn).

**Rouge:** Wenn die rote Zahl höher ist als die schwarze Zahl gewinnt man (1facher Gewinn).

**Colonne:** Wenn eine oder zwei Zahlen in der ausgewählten senkrechten Reihe fallen, gibt es Geld (2facher Gewinn).

**Zahlenfeld:** Jeder Jeton muß auf ein einziges Zahlenfeld gesetzt werden (z.B. 1/Schwarz oder 20/Rot, 19facher Gewinn).

**Doppelzahl:** Der Chip wird auf die Diagonale zwischen zwei Zahlenfelder gelegt. Beide Zahlen müssen in der korrekten Farbe erscheinen (z.B. 5/Schwarz und 16/Rot oder 11/Schwarz und 10/Rot, 50facher Gewinn).



## Galaxi-Craps

Man spielt mit zwei sechsseitigen Laesum-Würfeln (Laesum-Sechser haben einen Platinkern mit einer winzigen Einheit Laesum. Der radioaktive Kern sorgt für einen unkontrollierbaren Würfellauf beim Wurf) und einer beliebigen Anzahl von Spielern, von denen einer der *Button-Man* ist. Wenn der vorgegebene Button-Man seinen Gewinnwurf verpaßt, rückt der nächste Spieler nach. Beim Würfeln geht es darum, eine bestimmte Augenzahl zu erzielen. Der würfelnde Spieler muß vor seinem ersten Wurf auf seinen Erfolg eine bestimmte Summe setzen und die umstehenden Spieler ebenfalls animieren, auf sein Glück zu wetten. Sind alle Einsätze getätigt, würfelt der Buttoner die beiden Sechseier. Die obliegenden Seiten bestimmen die Augenzahl.

Nach dem ersten Wurf sind drei Fälle möglich: Hat der Würfelnde 2, 3 oder 12 geworfen (auch *Warp* genannt) verliert er automatisch; hat er 7 oder 11, gewinnt er automatisch. Hat er 4, 5, 6, 8, 9 oder 10 muß er solange weiterspielen, bis er wieder die gleiche Augenzahl würfelt (dann gewinnt er) oder eine 7 hat (dann verliert er). Gewinnt der Buttoner, spielt er erneut, wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe, der dann zum Button-Man wird.

Verliert der Würfelnde das Spiel, gehen alle Einsätze an die Bank, gewinnt er hingegen, zahlt die Bank jedem Mitspieler, der etwas gesetzt hat, den 1fachen Einsatz als Gewinn aus.

☞ *Beispiel: Brad tritt siegessicher an den Galaxi-Crap-Tisch heran. Als er die Würfel zur Hand nimmt, spürt er in sich deutlich positive Wellen aufsteigen. Brad setzt 4 EH auf seinen Sieg und animiert die Umstehenden lautstark, in sein Glück zu investieren. Nachdem er einige Leute überzeugt hat, stellt er sich in Positur und wirft die Laesum-Sechser auf den Spieltisch. Dumpfes Murren ist zu hören, als die Würfel liegen bleiben. Das Ergebnis ist eine 3 und alle Einsätze werden von der Bank eingestrichen. Brad tritt enttäuscht in den Hintergrund und der nächste Spieler wird der Button-Man. Dave Porter nimmt nun die Würfel und wiegt sie prüfend in seiner Hand. Er setzt 3 EH auf seinen Sieg und fordert die anderen Spieler auf, mitzuhalten und ihm zu vertrauen. Nachdem jedermann seinen Einsatz getätigt hat, wirft Porter die schillernden Sechser mit geübtem Schwung auf die Tischplatte. Eine 7 glänzt allen Mitspielern entgegen und die Bank zahlt die Gewinne aus. Dave nimmt zum zweitenmal die Würfel hoch und wiegt sie wieder bedächtig in der Hand. Er setzt 6 EH auf seinen Erfolg und fordert die anderen auf, ihm gleichzutun. Als die Würfel ausgerollt sind wird es still. Eine 9 ist geworfen. Porter schluckt und nimmt die Laesum-Sechser auf. Er weiß, er muß jetzt solange würfeln, bis er wieder eine 9 erzielt. Sollte er allerdings zuerst eine 7 vorlegen, hätten alle verloren. Der fünfte Wurf bringt die gefürchtete 7 und die Bank streicht alle Gewinne ein. Der nächste Button-Man tritt vor und nimmt die Würfel...*

### Manipulationen

Bei diesem Spiel stellen die Casinos generell die Laesum-Würfel, um das Risiko von Falschspielerei zu minimieren. Besonders geschickte Betrüger können aber versuchen, mit einem identischen Würfelpaar Gewinne einzufahren. Dazu ist es nötig, für das unauffällige Austauschen der Würfel die Fertigkeit *Taschenspielertricks* anzutesten. Fliegt ein Betrugsversuch auf, kümmert sich der Sicherheitsdienst rührend um das Wohlbefinden des gescheiterten Betrügers.

**Erster Wurf:**  
7 oder 11 =  
automatisch  
gewonnen,

2, 3, oder 12 =  
automatisch  
verloren,

4, 5, 6, 8, 9, oder  
10 = zweiter  
Wurf notwendig;

**Zweiter Wurf:**  
Der Spieler muß,  
um zu gewinnen,  
mit dem zweiten  
Wurf die gleiche  
Zahl wie beim  
ersten würfeln. Er  
würfelt solange,  
bis er entweder  
diese Zahl (z.B.  
1ter: 5 und 2ter:  
5) oder eine 7 ge-  
würfelt hat. So-  
bald die 7 im  
zweiten Wurf  
kommt, ist die  
Runde verloren.  
Ein Spieler würfelt  
solange, bis er  
einmal verliert.



Die verzweifelte Person wird mit starken Beruhigungsmitteln vollgepumpt und dem Sicherheitsdienst übergeben. Dieser sorgt für einen unauffälligen Abtransport, damit die zahlungskräftige Kundschaft nicht verschreckt wird.

### Typische Glücksspiele

Die Spielkultur der Menschheit ist einem steten Wandel unterworfen. Die dauernde Präsenz von Computern in jedem Lebensbereich hat dafür gesorgt, daß in den Casinos der Galaxis wieder einige Spielformen populär geworden sind, die auch ohne elektronische Hilfestellung ausgeführt werden können. Die beliebtesten Glücksspiele und die dazugehörigen Regeln sind auf den Seiten 112 - 115 zu finden.

### Kleiner Casino-Führer

Die Glücksspielbetriebe der Galaxis sind in der Regel ähnlich aufgebaut. Der Besucher betritt die Spielbank durch den Haupteingang. Als erstes kommt man an die Garderobe und die Sicherheitsschleuse. Waffen, egal welcher Art, sind in Casinos nicht erlaubt und müssen an der Garderobe mit den nicht benötigten Kleidungsstücken (Mantel etc.) abgegeben werden. Nach dem Passieren der Sicherheitsschleuse (Waffen-

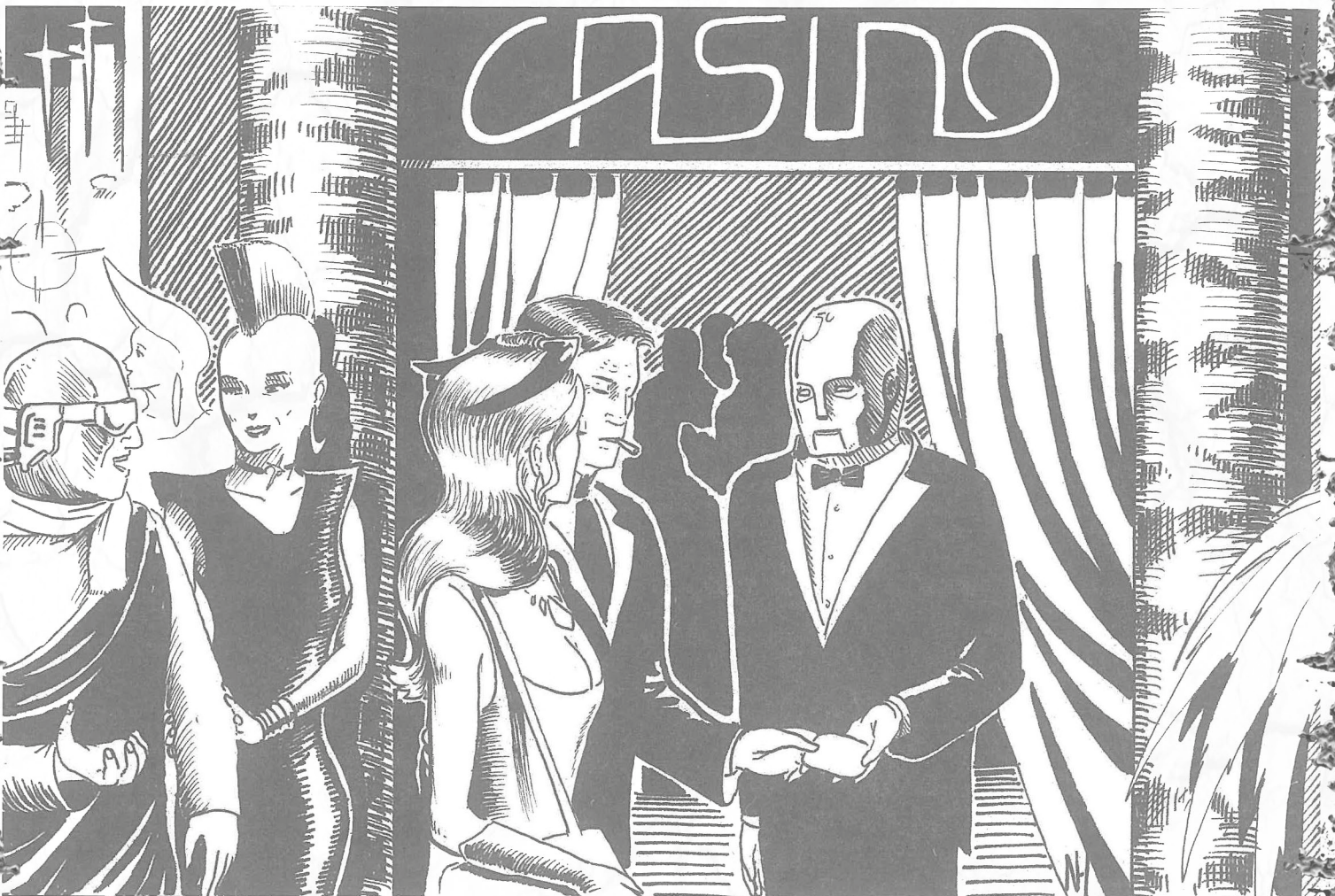
abtastung usw.) kommt der Gast in den Kassenbereich. Dort werden Energie-Handelseinheiten gegen Spieljetons umgetauscht und die Personalien geprüft. Personen mit Hausverbot o.ä. werden an diesem Punkt abgewiesen und vom Sicherheitsdienst an die frische Luft bzw. ins Shuttle gesetzt. Hat der Besucher diese Vorbereitungen abgeschlossen und alle Kontrollen durchlaufen, kommt er in den Spielbereich. In sehr extravaganten Spielbanken gibt es zwei verschiedene Spielbereiche, die sich an den Einsatzlimitierungen orientieren (Bereich 1 = Einsätze bis 1.000 EH, Bereich 2 = unlimitierte Einsätze). Spielbereich 2 kann nur von Gästen betreten werden, die an der Kasse einen entsprechend hohen Betrag (ungefähr 40.000 EH) in Jetons gewechselt haben oder dem Hause als kreditwürdig bekannt sind.

In den Spielbereichen liefern gedämpftes Licht und leise Musik eine entspannende und vornehme Atmosphäre. Die verschiedenen Spiele werden an mehreren Tischen angeboten. Die Bedienung der Besucher erledigt eine Schar von Kellnern oder Butlerrobotern. Die Preise für Getränke sind normalerweise als unverschämt zu bezeichnen (Im Spielbereich 2 sind die Ge-

*5.000 EH Kredit?  
Ich bitte Sie, Mr.  
Schnitzler,  
natürlich und  
jederzeit.*

*Kassierer im  
Silverlake Casino*

*Sehen und  
gesehen werden  
auf der höchsten  
finanziellen  
Ebene.  
Hier ist man  
vollkommen  
unter sich.*





tränke kostenfrei). In den Spielräumen sind mindestens 10 Damen und Herren des Sicherheitspersonals anwesend. Jedes Casino verfügt über zwei oder mehr bewachte Hinterausgänge, die durch diskrete Verbindungsgänge erreicht werden können. So ist gewährleistet, daß die Gäste nicht durch Randalierer oder renitente Verlierer gestört werden.

Die Regeln für weitere Spiele (BlackJack, Poker usw.), die in Casinos angeboten werden, können interessierte Berufsspieler und Amateurbetreiber problemlos der gängigen terranischen Fachliteratur entnehmen.

### Unabhängige Systeme mit Casinos

Auf unabhängigen Planeten findet der verwöhnte Spieler eine reiche Auswahl an gehobenen Casinos und verkommenen Spielhöhlen. Einsatzlimitierungen und sonstige kleinliche Regelungen findet man hier nicht.

#### Napoli

Im System Alpha Fornacis (18) warten ungefähr 40 verschiedene Etablissements auf das Geld von unwissenden Touristen. Die größten Häuser am Platz sind *Palermo Lightning*, *Mamma Mia*, *Verona Beach* und *Godfather's House*.

#### Hanse

Das Piraten-System Beta Pictoris (32) bietet in unzähligen kleinen Pinten und spontan auf der Straße jede Menge Gelegenheit, die schnelle EH zu machen. Gehobene Ansprüche werden nur im *Hanseatic*, im *Störtebekker* und in der *Schatzinsel* geboten.

#### Hell's Kitchen, Thai-Pan, Tigris

In den Systemen Epsilon Ceti (46), Tau, Eridani (85) und Tau, Eridani (86) von Cheng Lao Ming finden sich Spielbanken und Spelunken soweit das Auge reicht. Besonders Thai-Pan ist das Glücksspielerparadies par Excellence. Die renommiertesten Casinos sind: *Samurai*, *Rote Sonne*, *Golddollar-Club* (Hell's Kitchen), *Silverlake Casino*, *Chez Ming*, *Peppermint*, *Corleones Casino* (Thai-Pan), *Crossroads*, *Glücksrad*, *Mobby Dick* (Tigris).

### TSU-Systeme mit Spielbanken

Wie bereits erwähnt, befinden sich in TSU-eigenen Systemen zu Casinos umgebaute Raumliner, die außerhalb der Zollzone plazierte sind. Jeder dieser ehemaligen Liner kann bis zu 6.000 Gäste fassen. Die Betreiber fliegen mit eleganten Transportshuttles alle bewohnten Planeten im jeweiligen System an. Den Sicherheitsbehörden sind fünf dieser in rechtsfreien Zonen operierenden Spielbanken bekannt.

Spielbanken außerhalb der Zollzone:

- |                       |               |
|-----------------------|---------------|
| 1. Sol (01)           | Phoenix 3000  |
| 2. 61 Cygni (04)      | Golden Eagle  |
| 3. Alpha Aurigae (10) | Lucky Simpson |
| 4. Chi, Orionis (38)  | Dreamland     |
| 5. Delta Pavonis (43) | Goldfinger    |

## II. Die großen Syndikate

### Who is who

Die acht großen Syndikate haben praktisch überall in der besiedelten Galaxis Einflußbereiche abgesteckt. Diese nach dem Konzernkrieg ausgehandelten Verträge haben bis zum heutigen Tage Gültigkeit. Kleine Übertretungen und Verstöße ziehen meist lokale Auseinandersetzungen nach sich. Dabei fließt in der Regel auch Blut. Bisher ist aber noch kein galaxisweiter Bandenkrieg ausgefochten worden. Die Kosten, Risiken und Unwägbarkeiten einer solchen Unternehmung könnten sicherlich auch große Verbrecherorganisationen ins Wanken bringen können.

Die genauen Spieldaten der größten Syndikate finden sich auf den Seiten 118 - 121.

Sobald sich ein Charakter für eine Organisation entschieden hat, hat er eine Wahl fürs Leben getroffen. Er bekommt das Syndikatszeichen eintätowiert und wird mit einer Zeremonie aufgenommen. Sollte ein Charakter versuchen, die Fronten zu wechseln oder das Schweigegelübde zu brechen, ist sein Leben verwirkt. Denn das Syndikat hat ein langes Gedächtnis...

### Kleine Organisationen

Die großen Acht haben zwar die Galaxis unter sich aufgeteilt, aber es existieren noch eine Vielzahl von Klein- und Kleinstorganisationen, die sich auf bestimmte Gebiete spezialisiert haben. Davon arbeiten einige auch als freie Mitarbeiter der großen Syndikate. Ein Spieler, der sich einen Hitman auswürfelt bzw. eine Gangster-Spielergruppe kann ohne Probleme in Absprache mit dem Spielleiter eine winzige Organisation entwerfen und diese nach eigenem Gutdünken ausbauen.

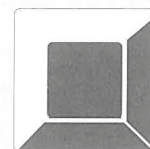
☛ Beispiele für diese lukrativen Jobs sind:

*Murder Inc.* Fünf Mann starke Gruppe, die sich als Mietkiller gegen Geld verdingt. Kein fester Hauptsitz. Erfolgsquote bisher 100%.

*Terra Plunder Tours* Diese zwanzig Personen umfassende Organisation hehlt gestohlene und illegale Güter. Hauptsitz Terra, Stadtmetropole Rhein-Main.

### Piraterie in der Galaxis

Piratenkapitäne und deren Verbände überfallen und plündern Schiffe im freien Raum. Außerdem werden über 40 % aller gestohlenen Waren



*Herreinspaziert, meine Damen und Herren. Hier machen Sie Ihr Glück. Gewinnen Sie am laufenden Band.*

*Türsteher des Golddollar-Clubs*

*Achtung! An Tisch 42 ist ein Gast dringend abzuholen. Wiederhole Tisch 42. Over.*

*Asano Motokage, Aufsicht Spielbereich 1 im Silverlake Casino*



## Cash-Flow-Company

### Das Syndikat

Kurz nach dem Konzernkrieg wurde die CFC von einflußreichen Shark-Sympathisanten aus der Taufe gehoben. Das neugegründete Syndikat sollte in erster Linie die PTI-gestützte TSU-Regierung sabotieren. Gleichzeitig sind die Gewinne aus diesem illegalen Bereich hervorragend geeignet, die im Untergrund operierenden Gruppen zu unterstützen. Shark will rise again!

### Der Chef

Ford McApple, 06.05.2193, militärischer Koordinator der terranischen Besetzung von Shark, sehr intelligent und flexibel. Gerüchte besagen, daß hinter dieser Organisation ein unbekannter Hintermann steht.

### Die interne Struktur

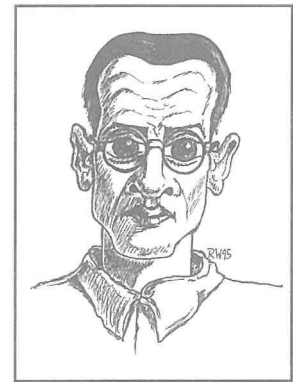
Ungefähr 11.000 Mitglieder. Ausnahmslos ehemalige Shark-Angestellte und Soldaten. Die Dienstgrade sind die normalen Militärränge von Shark Investments. Hauptsitz ist die Basis *Wolfsschlucht*, System Tau Bootis (82).

### Die Fachgebiete

Devisenfälschung, Diebstahl/Hehlerei, Drogen, Erpressung/Menschenraub, Mord auf Bestellung, Schmuggel und Schutzgeld.

### Die Loyalität

Die Mitglieder der Cash-Flow-Company sind äußerst loyal ihrer Organisation gegenüber. Diese Menschen haben auch nichts mehr zu verlieren. Für die TSU sind sie Abschaum und PTI, der verhaßte Kriegsfeind, hat sie für *vogelfrei* erklärt.



Ford McApple –  
auch "Brain" genannt.

Syndikatstatueo auf dem  
linken Schulterblatt.



## Cheng Lao Ming

### Das Syndikat

Cheng Lao Ming führt kein Syndikat im herkömmlichen Sinne. Seine Untergebenen in der Triade kontrollieren die Geschäfte aller Imperiumsplaneten und veranlassen illegale Geschäfte mit der Hilfe von Mittelsmännern. Diese Organisation ist auch gleichzeitig Mings Geheimdienst, der die Aktivitäten der Schwarzen Garde überwacht. Selbst die persönliche Leibwache (Prätorianergarde) wird streng kontrolliert.

### Der Chef

Cheng Lao Ming, 11.04.2197, Imperator. Ming herrscht uneingeschränkt über sein Imperium. Sein Geheimdienst, die Triade, ist sein wichtigstes Instrument.

### Die interne Struktur

Ungefähr 800 Mitglieder. Die Triade besteht ausschließlich aus den Nachkommen der Familien, die den Mings schon seit Jahrzehnten in Treue verbunden sind. Untereinander gibt man sich mit dem Handzeichen des Drachen zu erkennen. Der Hauptsitz der Triade ist Thai-Pan. Ränge: Imperator (Ming), Logenführer, Tong-Führer, Soldat.

### Die Fachgebiete

Die Triade engagiert sich in den Bereichen Biorohstoffe, Diebstahl/Hehlerei, Drogen, Erpressung/Menschenraub, Glücksspiel, Mord auf Bestellung, Prostitution, Schutzgeld.

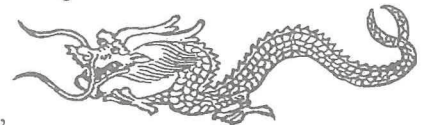
### Die Loyalität

Das Gesetz der Triade verlangt totale Loyalität, anderenfalls droht der Tod durch tausend Schwerter. Triadenmitglieder sind am ganzen Körper tätowiert, um ihre lebenslange Zugehörigkeit zu demonstrieren.



Cheng Lao Ming,  
der ungekrönte König  
des Verbrechens.

Syndikatstatueos in  
vielen Variationen am  
ganzen Körper.





## Der Furchtbare Fritz

### Das Syndikat

Im Jahr 2189 wurde das sogenannte Preußische Syndikat gegründet. Die Mitglieder zeichneten sich durch Fleiß und Unbestechlichkeit aus, und die Organisation gedieh schnell. 2234 wurde Friedrich Georg von Rahmstein in die Position des Syndikatsführers berufen. Mit einer kleinen Schar von entschlossenen Parteigängern krepelte von Rahmstein die behäbige Organisation um. Heute präsentiert sich das kleine aber feine Syndikat des Furchtbaren Fritz in Glanz und Gloria.

### Der Chef

Friedrich Georg von Rahmstein, 03.05.2188, Bewunderer des Alten Fritz und des preußischen Brauchtums.

### Die interne Struktur

Mindestgröße jedes der 4.000 Mitglieder ist 1,95 Meter. Die *langen Kerls* sind durchtrainierte und zu allem entschlossene Gefolgsleute. Der Hauptsitz befindet sich auf Tiefurt (57). Ränge: General (von Rahmstein), Oberst, Major, Leutnant, Fähnrich, Feldwebel, Unteroffizier, Hauptgefreiter, Obergefreiter, Gefreiter.

### Die Fachgebiete

Das Preußische Syndikat ist auf den Gebieten Drogen, Menschenraub, Glücksspiel, Mord auf Bestellung, Prostitution, Schmuggel und Schutzgeld tätig.

### Die Loyalität

Die Neuzugänge werden in einer barbarischen Grundausbildung mental gebrochen und reagieren in der Regel wie präzise Maschinen auf Befehle.



Preußens Glanz  
und Gloria –  
der Furchtbare Fritz.

Syndikatstatue auf dem  
linken Oberarm.



## GmbH

### Das Syndikat

Diese seltsame Organisation erschien während der Konzernkriege aus heiterem Himmel und mischte im Waffenschmuggel kräftig mit. Die Akteure der GmbH machten Geschäfte mit beiden Seiten und erwirtschafteten in kurzer Zeit ein ansehnliches Firmenskapital. Heute präsentiert sich die Organisation als solider Geschäftspartner für jede noch so illegale Unternehmung.

### Der Chef

Keiner der *Gesellschafter* kennt den amtierenden *Geschäftsführer*. Er oder sie baute die Organisation auf und steht auch heute noch an der Spitze des Unternehmens. Befehle des Geschäftsführers werden per codiertem Datenträger weitergegeben.

### Die interne Struktur

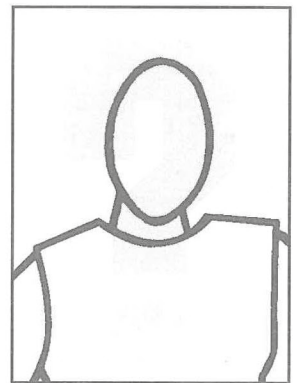
Die Gesellschaft mit brutalen Hilfsmitteln zählt 3.400 Mitglieder. Innerhalb der Struktur gibt es keine Ränge. Der *Geschäftsführer* befiehlt und die *Gesellschafter* führen aus. Der Hauptsitz befindet sich auf Heros (04).

### Die Fachgebiete

Biorohstoffe, Devisenfälschung, Drogen, Glücksspiel, Prostitution, Schmuggel und Schutzgeld sind die Fachgebiete.

### Die Loyalität

Jeder neue Gesellschafter zahlt 50 EH in das Betriebsvermögen ein. Die Bezahlung erfolgt jährlich mit 1 % des Nettoumsatzes. Die Gesellschafter sind so loyal wie der Geldfluß.



Geheimnisvoller Chef der  
GmbH-Organisation.

Syndikatstatue auf dem rechten Schulterblatt.

# G m b H



## Harry Vladimir Polkow

### Das Syndikat

Das im Jahr 2210 erstmals aktenkundig gewordene Syndikat steht in dem zweifelhaften Ruf, die härtesten Schläger zu haben und die gemeinsten Methoden anzuwenden. Die Wurzeln dieser Organisation finden sich ohne Zweifel im russisch geprägten Milieu. Im April 2210 flog auf Terra ein Schieberring auf, der sich *Die Zarenadler* nannte. Aus den Resten des zerschlagenen Syndikats formierte sich eine Gruppe um einen mysteriösen Mann. Dieser nannte sich Polkow, Harry Vladimir Polkow.

### Der Chef

Harry Vladimir Polkow. Über diese Person existieren keinerlei Informationen.

### Die interne Struktur

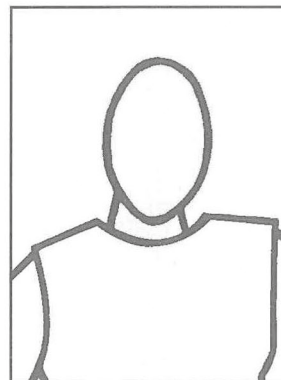
2.500 geschätzte Mitglieder. Der Hauptsitz befindet sich in der Stadtmetropole Rhein-Main auf Terra (01). Die Rangfolge ist denkbar einfach. Der Zar (Polkow) steht an der Spitze. Die Kommissare geben die Befehle weiter und kümmern sich um die administrativen Aufgaben. Die Kämpfer führen die Befehle letztendlich aus.

### Die Fachgebiete

Polkows Leute engagieren sich in den Bereichen Diebstahl/Hehlerei, Drogen, Erpressung/Menschenraub, Mord auf Bestellung, Prostitution, Schmuggel und Schutzgeld.

### Die Loyalität

Neue Mitglieder, die als *Kämpfer* eingestellt werden, dürfen keine *INT* von über 75 % aufweisen. Dies senkt die Chance, eine interne Revolte zu planen bzw. durchzuführen. Die Kommissare läßt Polkow durch ein Netz von Spitzeln überwachen.



Wer kann Harry Vladimir Polkow identifizieren?

Syndikatstatueo auf dem linken Oberarm.



## Hetzers Haufen

### Das Syndikat

Zum Soldatenleben gehört immer etwas Glück. Dies hatte Horst Hetzer, ein begabter Söldnerführer, im Konzernkrieg in dem entscheidenden Moment nicht. Seine Legion – Hetzers Haufen – wurde im Dienste von Shark zwischen SEK und Kreuzrittern zerrieben. Hetzer selbst kam um und seine Tochter übernahm die Führung. Aber aus der zerstörten Einheit ließ sich wegen Geldmangels nichts mehr machen. Hilda Hetzer raffte die letzten Reste zusammen und gründete 2236 ein Syndikat.

### Der Chef

Hilda Hetzer, 23.02.2202. Wird wegen ihrer Brutalität und ihren Zornausbrüchen nicht nur von ihren Mitarbeitern gefürchtet. Harte Kämpferin und gute Strategin.

### Die interne Struktur

1.900 wackere Kämpen, die ihr Brot jetzt auf unlautere Weise verdienen. Der Hauptsitz soll auf Asterion IV (34) liegen. Dort paktiert Hetzers Haufen mit den Höllenhunden von Lutger van der Plats. Ränge: Oberst (Hilda Hetzer), Leutnant, Sergeant, Soldat.

### Die Fachgebiete

Drogen, Erpressung/Menschenraub, Mord auf Bestellung, Schmuggel (Laesum!) und Schutzgeld sind die Tätigkeiten von Hildas Ex-Söldnern.

### Die Loyalität

Die guten Gewinne, die das Syndikat macht, haben viele weitere Neuzugänge angelockt. In den Offiziersrängen wird gemunkelt, daß Frau Hetzer eine neue Söldnerlegion aufstellen will, um ihren toten Vater zu rächen.



Hilda Hetzer, die Frau ohne Gewissen.

Syndikatstatueo auf dem linken Schulterblatt.





## Pasta Inc.

### Das Syndikat

Lange vor den Konzernkriegen waren die Syndikate von Wang Ho Ming und Emilio Corleone schon in enger geschäftlicher Verbindung tätig. Die guten Beziehungen haben sich bis heute gehalten. Die beiden Gründer sind schon lange tot. Heute leitet Cheng Lao Ming das Imperium und Giovanni Giancana regiert auf Napoli und Piemont. Gute Beziehungen sind viel wert. Die Pasta Inc. ist nun seit 1930 im Geschäft und damit das dienstälteste Syndikat überhaupt.

### Der Chef

Don Giovanni Giancana, 12.09.2185. Der Pate der Pasta Inc. ist traditionsbewußt, konservativ und streng im Umgang mit seiner Familie. Denn Fehler müssen bestraft werden. Nur so bleibt man im Geschäft und an der Spitze.

### Die interne Struktur

Der Hauptsitz der 3.400 Mitglieder zählenden Organisation befindet sich auf Napoli (18). Durch die eigenen Planeten und die vielen loyalen Bewohner ist ein starker Zusammenhalt geschaffen worden. Ränge: Pate (Giancana), Vollstrecker, Soldat, Arbeiter.

### Die Fachgebiete

Auf den Gebieten Biorohstoffe, Diebstahl/Hehlerei, Drogen, Erpressung/Menschenraub, Glücksspiel, Mord auf Bestellung, Prostitution, Schmuggel und Schutzgeld wird gearbeitet.

### Die Loyalität

Die *Omertá* (Gesetz des Schweigens) und die Traditionen üben einen großen Druck auf alle Mitglieder aus. Bisher hat noch niemand die große *Familie* verraten.



*Grausam und gestreng –  
Don Giovanni Giancana,  
der Pate der Pasta Inc.*

*Syndikatstattoo auf dem  
rechten Oberarm.*

**Pasta  
Inc.**

## Die Zeppelin-Bruderschaft

### Das Syndikat

Für die Sicherheitsbehörden ist nie ganz klar, wo die Zeppelin-Bruderschaft einzuordnen ist. Man kann sie als Syndikat oder auch als Sekte sehen. Der Gründer Ron H. Zeppelin war ein stark verwirrter Mann, der sich aufgrund seines vielen Geldes eine Privatarmee leisten konnte. Der Befehlshaber seiner Streitkräfte, Oberst Sylski, beschäftigte sich frühzeitig mit krummen Geschäften. Nach und nach verlor Zeppelin die Kontrolle über seinen Geist und über Oberst Sylski. Mario Sylski unterzog sich nach dem Verschwinden von Zeppelin einer Gesichtsoperation und agierte als graue Eminenz aus dem Verborgenen. Keiner kennt sein neues Gesicht.

### Der Chef

Mario Sylski, 05.11.2205. Keine Angaben über Aussehen und Aufenthaltsort.

### Die interne Struktur

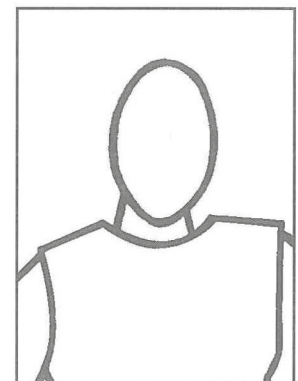
1.000 Brüder zählt die Gemeinschaft. Der Hauptsitz soll sich auf einem schwarzen All-Kampfbomber befinden. Der Oberst fliegt damit von einer Niederlassung zur anderen, um Befehle zu erteilen. Ränge: Oberst (Sylski), Bereichsleiter, Jünger.

### Die Fachgebiete

Mit Drogen, Glücksspiel, Mord auf Bestellung, Prostitution, Schmuggel und Schutzgeld macht die Zeppelin-Bruderschaft ihr Geld.

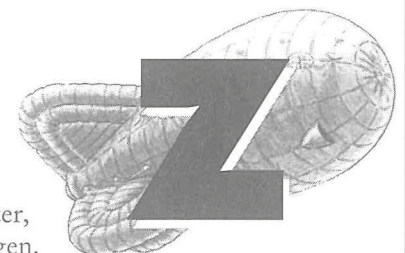
### Die Loyalität

Für Verrat gibt es den Tod, für Flucht die ewige Verdammnis mit vorheriger Folter, für Mißerfolg ein Brandmal und für Ungehorsam die ewige Dunkelheit ohne Augen.



*Keiner kennt das Gesicht  
von Oberst Sylski.*

*Syndikatstattoo auf dem  
linken Unterarm.*





*Hey Pal, es gibt  
nur den Weg  
hinein, den Weg  
hinaus geht man  
nur, wenn man  
definitiv tot ist.  
Merk Dir das!*

George Dourben,  
Die Zarenadler

in Piratenschiffen durch die Galaxis transportiert. Alle großen Verbrechersyndikate haben Handelsabkommen und Abnahmemengenvereinbarungen über Plündergut mit den einzelnen Kapitänen geschlossen. Da die Piratenkapitäne und deren buntgemixte Mannschaften manchmal unsichere Vertragspartner sind, bedienen sich die Syndikate mehrerer Kapitäne, um größere Aufträge ausführen zu lassen. Weitergehendes Material zu Piraten und deren Geflogenheiten findet sich im Kapitel *Unabhängige Systeme* (Seite 98 - 107).

### Organisierte Kriminalität

Die Bereiche, in denen sich das organisierte Verbrechen engagiert, sind generell traditionell gewachsen. Nachfolgend findet sich eine Beschreibung der handelsüblichen Tätigkeitsfelder in alphabetischer Reihenfolge.

#### Biorohstoffe

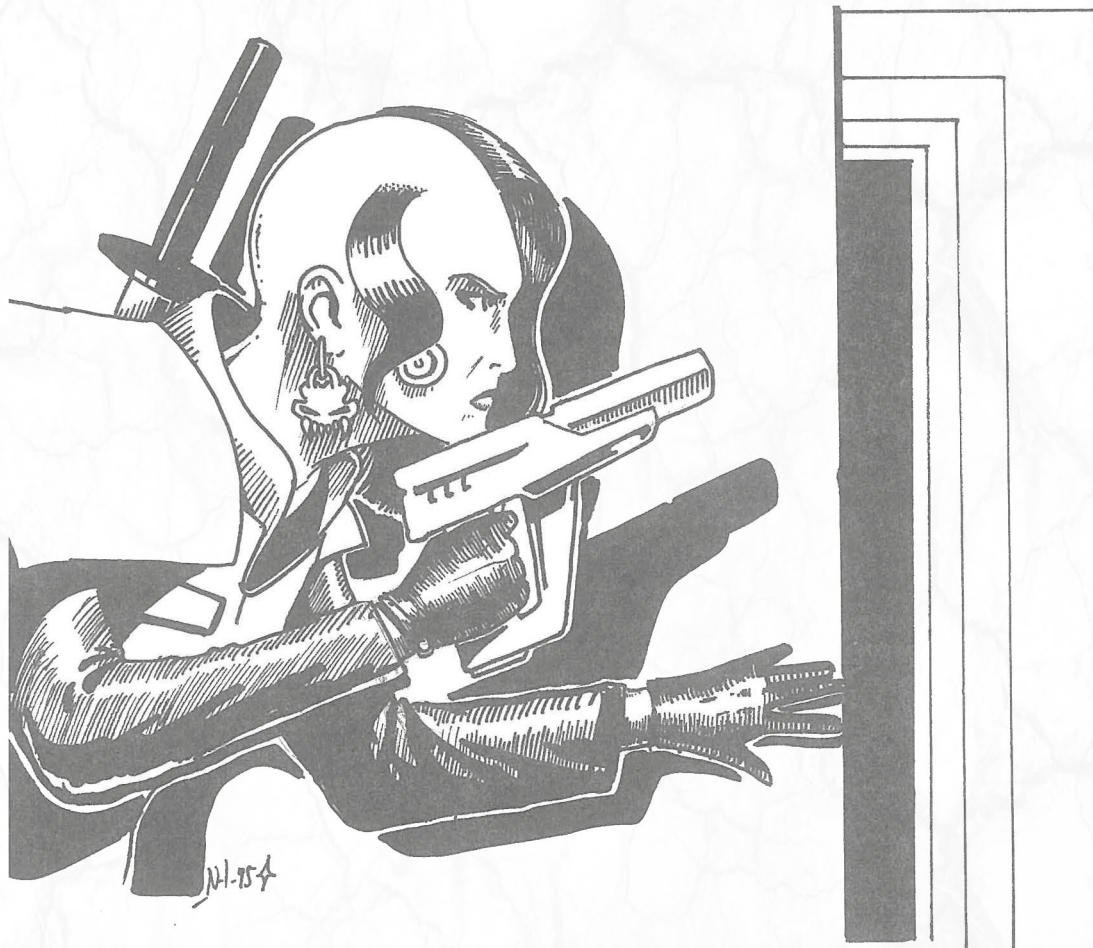
Niemand wußte es. Keiner kannte die wahren Ausmaße des Schmerzes, die hinter dem schmierigen Vorgarten und der schlichten Fassade des Geschäftshauses in der Talmore Road Routine waren. Hell's Kitchen ist ein zügelloser Planet, doch die Praktiken der gewissenlosen *Fleischhändler* hätten die öffentliche Meinung ohne Beispiel aufgeheizt. Doch niemand wußte es.

Die Transplantationsmedizin hat bis zum Jahr 2245 enorme Fortschritte gemacht. Beinahe jedes Organ oder Körperteil kann mit hohem technischen Aufwand in einen neuen menschlichen Körper verpflanzt werden. Nur die Beschaffenheit bzw. die Verderblichkeit solcher Biorohstoffe machen den Medizinern einen Strich durch die Rechnung. Die Ausdehnung der menschlichen Zivilisation in der Galaxis ist groß und entnommene Organe sind nur ca. 60 Stunden transplantationsfähig. Auch wenn Spender auf dem gleichen Planeten zu finden sind und rechtzeitig operiert wird, ist nicht sicher, ob die ausgetauschten Biorohstoffe von dem neuen Organismus angenommen werden. Der Anstieg der Todesfälle nach Transplantationen durch Körperunverträglichkeit ist durch die gravierende Verschmutzung aller besiedelten Planetensysteme dramatisch angezogen. Der skrupellose Arzt Dr. Sigmund Rascher hat mit Hilfe der Gentechnik eine revolutionäre Methode entwickelt, die verpflanzten Organe körperverschmelzbar zu machen. Er filterte aus einer Vielzahl von menschlichem DNA-Material sogenannte Standard-Gengruppen. Diese 124 Gruppen erkannte Rascher als grundlegende DNA-Stämme. An diesem Punkt angekommen, wandte sich der Arzt an mehrere Syndikate, um Geld für seine weiteren Forschungen zu

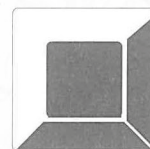
*Probier das mal.  
Das macht Dich  
mutig, Kleiner.*

Carlos Sabata,  
Dealer

*Nicht nur die  
Syndikate können  
mit Profikillern  
dienen. Der Markt  
bietet auch jede  
Menge freischaf-  
fender Künstler,  
die für hartes Geld  
saubere Arbeit  
liefern.*







bekommen und bot im Gegenzug die wirtschaftliche Nutzung seiner Methode an. Laut geltendem TSU-Recht ist es streng verboten, menschliches Genmaterial zu manipulieren und/oder Menschen zu klonen. Nachdem er von seinen neuen Sponsoren mit frischem Schwarzgeld ausgestattet war, züchtete der Mediziner 124 *Klone*, die durch spezielle Seren innerhalb von 2 Jahren voll ausgebildet waren. Diese menschlichen Klone, auch Ersatzteillager genannt, müssen bis zur Verwendung in Tief-temperaturcontainern gelagert werden. Sollte also jemand eine neue Leber oder ein neues Herz benötigen, kann dieses Organ problemlos dem passenden Klon entnommen werden. Die kranke Person gibt einfach eine Blut- oder Gewebeprobe an den Kontaktmann des *Fleischhändlers* weiter; daraus wird dann der genaue Gencode ermittelt und die passende Stammgruppe abgeleitet. Ein beliebiger Klon dieses Genstammes wird danach um die benötigten Organe erleichtert und dann entsorgt. Der Kranke bekommt die frischen Biorohstoffe eingepflanzt und zahlt den vereinbarten Betrag. Die Körperverträglichkeit bei diesem Verfahren liegt bei 90 %. Bei normalen, nicht genabgestimmten Transplantationen liegt die Verträglichkeit lediglich bei 50 %.

Der Preisrahmen eines neuen Organs inclusive Operation und Nachsorge kommt auf ungefähr 1.700 EH.

Sehr reiche Personen können jegliches Risiko ausschließen, indem sie sich einen persönlichen Klon erstellen lassen. Dieses Verfahren ist äußerst teuer. Die Fertigung des persönlichen Ersatzteillagers kostet 1.000 EH und der monatliche Betrag für die Lagerung schlägt mit 150 EH zu Buche. Der Preis für Operation und Nachsorge beläuft sich auf 1.900 EH. Die Körperverträglichkeit liegt bei diesem Verfahren bei 99 %. Die Zentrale der Organhändler mit den unterirdischen Containerhallen befindet sich auf Hell's Kitchen. Die Kontaktleute übermitteln ihre Aufträge an die Hauptstelle und von dort aus werden die noch lebenden Klone bzw. die Organe zum neuen Besitzer transportiert.

Personen, die billiger an ein neues Organ kommen möchten, können auch einen Menschen entführen lassen, um diesen auszuschlachten. Die Vertreiber der Biorohstoffe nehmen solche Aufträge nicht an. Der Kranke muß mit jemandem in Kontakt treten, der sich auf Entführungen spezialisiert hat, gibt diesem eine Blutprobe mit und wartet. Nach maximal zwei Wochen wird ein entführtes Opfer mit einer entfernt ähnlichen Genstruktur gegen Zahlung von 400 EH plus Spesen übergeben. Die Kosten für Operation, Nachsorge und Beseitigung der

Leiche summieren sich auf ungefähr 800 EH. Die Körperverträglichkeit der entnommenen Organe liegt in diesem Fall bei 70 %.

#### Devisenfälschung

*Die Energie-Handelseinheit ist absolut fälschungssicher!* Zum Leidwesen der TSU-Behörden hat sich dieser Sachverhalt wahrscheinlich geändert. Die Wissenschaftler der Cash-Flow-Company präsentierten der erstaunten Unterweltprominenz in jüngster Vergangenheit ein aufwendiges Fälschungsverfahren. Die Kosten, um mit dieser Methode eine EH zu generieren, liegen momentan noch bei 1,7 EH, doch das vorliegende Ergebnis läßt für die Zukunft schlimmes ahnen. Der Inneren Sicherheit sind solche EH-Muster zugespielt worden. Die Forschungsabteilungen von PTI versuchen deshalb zur Zeit in hektischer Betriebsamkeit, ein wirkungsvolles Gegenmittel bzw. einen modifizierten Standard zu schaffen.

#### Diebstahl/Hehlerei

Das gezielte Bestehlen von Passanten, Ausräumen von Wohnungen und die Hehlerei mit gestohlenen Waren gehört zu den traditionellen Bereichen der Verbrecherorganisationen. Ausgebildete Taschendiebe und Einbrecher treiben meist im Auftrag des organisierten Verbrechens ihr Unwesen. Gestohlene Waren werden von den Hehlern nur mit 10 - 30 % ihres Marktwertes angekauft (Spielleiter).

#### Drogenherstellung/-verkauf

Die größte Einnahmequelle aller Organisationen ist unbestreitbar der Drogenmarkt. Unzählige Menschen wollen ihrer lebensfeindlichen oder unfreundlichen Umwelt wenigstens für einige Stunden entkommen.

Die Rauschmittel werden von den Syndikaten in kleinen Untergrundlabors in Eigenregie hergestellt und vertrieben. Für den Transport werden die Stoffe unter Hochdruck in CD-ähnliche Scheiben gepreßt. Diese Scheiben (Slangausdrücke: *Scheibletten*, *DrugDisks*, *Frisbees*) werden von den Verkäufern in die üblichen Verkaufsportionen geteilt. Bei sehr reinen Stoffen wird etwas Milchkpulver o.ä. zugemischt, um die Substanz zu strecken und den Gewinn zu erhöhen.

Auf Seite 124 sind die beliebtesten illegalen Drogen aufgeführt. Rauschmittel, deren Einnahme weitgehend toleriert wird, finden sich im Grundregelwerk (*Lexikon der TSU*, Stichwort *Drogen*).

#### Erpressung/Menschenraub

Das Geschäft, Menschen gegen Geld zu entführen, ist heutzutage sehr viel schwieriger geworden. Zum einen sind die technischen Möglich-

*Tja, mein Lieber. Zum Glück hatte ich mir einen persönlichen Klon anfertigen lassen. Damit kann man jede Herzattacke überstehen. Wenn Du nebst Gattin auch so etwas haben möchtest, kann ich Dir eine gute Adresse geben. Aber behalt das für Dich. Okay? Und mit der Ethik würde ich das nicht so genau nehmen. Du willst doch überleben.*

Thomas Laurentzi,  
Spekulant



## Devil Dust (Grundstamm Halluzinogene)

**Transportportionen:** 95.000 EH / 10 Portionen  
**Endverbraucherportion:** 30.000 EH / 1 Portion

### Wirkung:

Dieser Stoff kommt ursprünglich aus geheimen Werkstätten von Shark Investments. Die Substanz war dazu bestimmt, ganze Städte lahmzulegen, um diese kampfflos einzunehmen. Wird eine Endverbraucherportion in das öffentliche Trinkwassernetz oder die städtische Luftreinigung eingespeist, bekommen Personen bei Kontakt schwere Halluzinationen (GZ sinkt um 2W20 Punkte) und sind 2W4 Tage zu keiner Reaktion fähig. Kostet ein Mensch den unverdünnten Stoff, so durchlebt er in sekundenschnelle das Paradies auf Erden. Die Person fällt in ein 2W6 Jahre langes Koma und hat zuvor zwanzig *KON-Proben* mit einem Modifikator von +60 abzu-legen. Mißlingt eine, stirbt er. Keine Gegenmittel bekannt.

## Treiberstaub (Grundstamm Amphetamine)

**Transportportionen:** 150 EH / 50 Portionen  
**Endverbraucherportion:** 9 EH / 1 Portion

### Wirkung:

Dieses unscheinbare, lilafarbene Pulver ist die stärkste zur Zeit verfügbare Sexualdroge. 1W10 Minuten nach Einnahme einer Portion wird man sofort von dem Drang, seine Körperflüssigkeiten mit denen von diversen Anderen zu vermischen, überwältigt. Sind keine geeigneten Partner in der Nähe, legt man hemmungslos Hand an sich selbst. Die Anwesenheit von Unbeteiligten oder Zuschauern ist nicht relevant. Treiberstaub wirkt extrem enthemmend. Dieser Zustand hält 1W6 Stunden an. Für jede Stunde muß eine Probe auf die *KON* durchgeführt werden. Mißlingt die Probe, verliert man 1W6 Basis-TP, gelingt sie, verliert man 1W4 Basis-TP. Nach dem Abflauen der Wirkung fällt man in Tiefschlaf (1W20 h).

## Syn-Tec-Kokain (Grundstamm Kokain)

**Transportportionen:** 1.500 EH / 500 Gramm  
**Endverbraucherportion:** 9 EH / 1 Gramm

### Wirkung:

Die Droge Syn-Tec-Kokain, gewonnen aus den chemischen Bausteinen des Koka-Strauches, wird heutzutage komplett im Labor gemixt. Mit dem Entstehen einer neuen Schicht von reichen Leuten – den Kriegsgewinnlern – wurde dieser Stoff nach den Konzernkriegen wieder populär. Das synthetische Kokain wird entweder durch die Nase eingeschnupft oder mit Wasser verdünnt injiziert. 1W20 Minuten danach verspürt man ein Glücksgefühl und denkt, man sei der Mittelpunkt der Galaxis. Ein Redeschwall ergießt sich und ein Strom von Ideen wälzt sich aus dem Hirn. Das Problem ist, für die Umstehenden wirkt eine ständig redende Person mit weißen Pulverrändern um die Nase eher sehr peinlich als toll.

## Hardboiled Crack (Grundstamm Kokain)

**Transportportionen:** 50 EH / 100 Portionen  
**Endverbraucherportion:** 2 EH / 1 Portion

### Wirkung:

Hardboiled Crack ist ein naher Verwandter des synthetischen Kokains. Allerdings ist Crack die Variante für die ärmeren Bevölkerungsschichten. Der Stoff wird in einer speziellen Pfeife geraucht. Ein einmaliger Genuß sorgt schon für eine dauernde Abhängigkeit. Sofort nach dem Inhalieren des Rauches wird der Abhängige durch einen brutalen Flash geschüttelt. Dieser hält 1W10 Minuten vor. In dieser Zeit ist man gegen jeden TP-Verlust (*KON-Proben*) und sonstige körperlichen Schädigungen unempfindlich. Nach der Wirkungsdauer stürzt man in ein bodenloses Loch und alle körperlichen Verluste wirken sich voll aus. Je gerauchter Portion wird die *KON* dauerhaft um 1W4 Punkte reduziert.

## Bullshit (Grundstamm Cannabis)

**Transportportionen:** 60 EH / 100 Portionen  
**Endverbraucherportion:** 3 EH / 1 Portion

### Wirkung:

Bullshit wird von den Herstellern in kleine Formen gepreßt, die direkt in handelsübliche Aromastäbchen einzuklinken sind. Sie werden anstatt den üblichen Geschmacksaufsätzen geraucht. Dieser Stoff macht unheimlich "breit". Nach dem Genuß eines Stäbchens setzt die Wirkung praktisch sofort ein. Über einen Zeitraum von 1W4 Stunden sinken die Werte *INT*, *GES* und *WIK* um jeweils 15 Punkte. In dieser Zeit ist man ruhig, schön ruhig, ganz schön ruhig. Größere Katastrophen und Unglücke sehen nicht mehr so schlimm aus und schnelle Reaktionen auf wichtige Ereignisse kann man getrost ein wenig warten lassen. Nach der Wirkungsdauer fühlt man sich verkatert. Höchste Zeit für den Nächsten.

## Steroin (Grundstamm Opiate)

**Transportportionen:** 70 EH / 100 Portionen  
**Endverbraucherportion:** 3,5 EH / 1 Portion

### Wirkung:

Wer auf Steroin ist, kann seinen Sarg schon einmal in Auftrag geben. Dieses extreme Schmerzmittel wurde in den Konzernkriegen testweise eingesetzt und sofort wieder abgesetzt. Wer sich dieses Opiat einmal injiziert, ist süchtig. Der Abhängige braucht mindestens zweimal am Tag einen frischen Schuß. Nach dem Eindringen dieses Stoffs in einen menschlichen Organismus kommt es zu Gefühlsexplosionen, die nach wenigen Minuten abflauen und einem allgemeinen Wohlfühlgefühl weichen. Nach der zwölften Injektion benötigt man die Spritze nur noch, um sich aufrechtzuhalten. Von Flash keine Spur mehr. Je Schuß werden von den Werten *INT*, *WIK*, *STK*, *KON* und *GZ* je 1W4 Punkte dauerhaft abgezogen.



## **Gulag** (Grundstamm Amphetamine)

**Transportportionen:**  
30 EH / 500 Portionen

**Endverbraucherportion:**  
0,5 EH / 1 Portion

### **Wirkung:**

Hartnäckige Gerüchte sagen, daß Gulag von den führenden Minengesellschaften entwickelt und unter der Hand in deren Betrieben verkauft wird. Dieses Amphetamin läßt einen Menschen 14 Stunden ohne Pause wie einen Berserker durcharbeiten. Das Problem ist nur, nach jedem Rausch werden 1W4 Punkte GZ abgezogen. Ein weiteres unangenehmes Merkmal ist, daß nach einer Ruhepause von 1W20 Stunden ein gäulendes Verlangen nach einem weiteren Schuß auftritt. Mit einer WIK-Probe (+30) kann man der lockenden Versuchung entgehen. Auf den großen Minenplaneten häufen sich die Meldungen, daß sich Arbeiter totgeschuftet haben oder ganz schlicht durchgedreht sind.

(Grundstamm: )

**Transportportionen:**  
EH / Portionen

**Endverbraucherportion:**  
EH / 1 Portion

### **Wirkung:**

## **Datei "Drogenarten aus der terranischen Frühzeit, Herkunft, Nebenwirkungen"**

### Amphetamine

Fast alle auf der Basis von Amphetaminen hergestellten Aufputzmittel wirken ähnlich wie das körpereigene Hormon Adrenalin, das bei Gefahr von den Nebennieren ausgeschüttet wird, um Kraftreserven zu mobilisieren. Amphetamine dämpfen den Hunger, unterdrücken die Müdigkeit und das natürliche Schlafbedürfnis nimmt ab. Bei ständigem Gebrauch von solchen Aufputzmitteln kommt es zu paranoiden Schüben, unkontrollierten Gefühlsausbrüchen und einem manischen Juckreiz (als ob Würmer und Käfer unter der Haut umherkriechen). Der menschliche Organismus verträgt Nahrung immer schlechter und wird anfällig für Infektionen aller Art.

### Cannabis

Cannabis, das aus der weiblichen Hanfpflanze gewonnen wurde, war nach Alkohol die am weitesten verbreitete Rauschdroge. Nach einer Schätzung der terranischen Behörden gab es vor den Nuklearkriegen mehrere hundert Millionen Konsumenten. Man kann die Cannabis-Blüten und -Blätter (Marihuana) oder das fünfmal stärker wirkende, aus den Blüten und Pflanzenspitzen gepreßte Harz der Pflanze (Haschisch) rauchen. Marihuana und Haschisch haben weder körperliche Suchteffekte, noch zerstören sie die Gehirnfunktion und Intelligenz. Es kann jedoch zu einer starken psychischen Abhängigkeit kommen.

### Halluzinogene

Stoffe aus dieser Gruppe sind in der ersten Phase der erweiterten Computertests verwendet worden. Damit sollte der Kontakt von biologisch ausgerichteten Chips und menschlichen Hirnen erleichtert werden. Die Versuche mit mentaler Cybertechnologie und künstlichen Matrixsystemen wurden nach spektakulären Mißerfolgen eingestellt. Die Testpersonen wurden entweder durch die verabreichten Halluzinogene drogenabhängig oder durch den direkten Bio-Chip-Kontakt wahnsinnig. Einige TSU-Bürger benutzen diese Substanzen, um der Realwelt komplett zu entfliehen. Die Gruppe der Halluzinogene stört jene wie ein Sieb wirkenden Bereiche im Stamm- und Zwischenhirn, in denen die Sinnesreize aufgeschlüsselt und verarbeitet werden. Man hört Farben, sieht Geräusche und fühlt sich völlig in eine andere Welt versetzt. Die Abhängigen dieser Stoffgruppe sterben meist nicht an der eingenommenen Droge, sondern an Unfällen, die sich im Drogenrausch ereignen. Zum Beispiel: "Tschilp, ich bin ein Vogel, ich muß jetzt fliegen (solche Flugversuche vom 23ten Stockwerk aus sind mit Sicherheit tödlich)."

### Kokain

Die in der TSU wieder in Mode gekommene Droge Syn-Tec-Kokain wird meist über die Nase eingesogen oder in Wasser aufgelöst und injiziert. Dem rund eine Stunde dauernden Rausch folgt immer ein Kater. Dies führt dazu, daß abhängige Konsumenten ihre Tagesration ständig erhöhen müssen. Von der Anfangsdosis (0,1 Gramm) steigern Süchtige ihren Tagesverbrauch auf vier bis zehn Gramm. Dies bedeutet in der Regel ein gutes Geschäft für die Vertreiber. Viele arglose Personen werden mit Gratisportionen auf die furchtbare Straße der Sucht gelockt. Syn-Tec-Kokain vermag schwere Depressionen und Verfolgungswahn hervorzurufen. Eine Überdosierung führt zu Herzversagen.



Mit dem Treibmittel von Großbäckereien aufgekocht, verwandelt sich das ohnehin schon gefährliche Syn-Tec-Kokain in die extrem süchtig machende Droge Hardboiled Crack. Diese Klumpen werden ausschließlich geraucht. Die Wirkung dauert nur wenige Minuten. Hardboiled Crack enthemmt noch stärker als Syn-Tec-Kokain. Der Konsum führt zu ungezügelter Gewalttätigkeiten und härtester Beschaffungskriminalität.

#### Opiate

Daß der Schlafmohn in seinen Fruchtsäften berauschende Säfte enthält, war schon in der terranischen Antike bekannt. Aus dem getrockneten, gekochten und eingedickten Saft der Fruchtkapseln wurde Rohopium gewonnen. Aus den chemischen Grundbausteinen wird bis zum heutigen Tag Morphin und Pseudomorphin gewonnen. In den Konzernkriegen wurde ein neues Schmerzmittel bei der kämpfenden Truppe verwendet: Steroin. Nach anfänglichen Erfolgen warf man das Produkt auf den Markt, um kurze Zeit später feststellen zu müssen, daß dieses Medikament extrem süchtig macht. Eine Injektion reicht, um einen Menschen lebenslang abhängig zu machen. Unmittelbar nach der Einnahme kommt es zu einer Gefühlsaufwallung, die von den Süchtigen als Flash bezeichnet wird. Diese Wirkung hält ungefähr 10 Stunden vor. Dann quälen den Abhängigen körperliche Entzugerscheinungen wie heftiges Zittern, extreme Krämpfe und Schmerzen.

*Hey Mann, heute machst Du das Geschäft Deines Lebens. Garantiert.*

*Chabby Chapp, GmbH*

*Nur die Ruhe, Lady. Das ist eine Entführung. Wir werden Ihren Mann jetzt mitnehmen und Sie behalten die Nerven. Wir werden schon miteinander ins Geschäft kommen.*

*Jean Sorbet, Preußisches Syndikat*

keiten der Sicherheitsbehörden überwältigend und zum anderen können sich die anvisierten Personenkreise aufwendige Schutzmaßnahmen ohne Probleme leisten. Auf die Entführung von Menschen haben sich in der Regel kleine Gruppen von Fachleuten spezialisiert, die ihre Dienste auch gegen Bezahlung anbieten. Die Preise dafür belaufen sich üblicherweise auf 50 % der Lösegeldsumme. Entführungsaufträge aus ideologischen oder politischen Gründen werden von diesen Spezialisten nicht oder nur gegen entsprechend hohe Sonderkosten angenommen. Entführungsaufträge aus medizinischen Gründen (Biorohstoffe) werden normalerweise mit einer Pauschalzahlung (400 EH plus Spesen) abgegolten.

#### Glücksspiel

Das Glücksspiel in der Galaxis ist fast komplett in der Hand der Syndikate. Informationen über den Glücksspielsektor sind auf den Seiten 111 - 117 zu finden.

#### Mord auf Bestellung

Alle Verbrecherorganisationen unterhalten kleine, schlagkräftige Killerkommandos. Diese Spezialisten können auch Außenstehende für Privataufträge mieten. Ein fester Pro-Kopf-Preis existiert nicht. Je nach Auftrag und Schwierigkeitsgrad können die Preise von 35 bis 400 EH je *Hit* (Slangausdruck für Mord auf Bestellung) schwanken.

#### Prostitution

Das älteste Gewerbe von Terra ist auch in der menschlich besiedelten Galaxis omnipräsent. Bei fast allen Raumhäfen befindet sich eine *Rote Zone*, in der für jeden noch so ausgefallenen oder abnormen Geschmack Vergnügungen angeboten werden. Dieser Wirtschaftszweig ist galaxisweit unter der unbarmherzigen Oberhoheit der Syndikate organisiert. Die Preise sind

abhängig von der Nachfrage und der angebotenen Qualität. Zwischen dem hurtigen Quick-Job zu 1 EH bis zur exklusiven Traumnacht mit allen Extras zu 150 EH kann der geneigte Besucher alles wählen.

#### Schmuggel

Den Transport von illegalen Waren oder sonstiger *heißer* Fracht im großen Stil übernehmen die Syndikate gerne. Für die großen Organisationen wird das Geschäft aber erst ab einem Warenwert von ca. 15.000 EH interessant. Die Transportgebühr beträgt je nach Gefährlichkeit 10 - 25 % des transportierten Warenwerts. Aufträge mit einem kleineren Volumen werden generell nicht entgegengenommen oder unabhängigen Berufsschmugglern (z.B. Spielercharaktere) mit eigenen Schiffen übertragen.

#### Schutzgeld

Die Schutzgeldeintreibung macht bei vielen Syndikaten einen erheblichen Teil des Umsatzes aus. Das gesamte Geflecht der Erpressungen ist für die Polizei undurchschaubar. Je nach Ausrichtung der Organisation sind unterschiedliche Branchen das Ziel von freundlichen Besuchen. In der Regel macht das Schutzgeld 20 % des Nettoumsatzes aus.

### **III. Einführung Polizeirecht**

#### Allgemeines

Zwischen den bewährten Ermittlungsmethoden in der Vergangenheit und den Möglichkeiten im Jahre 2245 liegen Welten. Der *klassische* Detektiv ist ein Schlaumeier und eleganter Anwender der 19 Syllogismen, jenes Kanons logischer Schlußfolgerungen, wie sie der Scholastiker Psellos im 11. Jahrhundert terranischer Frühzeit formulierte. In den gängigen *Soap-Holos*, die der IGID in ermüdender Regelmäßigkeit ausstrahlt, führt die Plaudersucht des Mörders



zum Ziel. Nach dem Leitsatz: der Täter labert, Ace Rigby (Held der Krimiserie *Rigbys Revier*) entlarvt ihn. Da die harte Wirklichkeit sich anders darstellt, erläutern wir hier grundlegenden Einsatzrichtlinien.

Die von PTI bezahlte Polizei gliedert sich in verschiedene Abteilungen:

- Ermittlungseinheiten und Streifendienst
- Labor (aus Kostengründen sind die Polizeilabore mit den örtlichen SEK-Laboratorien zusammengeschlossen worden)
- Archive und Verwaltung

### Einsätze und Mannstärken

Seit dem Jahr 2155 hat der Konzern PTI die Kontrolle über die Polizei übernommen. Die Phase der Neuorganisation verlief vielfach schwierig, weil viele einflußreiche Personen der Ansicht waren, daß die Hoheitsaufgaben ausschließlich beim Staat liegen mußten. Mittlerweile führt die Polizei im PTI-Sold ein eisenhartes Regime. Die Sicherheitsbeamten werden in der Grundausbildung und bei allen Fortbildungskursen ideologisch auf die Konzernlinie getrimmt. Die in der Ausbildung befindlichen Polizisten verbleiben bis zum Ende der Grundausbildung auf ihrem Heimatplaneten. Sobald diese beendet ist, bekommt jeder eine Dienststelle auf einem neuen Planeten zugeordnet. Damit soll verhindert werden, daß Vetternwirtschaft und Korruption wuchern.

Dienststellen gibt es auf jedem Planeten, der nicht von Soldaten der Raummarine verwaltet wird. Die Größe der Stationen variiert je nach Ansiedlung. Als Faustregel gilt: Mannstärke der Station = 2 % der Gesamtzahl der Einwohner. In Krisengebieten kann durchaus auf eine Mannstärke von bis zu 20 % aufgestockt sein. Die Hauptstelle der Polizei befindet sich immer in der Zentralbehörde. Dort sind auch zusätzliche Einsatzreserven stationiert. Weitere kleinere Dienststellen sind in regelmäßigen Abständen in den Stadtteilen zu finden. Städte ohne Zentralbehörden (Ansiedlungen unter 200.000 Einwohner) verfügen nur über Stationen in Stadtteilen.

In Minenkolonien arbeitet die Polizei stark mit dem Werkschutz der jeweiligen Minengesellschaft zusammen. Der Werkschutz ist dort für die interne Sicherheit verantwortlich, die Polizei gibt nur auf Anfrage Vollzugshilfe.

Die Stationierung und die Art der Arbeit eines Polizisten nach der Ausbildung orientiert sich an seinen Leistungszeugnissen. Je weiter ein Planet von Terra entfernt ist, desto schlechter ist im allgemeinen die Moral und Ausbildungsstufe des eingesetzten Personals. Bei Strafversetzungen werden unbeliebte Kollegen auch gerne

an den absoluten Rand der menschlich besiedelten Galaxis geschickt.

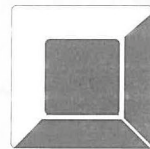
Die Angestellten des Sicherheitsdienstes versehen ihren Dienst im Durchschnitt relativ motiviert. Die Bezahlung und die Altersversorgung sind gut, die Gerichte arbeiten schnell und konservativ ausgeprägt, die Gesetze sind ultrahart, alles in allem also *"to serve and to protect"*.

Verbrechen und Verbrecher sind laut verbreiteter Propaganda unbedingt auszumerzen. Die Fakten verwischen nur ein wenig, wenn ein Kollege vom Abschaum getötet wird. Der folgende Sturm der Entrüstung und die Brutalität der Methoden, die eingesetzt werden, um den Kameraden zu rächen, haben das ungeschriebene Gesetz in der Unterwelt entstehen lassen: *"Töte keinen Bullen. Und wenn doch, laß Dich nicht erwischen."*

Die großen Gefängniskomplexe der TSU, die Strafplaneten und selbst die Gewahrsamszellen auf den Stationen werden durch äußerste Brutalität unter Kontrolle gehalten. Todesfälle bei Gefangenen werden in der Regel vom zuständigen Polizei-Arzt nicht weiter untersucht, denn der stellt sowieso den Standard-Totenschein über Herzversagen aus.

### Streifendienst

Patrouillen werden normalerweise im Team von zwei Polizisten erledigt. Das Team ist, wenn große Entfernungen zu überbrücken sind, mit Gravrädern ausgerüstet. Streifenpolizisten haben den häufigsten Kontakt mit der Bevölkerung. Sie sind psychologisch speziell geschult, um bei Provokationen ruhig zu bleiben. Wenn die Polizei an einen Ort des Verbrechens gerufen wird, sind die Teamstreifen meistens zuerst



*Schönen Laden haben Sie hier. Wär doch schade, wenn da was kaputtgehen würde.*

Bugsy Schulz,  
GmbH

*Willkommen, Männer und Frauen. Ihr seid der härtesten Truppe der TSU beigetreten. Die Polizei kämpft gegen den Schmutz und die Korruption in dieser miesen Gesellschaft. Denkt immer daran: Ihr seid das letzte Bollwerk gegen das Verbrechen.*

Paolo Tamburini,  
Distriktsleiter



*Polizeimarke von Prometheus Technical Industries. Jeder Angehörige des Polizeidienstes trägt eine solche Marke mit Angaben über seinen Namen, den Dienstrang und die eigene Personenkennziffer.*



*Zentrale, Streife  
33602. Wir prüfen  
einen Code 6 im  
Slumbezirk.  
Benötigen  
Verstärkung.*

*Grayli Sajjem,  
Polizist*

*Hey Bill, schreib  
mal ne Anforderung über  
5.000 Büroklammern für die  
Polizeistationen  
der Außen-  
bezirke.*

*Gregor Illjewitsch*

*Das muß der  
Täter sein. Der  
Gencode stimmt  
100%ig überein.  
Bingo, würde  
ich sagen.*

*Glenn Bullock*

vor Ort und sichern das Gelände für die Ermittlungseinheiten ab.

Die Streifeneinheiten sind zusammen mit dem SEK auch für die Sicherung der Raumhäfen und eine gründliche Zollkontrolle verantwortlich. Zoll- und Kontrollteams bestehen meistens aus acht Polizisten und zwei weisungsbefugten SEK-Angehörigen.

#### Ermittlungseinheiten

Sie treten auf den Plan, wenn ein Verbrechen stattgefunden hat. Die kleinen, fünf Mann starken Gruppen kommen mit einer hervorragenden technischen Ausrüstung an den Tatort und nehmen die Spuren auf. Die Analyse der Spuren und die Koordination der Ermittlungen sind das tägliche Brot dieser Einheiten. Jede Einheit hat die Befugnis, bis zu drei Fälle gleichzeitig zu bearbeiten. Die Aufklärungsquote von Verbrechen liegt bei einem Schnitt von 79,5 %.

#### Innendienst

Die Arbeit in der Verwaltung ist keiner der beliebtesten Jobs. Hier werden meist Kollegen, die dem rauen Straßenleben nicht mehr gewachsen sind oder Verwaltungsfachleute von PTI eingesetzt.

In den gemeinsamen Labors von Polizei und SEK arbeiten nur Fachleute aus dem PTI-eigenen *Wissenschaftlichen Dienst* (PTI-WD).

#### **Terranische Genkartei**

Mit dem Ende des Konzernkriegs und der inoffiziellen Machtübernahme durch PTI wurde im Aufsichtsrat des Megakonzerns ein epochaler Entschluß gefaßt. Um die Suche nach Rebellen und Verbrechern effektiver führen zu können, wurde die sofortige Einrichtung der Terranischen Genkartei (TGK) beschlossen. Während der Zwangsvolkszählung nach Kriegsende (2237) wurden von jedem Bürger Blutproben genommen und der daraus gewonnene DNA-Code mit allen persönlichen Daten abgespeichert. Per Regierungsbeschluß vom 11. 04.2238 müssen allen Neugeborenen ebenfalls Blutproben entnommen werden, die man auch im zentralen Archiv auf Terra sammelt.

Weiterhin wird jedem Menschen sein persönlicher Strichcode auf die ID-Karte eingebrannt, um bei einer gründlichen Untersuchung oder bei bloßem Tatverdacht die Aufklärungsarbeit zu erleichtern. Ab dem 01.01.2240 wurde es Pflicht, eine mit DNA-Code versehene ID-Karte mit sich zu führen. Jeder Bürger hatte auf der für ihn zuständigen Zentralbehörde seine Kennkarte ändern zu lassen. Die galaxisweite Aktion wurde bis zum 31.12.2242 durchgeführt. Alle Personen, die noch über ID-Karten ohne Gencode verfügen, fallen bei Routinekontrollen sofort auf, da die neuen Prüfgeräte

der Sicherheitsbehörden auch den DNA-Strichcode lesen. Mit der Einführung des Gencodes ist das Modell des gläsernen Bürgers bis ins letzte Detail verwirklicht.

Mitglieder der Raummarine, des SEK und Angestellte von PTI verfügen über vom TSU-Standard abweichende Karten.

Für die Bewohner von unabhängigen Planetensystemen gelten ebenfalls andere Maßstäbe. Innerhalb ihrer Heimatsysteme werden spezielle Ausweispapiere verwendet. Sobald aber eine Person in die TSU einreisen will, muß ein Visum beantragt werden. Dies dauert in der Regel drei Tage. Wenn das Reisegesuch genehmigt worden ist, wird dem Reisenden eine sogenannte Visumkarte ausgegeben. Diese ist nur eine bestimmte Zeit gültig und bei Kontrollen immer mit den Originalausweisen vorzuzeigen. Visumanträge können aus wichtigen Gründen abgelehnt werden (Vorstrafen, unerwünschte Person, Geheimnisträger usw.).

Für TSU-Bürger, die in unabhängige Systeme einreisen wollen, gelten je nach Rechtssystem unterschiedliche Bedingungen. Die Vorgaben dafür finden sich im Kapitel *Unabhängige Systeme*.

Eine falsche ID-Karte läßt sich, wenn man die richtigen Leute kennt, leicht besorgen. In der Regel bekommt man nach einer Woche Wartezeit eine neue Persönlichkeit ausgehändigt. Die Qualität dieser Karten hat sich bei 75+2W10 % eingependelt (Probe bei Kontrolle). Die Preise für neue Papiere liegen bei 500 bis 950 EH. Die verschiedenen Arten von ID-Karten sind als Kopiervorlagen für die Spieler auf den Seiten 129 - 134 zu finden.



*Das Gesundheits- und Sportministerium warnt eindringlich vor dem Konsum von Drogen. Diese illegale Aktivität ist außerdem gesundheitsschädlich.*



## IV. Kopiervorlagen ID-Karten (Ausweise der verschiedenen Planetensysteme)

Die Identitätskarten in der Galaxis unterscheiden sich je nach Planetenbund und/oder Rechtsform. Die Karten müssen alle drei Jahre auf Veränderungen der Person bei der zuständigen Zentralbehörde geprüft werden. Nachfolgend sind alle verwendeten ID-Karten in Originalgröße abgebildet. Einfach kopieren, zusammenkleben und dem Spieler aushändigen.

### Identitätskarte der Terranischen Staatenunion

Vorderseite/links und Rückseite/rechts. In der TSU, dem von PTI beherrschten Planetenbund, herrschen strenge Gesetze. Die Sicherheitsbehörden kontrollieren die Ausweispapiere ihrer Bürger streng. Kontrollen finden routinemäßig an der Zollabfertigung jedes Raumhafens und als häufige Stichproben auf jedem Planeten statt. Bei einem Verdacht bzw. defekter ID-Karte wird der Betreffende vorläufig festgenommen und kann laut geltendem Gesetz bis zu vier Tage in Untersuchungshaft gehalten werden. Die ID-Karte der TSU enthält die verschlüsselte Genkennung als Strichcode und einen Hochleistungs-Bio-Chip (HBC/Version 23.7) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Heimatplanet mit Wohnort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 400 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

**Terranische Staatenunion**

Name: 

Heimatplanet:

ID-Nummer:   
53L8587U5309246G5 Persönlicher Gencode

**Terranische Staatenunion**



Diese Identitätskarte ist Eigentum der Terranischen Staatenunion. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Polizeibehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich.

Sicherheitsministerium  
Terranische Staatenunion

Unterschrift:

### Visumkarte der Terranischen Staatenunion

Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Diese Karte wird für Besucher aus unabhängigen Planetensystemen bereitgehalten, die die TSU bereisen wollen. Die Karte gilt nur in Verbindung mit den Papieren des unabhängigen Heimatplaneten. Jeder Reisende muß den Sicherheitsbehörden ein von den Heimatbehörden beglaubigtes Datenprofil seiner Person übergeben. Diese Daten werden überprüft und nach erfolgter Reisegenehmigung in die Visumkarte eingegeben. Der Chip hält die gleichen Angaben wie die normale TSU-ID-Karte bereit. Diese Karten sind maximal ein Jahr gültig. **Tip:** Durch falsche, aber beglaubigte Angaben von einem unabhängigen Planeten läßt sich die TSU meistens ohne Probleme bereisen.

**Terranische Staatenunion**

Name: 

Heimatplanet:

Visum-Nummer:   
GAST6874908734876421534

Gültigkeit bis:

**Terranische Staatenunion**



Diese Visumkarte ist Eigentum der Terranischen Staatenunion. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Polizeibehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich. Diese Karte gilt nur in Verbindung mit den Originalausweisen des Heimatsystems. Ein Visum für die Terranische Staatenunion gilt maximal ein Jahr.

Unterschrift:



## Identitätskarte der Angestellten von PTI (Polizei), des SEK (RF) und der Inneren Sicherheit


Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Die Mitglieder des SEK und alle Angestellten von Prometheus Technical Industries genießen in der TSU mancherlei Vorrechte. Unter anderem dürfen alle diese Personen besondere ID-Karten mit sich führen. Auch die ID-Karte von PTI enthält die verschlüsselte Genkennung als Strichcode und einen Hochleistungs-Bio-Chip (HBC/Version 23.7) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Heimatplanet mit Wohnort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Gehaltsstufe, Verschlüsselte Personalakte, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Rang, Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 400 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

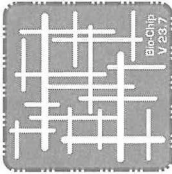
**P T I - I D**  
**Prometheus Technical Industries**

**Name:**

**Heimatplanet:**

**PTI-Nummer:**  
PTI92E475G913092361

  
Persönlicher Genocode



**P T I - I D**  
**Prometheus Technical Industries**



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

Prometheus Technical Industries

**Unterschrift:**

## Alte Identitätskarte der TSU

Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Mit dieser ID-Karte kommt man durch keine Kontrolle mehr. Ab dem 31.12.2242 ist eine veränderte Version Pflicht. Bürger der TSU hatten bis zu diesem Datum Zeit, ihre ID-Karte auf den neuesten Stand zu bringen. Nur Personen, die im Untergrund leben, besitzen noch solch ein Exemplar (z.B. Mitglieder von Shark Investments usw.). Gerät ein Bürger mit dieser Karte in die Fänge der Sicherheitsbehörden, sind ihm wochenlange Verhöre durch die Innere Sicherheit sicher. Die Chancen, wieder ein freier Mensch zu werden, stehen eher schlecht. Die alten Kennkarten enthalten einen Bio-Chip (BC/Version 17.2) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 30 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

 **Terranische Staatenunion**

**Name:**

**Heimatplanet:**

**Geburtsdatum:**

**ID-Nummer:**  
HZ735290P7514508



 **Terranische Staatenunion**



Diese Identitätskarte ist Eigentum der Terranischen Staatenunion. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Polizeibehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich.

Innenministerium  
Terranische Staatenunion

**Unterschrift:**



## Identitätskarten der Raummarine

Vorderseiten/links und Rückseiten/rechts. Die drei Ritterorden der Terranischen Raummarine verfügen, ähnlich wie PTI, über separate ID-Karten. Auch die Kennkarten der Raummarine enthalten die verschlüsselte Genkennung als Strichcode und einen Hochleistungs-Bio-Chip (HBC/Version 23.7) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Ordensburg, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Rang, Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 400 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

1. Karte = Kreuzritterorden, 2. Karte = Wölfe des Mahdi, 3. Karte = Samuraioorden.



### Terranische Raummarine Kreuzritterorden

Name:

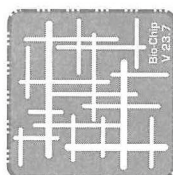
Heimatplanet:

ID-Nummer:

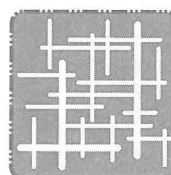
INRI874593276234R67



Persönlicher Gencode



### Terranische Raummarine Kreuzritterorden



Diese Identitätskarte ist Eigentum der Terranischen Raummarine. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Militärbehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich.

Militärpolizei  
Kreuzritter Ordensgemeinschaft

Unterschrift:



### Terranische Raummarine Wölfe des Mahdi

Name:

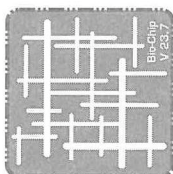
Heimatplanet:

ID-Nummer:

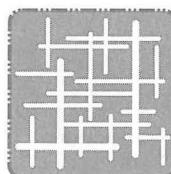
7394ALLAH925401B3



Persönlicher Gencode



### Terranische Raummarine Wölfe des Mahdi



Diese Identitätskarte ist Eigentum der Terranischen Raummarine. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Militärbehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich.

Militärpolizei · Wölfe des Mahdi  
ALLAH IST GROSS!

Unterschrift:



### Terranische Raummarine Samuraioorden

Name:

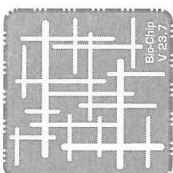
Heimatplanet:

ID-Nummer:

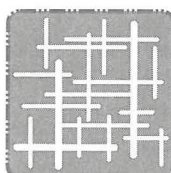
7245TORA9236X1804



Persönlicher Gencode



### Terranische Raummarine Samuraioorden



Diese Identitätskarte ist Eigentum der Terranischen Raummarine. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Militärbehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich.

Militärpolizei  
Samurai Ordensgemeinschaft

Unterschrift:



## Identitätskarten der unabhängigen Planetensysteme

Planetensysteme, die nicht zum Bund der Terranischen Staatenunion gehören, verfügen ebenfalls über Dokumente, die ihre Bürger ausweisen. Die ID-Karten sind auf den kulturellen Hintergrund und den Organisationsgrad des unabhängigen Systems ausgerichtet. Bürger dieser Planeten müssen, um die TSU bereisen zu können, eine Visumkarte beantragen und deren Genehmigung abwarten. Personen, die ohne gültige Visumkarte aufgegriffen werden, gelten für die Sicherheitsbehörden als Spione bzw. Saboteure und werden lebensbedrohlichen Verhören unterworfen. In der Regel verlassen diese den *gekachelten Kellerraum mit dem Abfluß in der Mitte* nur mit den Füßen voran. Dies gilt auch, wenn bei jemandem ein gefälschter Ausweis sichergestellt wird.

Für Bürger der TSU gilt auf allen unabhängigen Kolonien grundsätzlich uneingeschränktes Visumrecht. Die Gastrechte und -pflichten eines jeden Touristen unterscheiden sich aber von Kolonie zu Kolonie. Werden grobe Verstöße gegen geltendes Planetenrecht von einem Gast aus der TSU bekannt, wird derjenige normalerweise sofort von den dortigen Polizeibehörden festgenommen und bestraft. Einem möglichen Auslieferungsgesuch der TSU-Behörden wird dann erst nach Abbüßung der festgesetzten Strafe entsprochen. Weitere Informationen zu den unabhängigen Kolonien findet man in dem Kapitel *Unabhängige Systeme*.

### UWK Napoli / UMK Piemont (System 18)

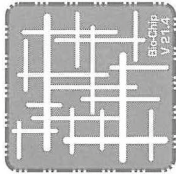
Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Die im System Alpha Fornacis gelegenen Syndikats-Planeten Napoli und Piemont haben ID-Karten, die von der Ausstattung den TSU-Karten gleichen. Die Kennkarten dieser Planeten enthalten die verschlüsselte Genkennung als Strichcode und einen Hochleistungs-Bio-Chip (HBC/Version 21.4) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 240 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

**Alpha Fornacis-Kennkarte**  
**Napoli / Piemont**

**Name:** \_\_\_\_\_

**Heimatplanet:**  
Napoli / Piemont

**Kennziffer:** 483688R27340189765C498




Genkenncode

**Alpha Fornacis-Kennkarte**  
**Napoli / Piemont**


**Unterschrift:** \_\_\_\_\_

Diese Identitätskarte ist Eigentum der unabhängigen Kolonie von Alpha Fornacis. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Behörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieser Kennkarte zieht harte Strafen nach sich.

Systemverwaltung Alpha Fornacis  
Napoli / Piemont

### UWK Hanse / UMK Loch (System 32)

Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Dieses System ist die Zuflucht der meisten Piraten der Galaxis. Die Rechtsverhältnisse werden vom Rat der Hanse kontrolliert. ID-Karten sind nicht üblich. Stattdessen wird von jedem Bewohner ein Amulett getragen, das die nötigsten Informationen als Gravur darstellt. Natürlich sind diese Plaketten nicht computerlesbar. Sie enthalten das Logo des Clans oder die Flagge des Kapitäns, Name, Geburtsdatum (sofern bekannt) und die Blutgruppe. Für Ausflüge in die TSU benötigen die Piraten generell gefälschte ID-Karten, da die Einwohner dieses Systems nur nach akribischen Sicherheitschecks (Personalien etc.) in die TSU einreisen dürfen.



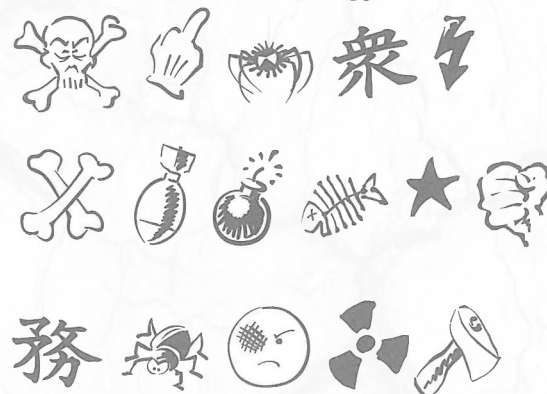
**Clan**

**Name**

**Geburtsdatum**

**Blutgruppe**

#### Diverse Clanszeichen und Flaggen





### USW Tiefurt-Handelswerft (System 57)

Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Die im System Gamma Doradus beheimatete unabhängige Schiffswerft und Wohnkolonie Tiefurt verwendet ID-Karten, die von der Ausstattung den TSU-Karten gleichen. Die Kennkarte dieses Planeten enthält die verschlüsselte Genkennung als Strichcode und einen Hochleistungs-Bio-Chip (HBC/Version 21.4) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 240 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

#### GAMMA DORADUS-KENNKARTE TIEFURT-HANDELSWERFT

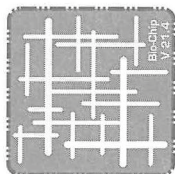
NAME:

HEIMATPLANET:

TIEFURT-HANDELSWERFT

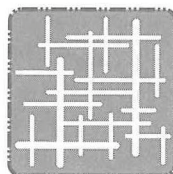
KENNZIFFER:

516098GJK4392044



GENKENNCODE

#### GAMMA DORADUS-KENNKARTE TIEFURT-HANDELSWERFT



DIESE IDENTITÄTSKARTE IST EIGENTUM DER UNABHÄNGIGEN KOLONIE VON GAMMA DORADUS. SETZEN SIE BEI VERLUST ODER DIEBSTAHL SOFORT DIE PLANETENGARDE IN KENNTNIS. DIE MANIPULATION DIESER KARTE IST STRENGSTENS VERBOTEN.

SYSTEMVERWALTUNG GAMMA DORADUS  
TIEFURT-HANDELSWERFT

UNTERSCHRIFT:

### UWK Hell's Kitchen / UMK Devil's Bathroom / UWK Thai-Pan / UWK Tigris (Systeme 46, 85, 86)

Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Das unabhängige Imperium von Cheng Lao Ming verfügt ebenfalls über eine separat gestaltete ID-Karte. Diese Karte enthält die verschlüsselte Genkennung als Strichcode und einen Hochleistungs-Bio-Chip (HBC/Version 21.4) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Rang, soziale Schicht (Patrizier, Ritter, Plebejer, Kleinbürger), Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 240 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

Gäste des Imperiums erhalten in einem freien Speicherplatz ihrer eigenen ID-Karte einen Vermerk über die voraussichtliche Dauer des Aufenthalts und ihren wahrscheinlichen Wohnort. Einreisegenehmigungen erfordern eine Wartezeit von ca. 4-6 Wochen. Während dieser Zeit werden die Personalien des Antragstellers in die Datenbanken des Imperiums eingegeben. Besteht der begründete Verdacht einer Tätigkeit für die InSic, das SEK oder der Raummarine, so wird die Weiterreise verweigert (gilt nicht für Diplomaten). Auch Personen, die sich während eines früheren Besuchs etwas zuschulden kommen haben lassen, erhalten keine Einreisegenehmigung.

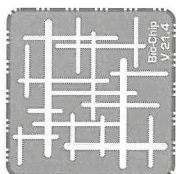
#### IMPERIALE KENNKARTE SENATUS POPULUSQUE IMPERIALIS

NAME:

HEIMATPLANET:

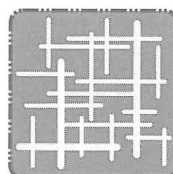
KENNZIFFER:

87362SPQJ78322105657



GENCODE

#### IMPERIALE KENNKARTE SENATUS POPULUSQUE IMPERIALIS



DIESE IDENTITÄTSKARTE IST EIGENTUM DES IMPERIUMS. SETZEN SIE BEI VERLUST ODER DIEBSTAHL SOFORT DIE ZUSTÄNDIGEN VIGILIEN IN KENNTNIS. DIE MANIPULATION DIESER KARTE IST VERBOTEN.

IMPERIALER SENAT  
THAI-PAN

UNTERSCHRIFT:



### UWK Bretagne / UMK Liberté (System 97)

Die Bewohner des unabhängigen Systems Zeta<sub>2</sub> Reticuli haben sich völlig von der fortschrittlichen Technik abgewandt. Sie verfügen auf ihren Kolonien über keinerlei Mittel, die über das 18. Jahrhundert terranischer Frühgeschichte hinausgehen. Die Ausweispapiere, die auf Bretagne und Liberté verwendet werden, sind aus Pergament und haben nur wenige Angaben aufnotiert: Name, Geburtsdatum, Konfession, Daumenabdruck, Heimatplanet.



### Die vereinigten unabhängigen Kolonien der Finkehr und der Befreiung

Name:

Geburtsdatum:

Konfession:

Heimatplanet: *Liberté / Bretagne*

Passnummer: *892362678*



*Von diesem herrlichen Tage an setzen wir, nur mit unserer Hände Arbeit, Leben und Fruchtbarkeit in diesen darbenden Boden. Gottes Wille geschehe. Auf daß ein zweiter Garten Eden entstehe, der da blühen soll bis in alle Ewigkeit.*

*Auszug aus der Gründungsrede des Pilgervaters Ephrahim Weiss.*

### Alte Identitätskarte von Shark Investments

Vorderseite/links und Rückseite/rechts. Diese ID-Karte ist hoffnungslos veraltet. Shark begann kurz vor Ende des Konzerkriegs, an alle Mitarbeiter und Armeeangehörigen diese Karten auszuteilen. Gerät ein Bürger mit dieser Karte in die Fänge der Sicherheitsbehörden, sind ihm qualvolle Verhöre durch die Innere Sicherheit gewiß (bitte neuen Charakter auswürfeln). Diese alten Kennkarten enthalten einen Bio-Chip (BC/Version 17.2) mit persönlichen Angaben: Name, Vorname, Geschlecht, Geburtstag, Geburtsort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Gewicht, Blutgruppe, unveränderliche Kennzeichen, Konfession, Konto mit EH-Guthaben, Ausbildungen, Beruf, Militärdienst, Rang, Vorstrafen und Verwarnungen, Meßwerte Körperspannung, Lizenzen (Fahrzeuge, Raumschiffe, Waffen usw.), Krankenversicherung, ansteckende Krankheiten, Kredite und Bürgschaften, codiertes Holobild des Ausweisinhabers, Fingerabdrücke, etc. Der Bio-Chip bietet darüberhinaus noch 30 weitere Plätze zur Eintragung von Besonderheiten.

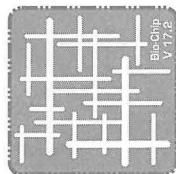


### Identitätskarte Shark Investments

Name:

Heimatplanet:

Geburtsdatum:

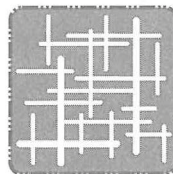


ID-Nummer:

654298075452452349



### Identitätskarte Shark Investments



Diese Identitätskarte ist Eigentum von Shark Investments. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Polizeibehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich.

Innenverwaltung  
Shark Investments

Unterschrift:



## V. Spezielle Eigenschaften

Die hier vorgestellten Speziellen Eigenschaften sind für die fünf neuen Charakterklassen in diesem Band vorgesehen. Ein Spieler kann diese für seinen Charakter mit Bonuswürfen (siehe *Grundregelwerk* im Kapitel *Charaktererschaffung*) ermitteln. Sie dürfen keinesfalls wie normale Fertigkeiten mit Lernpunkten erworben werden. Die Erklärungen zu den restlichen Speziellen Eigenschaften finden Sie im *Grundregelwerk* (siehe Kapitel *Fertigkeiten*).

### Kombinationsgabe

Der Charakter hat die Fähigkeit, komplexe Zusammenhänge und komplizierteste Spielmechanismen zu durchschauen. Sein Hirn arbeitet dabei so präzise wie ein Uhrwerk. Aufgrund dieser besonderen Begabung fällt es ihm leicht, Spielstände und ausgegebene Karten, Werte etc. im Kopf zu behalten. Damit ist es natürlich sehr viel einfacher, bei allen möglichen Spielen zu manipulieren. Sein Wert für *Taschenspielertricks* steigt um 15 Punkte und der Fertigkeitenswert *Computer bedienen* und *Feilschen* erhöht sich um jeweils 10 Punkte.

### Hasardeur

Dieser Charakter kennt am Spieltisch keine Angst. Er spielt solange mit hohem Risiko, bis er mindestens 40 EH Gewinn eingefahren oder Schuldscheine im Gesamtwert von 100 EH ausgestellt hat. Sollten seine Begleiter auf einen vorzeitigen Abbruch drängen, kann er sich nur mit einer *WIK-Probe* (Modifikator +40) vom Spielgeschehen lösen. Versucht man, ihn mit Gewalt vom Spieltisch fernzuhalten, wird er rabiat.

### Polytheist

Der betreffende Charakter ist Anhänger des altrömischen Götterkultes und glaubt fest an die körperliche Existenz von Göttern wie Jupiter, Mars oder Diana. Das kann leider bisweilen stark überzogene Formen annehmen, besonders dann, wenn fanatische Gläubige damit anfangen, finsternen Göttern (wie beispielsweise Pluto oder Kybele) grausame Tier- und Menschenopfer darzubringen. Die Obrigkeit begrüßt zwar grundsätzlich die Pflege antiker Bräuche, hat jedoch keinerlei Verständnis für blutige Ritualmorde.

Sobald ein Spieler diese spezielle Eigenschaft für seinen Charakter ermittelt, macht er eine Probe auf dessen *Geisteszustand*. Mißlingt diese, so hat der Betroffene den Umgang mit den alten Kulte nicht verkraftet und hat sich der finsternen Seite des römischen Pantheons zugewandt.

Spieler mit einem solchen Charakter sollten sich durch einschlägige Lektüre (z.B. Lexika oder Geschichtsbücher) nähere Informationen verschaffen, um ihren Abenteurer rollengerecht verkörpern zu können.

### Sozialer Aufstieg

Kleinbürger und Plebejer, die diese spezielle Eigenschaft erwürfeln, steigen um eine Stufe auf. Ritter und Patrizier erhalten stattdessen die spezielle Eigenschaft *Superreich* (siehe *Grundregelwerk*).

### Supercool

Der Charakter ist so cool, daß die Temperatur merklich fällt, wenn er den Raum betritt. Nichts und niemand würde ihn von seiner *Ratz-Bean-Sonnenbrille* trennen. Selbst in stockdunklen Räumen und bei Nacht ist sie dabei. Der Spieler sucht sich für seinen Charakter drei supercoole Macken nach Wahl aus und spielt sie eisenhart durch.

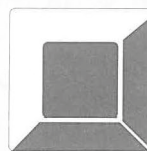
### Verwandschaft

Dem Charakter hat ein glücklicher Stern zur Geburt geschieden. Sein Onkel (oder Vater, Bruder usw.) ist in der Verbrecherorganisation, in der auch das junge Nachwuchstalents seinen Lebensunterhalt verdient, ein mächtig großes Tier. Niemand würde es wagen, diesem Verwandten die Stirn zu bieten. Der Charakter ist sich dessen wohl bewußt und spielt laufend den großen Mann vor allen Beteiligten. Natürlich wird der Spielercharakter die Karriereleiter in der Organisation mit sehr viel Hilfe von oben hinaufjagen.

## VI. Multiple Persönlichkeitsstörung

Menschen mit einer multiplen Persönlichkeitsstörung stellen im Jahre 2245 eine große Bedrohung dar. Sie sind hochgradig intelligent und ihrer Umgebung gegenüber äußerst destruktiv eingestellt. Jede Persönlichkeit, die den Körper eines Maniacs kontrolliert, hat einen unveröhnlichen Haß auf den Rest der Menschheit entwickelt.

An jedem Morgen wird eine *WIK-Probe* gemacht. Gelingt diese, so kann die bisherige Persönlichkeit weiter agieren. Mißlingt die Probe aber, findet ein innerer Wechsel statt. Eine neue Persönlichkeit tritt hervor und wird verantwortlich für alle Aktionen des Maniacs. Der Spieler würfelt im Falle eines Wechsels aus, welcher verschütteter Charakterzug zum Zuge kommt. Hat der Spieler beispielsweise 3 verschiedene Persönlichkeiten, benutzt er 1W3 (W6/2), um sein neues *Gesicht* zu definieren.



*Magna Mater, ich rufe Dich! Nimm mein Opfer gnädig an und vernichte meine Feinde!*

*Tullius von Stautffen, imperialer Senator*

*Ich bin der HaaaBBBBB!!!*

*Red van Schleck*



Hihihihhi!  
Hahahahaha!  
Hohohohohoo!

Mad Tom

☛ Beispiel: "Mad" Tom ist ein Maniac mit 4 verschiedenen Persönlichkeiten. Er verfügt über eine WIK von 41. Der WIK-Test an diesem Morgen ergibt eine 56. Ein zweiter Wurf mit 1W4 (1 = Grundpersönlichkeit, 2 = Techniker, 3 = Arzt, 4 = Killer) ergibt eine 3. Der Spieler hat dem Mediziner die 3 zugeordnet. Der Killer (Persönlichkeit Nr. 4), der Toms Handlungen in den letzten zwei Tagen bestimmt hat, tritt also ab und der wahnsinnige Arzt kommt zum Vorschein. "Mad" Tom wird zu Dr. Steve Lössner. Die Waffenboni, die der Killer hatte, verschwinden und die medizinischen Fertigkeiten des Arztes tauchen im Gegenzug auf.

Durch die additionalen Punkte der anderen Persönlichkeiten dürfen die Werte der alten und neuen Fertigkeiten nicht über 80 steigen. Macken und Besonderheiten zu jeder speziellen Seite einer Persönlichkeit werden vom Spieler selbst ausgearbeitet.

Angesammelte Lernpunkte für überstandene Abenteuer werden durch die Anzahl der vorhandenen Persönlichkeiten geteilt und für jeden separat verlernt.

#### Grundpersönlichkeit

Die Grundpersönlichkeit ist das wirkliche Gesicht des von Psychoschüben geheizten Maniacs. Nur wenn diese Persönlichkeit vorgelagert ist, weiß der Charakter, daß er seinen Körper mit verschiedenen anderen teilen muß. Die Ausgestaltung der Grundpersönlichkeit liegt beim Spieler (Absprache Spielleiter). Die Fertigkeitswerte ergeben sich aus der normalen Charaktererschaffung.

#### Arzt

Der Med-Tech hat von der gesamten Welt nur Verachtung für seine bahnbrechenden Forschungen geerntet. Aus Rache für diese Schmach ist er in den Untergrund gegangen und führt seine diabolischen Experimente nun unerkannt an ahnungslosen TSU-Bürgern aus. Der Arzt bekommt 170 Punkte zur Verfügung, die er frei auf medizinische und zwischenmenschliche Fertigkeiten verteilen kann. Die Fertigkeiten der Grundpersönlichkeit kann er nutzen.

#### Massenmörder

Alle haben ihn nur getreten. Seine Familie hat ihn mißachtet. Er wurde von seinen Freunden angespuckt. Doch jetzt reicht es. Es reicht. Alle wird er töten. Alle. Und grausam wird es sein. Ja, furchtbar grausam. Und blutig. Ja, sehr blutig. Keinem wird Pardon gegeben. Keinem einzigen. Der Massenmörder bekommt 170 Punkte zur Verfügung, die er auf *Sprengstoffe* und *Expertenwaffen* (Nahkampf und Fernkampf)

verteilen darf. Die Fertigkeiten der Grundpersönlichkeit kann er nutzen.

#### Killer

Es ist wichtig, stilvoll und elegant zu töten. Geld spielt nicht so eine große Rolle. Das wichtigste ist die Herausforderung eines Auftrags. Das Opfer darf nur im letzten Augenblick ahnen, daß es mit ihm zu Ende ist. Ein richtiger Profi hinterläßt auch keine Spuren. Er tötet möglichst steril, am besten aus Entfernung. Der Killer bekommt 170 Punkte zur Verfügung, die er auf Waffenfertigkeiten (außer *Plasmawaffen*) verteilen kann. Die Fertigkeiten der Grundpersönlichkeit kann er nutzen.

#### Terrorist

Er ist der letzte Überlebende seiner Organisation (Familie etc.). Es gilt, alle Todfeinde zu vernichten. Das sind sehr viele, denn die gesamte Gesellschaft hat seine Freunde auf dem Gewissen. Jeder um ihn herum ist also ein potentieller Feind, der qualvoll zu Grunde gehen muß. Der manische Terrorist bekommt 170 Punkte zur Verfügung, die er auf körperliche, technische und Waffenfertigkeiten (außer *Plasmawaffen*) verteilt. Die erlernten Fertigkeiten der Grundpersönlichkeit kann er uneingeschränkt nutzen.

#### Techniker

Er ist der beste auf dem Feld der Elektrotechnik und der Mechanik. Kein Problem ist unlösbar für ihn. Aber die Menschheit traut ihm nicht. Keiner will seine grandiosen Patente und Erfindungen kaufen. Deshalb muß er sich an der bornierten Gesellschaft rächen. Der Techniker sabotiert alles, was nicht niet- und nagelfest ist, um seinen Mitmenschen dadurch den Tod zu bringen. Der teuflische Bastler bekommt 170 Punkte zur Verfügung, um sein technisches Wissen auszugestalten. Die Fertigkeiten der Grundpersönlichkeit kann er nutzen.

#### Sektenguru

Kein Gott darf neben ihm stehen. Sein Glaube ist der wahre. Der Sektenfanatiker gehört entweder einer größeren Sekte an, oder der Spieler erschafft sich eine eigene, wirre Glaubensrichtung. In seinem maßlosen Wahn zerstört er blindlings alle religiösen Stätten und Zeichen von anderen Glaubensgemeinschaften. Auch die Irrgläubigen der anderen Seite sind nur mit Feuer und Schwert zu bekehren. Der unbarmherzige Missionar bekommt 170 Punkte zur Verfügung, um zwischenmenschliche und Waffenfertigkeiten (außer *Plasma-* und *Expertenwaffen*) ausbilden zu können. Die erlernten Fertigkeiten der Grundpersönlichkeit kann er uneingeschränkt nutzen.

Ich soll verrückt  
sein? So ein  
Quatsch.  
Ich bin voll-  
kommen gesund.

Frodo Fritsch

Niemand von  
euch Normalos  
wird die morgige  
Sonne noch  
einmal sehen.

Red van Schleck



### Wissenschaftler

Die Theorien des verkannten Genies würden die bestehende Weltordnung umstürzen. Doch man hat ihn verlacht. Er setzt nun sein ganzes Wissen für die Rache an den Zweiflern ein. Niemand wird je wieder über ihn lachen. Der Wissenschaftler bekommt 170 Punkte zur Verfügung, die er auf zwischenmenschliche und Wissensfertigkeiten frei verteilen darf. Die erlernten Fertigkeiten der Grundpersönlichkeit kann er uneingeschränkt nutzen.

### **Alter eines Maniacs**

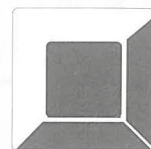
Da sich das Alter eines Abenteurers aus der Erfahrung errechnet und der Maniac generell einen niedrigen Erfahrungswert haben wird, gilt für die vorgenannte Charakterklasse eine abweichende Regel. Das Alter eines Maniacs errechnet sich ohne zusätzliche Modifikatoren aus 3W6+18. So ist gewährleistet, daß nicht lauter neugeborene Wahnsinnige herumlaufen und die Galaxis aus dem Laufstall heraus terrorisieren müssen.

**Tabelle I 1 : Sozialer Stand**

1W100	Stand
01 bis 05	Patrizier
06 bis 15	Ritter
16 bis 60	Plebejer
61 bis 00	Kleinbürger

#### **Modifikatoren:**

Gentlemen -15,  
Med-Tech/Wissenschaftler -10,  
Prospektoren/Schmuggler/Söldner +10.



**Tabelle I 4 : Einheiten der Schwarzen Garde**

Einheit	Stärke	Anführer/Adjutant
Contubernicum	8 Mann	Vexillarius
Turma	30 Fahrzeuge	Decurio/Duplicarius
Centurie	80 Mann	Centurio/Optio
Cohorte	480 Mann	Cohortentribun
I. Cohorte	800 Mann	Cohortentribun
Prätorianergarde	1.000 Mann	Präfect/Tesserarius
Legion	5.120 Mann	Legat/Legionstribun

**Tabelle I 3 : Dienstgrade der Schwarzen Garde**

	ERF ab	Stand ab	+ EH
<u>Mannschaften</u>			
Miles	73	-	0
Legionär	85	Kleinbürger	5
Cornices	96	Kleinbürger	10
<u>Unteroffiziere</u>			
Vexillarius	91	Plebejer	10
Signifer	110	Plebejer	15
Suboptio	130	Plebejer	20
Duplicarius	150	Plebejer	50
Tesserarius	200	Plebejer	100
<u>Offiziere</u>			
Optio	91	Plebejer	25
Decurio	110	Plebejer	30
Centurio	130	Ritter	60
Primuspilus	150	Ritter	75
Cohortentribun	180	Ritter	100
Präfect	200	Ritter	200
Legionstribun	250	Ritter/Senator	350
Legat	300	Patrizier/Senator	500
Procurator	350	Patrizier/Senator	1.000

Erfüllt ein Offizier nicht die Mindestanforderungen an Erfahrung, so muß er so lange als Legionär dienen, bis er den benötigten ERF-Wert erreicht hat.



Seit Menschengedenken sind der Adler und der Drache das Zeichen der Stärke.  
Im Namen des Imperators Cheng Lao Ming kehren sie auf den Standarten der Legionen zurück, aus dem Nebel der Vergangeheit.



**Tabelle I 5 : Dienstgrade der Vigilien**

	ERF ab	Stand ab	+ EH
<u>Stadtvigilien</u>			
Hilfsvigil	73	Kleinbürger	0
Stadtvigil in Ausbildung	85	Plebejer	15
Stadtvigil	100	Plebejer	30
Wachädil	130	Ritter	50
Polizeipräfect	200	Patrizier/Senator	200
<u>Zivilädilen</u>			
Hilfsädil	73	Plebejer	0
Zivilädil in Ausbildung	85	Plebejer	15
Zivilädil	100	Ritter	40
Prätor	150	Ritter	75
Polizeipräfect	200	Patrizier/Senator	200

*Nicht so müde,  
meine Herren  
Legionäre. Wir  
sind hier nicht in  
den Ferien.*

*Victor Skoff,  
Vexillarius*

## Ehrenzeichen

In den Legionen des Imperiums sind Orden oder Ehrenzeichen für einzelne Soldaten nicht üblich. Für siegreiche Schlachten wird die Standarte der jeweiligen Legion mit einem Lorbeerkranz aus vergoldetem Titanstahl verziert.

Legionäre die an einer solchen Schlacht teilgenommen haben, bekommen in der Regel eine geprägte Goldmünze. Die eine Seite zeigt den Kopf des Imperators und die andere den Ort des Kampfes und die Jahreszahl.

**Tabelle I 6 : Dienstgrade der Raumflotte des Imperiums**

	ERF ab	Stand ab	+ EH
<u>Mannschaften</u>			
Exactus	74	Plebejer	0
Präco	85	Plebejer	10
Proreta	96	Plebejer	20
Gubernator	107	Plebejer	40
Auditor Trierarchus	120	Plebejer	80
Trierarchus	150	Ritter	160
Auditor Nauarchus	160	Ritter	100
Nauarchus	200	Patrizier	350
Nauarchus Princeps	250	Patrizier	500

*Heb' Deine Füße  
gefälligst im  
Gleichschritt.  
Hier gibt es  
nur nichts-  
nutzige Miles.*

*Zeb Limes,  
Suboptio*

## Aufgabenbereiche der Raumflotten-Dienstgrade

Exactus	Schreiber
Präco	Funker
Proreta	Orter
Gubernator	Steuermann
Auditor Trierarchus	Stellvertreter des Trierarchus
Trierarchus	Kapitän
Auditor Nauarchus	Stellvertreter des Nauarchus
Nauarchus	Kapitän
Nauarchus Princeps	Kapitän

*Auf diesem Stück  
Land können Sie  
in Zukunft Ihr  
Feld bestellen,  
Cornices Troond.*

*Saulus Byblos,  
Centurio*

## Immunes

Armorum Custos	Waffenmeister
Faber	Techniker
Medicus	Schiffsarzt
Nauphylax	Lademeister
Secutor Trierarchi	Leibwächter des Trierarchus
Secutor Nauarchi	Leibwächter des Nauarchus



Verpflichtet man sich mindestens zwanzig Jahre, bekommt man nach dem Ende der Dienstzeit ein kleines Stück Land übereignet, einen gravierten Armreif ausgehändigt und eine Jahresrente von 300 EH bewilligt.



## Hitman

### Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
3 W10 + 60	4 W10 + 50
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5 W10 + 30	4 W10 + 50
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
5 W10 + 40	4 W10 + 70
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	5 W10 + 40
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 2 W10	

### Berufsfertigkeiten

#### Körper

Klettern, Schleichen,  
Taschenspielertricks, Wahrnehmung

#### Medizin

Pharmazie (maximal 40 %)

#### Technik

Computer bedienen, Gravgleiter fliegen,  
Gravrad fliegen, Sprengstoffe

#### Wissen

Jura (maximal 40 %)

#### Zwischenmenschliches

Auftreten, Beredsamkeit, Feilschen

#### Nahkampf

Expertenwaffen (Würgeschlinge), sämtliche  
anderen Fertigkeiten nach Belieben

#### Fernkampf

sämtliche Fertigkeiten nach Belieben  
(außer Expertenwaffen und Plasmawaffen)

### Durchschnittsverdienst

12 W10 EH / Monat

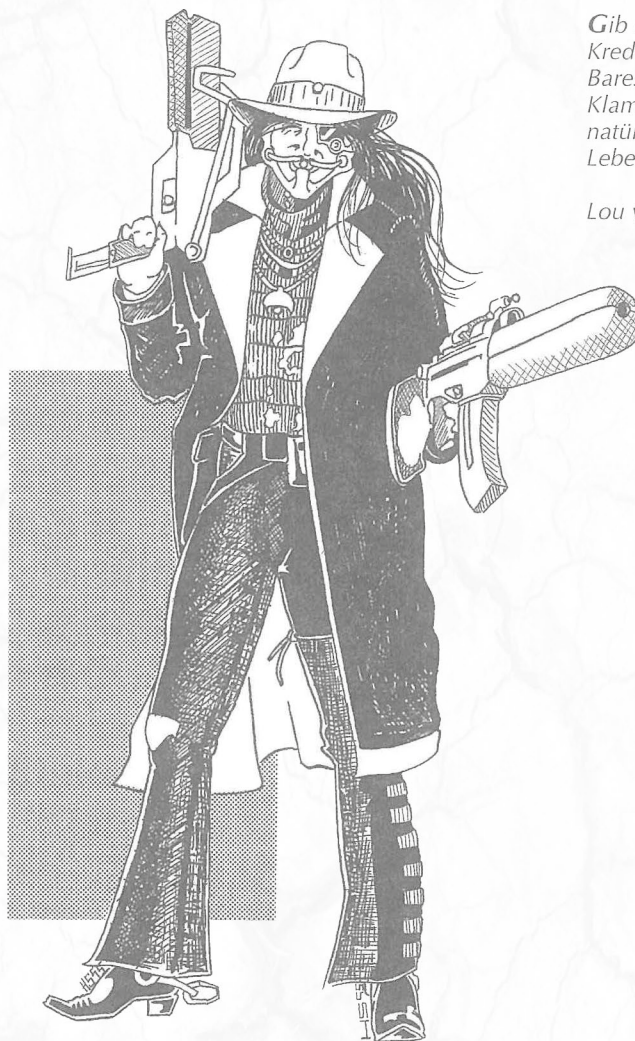
### Anfangsausrüstung

2 Fernkampfaffen nach Wahl, 2 Nah-  
kampfaffen nach Wahl, *Bollmann* Kugel-  
schutzweste, 1 W4 gestohlene Kreditkarten,  
ID-Karte

### Allgemeines

Man findet sie überall dort, wo schnelles Geld zu machen ist. Sie arbeiten für die Gangs und Syndikate als Schutzgeldeintreiber, Killer, Lude, Fahrer, Leibwächter, Dealer und in vielen anderen Funktionen. Keine Skrupel zu haben ist eine wichtige Grundvoraussetzung für diesen Job.

Nachdem der Spieler seinen Charakter ausgewürfelt hat, kann er sich für eines der beschriebenen großen Syndikate entscheiden. Natürlich ist es möglich, eine eigene kleine Organisation zu erfinden oder sich als freischaffender Mietkiller zu betätigen. Für eine



*Gib mir Deine  
Kredcards, Dein  
Bares, Deine  
Klamotten und  
natürlich Dein  
Leben.*

*Lou van Donkken*

### Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- |                   |                           |
|-------------------|---------------------------|
| 1: Adonis         | 6: Blutfehde              |
| 2: Erfahrung      | 7: Drogensucht            |
| 3: Reichtum       | 8: Geldgier               |
| 4: Verhör-Profi   | 9: Steckbrieflich gesucht |
| 5: Verwandtschaft | 10: Supercool             |

neue Verbrecherorganisation sind feste Rahmendaten wichtig, auf die sich der Spielleiter verlassen kann. Fakten wie Größe, Einfluß, Mitglieder, Loyalität, Hauptsitz, Wirkungskreis und eventuell spezielle Fachgebiete sind vor Spielbeginn festzulegen.

Der wichtigste Punkt ist die Frage der Loyalität. In kriminellen Organisationen ist eine strenge Hierarchie und ein noch härterer Ehrenkodex existent. Ein Mitglied der Gemeinschaft hat die Omertá (Gesetz des Schweigens) unbedingt einzuhalten. Wenn ein Mann gefaßt wird und vor der Polizei plaudert, ist sein Todesurteil unterschrieben. Denn Syndikate haben ein langes Gedächtnis ... Normale Verbrecherorganisationen haben nicht viele Ränge. An der Spitze steht das Familienoberhaupt oder der Pate. Er oder sie fällt in letzter Instanz wichtige Entscheidungen. Als nächste Stufe gibt es die Bereichsältesten, sie haben einen bestimmten Geschäftsbereich zu dirigieren. Über der Stufe des einfachen Gangsters ist nur noch ein sogenannter Scharführer. Die einzelnen Ränge sind nur über diverse Mittelsmänner in Kontakt. So kann kein Zeuge alle identifizieren.



## Imperialer Vigil

### Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
4 W10 + 40	5 W10 + 30
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5 W10 + 30	4 W10 + 40
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
6 W10 + 30	3 W10 + 70
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	4 W10 + 50
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 3 W10	

### Berufsfertigkeiten

#### Körper

Wahrnehmung

#### Medizin

Erste Hilfe

#### Technik

Computer bedienen,

Waffentechnik (max. 30 %)

#### Wissen

Jura

#### Nahkampf

Faust, Kurzschwerter (Gladius), Ringkampf, Tritt, Schlagwaffen (Keule)

#### Fernkampf

Faustfeuerwaffen (Energiepistole)

### Durchschnittsverdienst

2W4+4 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

### Anfangsausrüstung

**Stadtvigilien:** Lawcomp, Pin, *Bollmann*

Kampfkombi, *Walter "Meteor"*, *Ramirez*

Schockstab, Gladius, 10 % Chance Blutbeutler

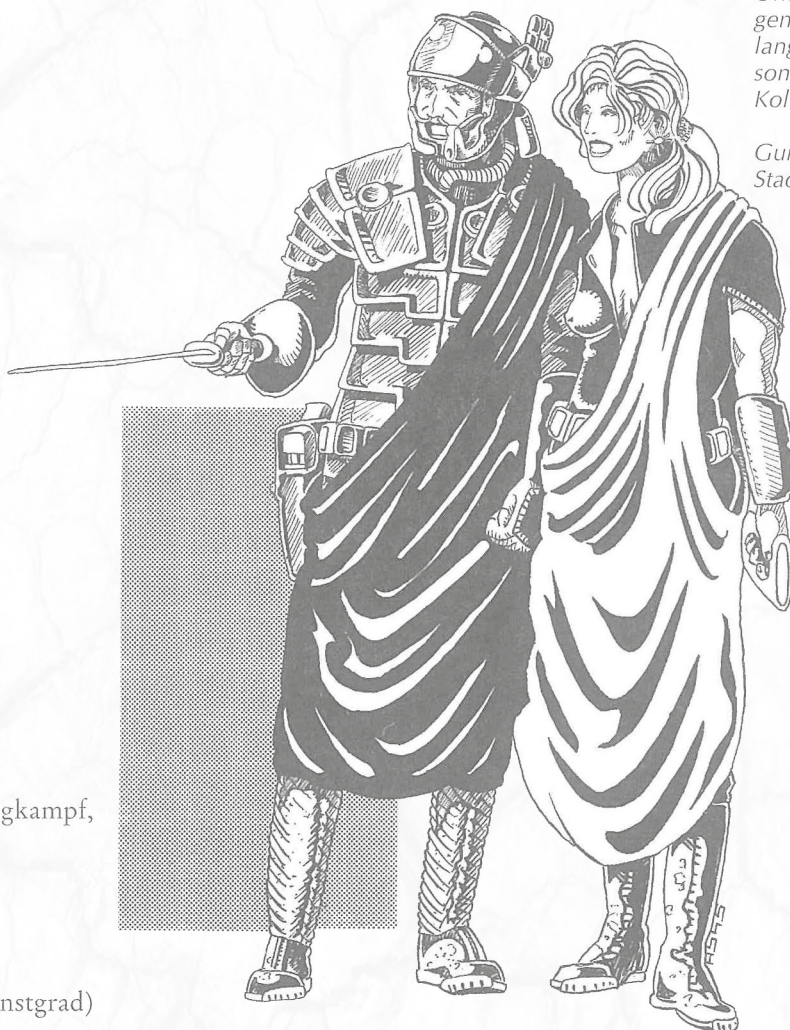
**Zivilädilen:** Notebook-PC, abhörsicherer Pin, Spurensicherungsset, *Walter "Meteor"*

### Allgemeines

Die Polizeieinheiten des Imperiums unterteilen sich in zwei Kategorien – die Stadtvigilien und die Zivilädile. Stadtvigilien sind mit Streifenpolizisten vergleichbar. Sie patrouillieren in Gruppen von zwei bis sechs Personen durch die Straßen der Städte des Imperiums. Der Respekt der Bevölkerung ist ihnen gewiß. Keiner legt sich offen mit den als brutal geltenden Ordnungshütern an. Beamte mit besonderer Eignung erhalten einen abgerichteten Blutbeutler (siehe Kapitel 2, *Das Ming-Imperium*). Zivilädile sind das imperiale Gegenstück zu terranischen Kriminalbeamten. Sie werden eingesetzt, um Morde und andere Gewaltverbrechen aufzuklären, die den imperialen Frieden stören. Zwischen Stadtvigilien und

Dann zeigen Sie mir doch mal Ihre Fahrzeugpapiere. Und bitte bewegen Sie sich langsam, denn sonst wird mein Kollege nervös.

Gunnar Strömwall,  
Stadtvigil



### Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- |                      |               |
|----------------------|---------------|
| 1: Muskulös          | 6: Korrupt    |
| 2: Scharfblick       | 7: Polytheist |
| 3: Sozialer Aufstieg | 8: Sadist     |
| 4: Spürnase          | 9: Sheriff    |
| 5: Verhör-Profi      | 10: Trinker   |

Zivilädilen herrscht ein gewisses Konkurrenzdenken, die harten Straßenjungs schauen arrogant auf die *Sesselfurzer* herab, während sich die meisten Zivilädilen sicher sind, es bei den Stadtvigilien mit geistig unterbelichteten Schlägern zu tun zu haben. Ein Spieler, der einen imperialen Vigil verkörpern möchte, entscheidet vor dem Auswürfeln, ob er einen Stadtvigil oder einen Zivilädil darstellt. Die gemeinsamen Berufsfertigkeiten sind beiden Unterklassen gleichermaßen zugänglich, die Blocks der jeweils anderen Klasse dürfen weder mit Berufs-, noch mit freien Lernpunkten erworben werden.

#### Stadtvigilienblock

##### Körper

Horchen, Nahkampf (max. 40 %),

Orientierung, Schleichen

##### Technik

Gravgleiter fliegen, Gravrad fliegen

##### Wissen

Zoologie (Schwerpunkt Blutbeutler)

##### Zwischenmenschliches

Beredsamkeit, Diskussion, Feilschen

#### Zivilädilenblock

##### Körper

Taschenspielertricks

##### Technik

Elektrotechnik, Mechanik

##### Wissen

Anthropologie, Chemie,

Spurenlesen

##### Zwischenmenschliches

Psychologie



## Informationsblatt Charakterklasse :

### Maniac

#### Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
4 W10 + 40	3 W10 + 50
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
4 W10 + 20	4 W10 + 50
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
5 W10 + 30	4 W10 + 30
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	2 W10 + 75
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 15 + 4 W10	

#### Berufsfertigkeiten

Die Charakterklasse Maniac verfügt über keine festgelegte Berufsausbildung. Die ermittelten Berufs-Lernpunkte und freien Lernpunkte werden addiert und können vom Spieler nach Neigung frei verteilt werden. Keine der Fertigkeiten darf über einen Anfangswert von 80 kommen. Dabei ist zu beachten, daß Fertigkeiten mit einem Stern (\*) nicht erlernt werden dürfen. Dazu zählen Auftreten, Ausweichen, Medicompanalyse, Nahkampf, Waffentechnik, Expertenwaffen und Plasmawaffen.

#### Durchschnittsverdienst

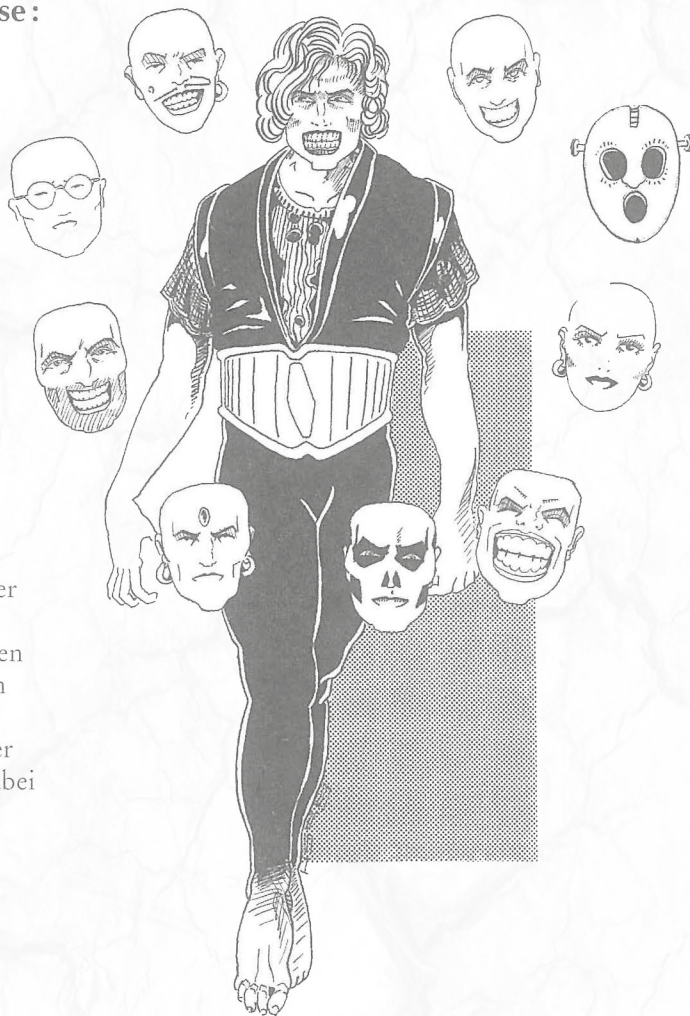
Summe nach Absprache mit dem Spielleiter

#### Anfangsausrüstung

Ausrüstung je nach Absprache mit dem Spielleiter und Wahl der Fertigkeiten

#### Allgemeines

In der Terranischen Staatenunion und auf den unabhängigen Kolonien ist das Leben im Jahr 2245 nicht gerade einfach. Die Menschen reagieren auf diese Umstände ganz verschieden. Einige beißen sich durch, andere arrangieren sich mit Kompromissen oder laufen verlorenen Ideologien nach und wieder andere werden wahnsinnig. Von diesen sonderbar anmutenden oder verwirrten Personen gibt es viele, die sich in sich zurückziehen und keine Gefahr für die Allgemeinheit darstellen. Andere wiederum tragen ihre Psychosen mit Nachdruck nach außen und können dabei auch Leib und Leben von unbescholtenen TSU-Bürgern in Gefahr bringen. Eine der gefährlichsten Formen des Wahnsinns birgt der sogenannte *Maniac* in sich. Maniacs sind hochgradig schizopren und tragen normalerweise mehrere Seelen in ihrer Brust. An jedem Morgen wird für diese



*Du wolltest nicht hören, was? Ich habe Dir gesagt, wenn Du nicht stillbleibst bist Du totes Fleisch, mein Lieber. Ich glaube es ist Zeit für etwas Gulasch à la Jonny. Denn warte, warte nur ein Weilchen, dann kommt der schwarze Mann auch zu Dir und mit seinem Hackebeilchen macht er Metzelsupp aus Dir. Har, har ...*

*John "Butcher" Collins*

#### Formen der multiplen Persönlichkeitsstörung

Die genauen Beschreibungen der verschiedenen Persönlichkeiten findet man ab Seite 135. Der Spieler würfelt mit 1 W4 +1 die Anzahl seiner Persönlichkeiten aus. Die aufgezählten Formen können nach

Neigung oder per Würfelentscheid ausgesucht werden:

Arzt, Massenmörder, Killer, Terrorist, Techniker, Sektenguru, Wissenschaftler

Menschen auf ihre WIK gewürfelt. Gelingt die Probe, verändert sich der Bewußtseinszustand nicht und die Persönlichkeit, die momentan die Oberhand hat, ist auch weiterhin existent. Mißlingt die Probe allerdings, so tritt eine der anderen Existenzen nach vorne und beherrscht die bedauernswerte Kreatur, bis ein erneuter Persönlichkeitswechsel eintritt. Dieses Phänomen wiederholt sich, bis der Charakter stirbt. Ein Heilmittel ist bis jetzt noch nicht entdeckt worden. Jede der verschiedenen Persönlichkeiten hat einen anderen Namen und andere Neigungen und Spezialgebiete. Die Grundpersönlichkeit des Abenteurers bildet die Grundlage, derer sich die anderen Persönlichkeiten bedienen. Das heißt, der ausgewürfelte Charakter mit allen Fertigkeiten ist weiterhin spielbar, nur hat jetzt eine andere *Person* die Befehlsgewalt über diesen Körper. Jede Persönlichkeit bringt verschiedene Boni mit, die einfach auf die schon existierenden Werte aufaddiert werden. Wechselt das Gesicht, verschwinden die alten Boni und werden durch die speziellen Fertigkeiten der aktuellen Persönlichkeit ersetzt. Die unterschiedlichen Persönlichkeiten können nicht miteinander kommunizieren und haben auch kein gemeinsames Gedächtnis. Die Grundpersönlichkeit ist sich aber bewußt (wenn sie agieren kann), daß sie schizopren ist.



## Schwarze Garde

### Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
4 W10 + 50	4 W10 + 50
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5 W10 + 30	4 W10 + 50
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
5 W10 + 30	3 W10 + 70
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	6 W10 + 30
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 3 W10	

### Berufsfertigkeiten

#### Körper

Nahkampf (maximal 40 %), Werfen

#### Medizin

Erste Hilfe

#### Technik

Computer bedienen (OFZ und UFZ), Waffentechnik (max. 40 %)

#### Wissen

Ernährungslehre, Survival

#### Nahkampf

Faust, Kurzschwerter (Gladius), Messer (Messer, OFZ auch Vibromesser), Tritt

#### Fernkampf

Automatische Gewehre (Maschinenpistole), Gewehre (Energiekarabiner), Granatwerfer, Faustfeuerwaffen (Energiepistole, nur OFZ und UFZ)

### Durchschnittsverdienst

4 EH / Monat (+ Bonus, siehe Dienstgrad)

### Anfangsausrüstung

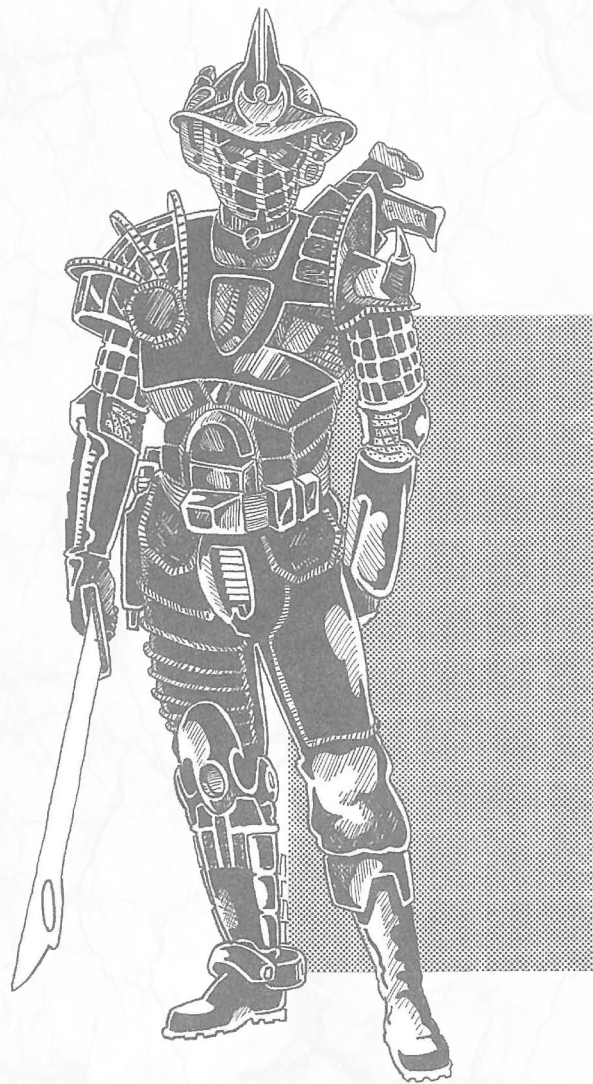
Legionsrüstung, *Mauser* EK 2b oder *Sigurd* MP II "Scorpion" (je nach Einsatz), Bajonett, 2 Sprenggranaten, 2 Blindgranaten, Gladius, Klappspaten, 10 Teleskopstangen zum Schanzen (Leichtmetall), Zeltbahn, Kochgeschirr, Feldflasche, Schlafsack, Iso-Matte, Nahrung für eine Woche, Survival-Pack, Signalarakete, 1 W4 Med-Pflaster

**Zusätzlich für OFZ und UFZ:** Notebook-PC, *Walter* "Meteor"

**Zusätzlich für OFZ:** *Heckler & Koch* "Sargnagel"

### Allgemeines

Ein Soldat der Schwarzen Garde hat in seiner Ausbildung die Möglichkeit, verschiedene Spezialisierungen zu erlernen. Der Spieler kann sich für einen der nebenstehenden Lernblöcke entscheiden. Diese Fertigkeiten sind nur mit Berufs-Lernpunkten zu ergattern.



*In unserer  
Armee werden  
wahre Helden  
geschmiedet.*

*Präfect  
Marius Cologne*

### Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- |                      |                  |
|----------------------|------------------|
| 1: Beförderung       | 6: Drogensucht   |
| 2: Erfahrung         | 7: Geldgier      |
| 3: Meisterfechter    | 8: Killer        |
| 4: Scharfschütze     | 9: Narbengesicht |
| 5: Sozialer Aufstieg | 10: Polytheist   |

#### Scoutblock

##### Körper

Horchen, Klettern, Orientierung, Schleichen, Wahrnehmung

##### Wissen

Botanik, Spurenlesen, Zoologie

#### Pionierblock

##### Körper

Klettern, Schwimmen

##### Technik

Mechanik, Sprengstoffe

##### Wissen

Geologie, Physik

#### Technikerblock

##### Technik

Computer bedienen, Elektrotechnik, Mechanik, Plasmatechnik, Robotechnik

##### Wissen

Chemie, Physik

#### Sanitätsblock

##### Medizin

Alle (Medicompanalyse max. 50 %)

##### Wissen

Anthropologie

##### Zwischenmenschliches

Psychologie

#### Fahrerblock

##### Technik

Gravgleiter fliegen, Gravrad fliegen, Kleinraumer fliegen, Mechanik, PTF fahren

#### Artillerieblock

##### Technik

Kanonier

##### Fernkampf

Flammenwerfer, Maschinengewehr, Raketenwerfer, Schrotwaffen



## Spieler

### Basiseigenschaften

#### STK

5W10 + 15

#### WIK

5W10 + 40

#### AUS

5W10 + 50

#### GEW

8W10 + 40

#### Glück

(WIK : 2) + 20 + 4W10

#### GES

3W10 + 50

#### KON

3W10 + 40

#### ERF

4W10 + 60

#### INT

4W10 + 50

### Berufsfertigkeiten

#### Körper

Ausweichen, Tarnung,  
Taschenspielertricks, Wahrnehmung

#### Technik

Computer bedienen, Elektrotechnik,  
Mechanik

#### Wissen

Geschichte, Jura

#### Zwischenmenschliches

Auftreten, Beredsamkeit,  
Diskussion, Feilschen, Psychologie

#### Nahkampf

Messer

#### Fernkampf

Faustfeuerwaffen

### Durchschnittsverdienst

11W10 EH / Monat

(siehe Allgemeines)

### Anfangsausrüstung

Faustfeuerwaffe nach Wahl, elegante Abendkleidung, 6 Laesum-Würfel, Laptop, Werkzeug für kleine elektronische Geräte, 2 Kreditkarten, ID-Karte

### Allgemeines

Die unabhängigen Kolonien sind für einen professionellen Spieler seit dem Ende der Konzernkriege die zweite Heimat geworden. Nur dort kann man noch nach Herzenslust Geldbeträge in jeder Höhe aufs Spiel setzen. Die Casinoschiffe, die bei den TSU-Systemen festgemacht haben, sind nicht so interessant, da der Sicherheitsdienst die einzelnen Gäste schnell kennenlernt. In den unzähligen Spielhöhlen und Casinos der unabhängigen Planeten kann ein *geschickter* Spieler längere Zeit unentdeckt sein Unwesen treiben. Profi-Zocker sind Menschen, die es nicht lange an einem Ort hält. Sie nützen die Größe der Galaxis, um ständig in Bewegung zu bleiben.



*Okay Bankhalter, laß die Würfel rollen. Ich glaube, ich habe heute eine verteuelt zähe Glückssträhne!*

*Pit the Shark*

### Spezielle Eigenschaften (1W10)

1: Fingerfertigkeit

2: Glückspilz

3: Kombinationsgabe

4: Scharfblick

5: Super-Hacker

6: Drogensucht

7: Gejagt

8: Hasardeur

9: Schwächling

10: Spieler

Sie sind mit allen Wassern gewaschene Betrüger und Falschspieler. Spieler können einen ahnungslosen Touristen in minutenschnelle am Spieltisch ausplündern und Spielautomaten in kurzer Zeit so manipulieren, daß diese viele Energie-Handelseinheiten zu ihrem Wohl ausspucken. Einem professionellen Glücksspieler sind alle Spiele geläufig, die in einem Casino angeboten werden, außerdem kann er einschätzen, ob man bei einem Spiel betrügen kann. Diese Berufsgruppe hat sich wohl oder übel auch auf Überwachungssysteme spezialisieren müssen, da in allen gehobenen Spielbanken ausgeklügelte Systeme über eine faire Spielweise wachen. Möchte ein gewissenloser Spieler seinem Glück etwas auf die Sprünge helfen, muß er im Vorfeld – in großen Casinos – seine Fertigkeit *Elektrotechnik* spielen lassen.

**Wichtig:** Da Fortuna eine sehr launische Göttin ist und man auch nicht immer betrügen kann, wird der monatliche Durchschnittsverdienst während des Spiels für jeden Monat einzeln erwürfelt. Für die Charaktererschaffung wird die Summe einmalig ermittelt.



## Register

Alpha Fornacis 89-92

Barrakuda 53, 57-58

Bella Italia 92

Beta Pictoris 98-107

Botschaften 56, 63, 69, 90, 96

Bretagne 107-109

Bullshit 124

Bund der unabhängigen Planeten 69, 86-87

Cash-Flow-Company 118

Devil Dust 124

Devil's Bathroom 65-67

Dogma 109

Drogen 123-126

Einarmiger Bandit 113

Epsilon Ceti 64-67

Erntedank (Randstation) 110

Florenz (Randstation) 92

Freehaven (Randstation) 12, 58-59

Fritz, der Furchtbare 119

Galaxi-Craps 115

Gamma Doradus 93-98

Gehenna 67

Genkartei, Terranische 128

Gladiatorenspiele 44-46

Glücksspiel 111-117

GmbH 119

Gottesland 109-110

Gravitation 87-88

Guardian (Randstation) 67

Gulag 125

Hanse 43, 73, 101, 102-105

Hardboiled Crack 124

Hell City 13-16, 36, 65

Hell's Kitchen 64-65

Hetzers Haufen 120

Himmlicher Friede 56

Hitman (Charakterklasse) 139

ID-Karten 129-134

Imperial Vigil (Charakterklasse) 140

Imperium 39-84

Justiz 34, 47-48, 71, 85-86, 126-128

Knochenbrecher (1000er Boost) 112

Kweijang 62-63

Legionärsrüstung 75

Liberté 109-110

Loch 101-102

Lotsen 99

Lucifer's Realm 67

Maniac (Charakterklasse) 141

Milano 92

Ming, Cheng Lao 37, 40, 76, 118

Multiple Persönlichkeitsstörung 135-137

Nabucco 97

Napoli 89-90

Neu Amsterdam 97

Neu-Ostia 63

NSC-Daten (Modul) 30-34

Nugget 94, 96-97

Packdeth 104-105

Palermo 90

Pasta Inc. 121

Persönliche Hintergründe (Modul) 28-30

Pflanzen/Tiere 54-55, 58, 60-62, 91-92, 95, 102-106, 109

Piemont 89, 90-92

Pitstop (Randstation) 97-98

Planetengarde 77, 86-87

Polkow, Harry Vladimir 120

Rand 11

Ranger VII 11

Raumsektorkarte Imperium 37

Religion 46, 71-73

Riff 101, 105-106

Rockfall 101

Roma Nova 55-56

Rüstung Schwarze Garde 75

Santa Anna 105

Schwarze Garde 49-53, 79, 142

Sentinel (Randstation) 63-64

Sklaverei 46, 80

Spezielle Eigenschaften 135

Spieler (Charakterklasse) 143

Steroid 124

Struktur des Imperiums 78

Syndikate 48-49, 82, 117-126

Syn-Tec-Kokain 124

### Tabellen

- Ereignistabelle Hell City 16

- Flottenstärke Imperium 53

- Großkapitäne der Hanse 102

- I 1: Sozialer Stand 41, 137

- I 2: Schuld und Sühne 47, 71

- I 3: Dienstgrade Schwarze Garde 137

- I 4: Einheiten Schwarze Garde 138

- I 5: Dienstgrade Vigilien 138

- I 6: Dienstgrade Raumflotte 78, 138

- I 7: Schiffsführung 53

Tau, Eridani 53-59

Tau, Eridani 59-64

Thai-Pan 53-57

Thai-Pan City 55

Thai-Pan Roulette 114-115

Tiefurt 94-96

Tiefurt-City 95-96

Tiere/Pflanzen 54-55, 58, 60-62, 91-92, 95, 102-106, 109

Tigris 59-63

Tobago (Randstation) 106-107

Treiberstaub 124

Zeppelin-Bruderschaft 121

Zeta<sub>2</sub> Reticuli 107-110

*Ich bin sooo glücklich.*

*Gunnie Sunil*

*Ende gut, alles gut.*

*Jessup Woltz*

*Gotcha!  
Das wärs dann wohl.*

*Kunibert Doggen*

