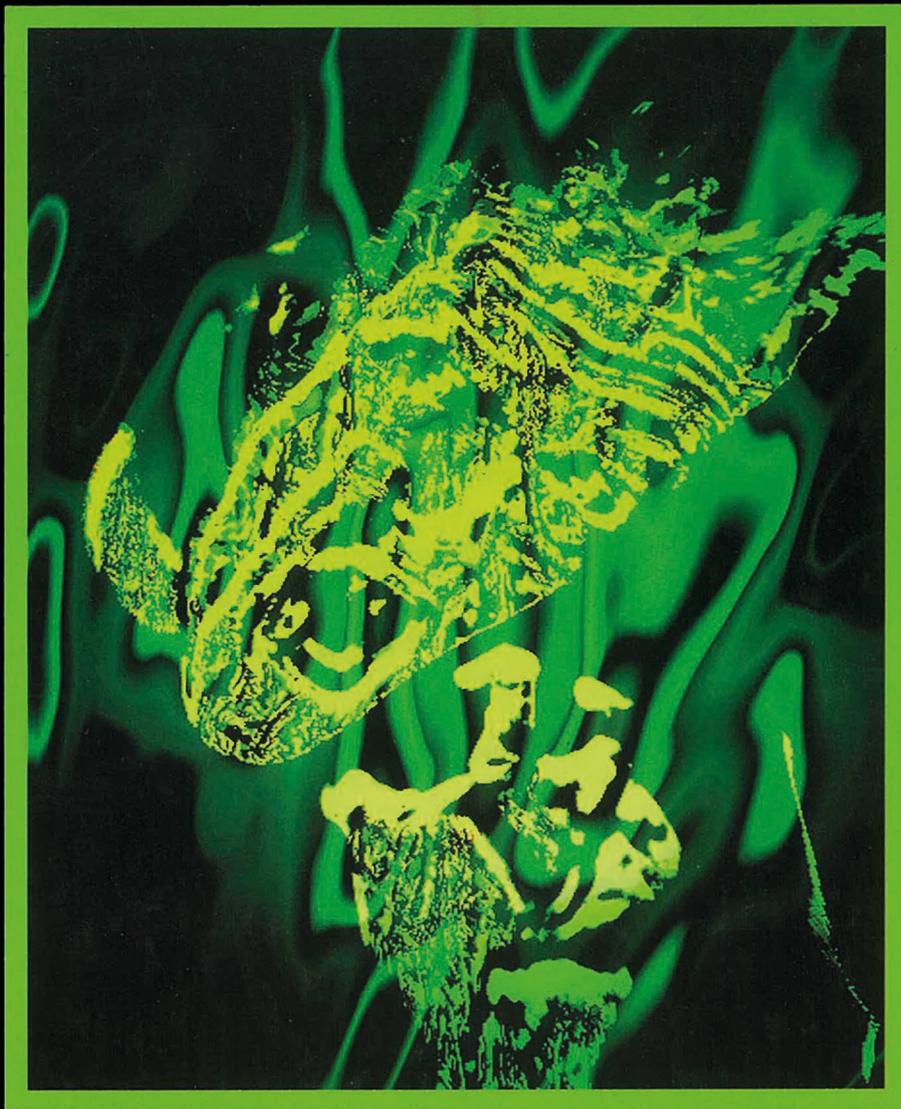


SPACE GOTHIC®

Nachtstrom



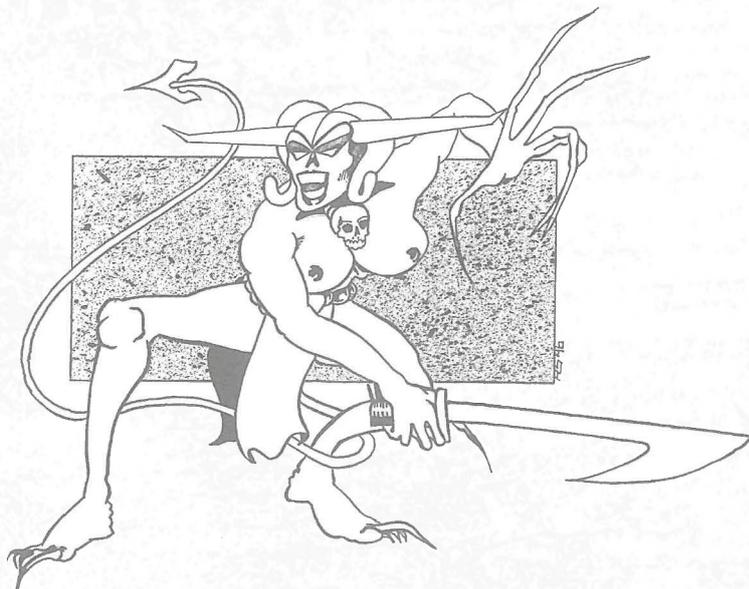
Der vorliegende Band ist allen Teilnehmern der **Space Gothic®**-Spielrunde auf dem "Nacht"-Con 1995 in Ahrensburg gewidmet (wobei besonders die Verdienste des "Kleinbürgers" Oda hervorgehoben werden sollen). Durch Euer stimmungsvolles Spielen habt Ihr enorm zum Wachstum von "Der Stolz des Imperiums" beigetragen. Sie kamen, sie sahen, und sie traten ihnen in den Arsch!

Mein ganz besonderer Dank geht jedoch an die **Space Gothic®**-Spielrunde "Wir treffen uns unregelmäßig alle vier Wochen" (ebenfalls Ahrensburg). So erlauben wir uns, die Halle der Helden um folgende Recken zu erweitern:

Holger "*ICH habe das Kommando*" Bohlmann,
Björn "*Abschneiden*" Stephan,
Christian "*3 Kilo Gummibärchen . . . Bitte!*" Fleischer,
Frank "*Meine Susie ist die Beste*" Ostermann,
Peer "*Äh... Sir???*" Kröger,
Peter J. "*Hey, der war meiner!!!*" Cornand,
Timo H. "*AUA... Leichen!!!*" Maaßmann,
Jan H. "*Ich ess´ mein Brot nur roh*" Timm.

Ich sehe schon, Ahrensburgi contendunt, ut ipsis summa imperii tradatur.

Gerhard Winkler



SPACE[®] GOTHIC

Nachtstrom



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

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

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)
- In Hoc Signo Vincas - Quellenband (ISBN 3-929754-16-9)

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.

© 1996 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild : Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen : Hans Schneider, Frankfurt; Hans-Jörg Brehm, Raunheim; Nils H. Hamm, Ratingen

Autoren : Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

Redaktion : Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

Herstellung : Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung : Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck : MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb : Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Fantastische Spiele GbR
Gerhard Winkler, Michael Greiss

Wiesbaden, 3

ISBN 3-929754-23-1

VERALTE

3-929754-23-1

3-929754-23-1



Inhalt:

1.  **Nachtstrom**
Seite 7
2.  **Nova Scotia**
Seite 51
3.  **Der Stolz
des Imperiums**
Seite 57
4.  **Das
Schattenreich**
Seite 87
5.  **Anhang**
Seite 97

Sindrah liebt es, von einer menschlichen Frau Besitz zu ergreifen und unter den Sterblichen zu wandeln. Sie ist immer dort zu finden, wo Laster und Sünde zu höchster Blüte gediehen sind. Aufreizend umgarnet sie mächtige Generäle, einflußreiche Politiker oder gefallene Geistliche und zieht sie in ihren Bann, um sie grausam abzuschlachten, sobald sie ihrer überdrüssig geworden ist. Glücklicherweise hatte sie bisher noch keine besonderen Eroberungsgelüste hinsichtlich unserer Welt, es genügt ihr, Individuen ins Verderben zu reißen. Denn wenn Sie erwacht und ihr Augenmerk auf einen unbedarften Sterblichen richtet, so ist es um ihn geschehen. Die Hölle ist dagegen noch ein Spielplatz der Glückseligen. Friede seiner Asche . . .



Zentralarchiv der Kulturschaffenden der Terranischen Staatenunion



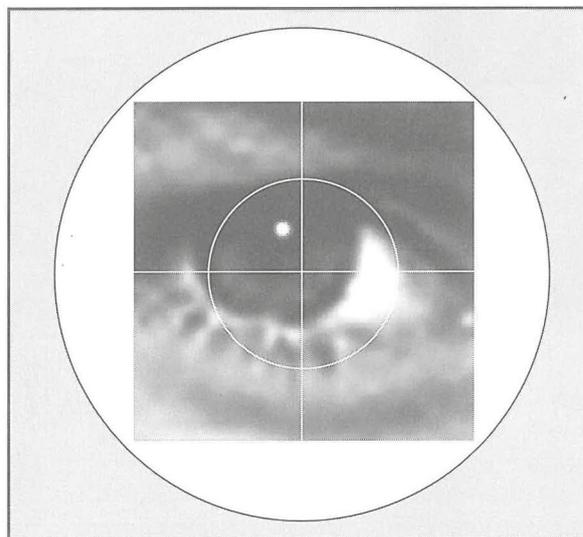
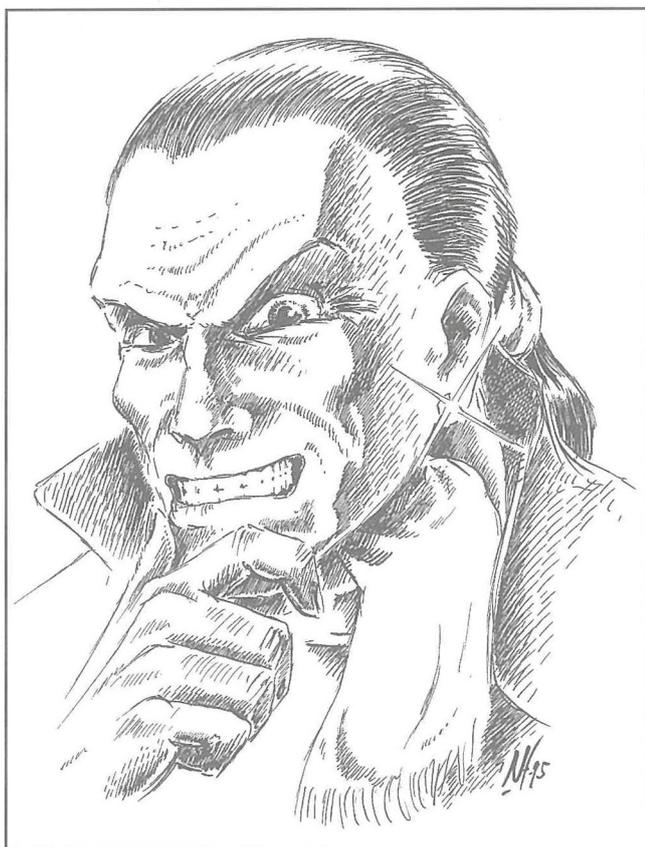
Nummer: 8762-60201261DOW7619-964F5762



Bryce MacDowell (* 27.04.2223 Edinburg, Nova Scotia)

MacDowell gilt als einer der genialsten Holo-Künstler unserer Zeit. Nach Erlangen der Hochschulreife studierte er an der Akademie der Künste in der Stadtmetropole Konstantinopel auf Terra. Dort machte der Künstler durch Verwicklung in mehrere Drogenskandale erstmals von sich reden. Wegen seiner kritischen Einstellung gegenüber der Kirche und den unübersehbaren Anzüglichkeiten in vielen seiner Kunstwerke wurde ihm auf dem letzten Vatikanischen Konzil wegen Beleidigung des allkatholischen Glaubens der Kirchenbann angedroht.

Berühmteste Werke: "Entjungferung der heiligen Anna", Öl auf Leinwand (ca. 7.600,- EH); "Tod des Drachen", Holoskulptur (ca. 2.300,- EH); "Vampyre", Holoskulptur (ca. 1.700,- EH).



Retinascan Bryce MacDowell



Gencode Bryce MacDowell



NACHTSTROM

SPACE
GOTHIC

von
Gerhard
Winkler



Fantastische
Spiele GmbH



I. Prolog

Neil MacClure gähnte herzlich, bevor er sich aus seinem bequemen Sessel erhob. "Verfluchte Traditionen", dachte der Nachtwächter. Als ob es nicht gereicht hätte, das neue Kraftwerk im Duncan River durch die automatischen Wachanlagen zu sichern. Außerdem, wer glaubte schon an Terroranschläge. Nicht hier, auf Nova Scotia. Fehler.

Nachlässig drehte er eine Runde durch den Eingangskomplex und kontrollierte die Computerschlösser am Eingang. Die Wände waren hier bereits für die bevorstehenden Feierlichkeiten geschmückt. Sogar Lars Reuter, der Außenminister der TSU, würde erscheinen. Welche Ehre. Neil begab sich zum Reaktorkomplex, als er einen seltsamen Geruch wahrnahm. Er dachte, die Putzkolonne habe irgendein scharfes Putzmittel stengelassen und näherte sich ohne weitere Vorsichtsmaßnahmen der Quelle des beißenden Gestanks.

Mächtiger Fehler.

Als er schließlich sein Ziel erreichte, riß er ungläubig die Augen auf. Ein seltsames Leuchten pulsierte an einer Stelle der Wand zum Reaktorraum. In der Annahme, es handle sich hierbei um ein Bestandteil der die Eröffnungsfeier begleitenden Kunstausstellung, näherte er sich dem Leuchten und betrachtete es fasziniert. In allen Farben des Regenbogens schillerte der ca. 80 cm durchmessende Fleck. Er streckte seine Hand aus, um ihn zu berühren.

Letzter Fehler.

Plötzlich verspürte er einen stechenden Schmerz im Arm. Unvermittelt wurde der zappelnde, hysterisch kreischende Nachtwächter von der Wand aufgesaugt. Ein gräßlicher Schrei, und jede Erinnerung an Neil MacClure war getilgt.

II. Einleitung

Viel zu oft schon hat der Mensch mit Kräften gespielt, die mächtiger sind, als er es sich vorstellen kann. Im naiven Glauben, die Technik zu beherrschen, übersieht er gerne, daß es eigentlich die Technik ist, die ihn beherrscht. Erst wenn das Vertraute beginnt, sich in grauenhafter Weise zu verändern und ein ungeahntes Eigenleben zu entwickeln, zeigen sich Zweifel. Dann ist es meist zu spät.

Das vorliegende Abenteuer handelt von den mysteriösen Vorfällen um die Eröffnung eines neuen Antimaterie-Testkraftwerks in der Nähe von Edinburgh, der Hauptstadt von Nova Scotia. Unvermittelt sehen sich die Abenteurer in einen Strudel unglaublicher Geschehnisse gezogen. Am Ende lauert etwas schlimmeres als der Tod: Ewige Qual als unsterblich Gefangener zwischen zwei Dimensionen.

Der Spielleiter hat hier eine schwierige Aufgabe. Er muß eine unwirkliche Atmosphäre vermitteln. Einmal ins Rollen gekommen, entfernen sich die Ereignisse von der Realität. Alles, was passiert, sollte die Charaktere im Unklaren lassen, ob sie träumen oder die unfassbaren Geschehnisse tatsächlich erleben. An Personen, mit denen sie gestern noch geredet haben, kann sich heute niemand mehr erinnern. Ganze Straßenzüge und Gebäudekomplexe verändern sich innerhalb weniger Sekunden. Ein zähflüssiger Strom des Vergessens zieht seine Bahnen und walzt die Mauern der Wirklichkeit nieder.

Der große Plan

Achmed Schulz, ein terranischer Architekt und Großindustrieller, fühlte sich schon in seiner Jugend zum Mystischen und Unbekannten hingezogen. Mit sechzehn Jahren trat er einer Geheimloge, der *Bruderschaft des Pan*, bei, die sich mit Magie und Geheimwissen beschäftigte. Der junge Mann stieg rasch in den Reihen der Bruderschaft auf und vertiefte seine Studien der Geschichte okkulten Wissens.

Im Alter von achtzehn Jahren lernte er über einen Logenbruder den *Kult der Großen Mutter* kennen. Im Gegensatz zur eher positiven Bruderschaft ging es den Kultisten um die Praktizierung düsterer Riten aus der Frühgeschichte der Menschheit und die Verehrung des Bösen in Gestalt ihrer blasphemischen Fruchtbarkeitsgöttin.

Zwei Jahre später wurde Achmed zum Priester geweiht und brachte sein erstes Menschenopfer dar. Er lernte die wilde Lust kennen, die ihm das rituelle Abschlachten unschuldiger Menschen bereitete. Schließlich, im Alter von fünfundzwanzig Jahren, kam er in Kontakt mit den Schatten.

In einer verfluchten Burgruine mitten im Schwarzwald hatten er und einige seiner Brüder und Schwestern die Fragmente der Aufzeichnungen des wahnsinnigen Mönchs *Werner von Anselm* entdeckt, in denen Riten beschrieben wurden, mit denen es einem Menschen möglich sein sollte, körperlich in eine Dimension des Schreckens zu reisen. Die größtenwahnsinnigen Kultisten beschworen tatsächlich einen Schatten herauf, und es gelang ihnen, diesen unter peinlicher Befolgung aller Vorsichtsmaßnahmen in den Körper eines Opfers zu bannen und zu befragen. Das fremde Wesen gewährte ihnen Einblick in die Mysterien des Schattenreiches und eröffnete dem Kult ungeahnte Möglichkeiten. Nach mehreren Jahren des Studiums konnte Achmed schließlich Kontakt zu einem der finsternen Lords der fremden Dimension aufnehmen, der ihm im unglaublichen Maße versprach, wenn er nur einer Invasion der Schatten in unsere Dimension den Weg ebnet würde.

*Das ist die
Chance unseres
Lebens.
Glaubt mir.*

*Herb Wolter,
Scout*

*Ftang, ftang,
iäh, iäh.*

Achmed Schulz

*Die große Mutter
wird kommen. An
ihrer Seite fluten
tausende willen-
loser Sklaven
heran. Uns kann
der Sieg nicht
mehr genommen
werden.*

Achmed Schulz

Und Achmed lernte weiter. Er erhielt tiefen Einblick in die Gesetze des Gegenuniversums und erkannte die Bedeutung der Sternkonstellationen für die Reise zwischen den Welten. Schließlich erhielt der Architekt durch Zufall den Auftrag für die Konstruktion eines neuen Kraftwerks auf Nova Scotia. Jubel stieg in ihm hoch, als er erkannte, daß Ort und Zeit dafür geeignet waren, ein Tor zu den Schatten zu öffnen . . .

III. Das Abenteuer

1. Vorbereitung

Je nach Hintergrund der Abenteurer gibt es verschiedene Möglichkeiten, sie in das Abenteuer zu integrieren. Am einfachsten ist es für eine Gruppe freier Ermittler, die schlicht und ergreifend von der Betreibergesellschaft engagiert wird, um die ausgestellten Kunstwerke zu bewachen. Sollte die Gruppe von außerhalb kommen, muß der Spielleiter den Auftrag früh genug erteilen, damit die Abenteurer vor Beginn der Ausstellung mindestens drei Tage Zeit haben, um die Örtlichkeiten kennenzulernen und eigene Sicherheitsvorbereitungen zu treffen.

Besteht die Gruppe aus PTI-Angestellten oder SEK, so wird sie von ihren Vorgesetzten zur Bewachung der Kunstaussstellung abkommandiert. Auch in diesem Fall erfolgt der Marschbefehl rechtzeitig, so daß drei Tage Zeit für die Vorbereitungen bleiben.

Eine Kreuzrittergruppe wird bereits mehrere Wochen vor Beginn der Eröffnungsfeier zur Wachmannschaft des Raumhafens von Edinburgh abkommandiert und am 29.01.2246 mit der Bewachung der Kunstwerke beauftragt.

Auch eine kriminelle Gruppe kann das Abenteuer ohne Probleme spielen. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten: Öko-Terroristen oder Re-

bellen, die einen Cheftechniker in ihre Gewalt bringen wollen, um die Stilllegung des Kraftwerks zu erzwingen, Entführer, die einen Prominenten in ihre Gewalt bringen und Lösegeld erpressen wollen oder, was das Naheliegendste wäre, Kunstdiebe, welche die Ausstellung um einige Meisterstücke erleichtern möchten.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, daß es sich bei den Charakteren um freie Ermittler handelt. In anderen Fällen muß der Spielleiter die Abenteuerbeschreibungen gegebenenfalls der Gruppe entsprechend modifizieren. Das Abenteuer beginnt am 30.01.2246 TSZ, kann aber vom Spielleiter auch auf eine ihm genehmes, anderes Datum plaziert werden, solange die Zeitabfolge erhalten bleibt.

2. Im Dienst der SLPE

(Den Spielern vorzulesen)

»Samstag, der 30.01.2246, 9:00 Uhr TSZ. Auf freundliche Empfehlung Eures alten Freundes Brian O'Conner von der Bodyguardagentur *Balduin* habt Ihr einen Auftrag der *Scotia Laesum Power Enterprises* (kurz: *SLPE*) angeboten bekommen, der eine gute Stange Geld einbringen dürfte. Soweit Ihr informiert worden seid, handelt es sich um einen Überwachungsauftrag im Rahmen einer Kunstaussstellung in Edinburgh, der Hauptstadt des Planeten Nova Scotia. Brian meinte, daß 10 EH pro Kopf und Tag zuzüglich einer Sonderprämie und vollem Spesenersatz im Gespräch seien.

Die Auftraggeber haben Eure Anreise zur Vorbesprechung im Hotel *Black Rose* in Edinburgh bezahlt, so daß Ihr so schnell wie möglich aufgebrochen seid. Ein freundlicher schottischer Butler namens MacNelly hat Euch im Namen des *SLPE*-Administrators Ron Baxter in einem eleganten *Rabenstein* "Royal" vom Raumhafen der Kolonie abgeholt.

Der Besprechungsraum des *Black Rose* ist für schottische Verhältnisse üppig ausgestattet. Ein wuchtiger Holztisch mit passenden, bequemen Stühlen und einem Namensschild für jeden von Euch bietet allen Gesprächsteilnehmern ausreichend Platz. Die freundlichen Angestellten haben Euch mit Getränken und kleinen Snacks bestens versorgt. In einer Ecke des Raums verreibt ein offener Kamin die klamme Kälte des Winters.

Schließlich betritt Mr. Baxter, den Ihr von einer Holographie her erkennt, den Besprechungsraum, schreitet würdevoll zum freien Platz am Kopfende der Tafel und spricht Euch an:

"Myladies, Gentlemen, ich freue mich, daß Sie vollzählig zu dieser Besprechung erschienen sind und möchte Sie im Namen der SLPE, deren Repräsentant ich bin, aufs herzlichste auf unserem wundervollen Planeten begrüßen. Sie wur-

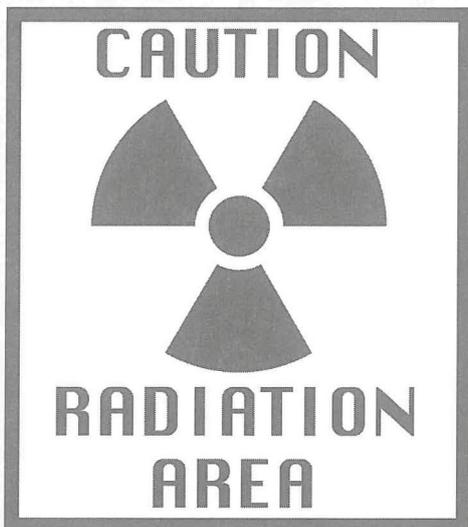


Dieser Auftrag kann Euch jede Menge Schotter bringen. Aber versaut es bitte nicht, Jungs.

Brian O'Connor

Nobel geht die Welt zugrunde. Hier riecht es echt nach Asche.

Kurt Armstroem



Hinweisschild im Kraftwerk

Der Mann hat die Luger. Der Mann hat recht.

Mike Mochalovo

Das ist bis jetzt ein schwebendes Verfahren. Am Ende wird uns diese Sache jede Menge Geld kosten. Wir sollten den Job übernehmen.

Tetyana Oertmann

Hörst Du auch diese Musik? Seltsam.

Ricardo Neurohr

den uns von der Agentur Balduin, mit der wir seit geraumer Zeit zusammenarbeiten, als fähige Spezialisten empfohlen. Der Auftrag, den ich Ihnen anzubieten habe, ist äußerst heikel, und ich erwarte zunächst absolute Diskretion, und zwar über alles, was in diesem Raum besprochen wird und was Ihnen im Rahmen Ihrer Tätigkeit für unser Unternehmen bekannt werden wird."

Mr. Baxter schaut nach diesen einleitenden Worten erwartungsvoll in die Runde.«

Die Charaktere sollten nun lautstark ihre Vertrauenswürdigkeit bekunden. Falls sie bereits an dieser Stelle murren, so hilft in der Regel eine kleine Erinnerung des Spielleiters an die zu erwartende Vergütung, eine anstehende Buchprüfung durch die Finanzbehörde oder ein schwebendes Verfahren wegen unerlaubten Waffenbesitzes, das voraussichtlich noch eine schöne Stange Geld kosten wird.

»Schließlich fährt der Administrator mit seiner Rede fort:

"Fein, ich hoffe, wir werden gut zusammenarbeiten. Im Rahmen der Eröffnung eines durch unsere Gesellschaft erbauten Laesumkraftwerks findet in der Anlage des Reaktors NSC I/a eine Feierlichkeit statt, in der Bilder und Hologramme des TSU-weit bekannten Künstlers Bryce MacDowell ausgestellt werden. Ihre Aufgabe wird es sein, darauf zu achten, daß den unbezahlbaren Kunstwerken kein Schaden zugefügt wird und daß vor allem keines von ihnen in die gierigen Hände eines Kunsträubers fällt. Sie werden sofort nach unserem Gespräch für Sie geeignete Räume im Kraftwerk selbst beziehen. Keine Angst, der Reaktor ist völlig sicher und wird obendrein erst nach der Feier vollständig in Betrieb genommen.

Alle Mittel, die Sie Ihres Erachtens für Sicherheitsmaßnahmen benötigen, werden Ihnen so schnell wie möglich zur Verfügung gestellt. Die Veranstaltung beginnt am 1. Februar um 19:30 Uhr und dauert bis zum 3. Februar um 24:00 Uhr. Wichtige Persönlichkeiten werden erwartet, unter anderem Lars Reuter, der Außenminister der Terranischen Staatenunion. Natürlich soll die Überwachung so vonstatten gehen, daß sich die Gäste nicht belästigt fühlen. Falls Sie jetzt unterzeichnen, erhalten Sie ab sofort täglich eine Vergütung von 15 EH pro Kopf bis einschließlich 4. Februar 2246. Insgesamt wird also für jeden von Ihnen ein Honorar von 95 EH fällig. Spesen, die Sie quittieren können, werden selbstverständlich erstattet, wobei ich jedoch darum bitte, mich bei Einzelausgaben, die einen Betrag von 1.000 EH übersteigen zuvor zu informieren. Falls Sie die Aufgabe zu unsere besonderen Zufriedenheit erledigen, erhält je-

der von Ihnen noch einen besonderen Bonus als Überraschung. Sind Sie mit diesen Bedingungen zufrieden?"«

Hier ist in der Tat eine fürstliche Bezahlung im Gespräch. Sollten die gierigen Abenteurer dennoch um mehr feilschen wollen, so zeigt sich Baxter empört. Er weist darauf hin, daß ja immerhin noch die Sonderprämie in Aussicht stehe, über deren genaue Form er sich jedoch noch nicht näher äußern möchte. "Es kommt ganz darauf an, wie zufrieden wir mit Ihnen sind."

Informationen

Für wißbegierige Charaktere hält Ron Baxter eine ganze Menge an wichtigen Informationen bereit. Zunächst erhalten die Charaktere eine komplette Liste der zu bewachenden Bilder, die am 31.01.2246 (zweiter Tag) gegen 12:00 Uhr mittags angeliefert werden sollen (Spielhilfe 8: *Die Kunstwerke*). Weiterhin händigt er die Spielhilfen 2, 3 und 4 (*Wachdienste im Kraftwerk*, *Sicherheitsanlagen* und *Die Eröffnungsfeier*) aus. Falls er direkt auf die Eigentümer des Kraftwerks oder Proteste gegen die Eröffnung angesprochen wird, so teilt er zögernd die Informationen (Spielhilfe 1: *Allgemeine Informationen zum Kraftwerk*) mit, wenn ein guter Grund dafür besteht (gelungene Probe auf *Beredsamkeit* oder *Diskussion* des fragenden Abenteurers).

Baxter erläutert weiterhin die Funktion der Wachzentrale (siehe entsprechende Raumbeschreibung im Abschnitt IV. *Das Kraftwerk*). Falls die Charaktere jetzt schon lauthals nach bestimmten Ausrüstungsgegenständen schreien, weist der Administrator darauf hin, daß es wohl besser sei, sich zunächst im Kraftwerk selbst einen Eindruck von der Lage und den bereits bestehenden Sicherheitsvorkehrungen zu machen.

3. Fragen und Antworten

Die folgende Sektion soll dem Spielleiter Schützenhilfe bieten, indem Sie die in den Testspielen am häufigsten gestellten Fragen und Baxters Antworten auflistet. Natürlich kann der Spielleiter nach eigenem Gutdünken variieren und improvisieren.

? Wer ist für die Bewachung des Kraftwerks zuständig?

! "Das erledigen Hetzwolfstaffeln der Agentur Balduin und Wächter unserer Werkschutztruppe."

? Warum übernimmt die Agentur Balduin nicht generell die Bewachung der Ausstellung?

! "Dies war ursprünglich vorgesehen. Leider sind die entsprechenden Spezialisten zur Zeit anderweitig engagiert und Brian O'Conner ver-

sicherte mir, Sie wären mindestens ebensogut geeignet."

? Wer sorgt für die Sicherheit der Gäste?

! "Außer dem Werkschutz werden vierzig SEK-Soldaten, die am Abend des 31.01.2246 eintreffen sollen, für die Sicherheit der Gäste sorgen. Außerdem ist damit zu rechnen, daß mehrere InSic-Agenten dem Außenminister vorausreisen und auch während der Feier zu seinem persönlichen Schutz bereitstehen werden."

? Wem gegenüber sind wir weisungsbefugt?

! "Sie können den Werkschutztruppen jederzeit Anweisungen erteilen, wenn diese im Interesse der Sicherheit erforderlich sind. Die Schichtleiter Alonso und MacCafferty sind informiert. Die Hetzwolfstaffeln werden von Beth O'Hara koordiniert, die Ihnen gegenüber nicht weisungsbefugt ist. Sie sollten kollegial mit Mrs. O'Hara zusammenarbeiten. Dem technischen Personal reden Sie bitte nicht ins Handwerk, wenden Sie sich bei Problemen an Prof. Dr. Nerenkow oder Prof. Dr. Weinberg, bzw. deren Assistenten."

? Was geschieht, wenn es zu Zwischenfällen kommt?

! "Während der Feier können Sie mich jederzeit über einen privaten Funkkanal erreichen, ich werde dann sofort weitere Anweisungen erteilen. Außerhalb der Festlichkeiten sollten Sie versuchen, Probleme technischer Art mit dem anwesenden Personal zu lösen. Bei Überfällen oder ähnlichem nutzen Sie bitte die Alarmschaltung zur örtlichen Polizei."

IV. Das Kraftwerk

Das Kraftwerk steht auf einer Insel mitten im Duncan River, in einem Tal östlich von Edinburgh. Hier sollen, ohne das Wissen der Öffentlichkeit, von den führenden Physikern der TSU Experimente mit neuartigen Antimaterie-Kraftfeldern durchgeführt werden. Die Eröffnung stellt ein wichtiges politisches und gesellschaftliches Ereignis dar. Viele Prominente und Mitglieder der adligen Oberschicht des Planeten sind zur Feier geladen, die Bryce MacDowell, ein namhafter Künstler, augenscheinlich benutzt, um seine Popularität weiter zu steigern. Dies ist jedoch nur ein vorgetäuschter Grund. In Wirklichkeit plant MacDowell, nach den Anweisungen von Achmed Schulz und mit Hilfe des Antimaterie-Feldes und der Kraft eines auf dem Weg nach Nova Scotia befindlichen Psiters namens *Salvatore* ein Tor zu erschaffen, um grausigen Wesen aus der Schattendimension (siehe Kapitel 4 *Das Schattenreich*) den Zutritt zu unserer Welt zu ermöglichen.

Das Kraftwerk ist völlig schwarz und mit mittelalterlich wirkenden Ornamenten verziert. Der Baumeister hat offensichtlich versucht, sich vom Stil her der auf Nova Scotia vorherrschenden, traditionsbewußten Geschmacksrichtung anzupassen. Dies wird auch durch die große Anzahl von Wasserspeiern deutlich, die in die Außenmauer eingearbeitet sind.

1. Außenanlagen

Das Kraftwerk liegt 3 Kilometer von Edinburgh entfernt und ist über eine gut ausgebaute Straße erreichbar. Die Straße endet an der Uferbefestigung des Kraftwerks, einem gut 8.000 m² großen, stark gesicherten Areal, wo sich ein Parkplatz und ein Steg befinden, von dem aus Besucher und Angestellte mittels einer Luftkissenfähre auf die eigentliche Kraftwerksinsel transportiert werden können. Die Insel selbst liegt 60 Meter vom Ufer entfernt in der Flußmitte.

1a) Umzäunung

Der Uferbereich wird durch einen 3 Meter hohen Zaun aus nahezu unzerstörbarem Titan-Maschendraht abgeschirmt. Der Zaun zieht sich bis an die Uferbefestigung, wo er im Wasser in eine mit Querstreben verbundene Absperrung aus Titanstangen übergeht, die sich im Abstand von 15 cm zueinander vom Ufer im Halbkreis um die Insel herum erstrecken (siehe Abbildung auf Seite 16). Der an Land befindliche Teil des Zauns kann vom *Wachhaus* (1e) aus unter Strom gesetzt werden. Große Warnschilder weisen auf die Gefahr der elektrischen Spannung hin.

Steht der Zaun unter Strom, so muß jeder Charakter, der ihn berührt, sofort eine KON-Probe mit +15 bestehen (normale KON-Probe, wenn er eine Panzerung trägt, welche die Arme einschließt). Mißlingt die Probe, so erleidet der Betroffene einen tödlichen Schock. Gelingt die Probe, so erleidet er 2 TP Schaden an sämtlichen Körperteilen und hat für 1W6 Tage +20 auf alle Aktionen.

In der Umzäunung befinden sich 2 *Wachtürme* (1b) aus TiPla und ein Tor (*Checkpoint*, siehe 1c). Alle 10 Meter ist außerdem eine Überwachungskamera installiert, die ihre Aufnahmen sowohl an den Kontrollraum im *Wachhaus* (1e), als auch an die *Wachzentrale* (3a) im Inneren des Kraftwerks überträgt.

1b) Wachtürme

Die Wachtürme sind rund und haben einen Durchmesser von 3 Metern. In ihrem Inneren führt eine Wendeltreppe zu einer Plattform in 6 Meter Höhe, auf der eine 1,20 Meter hohe Brustwehr den Wächtern Deckung bietet. Auf jeder Plattform befinden sich ein leistungsstarkes Funkgerät, ein Suchscheinwerfer mit Pan-



Ende Päng,
Ende Päng,
Ende Päng.

Olly the Holy

An dem Zaun
kann man jede
Menge Spiegeleier
in Sekunden
braten.

Reikja Nerenrow

zerglasscheibe und eine Geschützstellung mit jeweils einem Doppel-Impulsasergeschütz L3 der Firma *Mauser*. Beide Läufe eines Geschützes können mit einer erfolgreichen Kanonierprobe in einer Phase auf dasselbe Ziel abgefeuert werden.

Die Wächter haben Anweisung, auf sämtliche Fahr- und insbesondere Flugzeuge, die sich dem Gelände unbefugt nähern, nach nur einer Warnung das Feuer zu eröffnen.

Hier ist es so schön rückständig. Richtig folkloristisch.

Alwin Mursch

1c) Checkpoint

Der Checkpoint besteht aus zwei jeweils 4 Meter breiten, bisektionalen Toren. Diese bilden einen 4 Meter breiten und 10 Meter langen Schleusenbereich. Rechts und links von der Schleuse befindet sich jeweils ein Wachhäuschen, das eine 20 cm x 20 cm große Verbindungsluke zur Schleuse und eine Tür zum Inneren des Werksgeländes hat.

Angestellte und Besucher, die eine Zugangs-erlaubnis vorweisen können, werden durch das Außentor in die Schleuse gelassen, wobei das Innentor geschlossen bleibt (ein Sicherheitsmechanismus sorgt dafür, daß die Tore niemals gleichzeitig geöffnet werden können). Hier wird durch bewaffnete Mitglieder des Werkschutzes eine Durchsuchung der Besucher und (gegebenenfalls) ihrer Fahrzeuge vorgenommen (mit Metall-, Plastik- und Sprengstoffdetektoren). Sämtliche Waffen oder gefährlich erscheinende Gegenstände werden konfisziert und in eines der Wachhäuschen gereicht, wo sie in gepanzerten Behältern verschlossen werden.

Geben Sie mir doch noch eine Zigarette, mein Lieber.

Sahin Emmel

1d) Parkplatz

Eine 2.500 m² große Fläche dient als Parkplatz für die Fahrzeuge der Gäste. In einem gesondert ausgewiesenen Bereich bestehen außerdem Landemöglichkeiten für bis zu 5 Chopper.

Neben dem Parkplatz stehen noch mehrere Baumaschinen (Bagger, Kräne etc.) herum, die nach dem Abschluß der Feierlichkeiten abgeholt werden sollen.

Skyline von Edinburgh.

1e) Wachhaus

Dieses Gebäude (10 Meter lang, 6 Meter breit, 2,5 Meter hoch, unterkellert) dient den Wachhabenden am Ufer als Unterkunft. Im Keller besteht in großen Stahlschränken die Möglichkeit, weitere konfiszierte Ausrüstungsgegenstände unterzubringen.

Der oberirdisch gelegene Raum bietet Schlafmöglichkeiten für insgesamt 20 Wachleute sowie eine Toilette, eine kleine Küche und einen Vorratsraum. Weiterhin befindet sich hier ein Kontrollraum, der ein Funkgerät, Monitore für die Überwachungskameras am Zaun und den Schalter für die Stromversorgung der *Umzäunung* (1a) enthält.

1f) Uferbefestigung

Der Uferbereich ist innerhalb der *Umzäunung* (1a) durch ein solides, ständig unter Strom stehendes Titanstahlgitter abgeschirmt, um ankommende Gäste und die Wachhabenden vor den mutierten Alligatoren zuzuschützen, die im Wasser um das Kraftwerk herum ausgesetzt worden sind. Das Gitter ist ebenfalls 3 Meter hoch. Warnschilder weisen auf die Gefahr der Stromspannung hin, welche die unter 1a) beschriebene Wirkung hat.

1g) Steg

Der 5 Meter x 2,5 Meter große Steg besteht aus einer TiPla-Legierung und ist zum Schutz vor den Alligatoren komplett umzäunt. Ein Luftkissenboot (50 Personen Fassungsvermögen) verkehrt zwischen der Kraftwerksinsel und dem gegenüberliegenden Uferbereich. Das Boot ist stark gepanzert (1W8+8) und legt die Distanz zur Insel, auf der sich ein gleichartiger Steg befindet, innerhalb von 4 Runden zurück.

1h) Insel

Der Boden der Insel ist völlig kahl und bietet keine Versteckmöglichkeiten. Ein geteilter Weg führt zum Haupteingang des Kraftwerks. Von diesem zweigt ein Pfad zu den überdachten Hetzwolfzwingern und zum Lieferanteneingang auf der hinteren Seite des Kraftwerks ab. Auch der Uferbereich der Insel ist vollständig von einem Starkstromgitter umgeben, so daß der Anlegesteg der einzige Zugang ist.

2. Erdgeschoß

2a) Haupteingang

Eine breite Treppe aus schwarzem Kunstmarmor führt auf das Eingangsportale zu, das aus einer von Säulen umrahmten, doppelflügligen Panzerstahltür besteht, die mit Kameras überwacht wird. Die Tür kann sowohl von einem Kontrollpult im *Empfangsbereich* (2b), als auch von der *Wachzentrale* (3a) aus geöffnet und geschlossen werden. Neben ihr befindet sich eine große Bronzetafel (siehe rechts).

Durch die Tür erreicht man eine große Vorhalle (17,5 m x 10,5 m), welche für den bevorstehenden Festakt prachtvoll geschmückt ist. An den Wänden sind die Banner der *SLPE*-Teilhaber aufgehängt. Hier wurden auch Garderoben eingerichtet, um die Winterkleidung und gegebenenfalls das Gepäck der Gäste verstauen zu können.

Die Seitenwände beherbergen verspiegelte Kontrollstellen (Röntgenschirme), durch welche die Gäste durchleuchtet werden können. Verdächtige Gegenstände werden dann spätestens im *Empfangsbereich* (2b) konfisziert, zu dem eine große Treppe, ebenfalls aus schwarzem Marmor, hinaufführt. Die Kontrollstellen dienen dem Wachpersonal übrigens auch als Zweitausgang, um schnell vom *Gangsystem* (2d) in den Haupteingangsbereich gelangen zu können. Die Zugangstüren (rechts und links des *Empfangsraums*, 2b) und die Ausgänge im Haupteingangsbereich (siehe auch Karte auf Seite 17) können nur mit den ID-Karten des Wachpersonals geöffnet werden. Auch die ID-Karten der Spielercharaktere erhalten eine entsprechende Kodierung.

2b) Empfangsbereich

Dieser Raum dient normalerweise als Strahlenschleuse, wurde jedoch für den bevorstehenden Festakt umdekoriert. Hier befindet sich ein Podium (mit Monitor zu den Türkameras des Haupteingangs und Türöffner), von dem aus ein Zeremonienmeister die ankommenden Gäste ihrem Rang und Namen entsprechend ankündigen soll. Außerdem wurde eine große Cocktailbar für den ersten Begrüßungsschluck aufgebaut. Im Empfangsbereich wird das Kunstwerk Nummer 1 (*Das Ei*) ausgestellt. Auch hier enthalten die Seitenwände als Spiegel getarnte Beobachtungsfenster, allerdings ohne Röntgenschirme.

2c) Saal

Der sechseckige Saal (35 Meter Durchmesser) ist für Experimente mit Antimaterieprojektionen vorgesehen. Zu diesem Zweck wird eine mit radioaktiven Katalysatoren gefüllte, transparente TiPla-Röhre im Zentrum des Saals die-

nen, die jedoch bis nach den Feierlichkeiten eine ungefährliche, irisierende Flüssigkeit enthält, die einen Teil der Lightshow bilden wird. Der Raum erstreckt sich in der Höhe über alle drei Etagen des Kraftwerks. Zum Saal hin verspiegelte Fenster erlauben die Beobachtung vom Gangsystem der 1. Etage aus. Eine Menge weiterer, seltsamer Konstruktionen ohne erkennbaren Zweck hängt von der in 40 Metern Höhe befindlichen Decke herab. Auf dem Boden sind Mosaiksteine eingelassen, die einen riesigen, fünfzackigen Stern bilden (natürlich ein Pentagramm, aber darauf muß man die Spielercharaktere nicht unbedingt mit dieser Bezeichnung aufmerksam machen).

Gegenüber der Eingangstür befindet sich die große Bar, an der Getränke und Speisen aufgetragen werden. Hinter der Bar befindet sich ein Lastenaufzug, der in einen unterirdischen Gang zur *Küche* (2e) führt. In der Mitte links ist die Bühne aufgebaut, auf der *Bob the Cop* und seine Band ihr Bestes geben sollen. Mittig rechts findet sich eine zweite Bühne für die Vorführung der fliegenden Pirelli-Brüder, auf der auch Lars Reuter seine Ansprache halten wird.

Dreizehn elegante Treppenfluchten führen zu frei im Raum aufgehängten und mittels Antigravfeldern stabilisierten Plattformen, die den Gästen zugänglich sein werden. Die Party findet somit gleichzeitig auf mehreren Ebenen statt.

In diesem Raum werden die Kunstwerke 2 bis 6 ausgestellt sein.

2d) Gänge

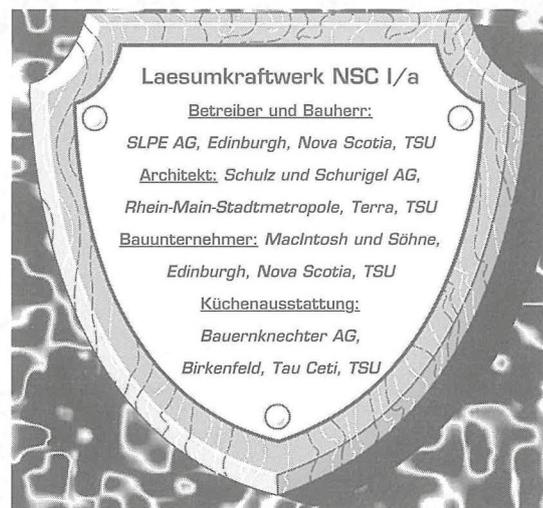
Ein Großteil der anscheinend chaotisch angelegten Gänge erfüllt keinen eigentlichen Zweck, sondern dient lediglich Achmeds finsternen Zielen. Hier ist der Großteil der Kunstwerke (7 bis 20) ausgestellt. Mehrere Türen führen in die Küche und verschiedene Kraftwerksbereiche. Die Gänge sind zwischen 2,5 Meter und 3 Meter breit und zwischen 3 Meter und 4 Meter hoch. An den mit "K" auf dem Grundriß des Kraftwerks gekennzeichneten Stellen befinden sich frei schwenkbare Überwachungskameras, die von der *Wachzentrale* (3a) aus bedient werden können. Am nördlichen Ende des Gangsystems befindet sich ein Notaus- und Lieferanteneingang, der durch eine gepanzerte Sicher-



Jedem das Seine,
mir das Doppelte.

Marina Rejowski

Bronzetafel am
Kraftwerk.



Alles locker,
Freunde.
Wir übernehmen
jetzt das Baby.
Henrik Remmler

heitstür (TiPla) abgeschirmt ist. Im Falle eines Feueralarms soll sich diese Tür automatisch öffnen (im Falle eines Strahlenalarms versiegelt sie sich übrigens automatisch . . .). Ansonsten wird sie über die *Wachzentrale* (3a) gesteuert, von wo aus man auch den Außenbereich des Kraftwerks über Kameras beobachten kann. Ebenfalls am Nordende führt eine Stahltreppe in die erste Etage und in den Keller. Vor der Treppe stehen während der Feierlichkeiten ständig Wachleute, um zu verhindern, daß neugierige Gäste den für sie gesperrten Keller oder die oberen Etagen betreten.

2e) Küche/Wäscherei

Die Küche ist überaus großzügig ausgefallen und durchaus dazu geeignet, sowohl die Gäste zu bewirten, als auch nach der Eröffnung für das leibliche Wohl der bis zu 1.000 Wissenschaftler und Techniker zu sorgen, die hier arbeiten und studieren sollen. Die gesamte Ausstattung wurde vom Großküchenausstatter *Bauernknechter* gratis geliefert, was übrigens auf der großen Gedenktafel am Kraftwerkseingang eigens vermerkt ist.

Die Küchentüren können nur durch das Küchenpersonal oder Angehörige des Wachdienstes geöffnet werden. Ein Lastenaufzug (im Zweifelsfall groß genug für 5 schlanke Charaktere) führt zu einem Gang, der unterirdisch die Küche mit dem Saal (2c) verbindet. Ein weiterer Lastenaufzug führt in den *Speisesaal* (3c) in der 1. Etage.

Außerdem ist das bedauernswerte Küchenpersonal für die Fütterung der mutierten Alligatoren zuständig (siehe 6c).

In einem abgeteilten Bereich des Raums wird die schmutzige Wäsche des Personals gewaschen und getrocknet. Jeden Abend werden vor dem *Schlafsaal* (3d) Wäschecontainer aufgestellt. Die vollen Container werden vom *Speisesaal* (3c) aus über den Lastenaufzug in die Küche/Wäscherei transportiert. Morgens wiederholt sich dieser Vorgang in umgekehrter Form mit der sauberen Wäsche.

2f) Kraftwerksbereich

Der Zugang zu diesem Bereich ist weder den Gästen, noch den Charakteren gestattet. Nur Mitglieder des technischen und wissenschaftlichen Personals können mit Hilfe ihrer ID-Karten passieren. Der Bereich ist angefüllt mit einem chaotischen Wirrwarr von Maschinen, Kabeln, Meßgeräten, Räumen, etc., der einen Physiker in helles Entzücken, einen Laien hingegen an den Rand des Wahnsinns versetzen dürfte. Die genaue Ausstattung der Räume sei dem Spielleiter überlassen (falls sie überhaupt für das Spiel benötigt wird). Der Kraftwerks-

bereich enthält keine Kameras und kann somit nicht ohne weiteres von der *Wachzentrale* (3a) aus beobachtet werden.

3. Erstes Obergeschoß

Hier befinden sich die Aufenthaltsräume für das Personal, die Zentrale der Wachmannschaft und natürlich weitere Räume des Kraftwerksbereiches. Dieser Bereich ist für Gäste der Feierlichkeiten nicht zugänglich, Wächter am Fuße der Treppe weisen alle Neugierigen unbeachtet ihres Ranges zurück.

3a) Wachzentrale

Das Herz der Kraftwerkssicherheit, in dem alle Fäden des Überwachungssystems zusammenlaufen. Hier befinden sich Überwachungsmonitore und Steuerungssysteme für die Kameras, die auf dem Gelände und im Gebäude verteilt sind, Öffnungs- und Schließmechanismen für Haupteingang und Lieferanteneingang, der Stromaktivator für die Uferbefestigung, ein starker Funksender, der Botschaften direkt an die Orbitalstation des Planeten übertragen kann und eine Alarmleitung zur örtlichen Zentralbehörde, die direkten Kontakt zu Polizei, Feuerwehr und Sanitätern herstellt. Und, nicht zuletzt, das wichtigste Utensil für alle Wächter: Ein *Melibo*-Kaffeeautomat, der auf Knopfdruck eine stark koffeinhaltige Brühe hervorbringt! Die Tür zur Wachzentrale kann nur von Wächtern mit deren ID-Karte geöffnet werden. Die Spielercharaktere erhalten natürlich eine entsprechende Codierung auf ihren eigenen Karten.

3b) Aufenthalt Wachen

Hier können die Wachen schlafen, *Knochenbrecher* spielen, dösen oder zwei weitere Kaffeeautomaten entleeren. Es stehen insgesamt 20 dreistöckige Etagenbetten für maximal 60 Wachen zur Verfügung (dann wird es allerdings ungemütlich). Im hinteren Bereich des Aufenthaltsraumes sind Duschen und Toiletten untergebracht.

Normalerweise befinden sich ca. 50% der gerade dienstfreien Schicht in diesem Raum, der Rest hält sich in Edinburgh bei Freunden, Familienmitgliedern oder im nächsten Pub auf. Es gelten die gleichen Zugangsregeln wie für den Raum 3a.

3c) Speisesaal

Dieser Raum ist allen Mitgliedern des Kraftwerkpersonals frei zugänglich. Wegen der vielen unterschiedlichen Schichten kann hier zu jeder Tages- und Nachtzeit gegessen werden. Dazu wird per Tischtastatur einfach eine entsprechende Bestellung an die *Küche* (2c) gefunkt, die wenige Minuten später (es lebe die

Bauernknechter
weiß, was
Humanoide
wünschen.

Bekanntes
Werbeslogan

Das Kraftwerk ist
neu. Na und?

Walter Wong

Mikrowelle!) per Speiseaufzug an den Tresen geliefert wird, wo sie bei den diensthabenden Küchenhelfern abgeholt werden kann. Der Speisesaal hat ein Fassungsvermögen von maximal 500 Personen.

3d) Schlafsaal

Hier stehen unbequeme Etagenbetten für maximal 500 Wissenschaftler und Techniker. Kein normaler Mensch könnte in solch einer Umgebung überleben, aber Physiker sind ja bekanntlich . . . autsch, Hammi, nicht schlagen . . . Schwendler, was willst Du mit dem Messer . . . Aaaaarrgh.

3e) Kraftwerksbereich

Dieser Bereich entspricht Lokation 2f (weitere Beschreibung siehe dort).

3f) Treppe

Das Sicherheitsschott vor dieser Wendeltreppe kann nur von technischen und wissenschaftlichen Leitern oder deren Assistenten mit Hilfe der jeweiligen ID-Karte geöffnet werden. Ansonsten hat, außer dem Wartungsdienst und dem Geschützspezialisten des Wachpersonals, niemand Zutritt.

3g) Gänge

Auch hier befinden sich an den mit "K" gekennzeichneten Stellen Überwachungskameras (siehe 2d, auch zur Größe der Gänge). Eine riesige, von der anderen Seite verspiegelte Fensterfront erlaubt einen diskreten Ausblick in den Saal (2c) im Erdgeschoß.

3h) Terrasse

Die 20 Meter x 10,5 Meter große Terrasse enthält nicht nur einen Chopperlandeplatz, sondern auch zwei Doppel-Impulslaserbatterien (vgl. *Wachtürme* unter 1b).

4. Zweites Obergeschoß

Die 2. Etage besteht hauptsächlich aus der technischen Schaltzentrale des Kraftwerks. Um die Wendeltreppe hier verlassen zu können, muß sich eine der unter 4b bis 4h genannten Personen mit ihrer ID-Karte identifizieren. Angehörige des Wachpersonals oder Handwerker können nur weiter bis zum Dach emporsteigen.

4a) Technische Zentrale

Hier befinden sich die zur Auswertung der Antimaterie-Studien notwendigen Anlagen und Geräte, von denen kein Spielercharakter auch nur das geringste über ihre Funktion ableiten kann. Selbst für fremde Physiker sind sie zu spezialisiert, ohne Hilfe von Eingeweihten würde man Wochen benötigen, um sich in die Materie einzuarbeiten. Falls Fremde hier eindrin-

gen, laufen die anwesenden Forscher Amok und versuchen unter Einsatz von Leib und Leben, ihre Forschungsunterlagen zu schützen.

Außerdem sind auf dieser Etage noch die Privaträume für:

- 4b) Boris Nerenkow,
- 4c) Gusti Ging,
- 4d) Daniel Weinberg,
- 4e) Ron Blatter,
- 4f) Phil Leicester,
- 4g) Miriam Goldfeld und
- 4h) Lola Hammer.

Die Privaträume der Wissenschaftler und Techniker sind einander sehr ähnlich. Sie sind nüchtern und zweckmäßig eingerichtet (Dusche, WC, Bett, Kleiderschrank, Schreibtisch, Computerkonsole) und enthalten keine besonderen oder extrem wertvollen Gegenstände. Lediglich im Zimmer von *Prof. Dr. Weinberg* befinden sich merkwürdig viele Bücher und Datenchips über okkultes Wissen.

4i) Treppe

Die Wendeltreppe führt weiter auf das *Dach* (5). Dieser Weg wird nur freigegeben, falls Reparaturen am Dach selbst oder dem dort stationierten Geschütz vonnöten sind.

5. Dach

Hier befindet sich eine Kuppel mit einem freischwenkbaren Doppel-Impulslasergeschütz, das von der *Wachzentrale* (3a) aus ferngesteuert werden kann (Regeln siehe 1b).

6. Keller

6a) Schleuse

Die Kellertreppe endet vor einer massiven TiPla-Tür mit Platinkern, die nur von *Lola Hammer* oder *Phil Leicester* mit deren ID-Karten geöffnet werden kann. In der Schleuse hängen zwei Strahlenschutzanzüge in den Größen der oben genannten Personen sowie 8 weitere Anzüge für ihr technisches Personal. Aus der Schleuse führt eine weitere TiPla-Tür in den *Reaktorraum* (6b). Die Schleuse ist mit einem Sicherheitsmechanismus ausgestattet, der es verhindert, daß beide Türen gleichzeitig geöffnet werden können. Sobald Charaktere den Raum betreten haben und beide Türen geschlossen sind, wird automatisch eine fünfminütige Strahlendusche aktiviert.

6b) Reaktorraum

In diesem Raum befinden sich mehrere Laesumreaktoren. Betritt man ihn ohne Schutzanzug, so erleidet man die im *Grundregelwerk* unter *Plasmatechnik* (Abschnitt *Technische Fer-*



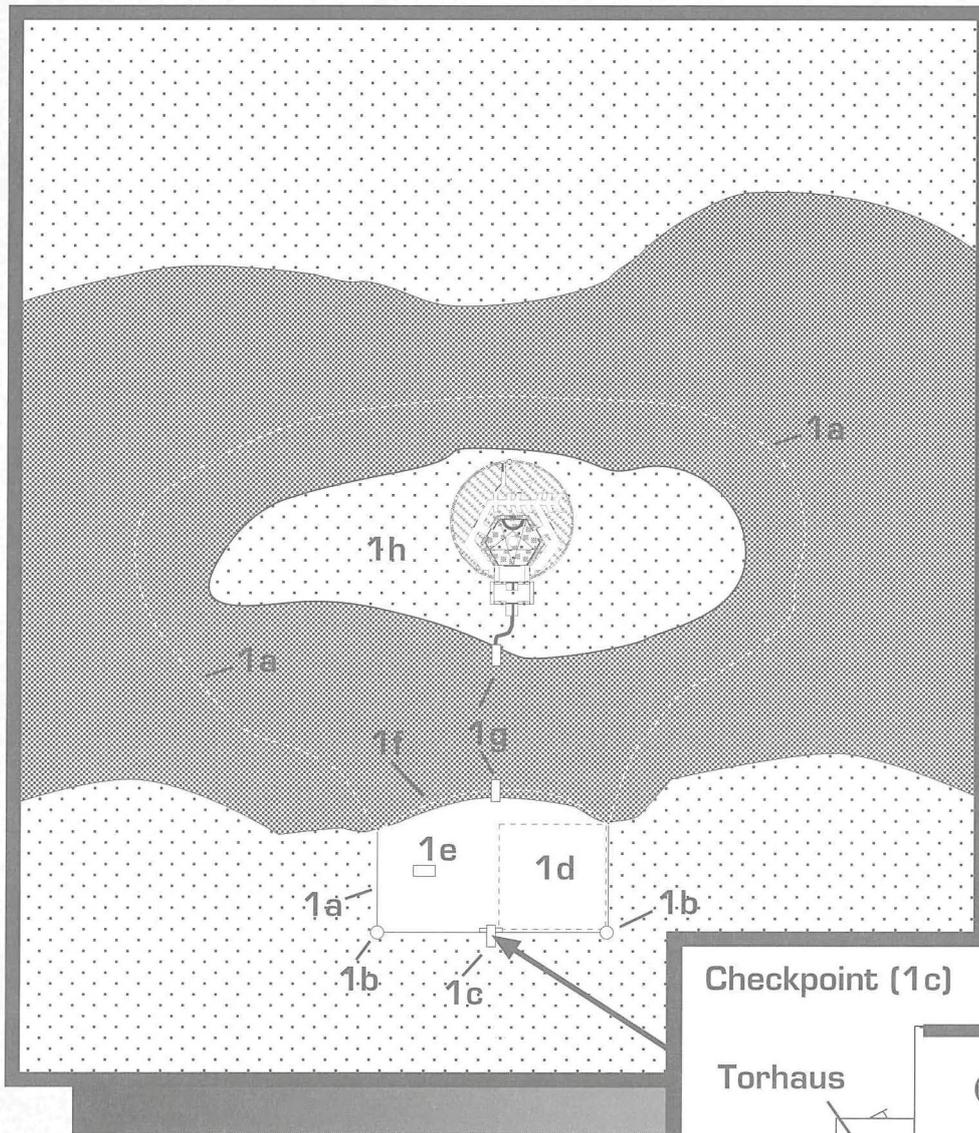
Der einzige Beach weit und breit ist mit Alligatoren verseucht. So ein Mist.

Eddie Backe

That's life.

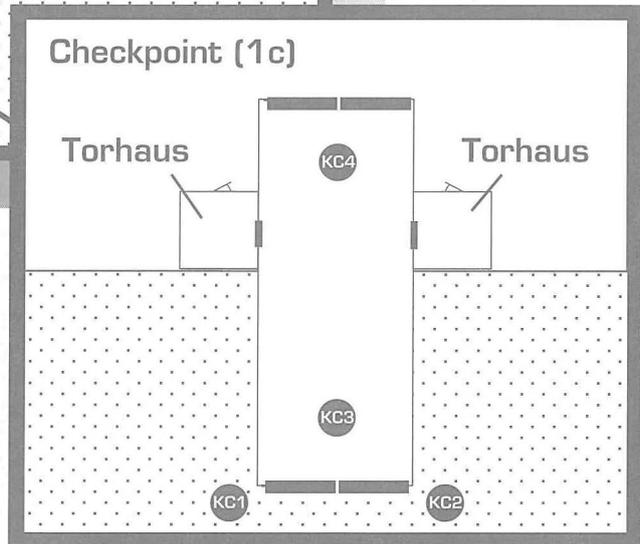
Henrik Remmler

Lageplan Laesumkraftwerk NSC 1/a

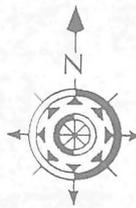


Legende:

- 1a = Umzäunung
- 1b = Wachtürme
- 1c = Checkpoint
- 1d = Parkplatz
- 1e = Wachhaus
- 1f = Uferbefestigung
- 1g = Steg
- 1h = Insel



Unser Kraftwerk erfüllt die höchsten Sicherheitsstandards der TSU. Sie brauchen sich wirklich keine Sorgen zu machen.



65 Meter

Ron Baxter,
SLPE-Administrator

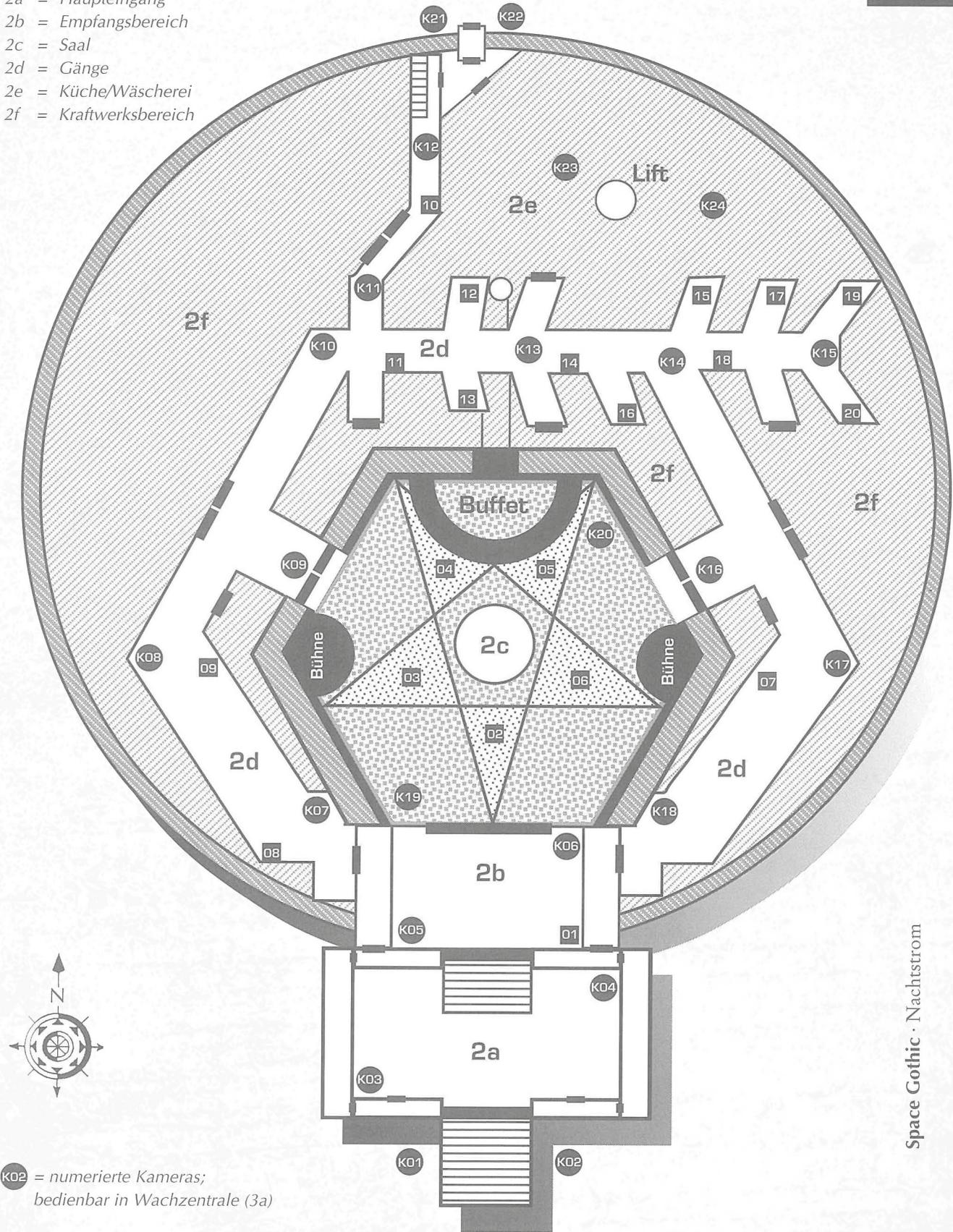
KC2 = numerierte Kameras Checkpoint;
bedienbar in Wachzentrale (3a)

Lageplan Erdgeschoß



Legende:

- 2a = Haupteingang
- 2b = Empfangsbereich
- 2c = Saal
- 2d = Gänge
- 2e = Küche/Wäscherei
- 2f = Kraftwerksbereich

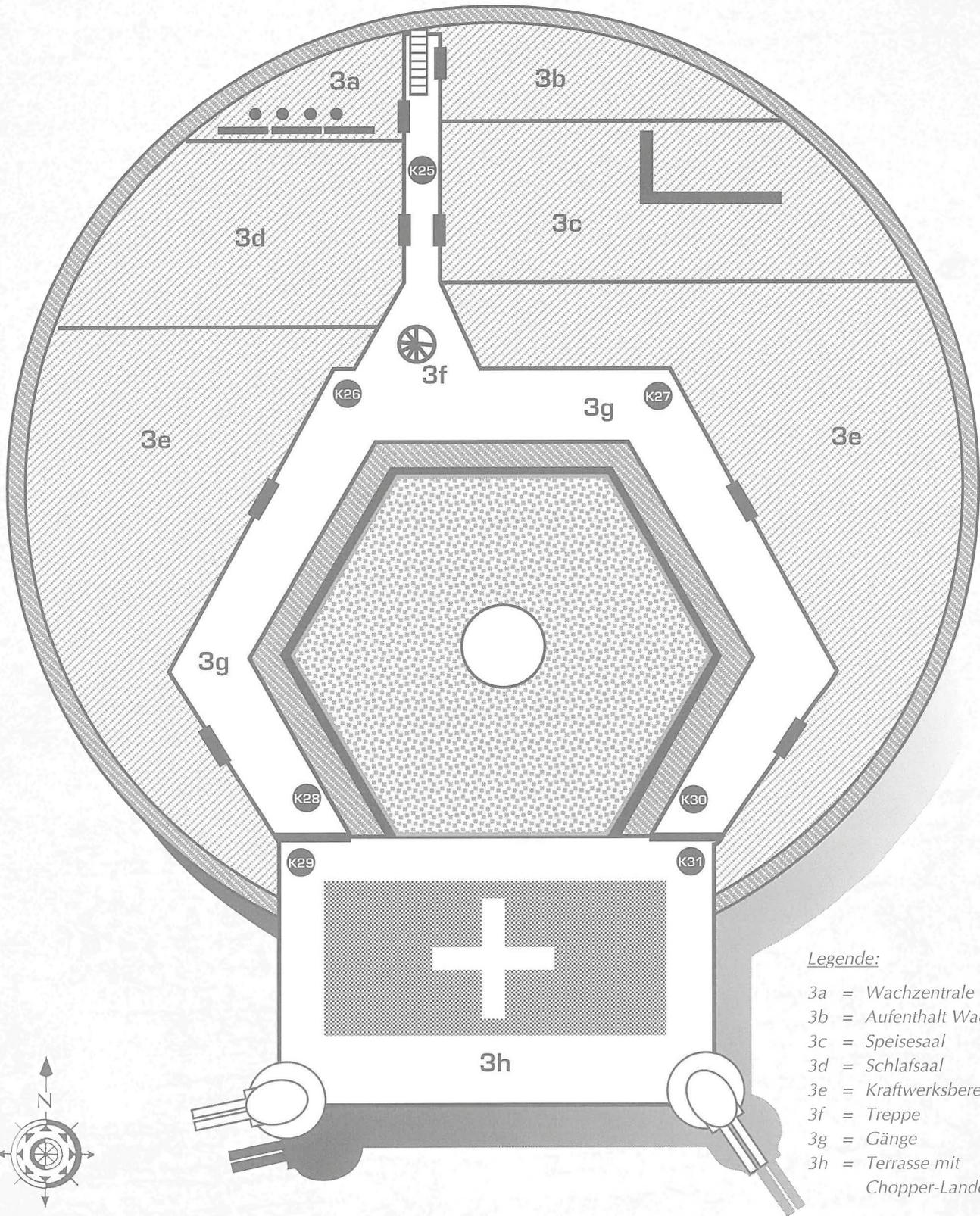


K02 = numerierte Kameras;
bedienbar in Wachzentrale (3a)

03 = Kunstwerke

Space Gothic · Nachtstrom

Lageplan Erstes Obergeschoß

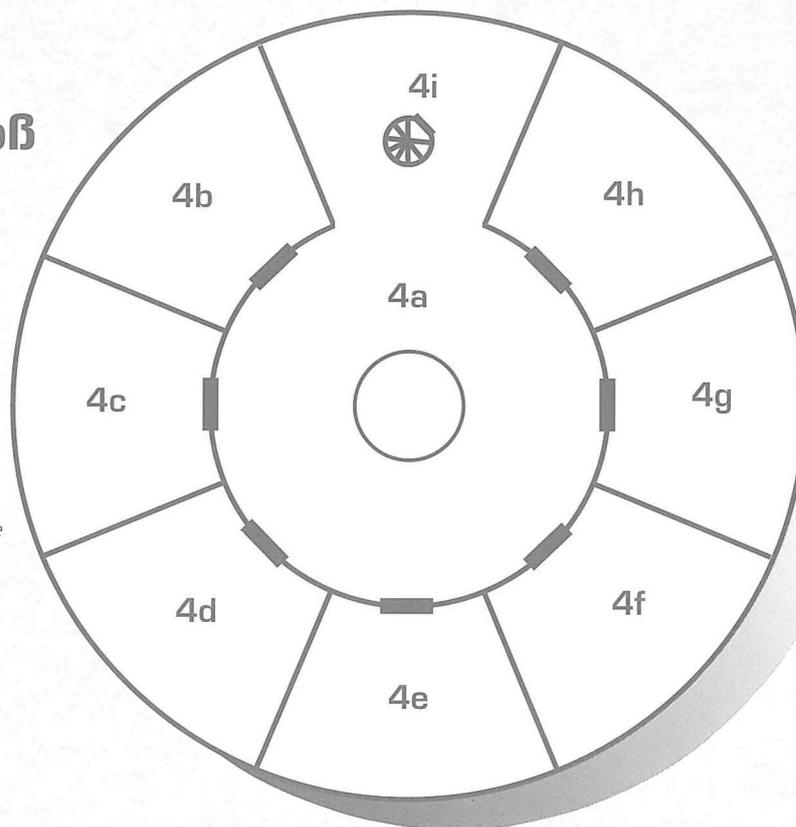


Legende:

- 3a = Wachzentrale
- 3b = Aufenthalt Wachen
- 3c = Speisesaal
- 3d = Schlaflsaal
- 3e = Kraftwerksbereich
- 3f = Treppe
- 3g = Gänge
- 3h = Terrasse mit Chopper-Landeplatz

K02 = numerierte Kamera;
bedienbar in Wachzentrale (3a)

Lageplan Zweites Obergeschoß



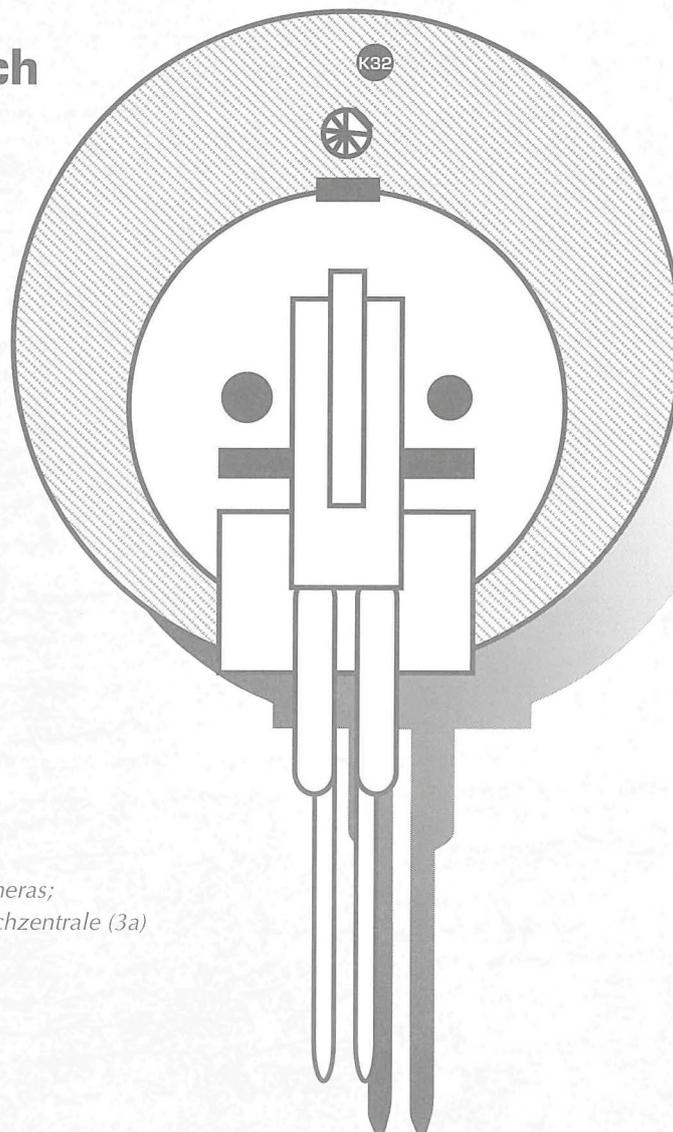
Legende:

- 4a = Technische Zentrale
- 4b = Prof. Dr. Nerenkow
- 4c = Dr. Ging
- 4d = Prof. Dr. Weinberg
- 4e = Dipl. Ing. Blatter
- 4f = Dr. Leicester
- 4g = Dipl. Ing. Goldfeld
- 4h = Dr. Hammer
- 4i = Treppe

Torhaus, bitte kommen. Hallo Torhaus. Schlafen die Jungs etwa? Torhaus! Hier Zentrale. Meldet euch!!

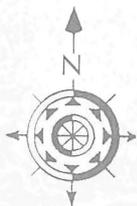
Leander Hazrati

Lageplan Dach



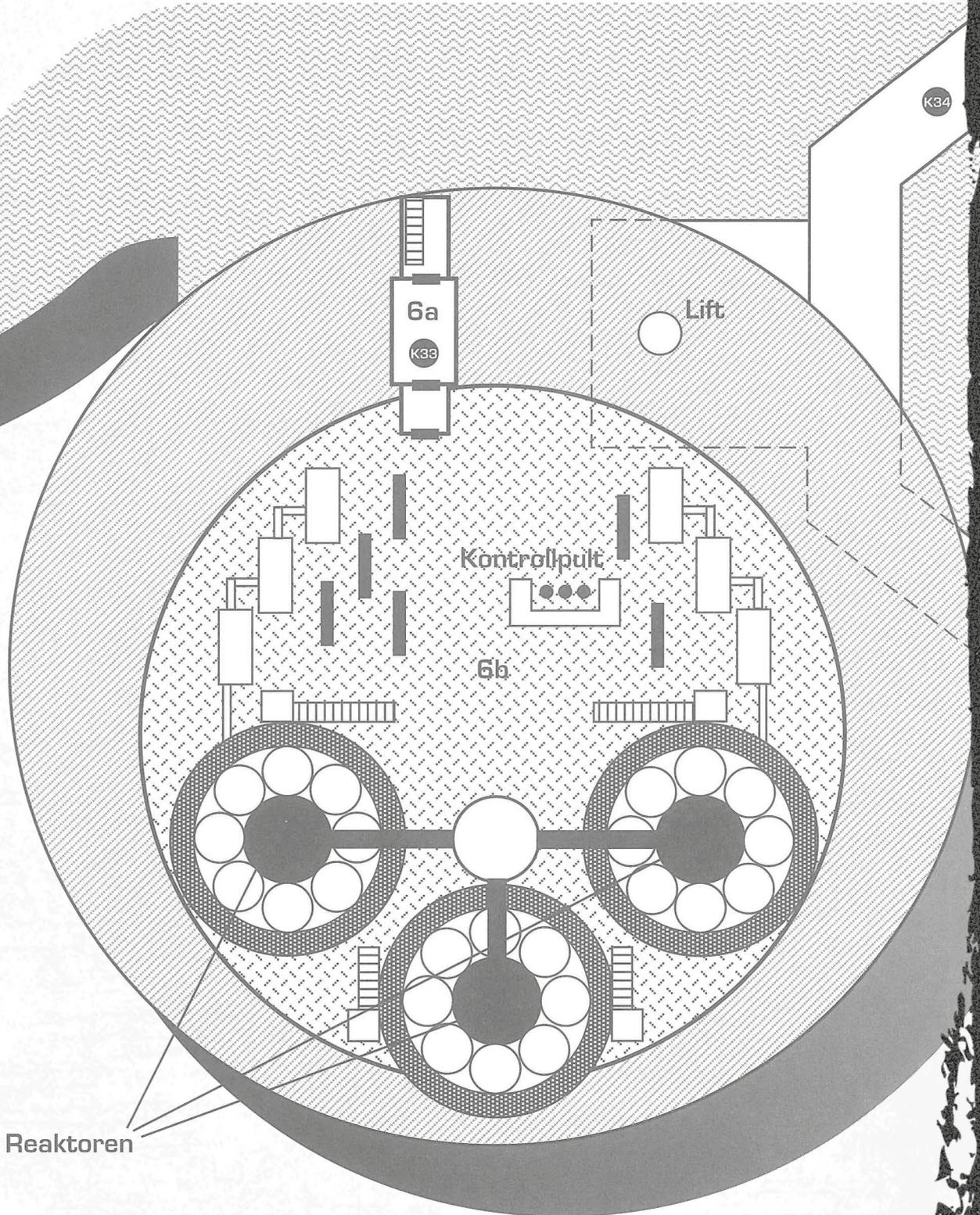
Ich glaube der Tanz beginnt, Leander. Schau Dir mal Kamera 19 an. Jetzt ist ein Rotalarm angesagt!

Henrik Remmler



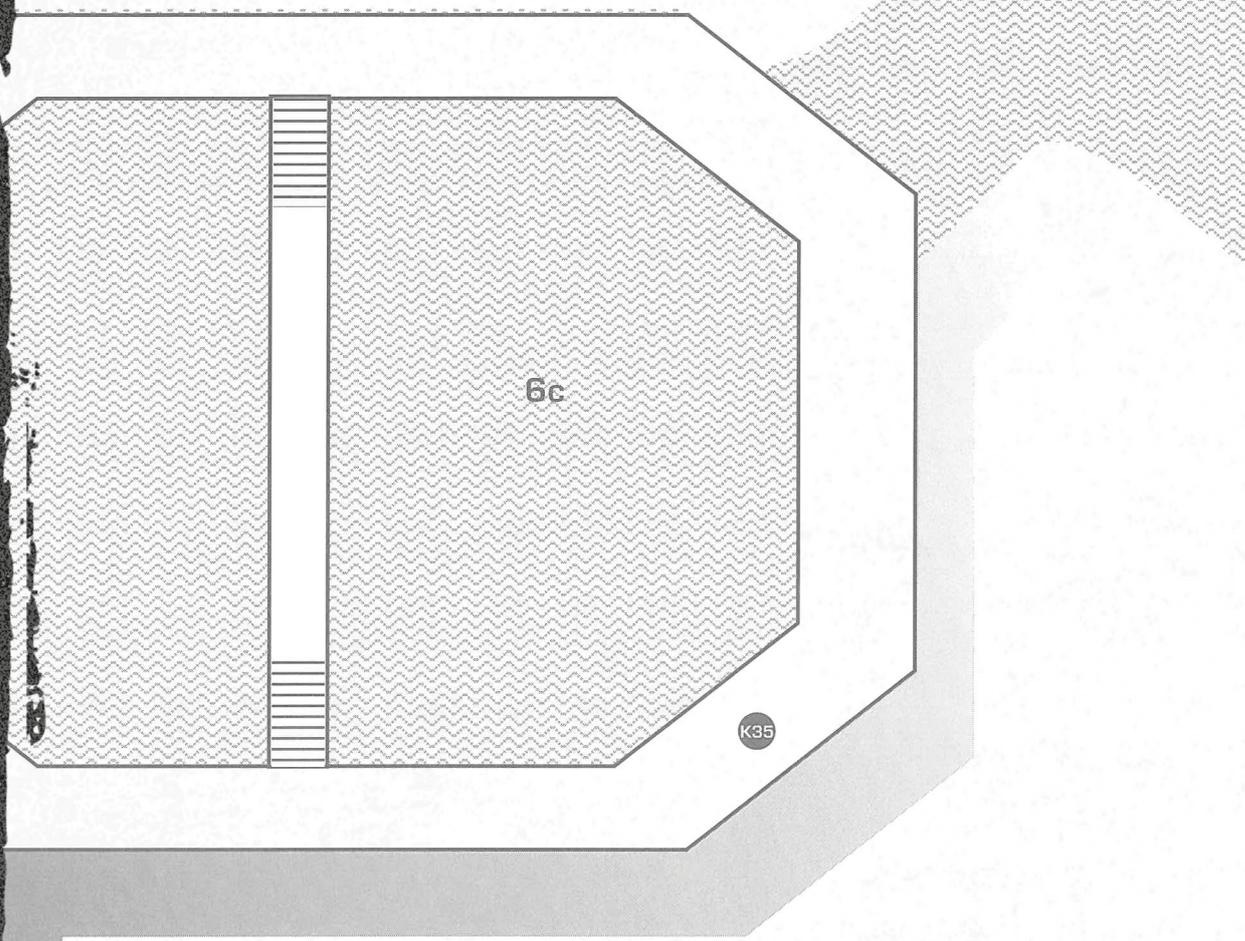
K02 = numerierte Kameras;
bedienbar in Wachzentrale (3a)

Lageplan Keller



*Jetzt ist Zeit fürs
Happihappi,
meine Kleinen.
Diese Krokos
sehen echt übel
aus. Kein Wunder,
daß hier keiner
baden geht.*

Kamal Khosrowi



*Lift ist blockiert.
Küchenpersonal
festgesetzt.
Erwarte weitere
Anweisungen.*

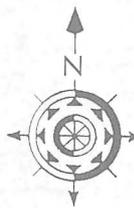
Waldo Wolda

*Jungs, Ihr werdet's
nicht glauben . . .
die Kunstwerke
bewegen sich . . .
auf die Gäste zu.
Mein Gott!
Rotalarm und
Feuererlaubnis auf
allen Ebenen!*

Jonathan King

Legende:

- 6a = Schleuse
- 6b = Reaktorraum
- 6c = Fütterungsbecken



K02 = numerierte Kameras;
bedienbar in Wachzentrale (3a)

tigkeiten) beschriebenen Strahlenschäden. Hier befindet sich eine Kontrollkonsole, von der aus die Stromversorgung des Kraftwerks gesteuert wird. Im Falle einer Überhitzung müssen die Reaktoren mit einer Probe auf *Plasmatechnik* heruntergefahren werden, ansonsten explodiert das Kraftwerk innerhalb von 3W10+30 Minuten nach Beginn der Überhitzung.

*Ich würde
niemals lügen.
Niemals!!!*

Ilmaz Hauptzer

6c) Fütterungsbecken

Der Aufzug aus der *Küche* (2e) führt auf eine Plattform, von der mehrere Laufstege ausgehen. 4 Meter unter den Laufstegen befindet sich das Fütterungsbecken. Von hier aus werden die Alligatoren jeden Morgen um 6:00 Uhr planetarischer Zeit mit Rinderhälften versorgt. Die gierigen Krokos schwimmen durch die Verbindung zum Fluß in das Fütterungsbecken, wo sie ungeduldig auf die Leckereien warten. Der Fütterer braucht starke Nerven, um den Anblick der Bestien zu ertragen (siehe Spielwerte auf Seite 45).

Das Fütterungsbecken könnte Schauplatz eines Einbruchversuchs durch Saboteure oder Entführer sein. Eine Shark-Spielergruppe könnte beispielsweise mit einem tollkühnen Plan, etwa unter Zuhilfenahme eines Mini-U-Boots, versuchen, durch das Fütterungsbecken über die Laufstege in den Fahrstuhl einzudringen. Aber wie soll man mit den Alligatoren fertigwerden?

*Uns ist einer
der Koch.*

*Lord Shan
McLeod*



*Überall auf dem
Planeten stehen
alte keltische
Kreuze. Teilweise
stammen diese
noch von Terra.
Die meisten
davon kommen
aber aus den
zahlreichen
Werkstätten der
traditionsbewuß-
ten Künstler von
Nova Scotia.*

7. Sicherheitsdienste

Die Spielwerte der SEK-Angehörigen, Wachen, Hetzwolfteams und Alligatoren befinden sich in Abschnitt *XII. Nichtspielercharaktere* ab der Seite 42.

a) Wachdienste am Ufer

Außerhalb der Feierlichkeiten:

Je 1 Wächter pro Wachturm, 2 Wächter am Checkpoint und je 1 Wächter pro Torhäuschen, 2 Wächter auf dem Parkplatz, 2 Wächter im Kontrollraum des Wachhauses, 2 Wächter am Steg und 1 Hetzwolfteam, das auf dem Gelände patrouilliert. Im Wachhaus befinden sich 3W6+2 dienstfreie Wächter.

Summe: 12 Wächter, 1 Hetzwolfteam.

Während der Feierlichkeiten:

Je 2 Wächter pro Wachturm, 4 Wächter und 2 SEK am Checkpoint und je 1 Wächter pro Torhäuschen, 4 Wächter auf dem Parkplatz, 2 Wächter und 2 SEK im Kontrollraum des Wachhauses, 4 Wächter am Steg und 2 Hetzwolfteams, die auf dem Gelände patrouillieren. Im Wachhaus befinden sich 2W6 dienstfreie Wächter.

Summe: 4 SEK, 20 Wächter, 2 Hetzwolfteams.

b) Wachdienste auf der Insel

Außerhalb der Feierlichkeiten:

2 Wächter am Steg, 2 Wächter vor dem Haupteingang, 2 Wächter vor dem Lieferanteneingang und 1 Hetzwolfteam, das auf dem Gelände patrouilliert sowie 10 mutierte Alligatoren im abgesperrten Flußbereich.

Summe: 6 Wächter, 1 Hetzwolfteam, 10 Alligatoren.

Während der Feierlichkeiten:

4 Wächter am Steg, 2 Wächter und 4 SEK vor dem Haupteingang, 2 Wächter und 2 SEK vor dem Lieferanteneingang und 2 Hetzwolfteams, die auf dem Gelände patrouillieren sowie 10 mutierte Alligatoren im abgesperrten Flußbereich.

Summe: 6 SEK, 8 Wächter, 2 Hetzwolfteams, 10 Alligatoren.

c) Wachdienste im Erdgeschoß

Außerhalb der Feierlichkeiten:

6 Wächter im Haupteingangsbereich (davon 4 hinter den Sichtschirmen), 4 Wächter im Empfangsbereich (davon 2 hinter den Sichtschirmen), 2 Wächter im Saal, 3 Wächter in den Gängen auf Patrouille, 1 Wächter vor der Treppe.

Summe: 16 Wächter.

Während der Feierlichkeiten:

8 Wächter und 6 SEK im Haupteingangsbereich (davon je 4 hinter den Sichtschirmen), 8 Wächter und 6 SEK im Empfangsbereich (davon je 4

hinter den Sichtschirmen), 10 Wächter und 10 SEK im Saal, 8 Wächter und 4 SEK in den Gängen auf ständiger Patrouille, 2 Wächter vor der Treppe.

Summe: 26 SEK, 36 Wächter.

d) Wachdienste in der 1. Etage

Außerhalb der Feierlichkeiten:

2 Wächter in den Gängen auf Patrouille, 6 Wächter und der Schichtleiter in der Wachzentrale, 2 Wächter auf dem Landedeck. Im Aufenthaltsraum der Wachen befinden sich 3W20 dienstfreie Wachen und 3W10+5 dienstfreie SEK (erst ab dem 31.01.).

Summe: 10 Wächter, 1 Schichtleiter.

Während der Feierlichkeiten:

4 Wächter in den Gängen auf Patrouille, 10 Wächter und der Schichtleiter sowie 2 SEK und ihr Einsatzleiter in der Wachzentrale, 2 Wächter und 2 SEK auf dem Landedeck. Im Aufenthaltsraum der Wachen befinden sich 3W10+2 dienstfreie Wachen.

Summe: 4 SEK, 1 SEK-Einsatzleiter, 16 Wächter, 1 Schichtleiter.

e) Gesamtsumme Wachpersonal:

Außerhalb der Feierlichkeiten:

44 Wächter und ihr Schichtleiter, 2 Hetzwolfteams, 10 Alligatoren.

Während der Feierlichkeiten:

40 SEK und der SEK-Einsatzleiter, 80 Wächter und ihr Schichtleiter, 4 Hetzwolfteams, 10 Alligatoren.

8. Das Kraftwerk und der Kult

Edinburgh hat ein Abbild im Schattenreich (die Lektüre des Kapitels *Das Schattenreich* wird dringend empfohlen). Eine Stadt der fremden Wesen liegt direkt über der Hauptstadt Nova Scotias. Die Dimensionsgrenze ist hier extrem dünn, was (besonders in Vollmondnächten) gelegentlich zu Massenhysterien und unerklärlichen Kapitalverbrechen führt. Das Kraftwerk übt einen besonders unheilvollen Einfluß aus. Wie eingangs bereits erwähnt, plant Achmed Schulz, mit Hilfe dieses Kraftwerks ein Tor zur Dimension der Schatten zu öffnen. Die gesamte Anlage ist in ihrer Bauweise entsprechend konzipiert. Die Röhre im Zentrum des Pentagramms im großen Saal (2c) ist der Schlüssel. Hier wird Salvatore, ein Psiter (siehe auch Abschnitt *XII. Nichtspielercharaktere*), der in die Feierlichkeit eingeschmuggelt werden soll, das Tor errichten. Bryce MacDowells Kunstwerke, die über das Erdgeschoß verteilt werden, spielen dabei ebenfalls eine tragende Rolle. Schon vor dem eigentlichen Ritual führen jedoch Aktivierungen der Reaktoren, die gelegentlich von Chief-

Operator Dr. Lola Hammer zu Testzwecken durchgeführt werden, zu unkontrollierten Realitätsverschiebungen in Edinburgh.

Die SLPE, Betreibergesellschaft des Kraftwerks, wurde von Schulz größtenteils für den *Kult der großen Mutter* gewonnen. Die Aktionäre (im Abschnitt *XII. Nichtspielercharaktere* unter *Die SLPE*) sind teilweise eingeweiht. Auch Prof. Dr. Weinberg vom Führungsstab des Kraftwerk-Teams gehört dem Kult an. Da der wissenschaftliche Leiter, Prof. Dr. Nerenkow, für den Kult ungeeignet erschien, wurden seine Zweifel an der Zweckmäßigkeit bestimmter Teile des Kraftwerks mit einer enormen Geldsumme beseitigt. Die übrigen Mitglieder des Führungsstabs sind unwissend, aber Nerenkow treu ergeben und stellen keine unpassenden Fragen.

Offiziell führt das Team seine Versuche im Auftrag des Forschungsministeriums der TSU durch, was auch die InSic davon abhält, allzutief nach dem Zweck der Anlage zu bohren. Obendrein ist *Wendy Tipton*, die Staatssekretärin des Forschungsministers, insgeheim Priesterin des Kultes und liefert die entsprechende Rückendeckung.

Die Charaktere sollten nicht den Fehler machen, die InSic mit Schauergeschichten über finstere Satanskulte um das Kraftwerk zu belästigen. Hector Zacharias ist humorlos und wird sofort entsprechende Anfragen beim Ministerium starten, falls sich die Abenteurer nicht eine besonders überzeugende Theorie zurechtlegen. Er erhält von dort gegebenenfalls die Anweisung, die "*subversiven Elemente*" zu "*neutralisieren*".

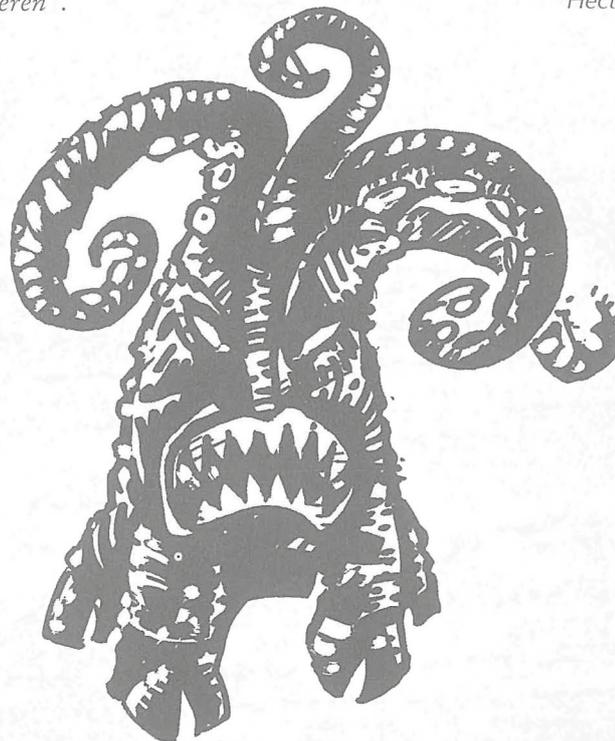


Der Kult der großen Mutter wird alle verschlingen. Nur die, die im Sinne der Bruderschaft wirken, haben einen Platz in der neuen Weltordnung.

Achmed Schulz

Natürlich glaube ich Ihnen, Bürger. Dr. Keller, bitte sofort ins Besprechungszimmer.

Hector Zacharias



Bruderschaftssignet "Der Kult der großen Mutter".

V. Erster Tag (30.01.2246)

An welchem die Abenteurer einen ersten Eindruck vom Kraftwerk erhalten, Team und Wachmannschaften kennenlernen und Zeit für die Planung eigener Sicherheitsmaßnahmen haben.

Nette Knöpfe auf der Schalltafel, Frau Dr. Hammer.

Herb Wolter

1. Anfahrt

Sofern die Charaktere nichts anderes vorgesehen haben, läßt sie Baxter in seinem Rabenstein zum Kraftwerk bringen. Unterwegs redet er unentwegt von den Schönheiten Nova Scotias. Schließlich fährt die Luxuslimousine am Tor der Uferbefestigung des Kraftwerks vor. Nachdem die Kontrollen am Eingang überstanden sind, wird der Wagen auf dem Parkplatz abgestellt und Baxter führt die Gruppe zur Luftkissenfähre. Hier werden die Abenteurer von Kapitän Blaubart begrüßt, der ein waschechter Seemann ist (siehe Abschnitt XII. Nichtspielercharaktere).

Während der Überfahrt sind einige riesige Schemen dicht unter der Wasseroberfläche zu sehen. Der Kapitän weist darauf hin, daß es sich hierbei um die Wachalligatoren handelt ("Nicht gerade ein idealer Ort zum Baden, will ich meinen!").

Moin, Moin.

Kapitän Blaubart

Auf der Insel angekommen, führt der Administrator die Charaktere zum Haupteingang. Dort werden sie bereits vom wissenschaftlichen Leiter erwartet (siehe Abschnitt XII. Nichtspielercharaktere unter *Das Kraftwerk-Team*). Prof. Dr. Nerenkow heißt die Gruppe willkommen, während sich Baxter verabschiedet, weil er noch einiges für den Empfang vorzubereiten hat. Der wissenschaftliche Leiter führt die Abenteurer in der Anlage herum, spart jedoch die Kraftwerksbereiche (3e und 2f) aus.

2. Fragen an den Professor

In der folgenden Sektion sind einige der häufigsten Fragen aufgelistet, welche die Abenteurer dem Professor über Kraftwerk und Feierlichkeiten stellen werden.

Die Hardware holen wir bei MacDuff. Da gibt es die besten Schrotflinten.

Leander Hazrati

? Sind die Angestellten des Kraftwerks vertrauenswürdig?

! *"Alle Angestellten wurden einer gründlichen Sicherheitskontrolle unterzogen. Das reicht vom Küchenpersonal bis hin zu meinen Kollegen im Führungsstab. Die Wachmannschaften bestehen aus ausgesuchten, ehemaligen Mitgliedern der Stadtmiliz."*

? Warum haben wir nicht Zutritt zu allen Sektionen des Kraftwerks?

! *"Das ist erstens zu gefährlich und zweitens unterliegen die Projekte in diesem Kraftwerk der strengsten Geheimhaltungsstufe des Forschungsministeriums der TSU."*

? Besteht irgendwelche Gefahr für die Sicherheit der Gäste/des Personals?

! *"Solange sie sich nicht in die gesperrten Bereiche begeben, nein. Die Forschungssektionen sind hervorragend abgeschirmt und nur die fähigsten Männer und Frauen arbeiten an den Projekten mit. Außerdem haben die eigentlichen Testreihen noch nicht begonnen, bis zum Ende der Feierlichkeiten werden nur Routinechecks der Instrumente durchgeführt. Wir können es uns schließlich nicht leisten (er lacht), den Außenminister in die Luft zu sprengen."*

? Warum wurde so heftig gegen die Errichtung des Kraftwerks protestiert?

! *"Nun, Greenshield und Clear Scotia protestieren bekanntlicherweise gegen alles, was auch nur nach Technik riecht. Diese Pfadfinder wollten wohl mal in die Zeitung kommen, und die Rosenkreuzer sind ein Haufen von okkultistischen Spinnern, die ständig den Weltuntergang und die Ankunft des Antichristen prophezeihen. Wahrhaft intelligente Menschen sehen den großen Nutzen, den unser prachtvolles Kraftwerk dieser Kolonie bringt. Der Strom, der hier als Abfallprodukt anfallen wird, kann ohne Probleme den gesamten Planeten versorgen!"*

3. Kontakte

Schließlich werden den Abenteurern Betten im Aufenthaltsraum der Wachen zugewiesen und ihre ID-Karten erhalten Zugangscodes für diesen Raum, die Wachzentrale und das Überwachungssystem im Eingangsbereich des Erdgeschosses. In der Wachzentrale begegnen sie dem Schichtleiter Santiago Alonso, der ihnen einen frostigen Empfang bereitet und ihnen die Sicherheitssysteme zeigt. Nach und nach werden sie wohl auch verschiedene andere Angehörige des Teams und der Sicherheitskräfte kennenlernen. Dem Abschnitt XII. Nichtspielercharaktere sind die hierzu nötigen Informationen über deren Charakter und gegebenenfalls Reaktionen auf die Abenteurer zu entnehmen. Der Spielleiter sollte seine Helden in Sicherheit wiegen. Ein paar lustige Begegnungen, ein kleiner Flirt mit einer Sicherheitsbeamtin oder ein wütend knurrender Hetzwolf sorgen für eine gelockerte Atmosphäre und vermitteln das Gefühl, es handele sich um einen ganz normalen Sicherheitsjob.

Am Nachmittag können verschiedene Besorgungen in Edinburgh gemacht werden. *MacDuff's Hardware Store* in der *Odd Road* bietet zu mittleren Preisen eine beträchtliche Auswahl an Kameras, Kabeln, Aggregaten, Mikrofonen und ähnlichem. Techniker in der Gruppe finden hier genug Material, um eigene Überwachungssysteme zu basteln, deren Qualität der Spielleiter fair nach den Beschreibungen der

Charaktere abschätzen sollte. Ein kleiner Umtrunk mit MacCaffertys Nachtwächtern beschließt den ersten Tag.

4. Nachforschungen über Personen

Aufgrund der erhaltenen Spielhilfen können die Spieler auf die Idee kommen, Erkundigungen über verschiedene Personen einzuziehen. Bei den meisten Personen kann der Spielleiter nach eigenem Gutdünken unter Zuhilfenahme der Eckdaten im Abschnitt XII. Nichtspielercharaktere nach Herzenslust improvisieren. Lediglich über die im folgenden aufgeführten Personen/Gruppen existieren feste Vorgaben:

Bob the Cop

Quelle: *Culture Shock* (Kulturmagazin, Zugang mit einfacher Probe auf Computer bedienen im lokalen Datennetz).

"Sechsköpfige Gothic-Rock-Band von New Dover unter dem Bandleader Bob Belfast. Landete im Dezember 2244 einen Überraschungserfolg mit dem Song 'I am the Law', der sofort auf Platz 11 der Starlight-Charts kam und innerhalb von 6 Wochen auf Platz 1 stürmte. Die Musiker waren mehrfach wegen wilder Drogenexzesse inhaftiert, aufgrund ihrer Beliebtheit aber jedesmal schnell wieder auf freiem Fuß. Mittlerweile gehört die Band zu den gefragtesten Live-Acts der TSU und erhielt für ihr neues Album 'Turning the Dice' zweimal Platin und einmal Laesum."

Der TSU-Ausschuß für Bildung und Kultur: "Achtung. Die Texte auf diesem Album enthalten Anzüglichkeiten, die über das Maß hinausgehen, das einem Heranwachsenden zugemutet werden sollte. Eltern haften für ihre Kinder."

MacBeth, Roy

Quelle: Netz der Zentralbehörde von Edinburgh (Hochsicherheitsdatei, Zugang mit +30 auf Computer bedienen).

"Wohnhaft 23th King Square, wo Subjekt einen Kräuter- und Fetischladen betreibt. Mehrfach wegen Volksverhetzung und Anstiftung zum Okkultismus verhaftet. Am 23.07.2245 durch Bischof Bonney mit Genehmigung von Kardinal Orsini (Vatikan) von den Sakramenten ausgeschlossen."

Ein Besuch bei MacBeth hat übrigens erst ab dem Morgen des 01.02.2246 Sinn, da sich der Logenleiter bei einem Selbstfindungsseminar auf Neu Anhalt befindet und vorher sein Geschäft geschlossen ist.

MacDowell, Bryce

Quelle: Zentralarchiv der Kulturschaffenden der TSU (Info-Datei, Zugang mit einfacher Probe auf Computer bedienen im lokalen Datennetz).

"MacDowell (*27.04.2223 Edinburg, Nova Scotia) gilt als einer der genialsten Holo-Künstler unserer Zeit. Nach Erlangen der Hochschulreife studierte er an der Akademie der Künste in der Stadtmetropole Konstantinopel auf Terra. Dort machte der Künstler durch Verwicklung in mehrere Drogenskandale erstmals von sich reden. Wegen seiner kritischen Einstellung gegenüber der Kirche und den unübersehbaren Anzüglichkeiten in vielen seiner Kunstwerke wurde ihm auf dem letzten Vatikanischen Konzil wegen Beleidigung des allkatholischen Glaubens der Kirchenbann angedroht.

Berühmteste Werke: 'Entjungferung der heiligen Anna', Öl auf Leinwand (ca. 7.600,-- EH); 'Tod des Drachen', Holoskulptur (ca. 2.300,-- EH); 'Vampyre', Holoskulptur (ca. 1.700,-- EH)."

Nerenkow, Prof. Dr. Boris

Quelle: InSic-Netz von Edinburgh (Hochsicherheitsdatei, Zugang mit +50 auf Computer bedienen).

"Bürger Nerenkow gilt als fähiger, wenn auch zeitweise labiler Wissenschaftler im Dienst des Forschungsministeriums. Während der Konzernkriege linientreu und zuverlässig. Z.Zt. beauftragt mit der Leitung des Laesum-Testkraftwerks NSC/Ia, Duncan River, Nova Scotia. Informationen über das Projekt NSC/Ia unterliegen der Geheimhaltungsstufe Alpha/Rot und sind nur für Direktoren auf persönliche Anfrage verfügbar."

Pirelli Brüder, Die fliegenden

Quelle: *Culture Shock* (Kulturmagazin, Zugang mit einfacher Probe auf Computer bedienen im lokalen Datennetz).

"Artistentrio, das besonders durch seine aufsehenerregende Trapezakrobatik mit komischen Einlagen besticht. Die von Avino stammenden Brüder Alfonso, Donito und Michelangelo sind häufig saisonweise auf Simpsons Superwelt unter Vertrag."

Rosenkreuzer, Gemeinschaft schottischer

Quelle: Archiv der Kathedrale zur heiligen Agatha (Zugang gegen Gebühr von 0,5 EH durch eine einfache Probe auf die Fertigkeit Computer bedienen).

"Splittergruppe einer besonders im 19. und 20. Jahrhundert auf Terra aktiven Sekte von Esoterikern, die sich stellenweise auch mit Satanisten umgaben (vgl. Crowley, Aleister; Diamond, King; Araya, Tom). Praktizieren unter dem Deckmantel 'weißer Magie' mit dem allkatholischen Glauben unvereinbare Rituale. Logenleiter Roy MacBeth wurde am 28.07.2245 auf Betreiben von Bischof Gregor Bonney von den heiligen Sakramenten ausgeschlossen."



Ich glaube, es blitzt ganz furchtbar.

Axel von Krotzburg

Niemand nennt mich "feige Sau".

Emil McFly

Schulz, Dipl. Ing Achmed

Quelle: Archiv der Architektenkammer von Nova Scotia (Info-Datei, Zugang mit einfacher Probe auf *Computer bedienen* im lokalen Datennetz).

"Schulz (*01.01.2204 Rhein-Main-Stadtmetro-pole, Terra) ist ein hervorragender Architekt, der gekonnt traditionelle und progressive Formen miteinander kombiniert. Er studierte auf Tau Ceti Architektur, Mechanik und Elektrotechnik und leitet seit mehreren Jahren die terranische Bauträgergesellschaft 'Schulz und Schurigel AG'. Im Oktober 2240 wurde er mit dem Ehrenpreis des Bauministeriums der TSU ausgezeichnet."

Zwischenspiel

Metzgermeister Ernest Butcher schreckt aus dem Schlaf hoch. Was war das für ein Geräusch? Er steht auf und streift seinen Hausmantel über.

"Wieder Diebe in der Räucher-kammer. Aber euch werde ich helfen!" Er nimmt die alte Jagdbüchse seines Vaters von der Wand und schleicht die Treppe hinab. Seltsam, wie rot der Mond heute scheint. Der Metzgermeister öffnet die Ausgangstüre, um zur seitlich neben dem Wohnhaus gelegenen Räucher-kammer zu schleichen – und erstarrt. Die Stadt . . . sie ist verändert.

Gräßliche Gestalten kriechen und fliegen umher, die Mauern der Gebäude scheinen zu leben! Überall Schleim und Blut! Wimmernd läßt Butcher die Büchse fallen und sinkt auf die Knie.

"Allmächtiger! Errette mich in meiner schwersten Stunde!" "MENSCHEN-FLEISCH! RIECHST DU ES AUCH, BEL-YAAL?"

VI. Zweiter Tag (31.01.2246)

An welchem die Charaktere den Maestro kennen lernen, das SEK-Team eintrifft, Mary Galbraith neugierige Fragen stellt und seltsame Ereignisse Edinburgh erschüttern.

1. Seltsame Schlagzeilen

Tagesgespräch in der Hauptstadt ist ein reißerischer Artikel der Edinburgh News, den die Charaktere spätestens beim Frühstück im Speisesaal zu sehen bekommen (*Spielhilfe 5*):

TSSPA Edinburgh, Nova Scotia 31/01/2246 TSZ

WAHNSINNIGER FLEISCHER SCHLACHTET MENSCHEN !

Durch einen anonymen Hinweis alarmiert, betreten Angehörige der Stadtmiliz in den frühen Morgenstunden die Räucher-kammer einer heruntergekommenen Metzgerei in der Unterstadt. Zu ihrem Entsetzen fanden die Beamten, welche sich im Moment in psychiatrischer Behandlung befinden, ein gutes Dutzend frischer, männlicher Leichen an Fleischerhaken vor. Die Toten waren koscher geschlachtet und fachgerecht ausgeweidet. Ihre Identitäten sind bislang ungeklärt. Vom Inhaber der Metzgerei fehlt jede Spur. Merkwürdig ist, daß sich niemand in der Umgebung erinnern kann, in diesem Geschäft jemals eingekauft zu haben. Auch in den Gewerberegistern ist seltsamerweise keine Eintragung über die Metzgerei vorhanden. Ist das der Vorteil einer angeblich so penibel arbeitenden Zentralbehörde? Sheriff MacIntyre und Distriktsdirektor Zacharias enthalten sich, wie üblich, jeglichen Kommentars und haben den Fall zur InSic-Sache erklärt.

Falls die Charaktere neugierig werden und den Ort des Grauens aufsuchen wollen, finden sie die Fleischerei weiträumig von starken Polizeikräften abgeriegelt vor. Mit Hilfe eines Fernglases läßt sich jedoch erkennen, daß das Gebäude selbst für das rückständige Nova Scotia extrem altertümlich wirkt. Die Wände sind mit einer

unförmigen Masse verschmiert, die irgendwie pockennarbig wirkt. Fragt man Nachbarn über den Ort des Schreckens, so stammeln diese seltsame Ausflüchte wie: "Der Laden ist mir noch nie aufgefallen", "Ich bin Vegetarier!" oder "Teufelswerk. Ich muß dringend zur Kathedrale".

Weder das InSic-Netz, noch der Computer der Zentralbehörde weisen irgendwelche Einträge über den Vorfall auf (die Akte liegt mittlerweile in schriftlicher Form auf dem Schreibtisch des Distriktsdirektors).

2. Wo ist MacClure?

Beim Frühstück wird außerdem bekannt, daß der Wachmann Neil MacClure spurlos verschwunden ist (siehe Abschnitt I. Prolog). Er hatte zwischen 20:00 Uhr und 8:00 Uhr Patrouillendienst in den Gängen. Gegen Mitternacht zeigt die Kamera in dem Gangabschnitt, in dem sich der Wächter zuletzt aufgehalten hat, nur noch Schwärze. Falls die Charaktere zu dieser Zeit selbst die Kameras überwachen, so fällt Kamera Nr. 16 aus, als der Wachmann gerade durch ihren Überwachungsbereich läuft. Nach einer Minute funktioniert sie plötzlich wieder. Die einzige Spur von MacClure ist seine Dienstmütze, die einsam auf dem Boden liegt. Untersuchungen von Wand und Gang verlaufen ergebnislos. Sprechen die Charaktere Chief Operator Dr. Lola Hammer direkt darauf an, ob sie in der Zeit um Mitternacht die Reaktoren hochgefahren hat, so erhalten sie eine negative Antwort. Der Spielleiter führt für den fragenden Charakter jedoch insgeheim eine Probe auf *Psychologie* durch. Gelingt diese, so hat er das Gefühl, daß Frau Dr. Hammer ihn belügt.

3. Der Maestro erscheint

Punkt zwölf Uhr Mittags fährt ein bunt besprühter Kleinlaster, eskortiert von vier Gleitern der Stadtmiliz, vor dem Tor der Uferbefestigung vor. Ihm entsteigt ein schwächlicher junger Mann in grellbunter Kleidung und mit langem Pferdeschwanz, der lautstark verlangt, sofort eingelassen zu werden. Es handelt sich um Bryce MacDowell mit seinen Kunstwerken.

Die folgenden Stunden sollten sich für die Charaktere äußerst unangenehm gestalten. Bryce piesackt sie mit ständigen Sonderwünschen und Beleidigungen ("Whiskey. Gebt mir sofort einen Whiskey. Wer hat Euch Pfeifen denn mit der Bewachung meiner Schätze beauftragt? Nein, hier rüber, Ihr Tölpel. Steht doch alles auf dem Plan!") und erweist sich als regelrechter Dreckskerl. Die Kunstwerke müssen genau an den vorgesehenen Stellen plaziert werden (siehe Grundriß des Kraftwerks auf Seite 17). Sollten sich die Abenteurer unkooperativ zeigen, so zögert der ausgeflippte Künstler nicht, sofort

Meldung an Ron Baxter zu machen, der die Charaktere nachdrücklich darauf hinweist, daß jedem Wunsch MacDowells entsprochen werden soll.

Gegen 15:00 Uhr verschwindet Bryce wieder ("Bis dann, Jungs. Wir sehen uns morgen Abend. Und paßt gut auf meine über alles geliebten Babies auf, ja? Ich glaube nicht, daß ihr es Euch leisten könnt, daß auch nur eines von ihnen zu Schaden kommt!").

4. Big Trouble in Little Edinburgh

Zeit für einen kleinen Ausflug nach Edinburgh. Falls die Charaktere alle beim Kraftwerk bleiben, so erfahren sie von den folgenden Vorfällen aus der lokalen Presse. Sollten sie in der Stadt sein, so kann der Spielleiter sie durchaus mit einem der Vorfälle konfrontieren.

Punkt 17:00 Uhr aktiviert Dr. Hammer zwei der Reaktoren, um die Brennstäbe zu prüfen. Die starke Spannung löst einen temporären Dimensionsriß aus, der dafür sorgt, daß sich Ereignisse aus diesseitiger und Schattenwelt überlappen.

a) Regen bringt Segen

Auf dem Vorplatz der Kathedrale zur heiligen Agatha befinden sich wie üblich einige Reisende, um die *Royal Scots Dragon Guards* in ihren prachtvollen Uniformen zu bewundern. Plötzlich verfinstert sich der Himmel, und die Glocken der Kathedrale beginnen grundlos zu läuten. Schließlich geht ein heftiger Regen nieder. Zum Entsetzen der Betroffenen besteht er aus warmem Blut!

Sollten Charaktere gegen 17:00 Uhr an der Kathedrale sein, so müssen sie eine GZ-Probe bestehen, um nicht 1W4+2 Punkte GZ zu verlieren und *hysterisch* zu werden.

b) Hühner aus der Hölle

Der Bauer Nicol Ogg fährt wie üblich mit einem Ochsenwagen voller Hühner zum Nachmittagsmarkt auf dem *Market Square*, als plötzlich ein Blitz aus heiterem Himmel neben dem Gespann einschlägt. Kaum hat Ogg seinen Schrecken überwunden und die Ochsen beruhigt, als er einen stechenden Schmerz im Nacken verspürt. Er fährt erschreckt herum – und eine grausig veränderte Henne gackert ihn böse an!

Zwanzig hühnergroße Schattenbestien hüpfen vom Wagen und stürzen sich auf die entsetzten Betrachter (gegebenenfalls die Charaktere, falls diese sich in der Nähe aufhalten).

Schattenbestie (hühnerartig):

STK 40, GES 70, "Schnabelhieb" 50% (Schaden 2W4+1). Bewegung 7m/Phase, Basis-TP 6, Rüstung 1, GZ-Verlust 1W4 und "Panik".

c) Ich kenne keinen MacDuff!

Verblüfft stellen die Charaktere fest, daß *MacDuff's Hardware Store* wie vom Erdboden verschwunden ist. In der 12th Odd Road gähnt nur ein Baggerloch, wo sich einst der gutsortierte Gemischtwarenladen befand. Fragt man andere Bewohner der Straße nach dem Geschäft, so können sie sich nicht daran erinnern, daß sich hier jemals ein Gebäude befunden hätte.

"Ich kenne keinen MacDuff. Hier ist schon diese Grube, seitdem ich mich erinnern kann. Ihr Fremden kommt vielleicht auf Ideen!"

Falls die Abenteurer die seltsamen Ereignisse nicht persönlich mitbekommen, können sie in der Abendausgabe der *Edinburgh News* folgende Nachrichten lesen (*Spielhilfe* 6):

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 31/01/2246 TSZ
**GRAUENHAFTE VORFÄLLE
IN DER INNENSTADT**

Eine Reihe grausiger Ereignisse erschütterte heute Nachmittag gegen 17:00 Uhr unsere friedliche Gemeinde. Am Kathedralenplatz regneten mehrere hundert Liter Blut vom Himmel. Eine alte Witwe auf dem Weg zur Beichte wurde von diesem Phänomen so erschreckt, daß sie auf der Stelle an Herzversagen starb.

Ein geistesgestörter Prediger verbrannte sich bei lebendigem Leib vor dem Gebäude der Zentralbehörde, wobei er den bevorstehenden Weltuntergang ankündigte.

Der unbescholtene Bauer Nicol Ogg und zwei ausländische Geschäftsleute wurden am Market Square das Opfer tollwütiger Hühner.

Ein verwirrter Reisender aus Cawdor fiel in der Odd Road in eine Baugrube und brach sich beide Beine. Als die Sanitäter ihn abtransportierten, wurde er hysterisch und schrie: "Wo ist der verdammte Gemischtwarenladen? Er kann doch nicht einfach verschwinden?"

Die Vorfälle sind unerklärlich, es ist aber wahrscheinlich, daß irgendjemand den Bürgern von Edinburgh böse Streiche spielt, die schon vier unschuldige Menschen mit dem Leben bezahlen mußten.

5. Bitte lächeln!

Gegen 19:00 Uhr sucht ein äußerst entnervt wirkender Santiago Alonso die Charaktere auf und raunzt: "Sie! Vor dem Tor ist ein Reporter-Team. Die Eierköpfe haben gerade ein Experiment auf dem Feuer und ich komme mit solchen Leuten nicht klar. Bitte kümmern Sie sich darum." Das Wort "Bitte" kommt Alonso übrigens nicht leicht über die Lippen.

Sollten sich die Abenteurer nicht um die Bitte des Schichtleiters kümmern, so verschafft sich Miß Galbraith mit ihrer Überredungskunst Zugang zum Gelände, indem sie einen der Tor-



MacDuff? Nie gehört. Das muß ein Irrtum sein.

Passant

Hey, da steht was über seltsame Höllenhühner. Die spinnen, die Schotten.

Herb Wolter

Zwischenspiel

"WIE LANGE NOCH, BO?"
"Gedulde Dich, Salvatore. Wir verbringen die Nacht in dieser Lagerhalle und werden morgen Nachmittag unauffällig zum Kraftwerk reisen. Verstehst Du die Bedeutung des Wortes 'unauffällig'?"
"KEINE SORGE, SCHÄTZCHEN. ICH KANN SO DIPLOMATISCH SEIN, WIE EUER BENJAMIN PERSÖNLICH."

Unterfeldwebel Gus Jameson von der Raumhafenhafengebiet geht vorsichtig auf den Lagerschuppen am Rande des Frachtbereichs zu, die SK 200 im Anschlag. War da nicht ein seltsames Leuchten, nur für einen Sekundenbruchteil zu sehen? Vielleicht eine Taschenlampe? Der Kreuzritter blickt in den Schuppen und erstarrt. Auf einer Kiste steht der Heiland persönlich, die Hände zum Segen ausgebreitet. "Vergib mir meine Sünden, Allmächtiger", flüstert Jameson und kniet nieder, das Haupt ehrfurchtsvoll gesenkt. "DIR IST HEISS, MEIN SOHN. NIMM DEINEN HELM AB." Ohne zu zögern folgt der Unterfeldwebel der Aufforderung. Das letzte, was er spürt, ist ein kalter Druck im Genick. "Unauffällig, was?"
Bo Baissier bläst leicht verstimmt den Rauch vom Schalldämpfer.
"NUN . . ."

wächter um den Finger wickelt. Nach zehn Minuten läßt Alonso sie und Ronald Young gewaltsam vom Grundstück entfernen, was ihm einen bitterbösen Artikel in der Morgenausgabe der Edinburgh News einbringt.

Ansonsten lernen die Charaktere die bezaubernde Reporterin und ihren Kameramann kennen (siehe Abschnitt XII. Nichtspielercharaktere unter *Die Presse*). Die Dame erweist sich als äußerst lästig und möchte unbedingt wissen, ob die Ereignisse in Edinburgh mit dem Kraftwerk in Zusammenhang stehen. Außerdem besteht sie darauf, auf das Gelände gelassen zu werden und schlägt dem Abenteurer mit dem besten Aussehen ein Interview vor. Der Spielleiter sollte diese Begegnung zu einem amüsanten Zwischenspiel gestalten.

6. Die Kavallerie

Kurz nach der Wachablösung (20:00 Uhr) halten zwei PTF-Standard und ein Landgraver vor dem Tor der Uferbefestigung. Den Fahrzeugen entsteigen Security Captain Henry Lenhardt und sein SEK-Team. Die Männer machen einen etwas heruntergekommenen Eindruck und ein leichter Haschischgeruch liegt in der Luft, als sich die Ausstiegsluken der Panzer öffnen.

Lenhardt präsentiert den verblüfften Wächtern (oder den Charakteren, falls sie anwesend sind) seinen Marschbefehl. "Alles locker, Leute. Wo ist die Kantine?"

Nachdem die Creme der TSU-Streitkräfte auf die Insel übergesetzt ist, befiehlt der Captain dem Sergeant, die Männer das Gelände erkunden zu lassen. Anschließend setzt er sich mit den Abenteurern und MacCafferty zu einer Tasse Kaffee in der Wachzentrale zusammen, um die Lage zu besprechen. Dabei zeigt er nur mäßiges Interesse und rutscht nervös auf seinem Stuhl herum. "Habt ihr was für in den Kaffee, Jungs? Es ist so kalt draußen."

Schneider und die Soldaten erkunden mittlerweile wenig begeistert die Anlage. Anschließend gliedert der Sergeant die protestierenden Männer und Frauen in den Wachplan für den morgigen Abend ein und zieht sich mit Lenhardt in den Speisesaal zurück. Für den Rest der Nacht ist von den beiden nicht viel zu sehen, die Charaktere können sich aber mit den Soldaten des SEK-Teams unterhalten, die übrigens gerne einige nicht ganz so legale Aromastäbchen verteilen.

VII. Dritter Tag (01.02.2245)

An welchem sich Hector Zacharias selbst die Ehre gibt, eine seltsame Prophezeiung gemacht wird, die Gäste eintreffen und das Grauen beginnt.

1. Morgennachrichten

Die einzige interessante Schlagzeile der Morgenausgabe der Edinburgh News (*Spielhilfe 7*) lautet:

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 01/02/2246 TSB
TOTER RITTER AM RAUMHAFEN

Gegen 4:00 Uhr früh wurde auf dem Raumhafengelände die Leiche des vierundzwanzigjährigen Unterfeldwebels Gus Jameson von der Wachdivision in einem Kistenstapel gefunden. Der Tote wurde offenbar durch einen aufgesetzten Genickschuß mit einer Faustfeuerwaffe vom Kaliber .22 hingerichtet. Seltsamerweise starb er mit einem entrückten Lächeln auf den Lippen. Generalmajor Kuno von Greiffenklau hält diesen Vorfall für den Racheakt von Angehörigen inhaftierter Clansleute und hat angekündigt, er werde nun nur noch schärfer gegen Unruhestifter und Verstöße gegen das Waffenruhegesetz vorgehen. "Alle Aufrührer sollen wissen, daß sich der Orden nicht durch Akte von Terrorismus einschüchtern läßt. Die Schuldigen werden bezahlen, das schwöre ich, bei meiner Ehre!"

Distriktsdirektor Hector Zacharias hat übrigens sein tiefes Beileid zu diesem tragischen Vorfall bekunden lassen.

2. Hallo, Bürger!

Um 8:00 Uhr Morgens eilt ein aufgeregter Wächter zu den Charakteren und teilt ihnen mit, ein gewisser Herr Zacharias wolle sie sofort sprechen. Der Distriktsdirektor befindet sich in Begleitung der Agenten Tamita Caille und Masa Itoh (siehe Abschnitt XII. Nichtspielercharaktere unter *Die InSic*). Er läßt sich nicht lange am Tor aufhalten und trifft am Haupteingang des Kraftwerks auf die Abenteurer (falls sie ihm nicht schon am Tor begegnet sind). "Guten Morgen, Bürger. Sie haben die Ehre und das Vergnügen, uns mit den Sicherheitsmechanismen der Anlage bekannt zu machen."

Unvermittelt betritt Lenhardt den Plan, der einen etwas übernachtigen Eindruck macht. Als er den Distriktsdirektor sieht, erleichtert er. Schneidend bemerkt Zacharias: "Ihre Uniform wirkt mal wieder etwas ungepflegt, Captain Lenhardt. Sie und ihr Team sind mir nicht unbekannt. Ich frage mich, welcher Schwachkopf dafür verantwortlich ist, daß Sie diesem Einsatz zugeteilt worden sind. Machen Sie keinen Fehler, oder ich lasse Ihren Arsch mit kochendem Blei ausgießen."

In den folgenden drei Stunden hetzt der Distriktsdirektor die Charaktere, den Security Captain und den Schichtleiter durch sämtliche zugänglichen Räume und Außenanlagen des Geländes. Sogar die Fütterungssektion für die Alligatoren wird nicht ausgespart. Lediglich die Forschungsräume läßt er unbehelligt. "Ich weiß, ich weiß. Diese Räume unterstehen dem For-

schungsministerium und wurden bereits überprüft. Los, weiter. Ich habe nicht den ganzen Tag Zeit."

Die Abenteuer sollten sich gut mit Zacharias stellen. Falls sie ihm Steine in den Weg legen oder dumme Witze reißen, fängt er an, unangenehme Fragen über ihre politische Vergangenheit zu stellen. "Was haben Sie eigentlich zwischen 2235 und 2237 getan, Bürger?"

Hat ein Charakter in irgendeiner Weise "Dreck am Stecken" (Shark-Kontakte, kriminelle Aktionen oder Ähnliches), so muß er eine WIK-Probe bestehen. Versagt er, so schaut ihm der Distriktsdirektor tief in die Augen und bemerkt: "Ich kenne ihr Gesicht, Bürger, ich weiß im Moment nur noch nicht woher. Aber verlassen Sie sich darauf, ich werde mich erinnern. Bald. Wie war doch gleich Ihr Name?"

Nachdem die InSic alles inspiziert hat, verläßt Zacharias das Gelände. Die Agenten Caille und Itoh bleiben zurück, um die Vorbereitung der Feierlichkeiten zu überwachen.

3. Demonstranten

Gegen 12:00 Uhr Mittags sollten eigentlich das Zusatzpersonal für die Feierlichkeiten und die Busse der Musiker und Artisten eintreffen. Seltsamerweise erscheint jedoch niemand. Vom Tor der Uferbefestigung kommt schließlich die Meldung: "Demonstranten. Sie blockieren die gesamte Straße und bewegen sich auf das Tor zu."

Alonso befiehlt seinen Männern, Ruhe zu bewahren und den Elektrozaun zu aktivieren. Schließlich erreichen die Demonstranten das Tor. Es handelt sich um ca. 200 aufgebrachte Bürger von Edinburgh, aus allen Altersklassen und sozialen Schichten. Sie tragen Spruchbänder mit Parolen wie: "Wenn der Fluß stirbt, stirbt der Mensch", "Kraftwerk = Teufelswerk" oder "Rettet Nova Scotia – stoppt die Laesumversuche".

Hinter der Menge warten mehrere Fahrzeuge mit einer Eskorte der Stadtmiliz, unter anderem ein schwarzer Bandbus mit der Aufschrift "I am the Law".

Der Spielleiter sollte einen Moment abwarten, wie sich die Dinge entwickeln. Falls die Charaktere keine Eigeninitiative ergreifen (durchaus möglich, sie sind ja auch nicht direkt zuständig), alarmiert Alonso, nachdem er mit einem Megaphon zehn Minuten erfolglos auf die Demonstranten eingeredet hat, die Stadtmiliz, welche jedoch wenig Initiative zeigt. Ein Chopper kreist zweimal über der Menge, läßt aus seinem Lautsprecher ein nettes Sprüchlein erklingen und fliegt dann wieder zur Zentralbehörde zurück. Schließlich ruft der aufgebrachte Schichtleiter die Kreuzritter auf den Plan. Generalmajor von Greiffenklau, der im Moment

sowieso schlecht auf die Schotten zu sprechen ist, entsendet sofort ein zwanzigköpfiges "Blockadebrecherteam". Mit Hilfe von Gummigeschossen, Wasserwerfern und fünf Stunnergeschützen der Marke "Sandmännchen" werden die Demonstranten schnell zerstreut.

Falls sich die Charaktere hingegen persönlich um die Demonstration kümmern, sollte es der Spielleiter ihnen überlassen, welche Maßnahmen ergriffen und wer um Hilfe gebeten wird.

4. Neuankömmlinge

Schließlich, gegen 13:00 Uhr Mittags, kommen die neuen Angestellten und die Künstler ans Tor heran. Jeder Angestellte kann einen beglaubigten Sicherheitsausweis vorweisen. Die Band und die Artisten haben jeweils schriftliche Einladungen, die das Siegel der InSic tragen. Die Wachen machen den Neuzugängen keine Probleme und lassen sie nach ausführlicher Durchsichtung von Fahrzeugen und Gepäck (was insbesondere den in schwarzes Leder und Nieten gekleideten Musikern und ihren 20 Roadies nicht behagt; Bob Belfast protestiert lauthals) auf das Gelände.

Nun kümmern sich die Roadies um den Aufbau der mächtigen 50.000-Watt-Dolby-Surround-Beschallungsanlage, während Bob und seine Boys die Kantine heimsuchen und sämtliche weiblichen Geschöpfe in Reichweite unflätig angraben. Die Pirelli-Brüder sind da schon bescheidener. Sie befestigen zusammen mit ihren 10 Helfern das Trapez an zwei von den Plattformen im Saal und stellen die übrigen Gerätschaften (Bälle, Kegel, Messer, etc.) auf der Bühne bereit. Unterdessen eilen die Angestellten zur Küche und beginnen damit, das Buffet vorzubereiten.

Während dieser Zeit können die Charaktere nach Herzenslust schalten und walten. Ob sie den Roadies Fragen über ihre Vergangenheit stellen, mit Bob Belfast um die Wette trinken, vom kalten Buffet naschen (und sich somit den unversöhnlichen Haß des indischen Maître de la Cuisine zuziehen), bis 17:00 Uhr herrscht Ruhe (wenn man vom Soundcheck von Bob the Cop absieht). Nun befiehlt Sergeant Schneider die SEK auf ihre Posten, auch Schichtleiter MacCafferty gibt seinen Männern die letzten Anweisungen.

Bo & Co.

Bo Baissier und Salvatore (siehe Abschnitt XII. Nichtspielercharaktere unter Die Finsterlinge) kommen um 17:30 Uhr mit zwei weiteren Angestellten von Schulz und Schurigel in einem gemieteten Rabenstein am Tor der Uferbefestigung an. Unter Zuhilfenahme der Psi-Fertigkeit *Illusion* gaukelt Salvatore den Wächtern



Demonstranten, Künstler, Wahrsager, hohe Gäste und diese vermaledeiten Schotten. Wer soll da eigentlich noch den Überblick bewahren?

Arnie Kilgrow

Wir, Arnie, wir.

Leander Hazrati





*Geisterreiter?
Ich höre immer
Geisterreiter.*

Amie Kilgrow

*Mach' das weg.
Mach' das sofort
weg. Hörst Du.
Mach' das weg!!!*

Henrik Remmler

Space Gothic · Nachtstrom

HS96

Wenn Sie die Plane wegnehmen, werden Sie jede Menge Ärger mit Benjamin Weiss bekommen.

Bo Baissier

Hier kommt die Maus . . .

Yamato Kusaka

Nimm diesen ekelhaften Kaugummi aus dem Mund, Fleur. Was sollen die Leute denken?

Lars Reuter

Es ist sehr angenehm, mit Ihnen Geschäfte zu tätigen.

Prof. Dr. Nerenkow

vor, seine Nährkapsel sei ein Standbild von Benjamin Weiss, das Bo Baissier im Namen von Schulz und Schurigel der SLPE überreichen werde. Befinden sich nur Wachen und SEK am Tor, so gelingt dies ohne Schwierigkeiten. Die Pistole von Achmeds Stellvertreterin ist übrigens eine sündhaft teure Spezialanfertigung. Waffe und Munition sind unter herkömmlichen Detektoren und Röntgenschirmen nicht erkennbar.

Falls Charaktere am Tor anwesend sind, muß der Psiter ihre Psi-Punkte überwinden, damit sie die Illusion nicht durchschauen. Versagt er, so macht Bo noch einen lahmen Versuch der Erklärung ("Mein behindertes Kind Salvatore. Der Ärmste kann diese Kugel nicht verlassen, seine Allergien . . ."), es ist jedoch unwahrscheinlich, daß die Spieler ihn nicht sofort als das erkennen, was er wirklich ist.

Hier könnte es zu einem vorgezogenen Showdown kommen. Sollte ein Kampf entbrennen, so stehen Bo, Salvatore und ihre beiden Helfer gegen die Charaktere und die komplette Torbesatzung. Der Tod des Psiters, der nur über wenig wirkungsvolle Offensivfertigkeiten verfügt, ist dann wohl vorprogrammiert.

Es ist wahrscheinlich, daß die Charaktere nun bei Ron Baxter anrufen und die Absage der Feierlichkeiten verlangen. Baxter besteht jedoch darauf, daß die Einweihung trotzdem wie geplant vonstatten geht (schließlich sind da ja noch MacDowells Kunstwerke . . .). "Ein Psiter, sagen Sie? Na schön, ein Psiter. Und weiter? Meinen Sie, das glaubt uns jemand? Das Fest findet statt, basta! Erhöhen sie ihre Wachsamkeit eben ein bißchen und sorgen Sie dafür, daß so etwas nicht wieder vorkommt."

Falls die Schurken unbemerkt die Torkontrollen passieren, wird Salvatore, mit einer Decke verhüllt, in einer Ecke des Saals abgestellt, bis sein großer Auftritt kommt. Bo und ihre Kollegen werden von Prof. Dr. Nerenkow in dessen Privatgemächern empfangen, wo das schöne Biest dem korrupten Forscher einen Scheck über die Summe von 300.000,00 EH ausschreibt. Sollten die Charaktere das Zimmer des Professors nach diesem Zeitpunkt durchsuchen, so können sie den Scheck der Schulz und Schurigel AG unter der Schreibtischplatte festgeklebt finden.

6. Ankunft der Gäste

Ab 18:30 Uhr treffen nun nach und nach die Gäste ein. Die Wächter am Tor haben alle Hände voll zu tun, als Limousine um Limousine voll mit wichtigen Persönlichkeiten und ihren Bodyguards vorfährt. Der Spielhilfe 4 (Die Eröffnungsfeier) ist zu entnehmen, wer alles zur Feier geladen ist. Falls der Spielleiter einige von

ihnen näher ausgestalten will, steht ihm das frei. Der folgende Abschnitt gibt als Hilfestellung einige Hinweise über die wichtigsten Gäste:

Kurzbeschreibung wichtiger Gäste

Lars Reuter ist Außenminister der TSU und Stellvertreter von Benjamin Weiss, ansonsten aber ein sehr sympathischer Mann, der sich wenig auf seinen hohen Rang einbildet und Adlige wie Bettler mit gleichem Respekt behandelt. Seine Tochter Fleur ist 16 Jahre alt und von durchschnittlicher Schönheit.

Norman MacIntyre ist ein Choleriker. Er haßt Reporter wie die Pest.

Emily Grant ist eine resolute, achtundvierzigjährige Witwe. Sie liebt es, ihre Nase in den Schmutz anderer Leute zu stecken. Heute ist sie jedoch nicht im Dienst (das geschäftliche erledigen ihre Reporter).

Nur Ed Din behauptet, seinen Stammbaum auf den berühmten Sultan Saladin zurückführen zu können. Er ist ein stolzer Osmanenfürst und vertritt als Botschafter sämtliche islamisch regierten Kolonien in diesem Sektor der TSU. Seine Yanitscharen gehören den Wölfen des Mahdi an.

Jessica del Torre ist eine leichtlebige Dame, die in der Regenbogenpresse auch als "Die Hure von New Dover" bezeichnet wird. Ihr siebter Ehemann Ibrahim, ein ehemaliger Kickbox-Champion (Kampfsport 88%, Schadensbonus +1W6, 19 Basis-TP), findet diese Bezeichnung übrigens nicht sonderlich erheiternd.

Kardinal Orsini soll angeblich dem eigenen Geschlecht sehr zugetan sein. Seine Begleiter sind als Bodyguards ausgebildete Mönche (Kampfsport 88%, Schadensbonus +1W6, 18 Basis-TP).

Sämtliche Gäste (insbesondere die Bodyguards) müssen ihre Waffen schon am Eingang der Uferbefestigung zurücklassen. Dies führt zu einigen lautstarken Protesten, insbesondere bei Pascha Nur Ed Din, dessen Yanitscharen mit prachtvollen Paradelanzen ausgerüstet sind. Schließlich sehen jedoch die meisten Gäste ein, daß bei einer solchen Veranstaltung Waffen jeglicher Art fehl am Platze wären. Außerdem vermittelt die Anzahl der anwesenden Sicherheitskräfte (insbesondere der SEK-Soldaten) ein beruhigendes Gefühl. Falls die Spieler sich selbst um die Kontrolle der Gäste kümmern wollen, kann der Spielleiter jedoch durchaus einige würzende Zwischenfälle mit wütenden Bodyguards einbauen.

Der König nebst Gattin sowie Lars Reuter mit Familie kommen zusammen mit Hector Zacharias um 19:00 Uhr an. Sie nehmen nicht den Haupteingang; ein gepanzerter Chopper fliegt sie direkt zum Landeplatz auf der Terrasse (3h).

Von hier aus übernehmen die Agenten Caille und Itoh den Schutz des Monarchen und des Außenministers (selbstverständlich sind sie bewaffnet). Der gesamte Führungsstab des Kraftwerk-Teams begrüßt den hohen Besuch ehrerbietig, allein der Chief Operator fehlt. Dr. Hammer sitzt im *Reaktorraum* (6b) an den Kontrollen und fährt ihre Babies hoch. Schließlich braucht die Anlage ja genügend Saft, um den Auftritt von Bob the Cop zu überstehen. Lola bleibt bis zum Ende des Abenteuers im Reaktorraum und überwacht ihre Geräte. Prof. Dr. Nerenkow und der Rest des Teams hingegen nehmen sich für den Rest des Abends frei, um sich um die Gäste zu kümmern.

7. Die Geisterreiter

Kurz vor dem Beginn der Eröffnungsfeierlichkeiten sind auf einem Hügel am jenseitigen Ufer vier Reiter auf seltsamen Rössern zu sehen. Die Reiter sind in dunkle Kutten gehüllt und sitzen völlig starr in ihren Sätteln. Die Rösser scheinen über dem Boden zu schweben.

Die seltsamen Besucher verweilen etwa fünf Minuten auf dem Hügel. Punkt 19:30 Uhr verfinstert sich der Mond Duke, ein gleichzeitiger Stromausfall in ganz Edinburgh und Umgebung läßt das Land in völlige Dunkelheit versinken. Nach etwa einer Minute schlägt ein Blitz aus heiterem Himmel in den Hügel ein. Die Reiter sind verschwunden und Duke erstrahlt in blutigem Rot.

8. Das Fest

Da der Stromausfall die Kraftwerksanlage nicht betrifft, beginnen die Feierlichkeiten wie geplant. Die Gäste marschieren nacheinander in den Saal, wobei ein in Würde ergrauter Zeremonienmeister jeden Besucher mit Rang und Titel ankündigt. Schließlich besteigt König William unter den Hochrufen der anwesenden Schotten und dem höflichen Applaus der übrigen Gäste die Bühne und hält eine kurze und bündige Ansprache (ein Vorbild an Sparsamkeit). Dies wird im Anschluß durch eine zwanzigminütige Rede des Außenministers wieder ausgeglichen. Nach weiteren Worten von Bo Baissier, Prof. Dr. Nerenkow und Lady MacAlpin, wird endlich gegen 20:15 Uhr das Buffet eröffnet. Die Band *Bob the Cop* beginnt mit ihrem infernalischem Live-Spektakel (was übrigens die Gäste, mit Ausnahme des Kardinals, wenig erschüttert. *Gothic-Rock* gilt seit dem frühen 21. Jahrhundert durchaus als salonfähig).

Ereignistabelle

Falls der Spielleiter es wünscht, kann er die Feier, bis zum Beginn des Infernos, mit einigen Zwischenfällen ausschmücken. Dazu darf er

von der folgenden Liste frei wählen, oder aber mit 1W10 den Zufall entscheiden lassen.

<u>1W10</u>	<u>Ereignis (siehe unten)</u>
1	<i>Falscher Wächter</i>
2	<i>Falscher SEK</i>
3	<i>Falscher Kellner</i>
4	<i>Onyx-Adler</i>
5	<i>Farbbeutelwerfer</i>
6	<i>Attentat auf Reuter</i>
7	<i>Attentat auf Nur Ed Din</i>
8	<i>Duell um del Torre</i>
9	<i>Tollwütiger Hetzwolf</i>
0	<i>Epileptischer Anfall</i>

1. Falscher Wächter

Einer der Wächter wurde gegen einen mit einer perfekten Kunsthautmaske getarnten Eindringling ausgetauscht, ohne daß es jemand gemerkt hat. Der Infiltrant gehört zur *Cash-Flow-Company* (siehe Quellenband *Blut und Tränen*, Seite 118), die hinter den Kunstwerken her ist. In einem günstigen Moment versucht er, eines der Kunstwerke zu entwenden und damit aufs Dach zu fliehen, wo auf ein Funksignal hin ein Stealth-Chopper der *CFC* ihn und seine Beute abholen soll. Gerät er in eine Ausweglose Lage, so begeht er mit Hilfe eines Giftzahns Selbstmord. Er hat die Werte eines typischen InSic-Agenten (siehe *Grundregelwerk* im Kapitel *Für den Spielleiter*).

2. Falscher SEK

Ein Mitglied des SEK-Teams wurde von der *CFC* "gekauft". Ansonsten wie unter 1. beschrieben.

3. Falscher Kellner

Shark Investments ist es gelungen, einen Kellner mit perfekt gefälschtem Lebenslauf einzuschleusen. In einer Eisbombe, die er um 22:00 Uhr in den Saal trägt, befindet sich tatsächlich eine Sprengladung, die der geniale Terrorist aus Küchengeräten, Insektenpulver und Puderzucker improvisiert hat (Schaden wie eine Schützenmine *Beachhead II*). Er versucht, die tödliche Leckerei so dicht wie möglich bei Lars Reuter zu positionieren. Jeder im Saal anwesende Charakter darf mit einem Modifikator von +20 eine *Wahrnehmungsprobe* versuchen. Gelingt sie, so fällt ihm der Kellner durch verdächtiges Benehmen auf. Ob die Bombe explodiert oder nicht, hängt von den Aktionen der Charaktere ab. Der Kellner trägt einen Funkzünder in seiner Westentasche. Er braucht 3 Phasen, um ihn zu ziehen und zu zünden.

4. Onyx-Adler

Eine Jägerstaffel (4 mit Raketenwerfern bestückte Raumjäger) der Onyx-Adler, die ein



*Stirb, faschistischer Abschaum!
Shark will rise again!*

Fiona Tulloch

Nur ein toter Heide ist ein guter Heide.

Schwester Claire,
White Lions

Blasphemie!
Bruder Gottlieb

Die Onyx-Adler greifen das Kraftwerk an.

Versteckt in den Highlands haben, nähert sich dem Kraftwerk. Von der Wachzentrale aus können die Jäger per *Wahrnehmung*, 4 Phasen bevor sie das Kraftwerk erreichen, geortet werden. Jeder Jäger schießt eine Rakete auf den Parkplatz der Uferbefestigung ab und flieht dann zurück ins Gebirge. An den Limousinen der Gäste wird erheblicher Sachschaden ange richtet, 1W6 Wächter kommen ums Leben. Das Kraftwerk selbst wird nicht angetastet. Zehn Minuten nach dem Angriff erhält die Zentral behörde einen Bekenneranruf. Eine Landung von bewaffneten Aktivisten ist optional.

5. Farbbeutelwerfer

Einer der Begleiter von Kardinal Orsini ist so entsetzt über die Werke MacDowells, daß er einen Kellner besticht, ihm einige Beutel mit Lebensmittelfarbe zu überlassen. Falls die Charaktere aufmerksam sind, fällt ihnen mit einer gelungenen Probe auf *Wahrnehmung* auf, wie er sich in verdächtiger Haltung der *Entjungferung der heiligen Anna* nähert. Falls nicht, hat dies zwei Effekte: Zum einen bekommen die Charaktere fünf Minuten später einen höllischen Ärger mit Baxter und MacDowell, weil das Kunstwerk über und über mit Lebensmittelfarbe beschmiert ist. Zum anderen wird die heilige Anna im Abschnitt *VIII. Moving Pictures* nicht wie beschrieben, sondern als grellbunte, unförmige Masse lebendig (was jedoch nichts an den Auswirkungen ändert).

6. Attentat auf Reuter

Um 23:00 Uhr wird eine riesige Torte in den Saal getragen, der zur Erheiterung der Gäste eine Striptease-Tänzerin entsteigen soll. Leider ist die Tänzerin in Wirklichkeit eine Shark-Agentin und trägt eine Pistole bei sich, die sie einem unaufmerksamen Wachmann entwendet hat. Sie springt aus der Torte, legt in einer fließenden Bewegung auf den Kopf des überraschten Außenministers an und drückt sofort ab. Falls sie gefangen wird, tötet sie sich mit einem verborgenen Giftzahn selbst.

Fiona Tulloch (Terroristin, 32 Jahre):

GES 90, "Automatikpistole" 88% (2 Schuß pro Phase, Schaden 1W8+2, Modifikator von +60 für überhasteten, gezielten Schuß). Bewegung 6m/Phase, Basis-TP 14.

7. Attentat auf Nur Ed Din

Wie 7, das Attentat wird jedoch durch *Schwester Claire* von der christlich-faschistisch-fundamentalistischen Sekte *White Lions* durchgeführt.

8. Duell um del Torre

Ein schottischer Edelmann (Werte wie typischer *Clansmann*, siehe Seite 38) macht den Fehler, sich allzu laut über den Spitznamen von Jessica del Torre zu amüsieren. Dies bekommt ihr Gatte Ibrahim mit, der sofort wütend auf den Spötter losgeht. Falls niemand eingreift, schlagen die beiden so lange aufeinander ein, bis einer von ihnen tot oder bewusstlos ist.

9. Tollwütiger Hetzwolf

Aus unerklärlichen Gründen reißt sich einer der Hetzwölfe los und fällt einen der Gäste an, der sich gerade an der Außenmauer des Kraftwerks erleichtert. Das Tier muß erschossen werden, nachdem es sein Opfer schwer verletzt



hat. Die Hundeführer sind untröstlich, besonders, nachdem *Big Beth* sie in die Mangel genommen hat.

10. Epileptischer Anfall

Neben dem Buffet befindet sich eine kleine Sushi-Bar, an der ein flinker Japaner namens *Uesugi Shingen* seinen Gästen in wahnwitziger Geschwindigkeit die begehrten Leckerbissen zubereitet. Ein unter Epilepsie leidender Gast hat gerade sein Mahl beendet, als die Super-Laser-Lightshow von Bob the Cops neuem Superhit "*Master of Cheat*" losgeht. Der bedauernswerte Kranke windet sich sofort röchelnd auf dem Boden. Würgend greifen sich die anderen Sushi-Esser an die Kehle, im festen Glauben, der Mann sei vergiftet worden. Mehrere SEK und Wächter legen ihre entschulten Waffen auf den wimmernd seine Unschuld betuernden Uesugi an, bis ein herbeigeeilter Med-Tech das Mißverständnis aufklärt und dem Kranken eine krämpfeloßende Injektion verabreicht.

9. Seltsame Gestalten

Kurz vor Mitternacht erscheinen sieben alte Vettel am Zaun der Uferbefestigung. Sie sinken auf die Knie und beginnen lauthals damit, den Untergang Nova Scotias zu beklagen. Wächter und Charaktere, die sich den Weibern nähern, werden von einem Gefühl des Unbehagens erfaßt. Die Hetzwölfe werden unruhig und fangen an zu heulen.

Die Frauen antworten nicht auf Fragen und lassen sich durch nichts (außer roher Gewalt) in ihrem Wehklagen beirren. Nach fünf Minuten erhebt sich eine von ihnen und deutet mit dem Finger auf das Kraftwerk:

*"Flieht den Spiegel, seht die Zeichen,
Mond wie Blut, ein Meer von Leichen.
Zwei sind eins, nur eins kann schreiten,
Gegen's zweite müßt ihr streiten.
Schatten liegen auf der Wacht,
Edinburgh stirbt heute Nacht!"*

Schließlich erheben sich die Alten und schreiten würdevoll die Straße nach Edinburgh zurück, wo sie zwischen den Häusern der Unterstadt verschwinden.

10. Zwischen den Sphären

Schlag Mitternacht erbebt die Erde. Das Kraftwerk erzittert in seinen Grundfesten. Ein Entsetzensschrei braust unter den Gästen auf, als *Michelangelo Pirelli*, durch das Beben irritiert, mitten in einer Trapezvorführung abstürzt und mit verdrehten Gliedern tot liegenbleibt.

Währenddessen werden die verblüfften Wächter außerhalb des Gebäudes Zeuge eines seltsa-

men Phänomens: Das Kraftwerksgebäude wird plötzlich transparent. Niemand kann es mehr betreten oder verlassen, die Festgäste sind zwischen dem Schattenreich und unserer Sphäre gefangen. Die Hetzwölfe geraten in Panik, beißen ihre Herren, reißen sich los und springen über die Absperrung in den Fluß, wo sie von den wenig beeindruckten Alligatoren als willkommene Appetithäppchen verspeist werden. Die Wachen geraten ebenfalls in Panik; verzweifelt versuchen die SEK, Funkkontakt zu ihrem Einsatzleiter zu bekommen, aber es ist vergebens. Das Kraftwerks ist zwar sichtbar, aber nicht zu erreichen.

VIII. Moving Pictures

Nachdem das Erdbeben vorbei ist, schweigen alle Gäste betroffen. Schnell findet jemand heraus, daß kein Kontakt mehr zur Außenwelt besteht. Die Türen öffnen sich in eine absolute Finsternis. Wer das Kraftwerk verläßt, wird von ihr verschluckt und ist auf ewig verloren. Panik bricht unter den Anwesenden aus, und die Sicherheitsleute haben alle Hände voll zu tun, um die tobenden Gäste zu beruhigen. Nur die Band spielt unbeirrt weiter, denn...

... die Band, die Band!

Bob the Cop und seine Jungs sind nicht wiederzuerkennen. Beim Dimensionssprung des Kraftwerks haben Schatten ihren Platz eingenommen. Fünf dämonische Gestalten spielen sich auf grauenvollen, halborganischen Instrumenten die Seele aus dem Leib. Die Musik ist ohrenbetäubend und der Anblick so schrecklich, daß jeder Abenteurer, der das Schattenquintett erblickt, eine GZ-Probe bestehen muß, um nicht 1W6+2 GZ-Punkte zu verlieren und in *Panik* zu geraten.

Nichtsdestoweniger stellen die Musiker keine Bedrohung dar. Werden sie angegriffen, so zeigen sie den Aggressoren ihre ausgestreckten Mittelfinger und verschwinden fluchend in einer Wolke aus Schwefeldampf.

Die Kunstwerke

Die nun folgende Stille ist die Ruhe vor dem Sturm. Nach 1W10 Minuten erwacht eines der Kunstwerke Bryce MacDowells zu unheiligem Leben. Der Spielleiter würfelt mit 1W10 auf die folgende Tabelle:

<u>1W10</u>	<u>Bild (Katalognummer)</u>
1	<i>Der Werwolf</i> (2)
2	<i>Die Fliege</i> (3)
3	<i>Die Hunde des Tindalos</i> (4)
4	<i>Entjungferung</i> . . . (6)
5	<i>Nachtstrom</i> (12)
6	<i>Prometheus</i> . . . (13)



*Hure von
New Dover?
Ich piß' mir
gleich in
den Kilt.*

*Sir Lindsay
Connery*

*Schützt den
König! Schützt
den König, bei
Gott!*

Richard MacHarg

7	<i>Pseudomorph (14)</i>
8	<i>Reich des Todes (15)</i>
9	<i>St. Georgs Sturm (18)</i>
0	<i>Vampyre (20)</i>

*Ich bin klein,
mein Herz ist rein.
Ach, Scheiß drauf.*

Paulo Fluck

Die schrecklichen Wesen stürzen sich schonungslos auf die kreischenden Gäste und ein blutiges Gemetzel bricht an. Die belebten Bilder sind durch nichts zu verletzen, können aber sehr wohl Schaden anrichten. Der einzige Weg, sie zu stoppen, ist das jeweilige Gegenstück zu vernichten. Dann zerfällt auch die belebte Erscheinung zu Asche.

MacDowell jauchzt vor Freude, als seine Geschöpfe ihr blutiges Werk beginnen, läuft jedoch Amok, sobald die Abenteurer Anstalten machen, seine Werke anzutasten.

Die nachfolgende Liste enthält Beschreibungen aller ausgestellten Stücke, ihr jeweiliges Gegenstück und ihre Auswirkung auf das Spiel. In der Zwischendimension sind übrigens alle Kunstwerke von einem undurchdringlichen Kraftfeld umgeben. Nur das jeweils aktive Bild und sein Gegenstück sind ausgenommen. Sobald eine Erscheinung vernichtet ist (oder nach 10 Phasen, falls die Charaktere versagen) würfelt der Spielleiter erneut auf die Tabelle, und das nächste Bild erwacht. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis alle Kunstwerke vernichtet oder alle Gäste und Charaktere tot sind.

*Die Viecher
verrecken
einfach nicht.*

Arnie Kilgrow

☞ *Beispiel: Der Spielleiter würfelt eine 0, und die "Vampyre" stürzen sich auf die entsetzten Gäste, wobei sie ein gräßliches Blutbad anrichten. Sobald die Charaktere das Gegenstück (in diesem Fall "Die Rache des Van Helsing") zerstören, zerfallen die Bestien zu Staub.*

1. Das Ei

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Das faszinierende Gemälde eines völlig glatten Hühnerreis vor einem schwarzen Hintergrund.

Gegenstück: *Die Hunde des Tindalos (4)*.

♣ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

2. Der Werwolf

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Ein grausiger Werwolf mit blutigen Fängen durchstreift einen nächtlichen Winterwald.

Gegenstück: *Silberblume (17)*.

♣ Wirkung: Der Werwolf springt aus dem Bild und greift an (*Klaue* 70%, Schaden 2W4+2). GZ-Verlust 1W6+2 und *Panik*.

3. Die Fliege

Beschreibung: Holoskulptur. In jeder der unzähligen Facetten eines Insektenauges schwirrt eine bläuliche Schmeißfliege umher.

Gegenstück: *Im Netz der Spinne (10)*.

♣ Wirkung: Ein riesiger Fliegenschwarm entströmt der Skulptur. Die Fliegen stürzen sich auf ein Opfer und kriechen in sämtliche Körperöffnungen. Das Opfer muß pro Phase eine KON-Probe (jeweils mit +10, kumulativ) bestehen, um nicht zu ersticken. GZ-Verlust 1W4+2 und *Panik* (1W6+3 und *Hysterie* für das Opfer).

4. Die Hunde des Tindalos

Beschreibung: Holoskulptur. Hundartige Bestien entspringen den Ecken eines Raumes.

Gegenstück: *Das Ei (1)*.

♣ Wirkung: Fünf Hunde entspringen der Skulptur und greifen sofort an (Biß 70%, Schaden 2W4+2). GZ-Verlust 1W4+2 und *Panik*.

5. Die Rache des Van Helsing

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Der greise Doktor öffnet mit grimmigem Gesichtsausdruck einen Sarg.

Gegenstück: *Vampyre (20)*.

♣ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

6. Entjungferung der heiligen Anna

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Die heilige Anna gibt sich jauchzend den Umarmungen eines geilen Mönchs hin.

Gegenstück: *Sieg der Keuschheit (16)*.

♣ Wirkung: Anna entsteigt dem Bild und stürzt sich wie eine Furie auf den nächststehenden Mann. Das Opfer muß pro Phase eine KON-Probe (jeweils mit +10, kumulativ) bestehen, um nicht an Herzversagen zu sterben. GZ-Verlust 1 und *Panik* (1W4+2 und *Hysterie* für das Opfer).

7. Erstarrung

Beschreibung: Holoskulptur. Eine schleimige, unförmige Kreatur, von einer dicken Eisschicht überzogen.

Gegenstück: *Pseudomorph (14)*.

♣ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

8. Geburt

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Eine lachende Mutter hält ihr Neugeborenes in den Armen.

Gegenstück: *Reich des Todes (15)*.

♣ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

9. Haifisch zeigt Zähne

Beschreibung: Holoskulptur. Ein gewaltiger Tigerhai verschlingt einen zappelnden Taucher.

Gegenstück: *Prometheus trotzt den G. (13)*.

♣ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

*Die Gegenstücke!
Vernichtet die
Gegenstücke!*

Leander Hazrati

10. Im Netz der Spinne

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Eine riesige Vogelspinne nähert sich einer im Netz gefangenen Fliege mit menschlichem Gesicht.

Gegenstück: *Die Fliege* (3).

❖ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

11. Lachender Fischer

Beschreibung: Holoskulptur. Ein fröhlicher Fischer begutachtet seinen reichen Fang.

Gegenstück: *Nachtstrom* (12).

❖ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

12. Nachtstrom

Beschreibung: Holoskulptur. Ein schwarzer Fluß fließt träge durch eine unterirdische Höhle. Auf einem Boot steht ein Skelett mit einer blitzender Sense.

Gegenstück: *Lachender Fischer* (11).

❖ Wirkung: Der Sensemann entsteigt dem Boot und hält blutige Ernte (*Sense* 70%, Schaden 2W6+4). GZ-Verlust 1W6+2 und *Panik*.

13. Prometheus trotz den Göttern

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Ein moderner Prometheus entzündet mit einem Flammenwerfer die Fackel der Erleuchtung.

Gegenstück: *Haifisch zeigt Zähne* (9).

❖ Wirkung: Prometheus verläßt die Leinwand und läßt den Flammenwerfer sprechen. Nach jedem Treffer verkündet er: "*Arreviderci, Bella*" (*Flammenwerfer* 70%, Schaden 6W6, Spezialregeln siehe Grundregelwerk im Kapitel *Fertigkeiten*). GZ-Verlust 1 und *Panik*.

14. Pseudomorph

Beschreibung: Plastik in Ton. Eine vielköpfige/vielgliedrige Masse sich windenden Fleisches.

Gegenstück: *Erstarrung* (7).

❖ Wirkung: Der Pseudomorph nimmt die Form eines Anwesenden (inklusive seiner Waffen) an und imitiert seine Fertigkeiten. GZ-Verlust 1W4+2 und *Panik* (1W6+3 und *Hysterie* für den Imitierten).

15. Reich des Todes

Beschreibung: Holoskulptur. Über einen Friedhof weht ein eisiger Wind, während sich die lebenden Toten aus dem Erdreich wühlen.

Gegenstück: *Geburt* (8).

❖ Wirkung: 2W6 Zombies verlassen die Skulptur, um sich an Fleisch zu laben (*Biß* 70%, Schaden 2W4+2). GZ-Verlust 1W6+2 und *Panik*.

16. Sieg der Keuschheit

Beschreibung: Holoskulptur. Ein vergeistigt wirkender Künstler weist eine lüsterne Hure zurück, die seine Staffelei umschleicht.

Gegenstück: *Entjungferung der hl. Anna* (6).

❖ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

17. Silberblume

Beschreibung: Öl auf Leinwand. Eine silberne Blume blüht im Schein des Vollmonds auf einer Waldlichtung.

Gegenstück: *Der Werwolf* (2).

❖ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

18. St. Georgs Sturm

Beschreibung: Plastik in Ton. Der heilige Georg im Sturmangriff, mit gesenkter Lanze.

Gegenstück: *Tod des Drachen* (19).

❖ Wirkung: Roß und Reiter verlassen das Bild und preschen durch die Menge (*Niederreiten* 70%, Schaden 2W6+3 und *Lanze* 70%, Schaden 2W8+2). GZ-Verlust 1W4 und *Panik*.

19. Tod des Drachen

Beschreibung: Holoskulptur. Ein tödlich getroffener Lindwurm windet sich in seinem heißen Blute.

Gegenstück: *St. Georgs Sturm* (18).

❖ Wirkung: Hebt die Wirkung des Gegenstücks auf, sobald es zerstört wird.

20. Vampyre

Beschreibung: Holoskulptur. Eine Horde von Vampiren zerlegt eine mexikanische Bar.

Gegenstück: *Die Rache des Van Helsing* (5).

❖ Wirkung: 2W6+6 Blutsauger entspringen der Skulptur und stürzen sich geifernd auf die Gäste (*Biß* 70%, Schaden 2W4+2). GZ-Verlust 1W6+2 und *Panik*.

IX. Salvatores großes Finale

Ha! Die Bestien sind besiegt. Die Abenteurer (falls sie noch leben) befinden sich im Freudentaumel (oder kauern sabbernd am Boden, wer weiß). Aber es ist noch nicht vorbei! Nun ist Salvatores Stunde gekommen. Der Psiter saugt sich mittels Psi-Raub kräftig voll und beginnt anschließend mit der Torerschaftung. Er kann auf folgende Arten gestoppt werden:

1. Immer auf die Kleinen

Die Charaktere greifen sich Bo Baissier (als Vertreterin des Architekten, der für dieses teuflische Kraftwerk verantwortlich ist) oder (falls noch am Leben) Bryce MacDowell. Die beiden Kultisten sind äußerst schmerzempfindlich und reden wie Bücher, wenn ihnen keine WIK-Probe gelingt. Auf die Probe wird das Fünffache von gegebenenfalls durch Einwirkung der Abenteurer verlorenen *Basis-TP* als Modifikator angewendet. Drohen die Charaktere damit, sie



Der Tornado ist da. Und wir sind in seinem Auge. Gott sei uns gnädig.

Henrik Remmler

Hätte ich nur auf meine Mutti gehört und wäre Zahnarzt geworden.

Leander Hazrati

aus der Tür des Kraftwerks in die Finsternis zu stoßen, so reden die Kultisten automatisch. So können die Charaktere herausbekommen, daß sich unter Salvatores Tuch keine Benjamin-Weiss-Statue, sondern ein Psiter verbirgt. Nun müssen sie schnell handeln. Die beste Möglichkeit, das kleine Scheusal loszuwerden, besteht übrigens darin, ihn einfach zur Tür hinaus in die Finsternis zu werfen.

*Unheil dräut.
Vernichtet die
Kreatur des Bösen.
Ihr Narren,
handelt endlich.*

Roy MacBeth

2. Ich sehe Dich, Bestie

Falls Roy MacBeth anwesend ist, spürt er die Präsenz des Psiters, sobald dieser den *Psi-Raub* anwendet. Der Rosenkreuzer schreit entsetzt auf und deutet mit dem Finger auf die verhüllte Nährkapsel. "*Tötet die Bestie, sie will uns alle ins Verderben reißen!*"

Sobald sich die Charaktere auf den Psiter stürzen, werden sämtliche noch lebenden Kultisten aktiv und stürzen sich, notfalls mit bloßen Händen, auf die Charaktere. Alle anderen Anwesenden sind vor Schreck wie gelähmt; die einzigen, die den Abenteurern zur Seite stehen, sind die InSic-Agenten.

3. Ober, ein Gedeck weniger!

Sollten die Charaktere Salvatore schon vor dem Finale gefunden und unschädlich gemacht haben, entfällt die Torerschaftung ersatzlos. Gehe zum Abschnitt *Das Ende*. Begebe Dich direkt dorthin. Gehe nicht über Los...

*Wunderschön.
Vielen Dank
auch, Mr. Baxter.*

Gerührter
Abenteurer

X. Das Ende

Nun endlich finden die geplagten Charaktere Ruhe. Falls noch Kultisten am Leben sind, verhalten sie sich still und unauffällig, schwören sich jedoch insgeheim, den Schnüfflern bei nächster Gelegenheit eine Lehre zu erteilen. Lars Reuter (bzw. Hector Zacharias, falls Reuter nicht mehr unter den Lebenden weilt), bedankt sich persönlich bei den Abenteurern für ihr heldenhaftes Auftreten. Die silberne Ehrennadel der TSU ist ihnen gewiß. Nun muß nur noch Dr. Hammer dazu überredet werden, die Reaktoren herunterzufahren. Sobald dies geschehen ist, kehrt NSC/Ia in die Realität zurück, wo bereits eine Kompanie Kreuzritter aufmarschiert ist, begleitet von Bischof Bonney, der bereits die Riten des großen Exorzismus über das ätherische Kraftwerk gesprochen hat und beglückt über seinen spontanen Erfolg ist.

Natürlich wird der Rest der Feierlichkeiten abgesagt und nach Rücksprache mit dem InSic-Direktor von New Dover ein Sonderausschuß gebildet, der die Vorfälle genauestens untersuchen soll. Die Charaktere, als wichtige Zeugen, erhalten für einen Monat Schutz durch zwei InSic-Agenten (falls verfügbar, Caille und Itoh), die sie überallhin begleiten. So auch zur Auf-

tragsnachbesprechung mit Ron Baxter (oder seinem Nachfolger, falls Baxter verblichen oder inhaftiert ist). Der SLPE-Administrator händigt den Charakteren zähneknirschend die volle Belohnung aus und überreicht auch die Sonderprämie: Für jeden Abenteurer ein detailgetreues Bronzemodell der Kraftwerksanlage, das auf Knopfdruck von innen heraus in einem unheimlichen Rot leuchtet.

XI. Nichtspielercharaktere Clansmänner

Da im Abenteuer einige Clansmänner/-frauen vorkommen, hier die Spielwerte für einen typischen Vertreter dieser Charakterklasse.

Typischer Clansmann:

STK 65, GES 65, WIK 65, KON 80, AUS 50, GEW 80, INT 60, "Ausweichen" 16%, "Horchchen" 55%, "Klettern" 66%, "Nahkampf" 30%, "Schwimmen" 55%, "Springen" 66%, "Wahrnehmung" 55%, "Werfen" 55%, "Botanik" 33%, "Survival" 44%, "Feilschen" 55%, "Faust" 80% (Schaden 1W3), "Messer" 80% (Schaden 1W6+1), "Ringkampf" 80%, "Schwert" 80% (Schaden 1W8+2). Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 66, Basis-TP 14, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Ravensword "Highlander", Siegel Kampfmesser.

Die Finsterlinge

Bryce MacDowell, Holo-Künstler

Dieser begnadete junge Künstler ist in seinem gesamten Denken der Finsternis verfallen. MacDowell hält sich für einen Wegbereiter des Antichristen und hat sein gesamtes Schaffen auf die Errichtung von Satans Reich gerichtet. Zusammen mit dem perversen Architekten Schulz hat er einen Plan gefaßt, um auf einen Schlag einen Großteil der Politprominenz des Sektors den Schattenlords zu opfern.

Der junge Bryce ist ein hysterisch wirkender Wirrkopf, der alle Nichtkünstler mit hochnäsiger Arroganz behandelt. Er kleidet sich schrill und bunt.

Bryce MacDowell (Satanist, 24 Jahre):

STK 50, GES 90, WIK 80, KON 55, AUS 65, GEW 60, INT 80, "Taschenspielertricks" 50%, "Ausweichen" 25%, "Wahrnehmung" 60%, "Computer bedienen" 60%, "Elektrotechnik" 60%, "Mechanik" 60%, "Parapsychologie" 70%, "Physik" 60%, "Beredsamkeit" 60%, "Automatikpistole" 50% (1W8+2). Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 20, Basis-TP 11, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Walter Q38, Notebook-PC, PIN, Skizzenblock, Stifte.

Platsch!

*(Kraftwerksmodell
im Brunnen des
Market Square)*

Dipl. Ing. Achmed Schulz, Architekt

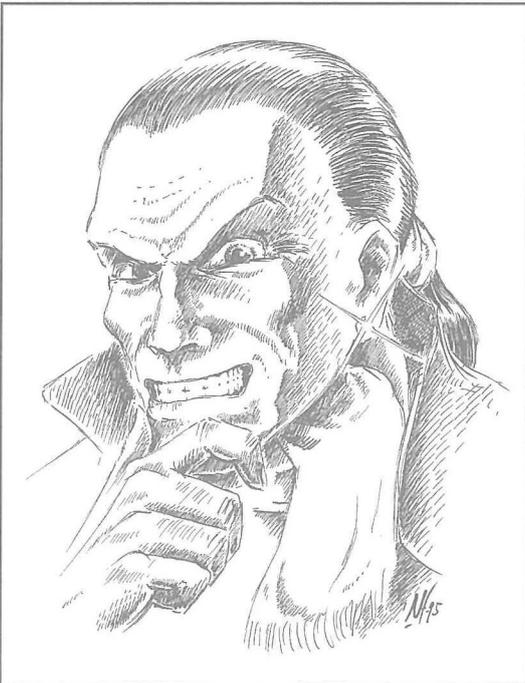
Schulz ist ein Anhänger des gefährlichen Kultes der großen Mutter. Seine gesamten Bauwerke hat er unter Ausnutzung von Erdströmen und Sternkonstellationen so errichtet, daß sie, neben ihrem eigentlichen Zweck, seltsame Funktionen in seinem "großen Plan" erfüllen sollen. Durch einflußreiche Freunde ist es ihm gelungen, den Auftrag für das Kraftwerk NSC I/a zu ergattern. MacDowell ist für ihn nichts weiter als eine Marionette. Er kennt die Fähigkeiten des Künstlers und läßt diesen im Glauben, der Herr über das Dimensionstor zu sein.

Schulz tritt im Abenteuer selbst nicht in Erscheinung, er verläßt seinen Sitz in der Rhein-Main-Stadtmropole so gut wie nie. Seine Spielwerte sind nur für den Fall angegeben, daß die Charaktere ihm nach dem Abenteuer auf Terra einen Besuch abstatten wollen.

Achmed Schulz (Kultist, 42 Jahre):

STK 60, GES 80, WIK 90, KON 60, AUS 48, GEW 80, INT 90, "Ausweichen" 30%, "Taschenspielertricks" 60%, "Wahrnehmung" 70%, "Computer bedienen" 88%, "Elektrotechnik" 80%, "Mechanik" 80%, "Plasmatechnik" 80%, "Geschichte" 88%, "Parapsychologie" 90%, "Physik" 90%, "Auftreten" 90%, "Diskussion" 50%, "Beredsamkeit" 60%, "Automatikpistole" 70% (1W10+2), "Messer" 70% (2W4+1). Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 30, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Luger .357 Automagnum (2 Ersatzmagazine), Stilet "Sizilianer", Travellers Coat, Notebook-PC, PIN.



Bryce MacDowell, Holo-Künstler.

Bo Baissier, Architektin

Diese attraktive Dame ist nicht nur Achmeds Stellvertreterin, sondern auch seine Geliebte. Sollten die Abenteurer ihr etwas antun, so ziehen sie sich den Haß des Finsterlings zu.

Bo reist zusammen mit Salvatore auf einer Privatyacht nach Nova Scotia, um Schulz offiziell bei der Eröffnungsfeier zu vertreten. Natürlich soll sie hauptsächlich dafür sorgen, daß der Psiter ohne Zwischenfälle an seinem Bestimmungsort ankommt. Sie ist besessen von der Macht des Bösen und liebt es, ihre körperlichen Reize zu benutzen, um Männer gegeneinander auszuspielen.

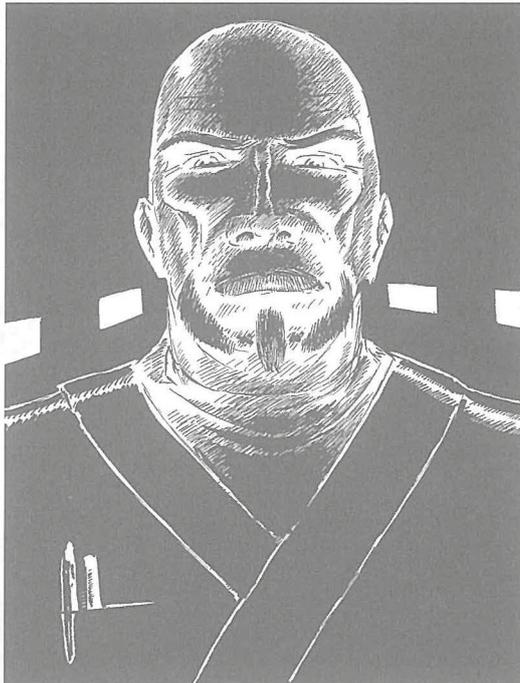
Bo Baissier (Kultistin, 35 Jahre)

STK 40, GES 85, WIK 80, KON 60, AUS 88, GEW 55, INT 79, "Ausweichen" 22%, "Wahrnehmung" 60%, "Computer bedienen" 80%, "Elektrotechnik" 70%, "Mechanik" 80%, "Plasmatechnik" 60%, "Geschichte" 66%, "Parapsychologie" 66%, "Physik" 80%, "Auftreten" 90%, "Diskussion" 30%, "Beredsamkeit" 70%, "Automatikpistole" 70% (1W6+1), "Messer" 70% (1W4+1). Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 50, Basis-TP 10, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Remington "Lady" (Schalldämpfer, 2 Ersatzmagazine, Waffe und Munition bestehen aus Spezialkeramik), Stilet "Sizilianer" (ebenfalls aus Keramik), Travellers Coat, Notebook-PC, PIN.

Salvatore, Psiter

Achmed traf Salvatore bei einer Expedition in die verbotenen Zonen Nordamerikas. Der Psiter



Dipl. Ing. Achmed Schulz, Architekt.



Die Evakuierung läuft doch planmäßig. Oder?

Hector Zacharias

Früher als Soldat bei Shark, jetzt als Taxifahrer unterwegs. Diesen Menschenschlag mag ich am liebsten. Abführen!

Hector Zacharias

IHR SCHMORT
BALD ALLE IN
DER HÖLLE.
IN MEINER
HÖLLE . . .

Salvatore

Verdammt. Das
Blatt wendet sich.
Der König muß
sterben.

Sir Collin Glorie

Tja, was wird nur
Benjamin zu
dieser ganzen
Sache sagen?
Was meinen Sie
Zacharias, was
wird er wohl
sagen . . .

David Weiss

glaubt selbst an die Macht des Bösen und ist fasziniert von den Wesen des Schattenreiches. Begeistert stimmte er dem Plan des wahnsinnigen Architekten zu, ein Tor auf Nova Scotia zu öffnen.

Salvatore ist von äußerster Grausamkeit und setzt alle seine Kräfte schonungslos gegen die Menschheit ein.

Salvatore (Psiter, 44 Jahre):

STK 5, GES 5, WIK 130, KON 50, AUS 5, GEW 15, INT 110, "Psychoanalyse" 40%, "Geschichte" 65%, "Parapsychologie" 70%, "Psychologie" 50%, "Angst", "Aura", "Herrschaft", "Illusion", "Psi-Raub", "Telepathie", "Torschaffen". GZ 80, Psi-Punkte 27, Basis-TP 6, Rüstung 6 Punkte Panzerglas.

Die SLPE

Lady Moira MacAlpin, Aktionärin

Moira ist eine Verfechterin der Frauenrechte auf Nova Scotia. Sie hat schon mehrere Eingaben am Kolonialgerichtshof der TSU gemacht, die jedoch von den gestreßten Beamten bislang nicht bearbeitet worden sind. Lady MacAlpin ist ohne besonderen Grund in die SLPE aufgenommen worden. Sie ist zwar nicht in die Pläne der Finsterlinge verwickelte, da sie jedoch die älteste Vertreterin eines der mächtigsten Clans auf Nova Scotia ist, wollte man sie nicht brüskieren.

Moira MacAlpin (Aktionärin, 89 Jahre):

Die Lady hat die Spielwerte einer typischen Zivildistin (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").

Sir Collin Glorie, Aktionär

Collin ist ein besonders unangenehmer Vertreter seines ohnehin schlecht gelittenen Clans. Schon in früher Jugend interessierte er sich für die schwarze Magie und unterhält in einem geheimen Kellergewölbe von Dourincourt Castle seit längerem eine Alchimistenküche. Schulz versprach dem niederträchtigen Schotten Macht über seine Feinde und eine Chance auf den Thron.

Collin Glorie (Kultist, 38 Jahre):

Sir Collin hat die Spielwerte eines typischen Gentleman (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter"), zzgl. "Parapsychologie" 40%.

Lord Angus MacDonald, Aktionär

Der feiste, häßliche Lord Angus verspricht sich von seiner Teilhaberschaft an diesem Projekt das Wohlwollen des Teufels und jede Menge Nachschub an minderjährigen Knaben zur Befriedigung seiner päderastischen Triebe. Er ist

beim Rest seines Clans nicht sonderlich beliebt, verfügt jedoch über ein stattliches Vermögen. Angus ist ein Jugendfreund von Sir Owen MacGregor.

Angus MacDonald (Kultist, 52 Jahre):

Lord Angus hat die Spielwerte eines typischen Gentleman (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter"), zzgl. "Parapsychologie" 30%.

Sir Owen MacGregor, Aktionär

Owen ist ein Schandfleck für seinen edlen Clan. Kein Laster ist diesem hageren, verschlagenen Sadisten zu niedrig. Im Keller seines festungsartig ausgebauten Landhauses hat er sich eine Folterkammer einrichten lassen, in der er häufig bei Nacht und Nebel entführte Töchter seiner Dependants langsam und genüßlich zu Tode quält. Bisher ist ihm jedoch noch niemand auf die Schliche gekommen. Owen ist ein alter Freund von Lord Angus MacDonald.

Owen MacGregor (Kultist, 49 Jahre):

Sir Owen hat die Spielwerte eines typischen Gentleman (siehe Grundregelwerk in "Für den Spielleiter"), zzgl. "Parapsychologie" 35%.

Seine Majestät

William Bruce of Airth, Aktionär

König William ist in keiner Weise in die düsteren Machenschaften der Finsterlinge verwickelt. Man wollte ihn nur als Aushängeschild für die SLPE gewinnen. Durch seine Beteiligung wurden viele Schotten beruhigt, die ansonsten starke Bedenken gegen die Errichtung des Kraftwerks gehabt hätten.

William Bruce of Airth (König, 36 Jahre):

Der König hat die Spielwerte eines typischen Clansmannes (Seite 38).

David Weiss, Aktionär

"Big Benjas" Cousin tritt während des Abenteuers nicht in Erscheinung. Wichtige politische Geschäfte halten ihn auf Terra fest. Er hat wahrscheinlich nichts mit dem Kult zu tun (Wahl des Spielleiters) sondern diene lediglich als Geldgeber und Deckmantel für das Projekt.

David Weiss (Aktionär, 45 Jahre):

Herr Weiss hat die Spielwerte eines typischen Gentleman (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").

Ron Baxter, Administrator

Baxter ist ein Dependant von Sir Collin Glorie und diesem treu ergeben. Zusammen mit seinem Herrn hat er schon manche schändliche Tat vollbracht. Er ist gepflegt, gutaussehend

und hat eine gewisse Ausstrahlung, die ihn für viele Frauen unwiderstehlich macht. Ron ist das Sprachrohr der SLPE auf Nova Scotia und die erste Kontaktperson der Abenteurer. Er berichtet alles, was sie ihm zutragen, sofort an seine Vorgesetzten. Die Macht des Bösen ist ihm gleichgültig, er ist nur an materieller Bereicherung interessiert.

*Ron Baxter (Kultist, 32 Jahre):
Baxter hat, neben einem AUS von 85 und einem "Auftreten" von 90%, die Spielwerte eines typischen Clansmannes (Seite 38).*

Das Kraftwerk-Team

Prof. Dr. Boris Nerenkow, wissenschaftl. Leiter
Nerenkow, in seiner Jugend ein idealistischer Forscher, hat sein Augenmerk längst auf Geld und Macht gerichtet. Er stellt den Kultisten keine Fragen, sondern gibt sich damit zufrieden, daß sie gewisse seltsame Vorstellungen vom Stellenwert der Physik haben. Schließlich bezahlen sie ihm ein fürstliches Gehalt. Fragen ihn die Charaktere über Sinn und Zweck des Kraftwerks, so gibt er keine Auskünfte. Das Projekt sei streng geheim und unterstehe dem Ministerium für Forschung auf Terra. Mit diesem Hinweis blockt er auch neugierige Fragen von InSic-Agenten ab.

*Boris Nerenkow (Wissenschaftler, 51 Jahre):
STK 40, GES 70, WIK 70, KON 70, AUS 40, GEW 115, INT 92, "Ausweichen" 18%, "Computer bedienen" 90%, "Elektrotechnik" 44%, "Mechanik" 44%, "Robotechnik" 88%, "Chemie" 90%, "Physik" 90%, "Diskussion" 66%, "Psychologie" 45%.
Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 50, Basis-TP 13, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).
Ausrüstung: ID-Karte, Travellers Coat, Labor-kittel, PIN, S.A.M. (Huxley), Notebook-PC.*

Dr. Gusti Ging, wissenschaftliche Assistentin
Gusti arbeitet schon seit Jahren mit Nerenkow zusammen und war Zeuge seines moralischen Verfalls. In ihr lodert noch die Flamme des ungestümen Forschungsdrangs und manchmal gelingt es ihr sogar, ihren abgeklärten Chef zu begeistern.
Dr. Ging hat noch keine genaue Vorstellung vom Zweck des Kraftwerks, ist jedoch davon überzeugt, mit der vorhandenen Ausrüstung Erfolge in der Antimaterieforschung erzielen zu können. Sie gibt an Außenstehende keinerlei Informationen weiter.

*Gusti Ging (Wissenschaftlerin, 36 Jahre):
Nerenkows Assistentin hat die Spielwerte eines typischen Wissenschaftlers (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").*

Prof. Dr. Daniel Weinberg, Chefingenieur
Weinberg ist als einziges Teammitglied in den Kult eingeweiht. Er erstattet Ron Baxter regelmäßig über das Verhalten seiner Kollegen Bericht. Der Chefingenieur ist hoch verschuldet und zahlt fast alles, was er verdient, an seine Gläubiger und seine Ex-Frau. Er erhofft sich von den Herren der Finsternis die Macht, seine Peiniger zu zerschmettern. Neugierige Fragen der Charaktere beantwortet er ausweichend und macht sofort Meldung an den SLPE-Repräsentanten.

*Daniel Weinberg (Wissenschaftler, 45 Jahre):
STK 50, GES 90, WIK 45, KON 45, AUS 33, GEW 60, INT 95, "Ausweichen" 30%, "Pharmazie" 88%, "Computer bedienen" 90%, "Elektrotechnik" 66%, "Mechanik" 66%, "Parapsychologie" 55%, "Robotechnik" 77%, "Chemie" 77%, "Physik" 77%, "Diskussion" 66%.
Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 45, Basis-TP 10, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).
Ausrüstung: ID-Karte, Travellers Coat, Labor-kittel, PIN, Notebook-PC.*

Dipl. Ing. Ron Blatter, 2. Ingenieur
Blatter ist ein maulfauler, ungepflegter Vertreter seines Fachs, der nur an seiner Arbeit Interesse hat. Über Sinn und Zweck seiner Aufträge diskutiert er nicht, er versucht nur, sie möglichst genau nach Vorgabe auszuführen. Die Abenteurer haben keine Chance, von ihm irgendwelche Informationen über die Funktion des Kraftwerks herauszubekommen.

*Ron Blatter (Wissenschaftler, 39 Jahre):
Der stellvertretende Chefingenieur hat die Spielwerte eines typischen Wissenschaftlers (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").*

Dr. Phil Leicester, Cheftechniker
Leicester ist ein Genie seines Fachs und zusammen mit Lola Hammer für die Betriebssicherheit des Kraftwerks verantwortlich. Seine Tage sind schon allein deshalb gezählt, weil er gegenüber der Presse Zweifel über die Notwendigkeit des Kraftwerks verlauten ließ.
Falls die Charaktere sein Vertrauen gewinnen können, berichtet er ihnen, daß das Kraftwerk zu etwa 50% aus überflüssigem "Schnickschnack" bestehe, der ihn eher an eine Alchimistenküche, als an ein ernsthaftes Forschungsprojekt erinnere.

*Phil Leicester (Techniker, 48 Jahre):
STK 60, GES 84, WIK 70, KON 72, AUS 60, GEW 75, INT 80, "Ausweichen" 28%, "Klettern" 66, "Springen" 66%, "Werfen" 55%,*



Ich habe ausgesorgt. Jetzt fängt das süße Leben an. Beach, Drinks und Hasis bis zum Abwinken.

Prof. Dr. Nerenkow

Wenn Sie mich fragen, die Sache stinkt gewaltig.

Dr. Leicester

"Computer bedienen" 90%, "Elektrotechnik" 90%, "Gravgleiterfliegen" 77%, "Gravradfliegen" 44%, "Jetsessel fliegen" 66%, "Mechanik" 88%, "Plasmatechnik" 88%, "Robotechnik" 55%, "Sprengstoffe" 88%, "Physik" 66%, "Energiepistole" 55% (2W6+2). Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 70, Basis-TP 14, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf). Ausrüstung: ID-Karte, Travellers Coat, Overall, PIN, C.H.A.P. mit Elektroniker-/Mechanikerwerkzeug, Notebook-PC, Walter "Meteor", Schnitzmesser.

So ist es, so wird es immer sein.

Hector Zacharias

Dipl. Ing. Miriam Goldfeld, 2. Techniker

Frau Goldfeld ist Phils Assistentin und mit ihrem Chef äußerst unzufrieden. Sie hält Leicester für einen undankbaren Querulanten, der die Ehre seiner Position nicht zu schätzen weiß. Miriam ist unsterblich in Nerenkow verliebt und ständig in seiner Nähe zu finden.

Wollen Sie eine ehrliche Antwort? Das ist mir völlig egal. Sozusagen megaegal.

Henry Lenhardt, Security Captain

Miriam Goldfeld (Techniker, 41 Jahre): STK 50, GES 90, WIK 75, KON 60, AUS 70, GEW 55, INT 82, "Ausweichen" 30%, "Klettern" 66, "Springen" 66%, "Werfen" 55%, "Computer bedienen" 90%, "Elektrotechnik" 90%, "Gravgleiterfliegen" 88%, "Jetsessel fliegen" 44%, "Mechanik" 77%, "Plasmatechnik" 66%, "Robotechnik" 44%, "Sprengstoffe" 66%, "Physik" 66%.

Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 75, Basis-TP 11, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Travellers Coat, Overall, PIN, C.H.A.P. mit Elektroniker-/Mechanikerwerkzeug, Notebook-PC.

Yeah! Let's rock and roll!

Dr. Lola Hammer

Dr. Lola Hammer, Chief-Operator

Dr. Hammer ist Spezialistin für Laesum-Reaktoren. Ihr Motto ist: "Lieber zuviel Saft, als zuwenig!" Falls die Charaktere wollen, daß das Kraftwerk heruntergefahren wird, müssen sie das Vertrauen von Lola gewinnen und sehr, sehr überzeugend sein. Auch im Angesicht einer Katastrophe muß Lola eine WIK-Probe bestehen, um ihre "Babies" zu deaktivieren.

Wenn es Buuumm macht, sind wir alle tot. Ich frage mich nur, wann macht es Buuumm?

Mad Phil

Lola Hammer (Technikerin, 48 Jahre): STK 45, GES 75, WIK 65, KON 60, AUS 55, GEW 45, INT 65, "Ausweichen" 25%, "Klettern" 55, "Springen" 33%, "Werfen" 44%, "Computer bedienen" 70%, "Elektrotechnik" 88%, "Gravrad fliegen" 55%, "Jetsessel fliegen" 44%, "Mechanik" 88%, "Plasmatechnik" 88%, "Physik" 66%, "Energiepistole" 33% (2W6+2). Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 55, Basis-TP 11, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Travellers Coat, Overall, PIN, C.H.A.P. mit Elektroniker-/Mech-

anikerwerkzeug, Scanner, Notebook-PC, Walter "Meteor".

Zehn wissenschaftliche Assistenten

Diese Personen spielen im Abenteuer keine tragende Rolle. Sie werden gelegentlich auf den Gängen angetroffen, wenn sie hektisch von einem Raum zum nächsten laufen. Die wissenschaftlichen Assistenten geben den Abenteurern keinerlei Auskünfte über das Kraftwerk und sind auch durch nichts zu bewegen, ihnen Zugang zum Kraftwerksbereich zu verschaffen. Sie sind zu stolz darauf, in dem neuen Kraftwerk arbeiten zu dürfen, um ihren Job in irgendeiner Weise aufs Spiel zu setzen.

Assistenten (10 Wissenschaftler, 28 bis 42 Jahre): Die Assistenten haben die Spielwerte typischer Wissenschaftler (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").

Dreißig technische Assistenten

Es gelten entsprechend dieselben Regelungen wie für die wissenschaftlichen Assistenten.

Assistenten (30 Techniker, 25 bis 38 Jahre):

Die Assistenten haben die Spielwerte typischer Techniker (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").

Die Wachmannschaften

Security Captain Henry Lenhardt, SEK

Lenhardt ist ein ambitionsloser Offizier, der sich kurz vor seiner Pensionierung befindet. Die Tatsache, daß er seit Jahren bei Beförderungen übergangen wird, ist ihm ebenso gleichgültig wie die Sicherheit des Reaktors. Er tut seinen Job mit dem kleinstmöglichen Aufwand und gibt jedes Maß an Verantwortung an Field Sergeant Schneider weiter. Ansonsten sitzt er meistens an seiner 3D-Konsole und testet die neuesten Erscheinungen auf dem Spielmarkt. Daß Lenhardts Team überhaupt an den Auftrag gekommen ist, liegt an einem Computerfehler bei der Personalauswahl.

Security Captain

Henry Lenhardt (SEK, 48 Jahre):

STK 84, GES 82, WIK 50, KON 82, AUS 45, GEW 75, INT 78, "Ausweichen" 27%, "Nahkampf" 40%, "Werfen" 66%, "Erste Hilfe" 55%, "Kanonier" 77%, "PTF fahren" 55%, "Waffentechnik" 50%, "Geschichte" 55%, "Jura" 44%, "Psychologie" 44%, "Panzerklinge" 77% (Schaden 1W4+1, 1W6+1 oder 2W6), ("Sturmgewehr" 88%), "Energiepistole" 78% (Schaden 2W6+2), "Energiekarabiner" 77% (Schaden 2W6+6), "Granatwerfer" 77%. Bewegung 4 Meter/Phase, Schadensbonus +1W6, GZ 55, Basis-TP 17, Rüstung 1W6+4.

Ausrüstung: ID-Karte, Mauser EK 2b, Walter "Meteor", 4 Magazine Gasgranaten (STK 80), SEK-Kampfpfanzierung, 2 Med-Pflaster, Motion-Scanner, Notebook-PC, 3D-Spielkonsole, sehr viele Spiele.

Field Sergeant Boris Schneider, SEK

Der korpulente und gemütliche Unteroffizier teilt die lasterhafte Spielsucht seines Vorgesetzten. Ansonsten ist er jedoch das einzige, was das Fünkchen Moral in Lenhardts Einsatzteam am Leben hält. Die SEK haben es schon seit langem aufgegeben, sich an ihren Captain zu wenden. Für sie ist Schneider der einzige Ansprechpartner.

Field Sergeant Boris Schneider (SEK, 42 Jahre): STK 90, GES 75, WIK 65, KON 90, AUS 35, GEW 120, INT 65, "Ausweichen" 25%, "Nahkampf" 40%, "Werfen" 77%, "Erste Hilfe" 44%, "Kanonier" 88%, "PTF fahren" 44%, "Waffentechnik" 50%, "Psychologie" 55%, "Panzerklinge" 77% (Schaden 1W4+1, 1W6+1 oder 2W6), ("Sturmgewehr" 77%), "Energiepistole" 88% (Schaden 2W6+2), "Energiekarabiner" 88% (Schaden 2W6+6), "Granatwerfer" 88%. Bewegung 4 Meter/Phase, Schadensbonus +1W6, GZ 70, Basis-TP 18, Rüstung 1W6+4.

Ausrüstung: ID-Karte, Mauser EK 2b, Walter "Meteor", 4 Magazine Gasgranaten (STK 80), SEK-Kampfpfanzierung, 2 Med-Pflaster, Motion-Scanner, 3D-Spielkonsole, viele Spiele, jede Menge Schokolade.

Neununddreißig SEK-Mannschaftsdienstgrade

Was soll man bei solchen Vorgesetzten erwarten? Ungepflegte Soldaten, verkommene Ausrüstung, mangelhafte Disziplin und ein übersteigertes Interesse an Rauschmitteln. Ein gefundenes Fressen für jeden Rebellen.

Wachmannschaft (39 SEK, 26 bis 36 Jahre): Die SEK haben die Spielwerte von typischen Angehörigen ihrer Charakterklasse (siehe im Grundregelwerk in dem Kapitel "Für den Spielleiter").

Schichtleiter Santiago Alonso, Werkschutz

Alonso ist der Schichtleiter der Wachen für die Zeit außerhalb der Feierlichkeiten. Normalerweise versehen er und seine Männer die Tagsschicht (8:00 Uhr bis 20:00 Uhr). Er legt großen Wert auf seine spanische Abstammung und blickt auf andere Nationen mit eisiger Verachtung herab. Alonso ist empört, daß die Sicherheitskoordination in "fremde Hände" gegeben worden ist. Die Charaktere haben von ihm nur ein Minimum an Kooperationsbereitschaft zu erwarten.

Santiago Alonso (Polizist, 43 Jahre):

STK 72, GES 70, WIK 80, KON 72, AUS 55, GEW 90, INT 82, "Ausweichen" 30%, "Wahrnehmung" 66%, "Erste Hilfe" 55%, "Elektrotechnik" 66%, "Gravradfliegen" 90%, "Kanonier" 77%, "Jura" 77%, "Diskussion" 55%, "Psychologie" 55%, "Faust" 88% (Schaden 1W3), "Ringkampf" 88%, "Keule" 88% (Schaden 1W6, Schock STK 70), "Revolver" 88% (Schaden 1W10+4), "Stunner" 78% (Schock STK 65), Schrotflinte 88% (Schaden 5W6). Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 81, Basis-TP 15, Rüstung 1W4+3 (außer Kopf). Ausrüstung: ID-Karte, Mc Duff "Wolfsjäger" (12 Ersatzpatronen), Colt "Mercenary" (zzgl. Schnell-Ladehilfe und 60 Ersatzpatronen), PTI "Dreamer", Ramirez Schockstab, Bollmann Kampfkombi, Handschellen, Lawcomp, Gomez "Cochones" (auf dem Parkplatz abgestellt).

Vierundvierzig Wachleute

Alonsos Männer sind allesamt von ihm persönlich ausgesucht, was den hohen Anteil an südländischen Typen unter ihnen erklärt. Sie sind äußerst diszipliniert, reden nur, wenn sie dazu aufgefordert werden und tragen ihre 150% korrekt sitzenden Uniformen mit stolz geschwellter Brust.

Werkschutztruppen

(44 Polizisten, 24 bis 28 Jahre):

Die Wächter haben die Werte von typischen Polizisten (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter"). Fünf von ihnen beherrschen die Fertigkeit "Kanonier" mit 70%.

Schichtleiter Dalton MacCafferty, Werkschutz

MacCafferty ist Schotte und als solcher sparsam in allen Lebenslagen. Dies äußert sich schon an der Tatsache, daß der übergewichtige Schichtleiter Bewegung als reine Energieverschwendung betrachtet. Wenn möglich legt er jeden Meter mit einem Gravgleiter zurück. Auch auf dem Kraftwerksgelände läßt er sich in einer Art Golfwagen durch die Gegend fahren. Mit seinem Kollegen Alonso verbindet ihn eine seit Jahren gepflegte Feindschaft. Dalton und seine Männer sind für den Schutz der Anlage während der Einweihungsfeier verantwortlich. Vor Beginn der Veranstaltung versehen sie die Nachtschicht (20:00 Uhr bis 8:00 Uhr).

Dalton MacCafferty (Polizist, 45 Jahre):

STK 60, GES 50, WIK 70, KON 99, AUS 35, GEW 130, INT 90, "Ausweichen" 13%, "Wahrnehmung" 77%, "Erste Hilfe" 44%, "Elektrotechnik" 77%, "Gravgleiter fliegen" 90%, "Jura" 88%, "Diskussion" 77%, "Psychologie" 77%, "Faust" 66% (Schaden 1W3), "Ringkampf" 66%, "Keule" 66% (Schaden 1W6,



Yes! Der neue 5D-Blaster mit der 12 Terrabyte RAM-Erweiterung geht echt gut ab!

Boris Schneider,
Field Sergeant

Für Sie immer noch "Don Santiago", mein Herr.

Santiago Alonso

Warum soll ausgerechnet ich etwas sagen? Warum nicht jemand von Euch?

Toby Eizner

Schock STK 70), "Revolver" 67% (Schaden 1W10+6), "Stunner" 77% (Schock STK 65), "Jagdgewehr" 77% (Schaden 2W6+2). Bewegung 3 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 75, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+3 (außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Rockwell 30.06 (2 Ersatzmagazine), Colt "Manstopper" (zzgl. Schnell-Ladehilfe und 50 Ersatzpatronen), PTI "Dreamer", Ramirez Schockstab, Bollmann Kampfkombi, Handschellen, Lawcomp, Golfwagen (6 Meter/Phase).

Freeze.

Debbie Garp,
Wächterin

Achtzig Wachleute

MacCaffertys Männer sind größtenteils freundliche, pausbäckige Nachtwächter, die ihren Job sorgfältig, aber ohne unziemliche Hast versehen. Im Gegensatz zu Alonsos Leuten sitzen bei ihnen die Uniformen oft etwas lockerer, als es die Dienstvorschrift vorsieht. Auch gelegentliche Schokoladenflecken sind nicht auszuschließen.

Werkschutztruppen

(80 Polizisten, 24 bis 28 Jahre):

Die Wächter haben die Werte von typischen Polizisten (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter"). Zehn von ihnen beherrschen die Fertigkeit "Kanonier" mit 70%.

Security Administrator

Beth O'Hara, Agentur Balduin

Beth O'Hara, von ihren Männern ehrfurchtsvoll "Big Beth" genannt, ist überdurchschnittlich groß und stark. Sie wird mit Ihrer Hetzwolfstaffel von der Agentur häufig zum Schutz von Staatsempfängern und Feiern wichtiger Politiker eingesetzt. Insider behaupten, daß ihr 35% der Agentur Balduin gehören.

Miss O'Hara ist nicht inaktiv, stellt aber an ihre gelegentlichen Liebhaber ähnliche Anforderungen wie die legendären Amazonenköniginnen der griechischen Heldensagen. Nur Männer vom Kaliber eines bekannten Mister Universum aus der Republik Österreich des 20. Jahrhunderts haben eine Chance, Big Beths Herz zu gewinnen.

"Big" Beth O'Hara (Bodyguard, 35 Jahre):
STK 90, GES 70, WIK 85, KON 90, AUS 65, GEW 100, INT 86, "Ausweichen" 28%, "Schleichen" 55%, "Tarnung" 44%, "Wahrnehmung" 66%, "Computer bedienen" 66%, "Mechanik" 77%, "Jura" 66%, "Zoologie" 88%, "Diskussion" 55%, "Psychologie" 55%, "Faust" 88% (Schaden 1W3), "Ringkampf" 88%, "Maschinenpistole" 88% (Schaden 2W6+3), "Automatikpistole" 88% (Schaden 1W10+2), "Stunner" 78% (Schock STK 65). Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W6, GZ 82, Basis-TP 18, Rüstung 1W4+3 (außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Sigurd MP III (2 Ersatzmagazine), Luger .357 Automagnum (2 Ersatzmagazine), PTI "Dreamer", Bollmann Kampfkombi, Handschellen, Hundepfeife, Lawcomp.

Zwölf Security Guards, Agentur Balduin

Die durchtrainierten Wächter haben ihre Tiere voll im Griff. Je zwei Mann kümmern sich um ein Tier, daß sie als Welpen in ihre Obhut genommen und liebevoll, aber mit strenger Hand aufgezogen haben.

Hetzwolfteams

(12 Security Guards, 26 bis 38 Jahre):

Die Security Guards haben die Werte von typischen Polizisten (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter"), zzgl. "Zoologie" 60% (80% im Umgang mit ihrem eigenen Hetzwolf).

Sechs Hetzwölfe, Agentur Balduin

Hetzer, Würger, Blitzer, Greifer, Fenris und Killer sind auf ihre jeweiligen Herrchen fixiert und gehorchen keinem anderen. Wie bei allen Exemplaren ihrer Gattung ist ihr Jagdinstinkt auch durch die Aufzucht unter Menschen nicht gebrochen. Die Tiere sind tödliche Waffen. Falls sich leichtsinnige Charaktere durch den spielerischen Umgang mit ihren Zuchtmeistern täuschen lassen, kann es durchaus sein, daß sie mit dem Verlust eines Fingers oder der ganzen Hand dafür bezahlen müssen.

6 abgerichtete Hetzwölfe:

Die Spielwerte der Tiere befinden sich im Grundregelwerk im Kapitel "Das Grauen zwischen den Sternen".

Wolfgang Blaubart, Fährmann

Der deutschstämmige Einwanderer versieht zusammen mit seinem Cousin Hein Moers (siehe unten) den Dienst auf der Luftkissenfähre zwischen Kraftwerksinsel und Uferbefestigung. Blaubart ist ein gemütlicher Rentner, der eine Menge Seemannsgarn spinnt, wenn man sich mit ihm auf eine Unterhaltung einläßt.

Wolfgang Blaubart (Zivilist, 65 Jahre):

Blaubart hat die Spielwerte eines typischen Zivilisten (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter"), zzgl. "Luftkissenboot steuern" 88% und "Beredsamkeit" 60%.

Hein Moers, Fährmann

Moers war schon Matrose unter Blaubart, als dieser noch bei der Binnenmarine von Tau Ceti seinen Dienst tat. Außerdem war er Smutje und kocht eine hervorragende Fischsuppe. Er ist ein abergläubischer Seemann, der gerne haarsträu-

In ein paar
Stunden rollen wir
auf die Fähre.
Dann ist mir alles
wurscht. Dann
habe ich Urlaub.
Da staunst Du,
was? Ciao, Bella.

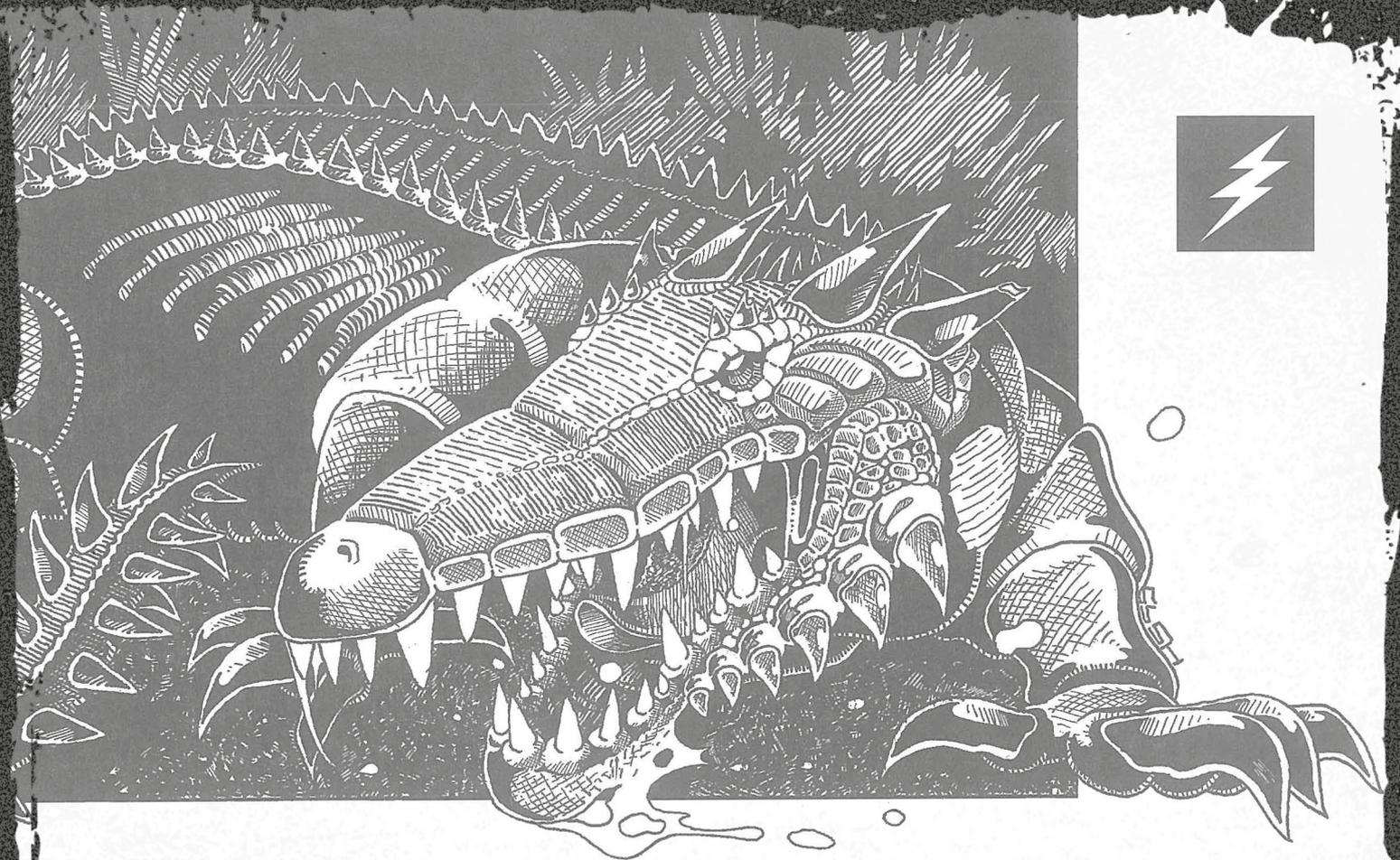
Fast Mike

Mein Kopf ist so
leer. Ich bin so
müde. Verdammt.

Konrad
Lementow,
Wächter

Da hätte ich
noch einen
unglaublichen
Schnack
für Euch . . .

Kapitän Blaubart



bende Geschichten über Geister und Dämonen zum besten gibt. Hein ist überzeugt davon, daß das Kraftwerk ein Werk des Teufels ist (und hat damit gar nicht so unrecht).

Hein Moers (Zivilist, 58 Jahre):
 Moers hat die Spielwerte eines typischen Zivilisten (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter"), zzgl. "Luftkissenboot steuern" 77%, "Ernährungslehre" 70% und "Parapsychologie" 40%.

Zehn mutierte Alligatoren
 Diese von Treiber IV importierten Tiere sind durch genetische Manipulation zu entsetzlichen Bestien mutiert. Sie haben ein duales Atmungssystem, das es ihnen erlaubt, sowohl unter Wasser, als auch an Land zu atmen. Immer hungrig, können sie trotzdem bis zu 30 Tage völlig ohne Nahrung auskommen. Erzielt ein Alligator einen kritischen Treffer oder verursacht er mindestens 6 Punkte Schaden, so hat er sich in das getroffene Körperteil verbissen. Wird er nicht sofort kampfunfähig gemacht, so führt der Spielleiter in der folgenden Phase eine Widerstandsprobe *STK* des Alligators gegen *KON* des Opfers durch. Gelingt diese, so wird das betroffene Körperteil abgerissen. Bei Kopf-, Oberkörper- und Unterleibstreffern hat dies den sofortigen Tod zur Folge. Angriffe gegen einen verbissenen Alligator sind immer erfolgreich, es sei denn, der Charakter würfelt ein Ergebnis zwischen 97 und 100.

Mutierter Alligator (Trophäenwert = 40 EH):
 Bewegung 6m/Phase, *STK* 110, *KON* 95, Basis-TP 21, Rüstung 1W6+5. Angriff: Biß 60% (2W6+4 Schaden, Rüstungen schützen nur mit Mindestwert) oder Schwanzschlag 30% (3W6+2 Schaden, bei Rüstung unter Mindestschutzwert 3: Wurf auf schwere Verletzung).
 Treffertabelle Alligator: 1-3 Kopf (16 TP), 4-9 Körper (20 TP), 10-12 Schwanz (12 TP), 13-14, 15-16 linkes und rechtes Vorderbein (je 10 TP), 17-18, 19-20 linkes und rechtes Hinterbein (je 10 TP).

Die Behörden
Sheriff Norman MacIntyre, Polizeichef
 Leiter der lokalen Zentralbehörde ist Chefinspektor Norman MacIntyre, ein angeheirateter Cousin des Königs. Trotz stetiger Korruptionsvorwürfe hält er sich bereits seit dem 01.08.2243 im Amt. MacIntyre steht mit beiden Beinen fest auf der Erde und glaubt nur das, was er sieht. Sollten die Charaktere ihn mit irgendwelchen aus der Luft gegriffenen Verschwörungstheorien belästigen, sind sie bei ihm auf jeden Fall an den Falschen geraten. Da er auf einem wackligen Stuhl sitzt, wird er nicht versuchen, einem mächtigen Laird "ans Bein zu pissen".

Norman MacIntyre (Sheriff, 43 Jahre):
 Der Sheriff hat die Spielwerte eines typischen Clansmannes (Seite 38), zzgl. "Jura" 80%, "Diskussion" 70% und "Psychologie" 50%.

Und wenn Sie den ganzen Tag reden, sie können mich nicht überzeugen.

Norman MacIntyre, Sheriff

Space Gothic · Nachtstrom

Die Presse

Mary Galbraith, Reporterin, Edinburgh News
Miss Galbraith ist eine resolute, dreißigjährige Reporterin, die kein Blatt vor den Mund nimmt. Das hat ihr in der Vergangenheit nicht nur die besondere Aufmerksamkeit der Clanchefs und der InSic, sondern auch viele Grundsatzdiskussionen mit ihrer Chefredakteurin Emily Grant eingebracht. Mary schert sich jedoch einen Dreck um Konventionen und Karriere, eine gute Story ist ihr Lebenselixier.

Der Spielleiter sollte die Reporterin für die Charaktere als Quell steten Ärgerisses verwenden. Die gute ist davon überzeugt, daß bei dem ganzen Trara um das Kraftwerk irgendetwas nicht mit rechten Dingen zugeht und versucht daher ständig, unbefugt in das Gelände einzudringen, Schnappschüsse zu machen und unbedarfte Angestellte niederen Ranges zu interviewen. Auch auf dem Empfang erweist sie sich als äußerst lästig, kein Prominenter ist vor ihrem Mikrophon sicher. Wird sie festgesetzt, so hört sie nicht auf, nach ihrem Anwalt zu schreien, wüste Drohungen auszustoßen und obendrein ständig zu betonen, daß sie mächtige Freunde in den höchsten Regierungskreisen habe (diese Behauptung ist völlig aus der Luft gegriffen, da es auf Nova Scotia niemanden gibt, dem Mary noch nicht heftig auf die Füße getreten ist).

Die attraktive Reporterin schreckt auch nicht davor zurück, ihren Körper als Waffe einzusetzen, wenn sie dafür Zugang zu besonders interessanten Informationen erhält. Der Spielleiter sollte für den Fall, daß sie einen Abenteurer verführen will, diesen eine *Widerstandsprobe* (Marys AUS gegen seine WIK) durchführen lassen. Siegt die Journalistin, so zerfließt der hoffnungslos verliebte Charakter wie Wachs in ihren Händen.

Mary Galbraith (Reporterin, 30 Jahre):
STK 58, GES 78, WIK 78, KON 66, AUS 78, GEW 60, INT 82, "Ausweichen" 26%, "Horcheln" 66%, "Schleichen" 55%, "Tarnung" 66%, "Wahrnehmung" 77%, "Erste Hilfe" 33%, "Computer bedienen" 70%, "Elektrotechnik" 44%, "Mechanik" 55%, "Geschichte" 66%, "Jura" 55%, "Spurenlesen" 33%, "Auftreten" 88%, "Beredsamkeit" 77%, "Diskussion" 44%, "Feilschen" 55%, "Psychologie" 66%, "Besserwisser". *Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 76, Basis-TP 13, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).*

Ausrüstung: ID-Karte, Travellers Coat, Mini-Notebook mit Aufzeichnungsgeräten, Diktiergerät und Motion-Scanner, abhörsicherer PIN, Handtasche mit Schminkutensilien und Einbrecherwerkzeug, 20 Wanzen.

Ronald Young, Kameramann, Edinburgh News

Ronald ist der fähigste Kameramann der Edinburgh News, zu seinen Leidwesen jedoch schon seit Jahren unsterblich in Mary Galbraith verliebt. Die pfiffige Reporterin nutzt diese unerwiderte Liebe schamlos aus, um ihn ständig für ihre Zwecke einzusetzen und den schüchternen Kameramann gegen seinen Willen dazu zu überreden, sie auf brisante und von seinen Vorgesetzten ungenehmigte Aufträge zu begleiten. Der unglückliche Ronald läßt dies alles mit stoischer Gelassenheit über sich ergehen, da er trotz der Spötteleien all seiner Kollegen die Hoffnung niemals aufgegeben hat, seine Angebetete irgendwann vor den Traualtar zu führen. Falls einer der Abenteurer mit Mary anbändeln sollte, zieht er sich den ganzen Haß von Ronald Young zu. Dieser wird alles versuchen, um von dem Betreffenden kompromittierende Aufnahmen zu machen und, falls möglich, dessen Karriere zu ruinieren (der schwächliche Kameramann verabscheut jede Art von Gewaltanwendung).

Ronald Young (Reporter, 28 Jahre):
STK 45, GES 60, WIK 65, KON 70, AUS 56, GEW 70, INT 70, "Ausweichen" 20%, "Horcheln" 44%, "Schleichen" 44%, "Tarnung" 44%, "Wahrnehmung" 70%, "Computer bedienen" 70%, "Elektrotechnik" 55%, "Geschichte" 55%, "Jura" 44%, "Spurenlesen" 33%, "Auftreten" 77%, "Beredsamkeit" 66%, "Diskussion" 55%, "Feilschen" 44%, "Psychologie" 55%, "Kettenraucher". *Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 68, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).*

Ausrüstung: ID-Karte, Holokamera, Mini-Holokamera, Richtmikrophon, Videokamera "Profi", Mini-Notebook, abhörsicherer PIN, 5 Päckchen echte Zigaretten.

Die Rosenkreuzer

Der Bund schottischer Rosenkreuzer ist eine obskure Ansammlung skurriler Gestalten, die sich regelmäßig in finsternen Kellergewölben treffen, um ihre geistigen Kräfte zum Wohle der Menschheit einzusetzen. Auf einem streng-katholischen Planeten voll abergläubischer Schotten haben sie schlechte Karten. Häufig wird ihnen Satanismus, Ketzerei und sexuelle Perversion vorgeworfen.

Roy MacBeth, Logenleiter

MacBeth ist davon überzeugt, daß die SLPE Böses im Schilde führt. Der zwergenhafte Mann ist nicht nur Leiter der lokalen Rosenkreuzerloge, er ist auch ein begabtes Medium und kann den Charakteren wertvolle Hinweise über das Schattenreich geben oder sogar eine Séance für sie durchführen. Roy betreibt einen kleinen

Ziehen Sie sich warm an, mein Lieber. Das wird das Ende Ihrer Karriere.

Mary Galbraith, Reporterin

Komm schon, Mary. Das ist doch nicht so wichtig.

Ronald Young, Kameramann

Nehmen Sie dieses Amulett. Es wird Sie gegen verderbliche Einflüsse abschirmen.

Roy MacBeth

Kräuterladen am 23th King Square. Falls ihn die Charaktere dort besuchen und sein Vertrauen gewinnen, bittet er sie, ihn in die Eröffnungsfeier einzuschleusen. *"Ich sehe großes Unheil, es geht von dem Kraftwerk aus. Ihr braucht ein starkes Medium, um die Mächte der Finsternis aufhalten zu können."*

Roy MacBeth (Rosenkreuzer, 53 Jahre):
STK 45, GES 55, WIK 90, KON 55, AUS 45, GEW 65, INT 88, "Ausweichen" 14%, "Erste Hilfe" 55%, "Pharmazie" 66%, "Anthropologie" 55%, "Geschichte" 88%, "Parapsychologie" 77%, "Psychologie" 66%. *Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 86, Basis-TP 10.*

Ausrüstung: ID-Karte, Kristallkugel, Ouija-Brett, Tarot-Karten.

Die InSic

Distriktdirektor Hector Zacharias

Zacharias ist auf New Dover geboren und sehnt sich ständig dorthin zurück. Der unangenehme Dienst auf Nova Scotia hat ihm mehrere Magengeschwüre und unverhältnismäßig viele graue Haare beschert. Der Distriktdirektor hat stechend blaue Augen und einen messerscharfen Verstand. Er gilt selbst in InSic-Kreisen als Hardliner, achtet jedoch stets Recht und Gesetz. Rebellen, Verbrechern und Aufrührern gegenüber ist er jedoch unerbittlich bis zur Schmerzgrenze.

Hector Zacharias (InSic-Direktor, 44 Jahre):
STK 70, GES 84, WIK 82, KON 72, AUS 68, GEW 85, INT 82, "Ausweichen" 25%, "Horschen" 55%, "Nahkampf" 40%, "Schleichen" 66%, "Tarnung" 55%, "Taschenspielertricks" 55%, "Wahrnehmung" 66%, "Computer bedienen" 88%, "Elektrotechnik" 66%, "Gravgleiter fliegen" 88%, "Kanonier" 66%, "Mechanik" 66%, "Sprengstoffe" 55%, "Geschichte" 44%, "Jura" 88%, "Auftreten" 88%, "Psychologie" 55%, "Würgeschlinge" 66% (Schaden 1W6+Spezialschaden), "Vibromesser" 66%, "Automatikpistole" 88% (Schaden 1W10+2). *Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 83, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).*

Ausrüstung: ID-Karte, Luger.357 Automagnum (incl. 2 Ersatzmagazine), Travellers Coat, Notebook-PC mit Aufzeichnungsgeräten, abhörsicherer PIN, Armbanduhr mit Würgeschlinge, Peilsender mit Empfänger, Gettone "Puma V12" mit eingebautem Rockwell MG3 und um eine Stufe erhöhter Panzerung.

Spezialagentin Tamita Caille

Tamita ist ein unauffälliges graues Mäuschen und somit die ideale InSic-Agentin. Sie ist ä-

ßerst neugierig und drängt darauf, in den abgesperrten Kraftwerksbereich vorgelassen zu werden. Nerenkow kann sie nur mit Mühe davon überzeugen, daß es zu ihrer eigenen Sicherheit besser ist, diese Räumlichkeiten nicht zu betreten.

Tamita Caille (InSic-Agentin, 29 Jahre):
Caille hat die Werte einer typischen InSic-Agentin (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").

Agent Masa Itoh

Itoh ist vom Dienst auf Nova Scotia begeistert. Er findet den Planeten und seine Bewohner exotisch und ist in Bezug auf die schottische Kultur äußerst wißbegierig. Für einen InSic-Agenten ist er ein umgänglicher Typ, der den Charakteren und dem Kraftwerksteam keine Probleme bereiten möchte.

Masa Itoh (InSic-Agent, 26 Jahre):
Itoh hat die Werte eines typischen InSic-Agenten (siehe Grundregelwerk im Kapitel "Für den Spielleiter").

XII. Zeitablauf

1. Tag (30.01.2246)

Morgen

9:00 Uhr: Charaktere treffen Ron Baxter im Hotel Black Rose.

Mittag

12:00 Uhr: Charaktere treffen im Kraftwerk ein. Gespräch mit Prof. Dr. Nerenkow.

Nacht

24:00 Uhr: Wachmann MacClure verschwindet. Metzgerei in Edinburgh erleidet Dimensionsverschiebung.

2. Tag (31.01.2246)

Mittag

12:00 Uhr: Bryce MacDowell liefert die Bilder an.

17:00 Uhr: Seltsame Vorfälle in Edinburgh

Abend

19:00 Uhr: Reporterteam schnüffelt am Kraftwerk herum.

20:00 Uhr: SEK-Team trifft ein.

Nacht

24:00 Uhr: Unterfeldwebel Gus Jameson wird am Raumhafen ermordet.

3. Tag (01.02.2246)

Morgen

8:00 Uhr: InSic inspiziert Kraftwerksanlage.

Mittag

12: Uhr: Demonstration.

13:00 Uhr: Musiker, Artisten und Hilfspersonal treffen ein.



Ganz ruhig, Bürger. Wir sind doch alle eine große Familie.

Hector Zacharias

Wer hat an der Uhr gedreht . . .

Paulchen P.

17:30 Uhr: Bo Baissier und Salvatore kommen am Kraftwerk an.

18:30 Uhr: Erste Gäste treffen ein.

Abend

19:00 Uhr: König und Außenminister treffen ein.

19:30 Uhr: Vier Reiter sind auf nahem Hügel zu sehen. Beginn der Eröffnungsfeierlichkeiten.

Nacht

23:45 Uhr: Sieben Vetteln erscheinen.

24:00 Uhr: Kraftwerk verschwindet aus der Realität.

XIII. Spielhilfen

Spielhilfe 2: Wachdienste des Kraftwerks

Wachdienste des Kraftwerks:

Außerhalb der Feierlichkeiten:

44 Wächter und ihr Schichtleiter, 2 Hetz-wolfteams, 10 Alligatoren.

Während der Feierlichkeiten:

40 SEK und der SEK-Einsatzleiter, 80 Wächter und ihr Schichtleiter, 4 Hetz-wolfteams, 10 Alligatoren.

Spielhilfe 1: Allgemeine Informationen zum Kraftwerk

Allgemeine Informationen zum Kraftwerk

Typ: Laesum-Testkraftwerk NSC I/a

Betreiber: SLPE (Scotia Laesum-Power Enterprises) Aktiengesellschaft

Aktionäre: Bruce of Airth, William, König von Nova Scotia
Glorie, Sir Collin, Neffe des Earl of Doringcourt
MacAlpin, Lady Moira, Clanälteste
MacDonald, Lord Angus, Industriemagnat
MacGregor, Sir Owen, Großgrundbesitzer
Weiss, David, Cousin des Regierungschefs der TSU

Architekt: Schulz, Dipl. Ing. Achmed; Terra

Baustart: 01.01.2243

Kosten: ca. 3.500.000,- EH

Gegen die Eröffnung wurden Proteste von Greenshield, Clear Scotia, dem Bund christlicher Pfadfinder und der Gemeinschaft schottischer Rosenkreuzer eingereicht. Das Risiko eines Unfalls wird jedoch von den Betreibern verneint.

Außerhalb des Gebäudes:

1. Elektrozaun
2. 2 Wachtürme mit Doppel-Impuls-lasergeschützen
3. 20 Kameras im Gelände
4. 10 mutierte Alligatoren im Flußbereich
5. Elektrosperre zum Fluß

Foto des im Bau befindlichen Kraftwerks



Spielhilfe 3: Sicherheitsanlagen

Sicherheitsanlagen:

Gebäude:

1. Röntgenschirme an Vorder- und Hintereingang
2. 35 Kameras (ferngesteuert)
3. Alarmschaltung zur Zentralbehörde
4. Wachzentrale im 1. Obergeschoß
5. 3 Doppel-Impuls-lasergeschütze zur Luftabwehr
6. 10 m Stahlbetonmauer, mit Platinnetz durchzogen

Die Eröffnungsfeier

Allgemeines:

Nur geladene Gäste dürfen das Gelände betreten. Die Eröffnungsfeier dauert vom 01.02.2246, 19:30 Uhr bis zum 03.02.2246, 24:00 Uhr. Die Feierlichkeiten werden jeweils von 6:00 Uhr bis 18:00 Uhr unterbrochen, die Gäste logieren derweil im Nova Scotia Hilton.

Gästeliste:

1. Lars Reuter, Außenminister der TSU
nebst Gattin und Tochter
2. Ronald MacCallum, Bürgermeister von Nova Scotia
nebst Gattin
3. Norman MacIntyre, Sheriff von Edinburgh
4. Emily Grant, Chefredakteurin der Edinburgh News
5. Nur Ed Din, Pascha von Edessa
nebst 15 Frauen, 5 Eunuchen und 10 Yanitscharen
6. Jessica Del Torre, Gräfin von New Dover
nebst Gemahl und 3 Bodyguards
7. Kardinal Fernando Orsini vom Vatikan
nebst Gefolge (5 Priester)
8. 20 Edle von Nova Scotia nebst Ehegatten
9. 50 Industriemagnate der umliegenden Systeme
nebst Ehegatten und Bodyguards

Presseliste:

Folgende Reporter haben eine Sondergenehmigung zum Bericht über die Ausstellung:

1. Jaqueline Leclerc, Joshua Bitter, Abhai Ria (IGID)
2. Abdoul Natube, Sergej Karos (ZGF)
3. Mary Galbraith, Ronald Young (Edinburg News)
4. Hayden Beauford, Jennifer Bueller (Dover Observer)

Unterhaltung:

Bob the Cop und Band (6 Musiker)
Die fliegenden Pirelli-Brüder (3 Artisten)
Royal Scots Dragon Guards Orchestra (25 Musiker)
5 Köche
20 Küchenhilfen
30 Aushilfen
2 x 25 Kellner (arbeiten in 3-Stunden-Schichten)

Rettungsdienste:

4 Med-Tech
20 Rettungssanitäter
10 Feuerwehrleute

SLPE:

1. Seine Majestät William Bruce of Airth nebst Gattin
2. Lady Moira MacAlpin nebst Tochter
3. Sir Collin Glorie
4. Lord Angus MacDonald
5. Sir Owen MacGregor
6. Ron Baxter nebst Gattin
7. Dipl. Ing. Bo Baissier
(Repräsentantin von Schulz und Schurigel)



Spielhilfe 5: Zeitungsdatei Edinburgh News vom 31.01.2246 (Morgenausgabe)

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 31/01/2246 TSZ

**WAHNSINNIGER FLEISCHER
SCHLACHTET MENSCHEN !**

Durch einen anonymen Hinweis alarmiert, betraten Angehörige der Stadtmiliz in den frühen Morgenstunden die Räucherzimmer einer heruntergekommenen Metzgerei in der Unterstadt. Zu ihrem Entsetzen fanden die Beamten, welche sich im Moment in psychiatrischer Behandlung befinden, ein gutes Dutzend frischer, männlicher Leichen an Fleischerhaken vor. Die Toten waren koscher geschlachtet und fachgerecht ausgeweidet. Ihre Identitäten sind bislang ungeklärt. Vom Inhaber der Metzgerei fehlt jede Spur. Merkwürdig ist, daß sich niemand in der Umgebung erinnern kann, in diesem Geschäft jemals eingekauft zu haben. Auch in den Gewerberegistern ist seltsamerweise keine Eintragung über die Metzgerei vorhanden. Ist das der Vorteil einer angeblich so penibel arbeitenden Zentralbehörde? Sheriff MacIntyre und Distriktsdirektor Zacharias enthalten sich, wie üblich, jeglichen Kommentars und haben den Fall zur InSic-Sache erklärt.

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 31/01/2246 TSZ

GRAUENHAFTE VORFÄLLE IN DER INNENSTADT

Eine Reihe grausiger Ereignisse erschütterte heute Nachmittag gegen 17:00 Uhr unsere friedliche Gemeinde. Am Kathedralenplatz regneten mehrere hundert Liter Blut vom Himmel. Eine alte Witwe auf dem Weg zur Beichte wurde von diesem Phänomen so erschreckt, daß sie auf der Stelle an Herzversagen starb.

Ein geistesgestörter Prediger verbrannte sich bei lebendigem Leib vor dem Gebäude der Zentralbehörde, wobei er den bevorstehenden Weltuntergang ankündigte.

Der unbescholtene Bauer Nicol Ogg und zwei ausländische Geschäftsleute wurden am Market Square das Opfer tollwütiger Hühner.

Ein verwirrter Reisender aus Cawdor fiel in der Odd Road in eine Baugrube und brach sich beide Beine. Als die Sanitäter ihn abtransportierten, wurde er hysterisch und schrie: "Wo ist der verdammte Gemischtwarenladen? Er kann doch nicht einfach verschwinden?"

Die Vorfälle sind unerklärlich, es ist aber wahrscheinlich, daß irgendjemand den Bürgern von Edinburgh bössartige Streiche spielt, die schon vier unschuldige Menschen mit dem Leben bezahlen mußten.

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 01/02/2246 TSZ

TOTER RITTER AM RAUMHAFEN

Gegen 4:00 Uhr früh wurde auf dem Raumhafengelände die Leiche des vierundzwanzigjährigen Unterfeldwebels Gus Jameson von der Wachdivision in einem Kistenstapel gefunden. Der Tote wurde offenbar durch einen aufgesetzten Genickschuß mit einer Faustfeuerwaffe vom Kaliber .22 hingerichtet. Seltsamerweise starb er mit einem entrückten Lächeln auf den Lippen.

Generalmajor Kuno von Greiffenklau hält diesen Vorfall für den Racheakt von Angehörigen inhaftierter Clansleute und hat angekündigt, er werde nun nur noch schärfer gegen Unruhestifter und Verstöße gegen das Waffenruhegesetz vorgehen. "Alle Aufrührer sollen wissen, daß sich der Orden nicht durch Akte von Terrorismus einschüchtern läßt. Die Schuldigen werden bezahlen, das schwöre ich, bei meiner Ehre!"

Distriktsdirektor Hector Zacharias hat übrigens sein Beileid zu diesem tragischen Vorfall bekunden lassen.

Wenn Ihr Windbeutel meine Skulpturen beschädigt, seid Ihr dran. Mr. Baxter wird euch frühstücken. Also, aufgepaßt!

Bryce MacDowell

Spielhilfe 8: Liste der Kunstwerke

Inventarliste der Kunstwerke

Nr.	Titel	Art	Wert/EH
01	Das Ei	Öl auf Leinwand	1.300,00
02	Der Werwolf	Öl auf Leinwand	650,00
03	Die Fliege	Holoskulptur	700,00
04	Die Hundes des Tindalos	Holoskulptur	500,00
05	Die Rache des Van Helsing	Öl auf Leinwand	280,00
06	Entjungferung der heiligen Anna	Öl auf Leinwand	7.600,00
07	Erstarrung	Holoskulptur	1.100,00
08	Geburt	Öl auf Leinwand	1.400,00
09	Haifisch zeigt Zähne	Holoskulptur	720,00
10	Im Netz der Spinne	Öl auf Leinwand	650,00
11	Lachender Fischer	Holoskulptur	320,00
12	Nachtstrom	Holoskulptur	1.200,00
13	Prometheus trotz den Göttern	Öl auf Leinwand	125,00
14	Pseudomorph	Plastik in Ton	1.500,00
15	Reich des Todes	Holoskulptur	1.700,00
16	Sieg der Keuschheit	Holoskulptur	230,00
17	Silberblume	Plastik in Ton	750,00
18	St. Georgs Sturm	Öl auf Leinwand	780,00
19	Tod des Drachen	Holoskulptur	2.300,00
20	Vampyre	Holoskulptur	1.700,00

2. Nova Scotia

I. Allgemeines

Verkehrsanbindung

Das System Eta Cephei befindet sich in einfacher Sprungreichweite (0 bis 20 Lichtjahre) von den Systemen Alpha Cephei (Nr. 15, Kolonie *Alderamin V*) und Beta Cassiopeiae (Nr. 27, Kolonie *New Dover*). In extremer Sprungreichweite (21 bis 30 Lichtjahre) liegen Jota Pegasi (Nr. 63, noch unerforscht) und My Cassiopeiae (Nr. 72, Kolonie *Black Shilling's End*).

Im Allgemeinen wird Nova Scotia abfällig als "der Pickel am Arsch der TSU" bezeichnet. Das System liegt fernab aller Hauptverkehrsrouten und leidet unter Versorgungsschwierigkeiten. Hinzu kommen Angriffe von Piraten, deren Basis im *Osmanischen Reich* vermutet wird.

Trotzdem sind die Einwohner sehr stolz auf ihre Kolonie. Die von Natur aus eigenbrötlerischen Schotten stören sich nicht an der Abgelegenheit ihrer Heimatwelt; im Gegenteil, sie sind froh, wenn sie so wenig wie möglich mit "Außenweltlern" zu tun haben.

II. Geschichte

Im Jahre 2145 erreicht ein schottisches Kolonisationsschiff den damals noch unbewohnbaren Planeten. Innerhalb von fünf Jahren wird durch Terraformingprojekte und Unterstützung seitens der im Nachbarsystem Beta Cassiopeiae gelegenen britischen Kolonie *New Dover* die Kolonie Nova Scotia aus dem Boden gestampft. Führende Kräfte bei den Aufbauarbeiten sind die Clans *Bruce*, *MacAlpin*, *MacGregor*, *Munro* und *Stuart*, die seither verstärkt auf ihren historischen Thronanspruch pochen.

Die folgenden Jahre sind gekennzeichnet vom Streben der jungen Kolonie nach Unabhängigkeit von der TSU. Aufgrund mangelnder Finanzen ist ein Freikauf jedoch nicht möglich. Nach mehreren, teilweise blutigen Unruhen entschließt man sich seitens des Kolonialministeriums jedoch dazu, die Zügel locker zu lassen und der planetarischen Regierung weitgehende Entscheidungsfreiheit in internen Angelegenheiten zu überlassen. Am 23.12.2188 wird als erster König *Cochrane MacAlpin* inthronisiert. Somit teilt Nova Scotia das traurige Schicksal, das seinem Mutterland schon im Mittelalter beschieden war: Ein Vasallenkönigreich von fremden Gnaden zu sein.

III. Politik

Wie oben bereits angedeutet, handelt es sich bei Nova Scotia um ein TSU-Protectorat. Die Abhängigkeit wird durch eine Kreuzritter-Garnison bestätigt, welche sowohl die Randstation *Inverness*, als auch den Raumhafen der Hauptstadt Edinburg kontrolliert. Auch die beiden Minen auf den Monden *Sword* und *Dagger* unterstehen der Aufsicht des Ordens. Nova Scotia unterhält neben der Garnison eine lokale Miliz, die *Royal Scots Dragon Guards*. Es handelt sich um eine durchaus schlagkräftige, wenn auch schlecht ausgerüstete Truppe, die im Falle eines Aufstandes im offenen Kampf den Einheiten der Mobilien Infanterie taktisch unterlegen sein dürfte.

Mit der Nachbarkolonie *New Dover* bestehen eine Reihe von Handelsabkommen, die jedoch nicht von besonderer Warmherzigkeit gekennzeichnet sind. Traditionsgemäß begegnet man den Engländern mit Mißtrauen.

Der König

Auf mehrheitlichen Wunsch der Bevölkerung wurde im Jahr 2188 eine Monarchie ins Leben gerufen. Der König regiert jedoch nicht als absolutistischer Herrscher, sondern versteht sich als Vater und Beschützer seiner Untertanen. Außerdem kommt ihm die Rolle eines Schiedsrichters in den mannigfaltigen Streitigkeiten zwischen den seit Generationen konkurrierenden Clans zu. Er verwaltet die Steuereinnahmen und hat dafür Sorge zu tragen, daß die daraus zu entrichtenden Abgaben sowie 30% der Erträge der systemeigenen Minen einmal pro Monat an die Terranische Staatenunion abgeführt werden.

Der zur Zeit regierende König, William Bruce, ist seit dem 15. Februar 2243 in Amt und Würden. Er ist seit Gründung der Kolonie der neunte Monarch und gilt als geschickter Diplomat. Bruce ist stets bemüht, die Konflikte zwischen den Clans beizulegen, scheitert jedoch wie alle seine Vorgänger an der aufbrausenden Natur der rauen Clansmänner und -frauen.

Alle fünf Jahre (oder früher, im Falle des Todes eines Monarchen oder nach einem Lord-protectorat, siehe unten) wird am *Kingmaker's Day* (15. Februar TSZ) ein neuer König gewählt, wobei jedoch nur die fünf Gründerclans jeweils einen Kandidaten stellen dürfen. Jeder

Hier ist der Hund begraben, Freunde.

Clay Ruden, Agent

Ich frage mich schon die ganze Zeit, ob diese Schwachsinnigen irgendetwas unter ihren Rücken tragen?

Vanessa Moon, Agentin

Das Dumme an Schottland ist, daß es voller Schotten ist.

Edward I.

Ihr habt für William Wallace geblutet, jetzt blutet für mich!

Robert the Bruce

Verrat ist so ein häßliches Wort...

Guthrie Duke of Munro

Clan schickt seinen Anwärter in Begleitung einer Abordnung, deren Stärke der Anzahl der von ihm abhängigen Familien (*Dependants*) entspricht, zum Kloster *Saint Michael*, das im Hochgebirge des Zentralkontinents liegt und den heiligen *Stone of Destiny* birgt. Fünf Stunden dauert das Ritual, in dem die Kandidaten unter anderem einen eisigen Bergsee durchschwimmen, eine steile Klippe besteigen, eine Gallone Whiskey trinken und anschließend auf einer schmalen Planke eine zwölf Meter breite Kluft überwinden müssen. Übersteht mehr als ein Thronanwärter diese Tortur, so müssen die Überlebenden nur im Kilt und mit Dolchen bewaffnet um die Königswürde kämpfen. Sollte kein Kandidat die schweren Prüfungen bestehen, so regiert aus traditionellen Gründen für ein Jahr das ranghöchste Mitglied des Clans *Wallace* als Lordprotector von Nova Scotia. Danach wird ein außergewöhnlicher *Kingmaker's Day* ausgerufen und die oben genannte Prozedur wiederholt sich.

Die Clans

Das ursprünglich wesentlich demokratischere Clanswesen hat im Laufe der Jahrhunderte und insbesondere nach der Emigration einiges an Wandlungen erfahren und präsentiert sich heute als eine Ansammlung von Riten, Bündnissen und Abhängigkeiten, die von einem Außenweltler kaum zu durchblicken ist. Ein Clan trägt den Namen der ihn beherrschenden Familie und setzt sich aus deren direkten Angehörigen und mehreren abhängigen Familien, den sogenannten *Dependants* zusammen. Ein neu-angewürfelter Charakter, der von Nova Scotia stammt, würfelt zunächst mit *1W100* seinen Stand aus:

- 01-20 = Clansmitglied
- 21-00 = Dependant

Jedes *Clansmitglied* führt einen weiteren Wurf aus, um den Stand seines Clans innerhalb der schottischen Gesellschaft festzustellen. Ein Ergebnis von 01 legt den Charakter automatisch auf Clan *Bruce* fest, 02-03 läßt ihm die Wahl zwischen den Familien *MacAlpin*, *MacGregor*, *Munro* und *Stuart*, die Anspruch auf den Thron erheben können. Zeigen die Würfel ein Ergebnis über 03 an, so wählt er einen Clansnamen nach eigenem Gutdünken (bei 04 bis 25 mit einem Adelstitel, siehe unten). Eine sehr gute Übersicht über schottische Familien bietet *The Clan Almanac* von *Charles MacLean* (erschienen bei Eric Dobby Publishing, Orbington, GB, ISBN 1-85882-016-2), der sowieso allen, die etwas tiefer in die Systematik der Clans einsteigen wollen, nur wärmstens empfohlen werden kann.

- 01 = königliche Familie
- 02-03 = Thronanspruch
- 04-05 = Duke/Duchess
- 06-07 = Viscount/Viscountess
- 08-09 = Count/Countess
- 10-11 = Earl
- 12-14 = Lord/Lady
- 15-25 = Knight/Dame
- 26-00 = einfacher Clan

Die *Dependants*, als unterstes Glied in der Nahrungskette der Kolonie, tragen die Hauptsteuerlast, die ihnen ihr übergeordneter Clan nach eigenem Gutdünken auferlegt. Die Clanoberhäupter wiederum führen eine monatliche Kopfsteuer von 1 EH pro Clansmitglied und Dependant an die Krone ab. Dieses System birgt verständlicherweise eine Menge an sozialem Zündstoff. Nicht selten ist es vorgekommen, daß das Oberhaupt einer abhängigen Familie seinem Clanchef die Treue kündigte und mit seiner ganzen Sippschaft in die unzugänglichen Highlands flüchtete, um dort ein Räuberleben zu führen. Diese sogenannten *Taxation Fugitives* sind vogelfrei, werden aber in der Regel nicht mit besonderem Enthusiasmus verfolgt. Werden sie ergriffen, so droht ihnen lebenslängliche Zwangsarbeit auf einer der beiden systemeigenen Minenkolonien.

IV. Kultur

Die Lebensweise der Schotten wird von vielen Außenstehenden als barbarisch betrachtet, insbesondere die distinktierten Bewohner der Nachbarkolonie New Dover empfinden sie als "shocking". Viele Bürger von Nova Scotia lehnen alle Errungenschaften der modernen Technik strikt ab und orientieren sich an den stellenweise übertrieben glorifizierten Sitten und Gebräuchen ihrer Ahnen des terranischen Mittelalters. Der Kilt, das traditionelle Kleidungsstück in den überlieferten Farben des eigenen Clans, ist für jeden echten Schotten Pflicht. Etwa 45 % der Einwohner Nova Scotias leben in den Städten, die übrigen bevölkern die Clansburgen und die dazugehörigen Ländereien. Jeder Clan hat seinen Stammsitz, auf dem der Clanchef unangefochtener Herr (*Laird*) über Leben und Tod ist.

Ehre

Duelle um die Ehre sind an der Tagesordnung und werden, je nach Geschmack der Beteiligten, bis zum ersten Blut oder bis zum bitteren Ende mit dem blanken Schwert ausgefochten. Duelle mit tödlichem Ausgang sind jedoch (mit einer Ausnahme, siehe unten) verboten. Wird ein überlebender Beteiligter ergriffen, so fällt sein gesamtes Vermögen an den Clan des Getö-

teten und er selbst wird zu Zwangsarbeit zwischen zwei und zehn Jahren verurteilt. Die Gründe für solche Zweikämpfe sind unterschiedlich und können von einem als harmlos empfundenen Scherz, der vom Betroffenen als Beleidigung empfunden wird, über eine vergessene Begrüßung bis zu unterstellten Verbrechen des Gegners reichen. Manchmal reicht sogar die Zugehörigkeit zu verfeindeten Clans, um zwei Männer zu einem Duell zu reizen.

Lediglich am sogenannten *Battle's Day* (01. Juli TSZ) sind außerhalb der Stadtgrenzen Duelle und sogar regelrechte Schlachten zwischen den Clans erlaubt, solange kein Beteiligter dabei meuchlings ermordet wird. Seitens der Kreuzrittergarnison werden regelmäßig halbherzige Versuche unternommen, gegen die in den Highlands stattfindenden Gemetzel vorzugehen, die jedoch oft an einem ausgefeilten System von Kundschaftern der streitenden Parteien scheitern, welche die Annäherung der Ordensbrüder zumeist rechtzeitig vermelden, worauf die Kampfhandlungen schnell an einen anderen Ort verlagert oder um ein Jahr verschoben werden.

Medien

Wichtigstes Presseorgan ist die *Edinburgh News*, die täglich ab 7:00 Uhr morgens über das planetarische Computernetz abgerufen werden kann. Sie gilt als clansunabhängig und berichtet unverblümt über jedes noch so heikle Thema. Das Redaktionsbüro wird regelmäßig von aufgebrauchten Lesern verwüstet. Aus taktischen Gründen hat stets eine Frau den Posten des Chefredakteurs inne, da keiner der extrem chauvinistischen Schotten eine Dame zum Duell fordern würde.

Religion

Nova Scotia gilt als ein sehr konservatives Fleckchen Erde. 95% der Bevölkerung sind streng katholisch, der Rest besteht aus Calvinisten oder Puritanern. Die *Kathedrale zur heiligen Agatha* in Edinburgh ist eines der prunkvollsten Bauwerke der allkatholischen Kirche in den Außenkolonien. Sie untersteht der Leitung von *Bischof Gregor Bonney*, einem frommen, achtundfünfzigjährigen Priester, der großzügigen Spendern gegenüber stets aufgeschlossen ist. Ihre umfangreiche Bibliothek gilt als eine der bestsortierten zum Thema Religionsgeschichte in der TSU und wird ständig aktualisiert. Sie steht Besuchern gegen eine Gebühr von 0,5 EH täglich zur Verfügung. In den Highlands existieren mehrere Klöster, in denen fromme Mönche, die den Lastern der Welt entsagt haben, ein gottgefälliges Leben in Armut führen. Die Klöster sind unantastbar, und wenn sich der jeweilige Klostervorsteher dazu entschließt, einen zufluchtsuchenden Gejagten aufzunehmen,

kann dieser von Niemandem mehr für seine Vergehen belangt werden, falls er sich entschließt, der Welt zu entsagen und Gott die ewige Treue zu schwören.

V. Behörden

Für die Einhaltung der lokalen Gesetze sorgen die Mitglieder des Königsclans. Der Herrscher ernennt aus den Reihen seiner Familie nach seinem Regierungsantritt für jede Stadt einen *Sheriff*, der in Absprache mit dem lokalen Repräsentanten der TSU im Rang eines *Chefinspektors* die Leitung der Zentralbehörde übernimmt. Nach eigenem Gutdünken stellt der Sheriff/Chefinspektor eine Truppe von Bewaffneten (Stadtmiliz) auf, die für Ruhe und Ordnung in ihrer Gemeinde und den dazugehörigen Ländereien zu sorgen hat. Auf den Landsitzen der *Lairds* sorgen die Haustruppen des Clanchefs für die Durchsetzung von dessen Willen. Die Haustruppen sind mit klangvollen Namen wie *MacLeod's Griffons* oder *MacDonald's Hawks* und einer eigenen Tracht ausgestattet, und es gilt für jeden Clansmann als höchste Ehre, dort als Offizier zu dienen.

Intern steht jede lokale Zentralbehörde jedoch unter der Leitung eines InSic-Beamten, der in Zusammenarbeit mit dem Garnisonskommandanten des Kreuzritterordens verzweifelt versucht, die ruppigen Stadtmilizionäre zu zivilisieren und dafür zu sorgen, daß zumindest die behördlichen Meldepflichten dem TSU-Standard entsprechend wahrgenommen werden. Da jedoch das Verhältnis zwischen InSic und der Raummarine bekanntermaßen als unterkühlt bis frostig bezeichnet werden kann, hat in der Regel dennoch der Sheriff das Sagen, während sich InSic und Marinekommando über Kompetenzen geifernd in den Haaren liegen.

VI. Militär

Die *Royal Scots Dragon Guards* werden bei jedem Monarchenwechsel auf den jeweiligen König oder Lordprotector eingeschworen. Sie sind absolut treu und loyal. Ihre Aufgabe besteht hauptsächlich darin, die streitenden Clans das Jahr über bis zum *Battle's Day* im Zaum zu halten. Außerdem werden sie in den Städten oder (auf Bitten eines Clanchefs) auf dem Land eingesetzt, um Aufstände und Rebellionen niederzuschlagen. Nicht zuletzt dienen sie zusammen mit der Kreuzrittergarnison als planetarische Abwehr gegen Angriffe durch Piraten oder Rebellenverbände.

Jeder Clan hat, abhängig von seiner Größe, Männer an die Guards zu stellen. Mit dem Eintritt in die Truppe legt der Rekrut seine Clanszugehörigkeit ab, was dadurch repräsen-



Er ist ein Highlander, bei Gott! Das letzte was er hört, soll nicht das Jammern eines Weibes sein!

Dughall MacLeod

Nie ist die Luft klarer, nie ist der Sonnenaufgang leuchtender und nie schmeckt das Quellwasser frischer als am Battle's Day.

Roger Stuart

Dieser unscheinbare Planet bedeutet mir sehr viel. Mehr als Sie sich vorstellen können.

Pat McCabe

Nova Scotia. Ein Traum von unberührter Natur. Rollende grüne Hügel wechseln mit klaren Seen und verschwiegenen Moorlandschaften ab. Trotzdem scheint sich auch hier die Technik langsam durchzusetzen. In der Mitte des Bildes kann man das neugebaute Kraftwerk in der Nähe von Edinburgh sehen.

tiert wird, daß er von nun an bis ans Ende seiner Dienstzeit (drei Jahre bis lebenslänglich) den schwarzen Kilt der Dragon Guards zu jeder Gelegenheit trägt. Damit soll unter anderem verhindert werden, daß die Soldaten aus familiären Gründen aufeinander losgehen (was auch meistens gelingt). Die Dienstgrade der Guards entsprechen denen des Kreuzritterordens.

VII. Eta Cephei

1. Systemdaten

System Eta Cephei (51)
Rote Sonne der Klasse K, 3 Planeten, Randstation *Inverness*.

Eta Cephei I

Tote, kochende Felswelt mit giftiger Atmosphäre. Keine Monde.

Eta Cephei II (Nova Scotia)

Mischwelt, kühl, atembare Atmosphäre, normale Fauna und Flora, Schwerkraft 1,1 G, Justizlevel 2, Orbitalstation *Cutlass*.

Hauptstadt Edinburgh (350.000 Einwohner), 22 Städte mit insgesamt 9.500.000 Einwohnern. Durchschnittlich 10 Stunden Tag- und 14 Stunden Nachtphase. Umkreist Eta Cephei in 450 planetarischen Tagen (kein eigener Kalender, Zeitrechnung wird ständig der TSZ angepaßt). Temperaturen tagsüber -10° bis $+20^{\circ}$ Celsius, Nachts -25° bis $+10^{\circ}$ Celsius. Ein Mond (Duke) ohne Wertstoffe oder Atmosphäre.

Eta Cephei III

Gasriese vom Saturntyp mit 14 Monden, 2 davon (Dagger und Sword) mit Minenstationen.

Dagger:

Atmosphäreloser Felsbrocken, Schwerkraft 0,2 G, Justizlevel 4, unterirdische Plutonium-Mine

mit 6.500 bis 8.000 Sträflingen und 400 Wachsoldaten der Raummarine.

Sword:

Dschungelwelt mit giftiger Methanatmosphäre. Schwerkraft 1,1 G, Justizlevel 4.

Kuppelstadt *Penitence* mit 8.000 bis 10.000 Sträflingen und 800 Wachsoldaten der Raummarine. Durchschnittlich 12 Stunden Tag- und 4 Stunden Nachtphase, keine Jahreszeiten. Temperaturen liegen zwischen $+20^{\circ}$ und $+40^{\circ}$ Celsius.

2. Nova Scotia

Klima

Das raue Klima von Nova Scotia ist nichts für erholungssüchtige Touristen. Stürme, Gewitter, Hagel und Schnee peitschen ständig über das karge Land. Will der Spielleiter das Wetter nicht selbst festlegen, so kann er es nach folgender Tabellen zufällig bestimmen:

Tabelle Windstärke

Ausgangsstärke:	20+2W10
Alle 5 Stunden:	1W5
1 =	-2W8
2 =	-1W8
3 =	± 0
4 =	+1W8
5 =	+2W8

Tabelle Niederschlag

Niederschlag mit 1W8 auswürfeln:

	planetarischer Tag		
1W8	1-99	100-349	350-450
1	Sonne	Sonne	Sonne
2	Sonne	Bewölkt	Bewölkt
3	Bewölkt	Schauer	Schauer
4	Bewölkt	Schnee	Regen
5	Schauer	Schnee	Regen
6	Regen	Schnee	Schnee
7	Gewitter	Hagel	Hagel
8	Hagel	Hagel	Hagel

Alle 10 Stunden: 1W3

1 =	-1
2 =	± 0
3 =	+1

Landschaft, Flora

Ganz nach dem Geschmack seiner Einwohner bietet Nova Scotia gewaltige Gebirgsmassive, grüne Highlands, raue Meere sowie unzählige Flüsse und Seen. Im Rahmen der Terraforming-Projekte wurden in den tieferen Lagen gewaltige Nadelwälder aufgeforstet, in den Gebirgen finden sich widerstandsfähiges Gras und dornige Sträucher. Mutierte Abarten von Hafer und Roggen werden auf den Ländereien der Lairds angebaut, sie bieten neben dem Gras die Futterquelle für die Hochlandrinder.



Fauna

Von der ursprünglichen Fauna des Planeten ist nach den umfassenden Terraforming-Projekten nichts übrig geblieben. Viele terranische Tierarten wurden jedoch erfolgreich angesiedelt, so daß man eine Vielfalt von nordeuropäischen Arten vorfinden kann. Der Fleischbedarf der Kolonie wird durch widerstandsfähige Hochlandrinder gedeckt, in den Wäldern wurde Rot- und Schwarzwild angesiedelt. Die Jagd ist jedoch nur den Familien der Lairds gestattet, alle übrigen Jäger gelten als Wilderer und werden nach dem Gutdünken ihres Herren bestraft, wenn man sie erwischt.

Auf Nova Scotia leben schätzungsweise 5.000 wilde Hetzwölfe (siehe *Grundregelwerk*), die in zehnter Generation einigen aus der Gefangenschaft entflohenen Tieren entstammen. Besonders in kalten Wintern verlassen sie die Wälder, um über die Herden der Clans herzufallen. Dann organisieren die Lairds Treibjagen, um den Bestand auszudünnen. Ganz ausrotten möchte man sie nicht, schließlich stellen für die sportlich eingestellten Schotten die wilden Bestien eine willkommene Herausforderung dar.

Die Städte

Edinburgh:

Die Hauptstadt des Planeten erstreckt sich am Westufer des mächtigen *Duncan River* um die im Stadtzentrum auf einem Hügel liegende Königsburg. Der Baustil ist malerisch und vom terranischen Mittelalter geprägt. Die enge Gäßchen, über denen sich die riedgedeckten Dächer der Fachwerkhäuser fast berühren, wirken auf Fremde mitunter finster und bedrückend. Es existieren unzählige Pubs, ansonsten findet man hier viele kleine Läden von Händlern und Handwerkern. Hauptattraktion ist die *Kathedrale zur heiligen Agatha*, vor der ständig eine vierköpfige Ehrenwache der *Royal Scots Dragon Guards* aufgestellt ist. Die unter Dudelsackmusik alle sechs Stunden stattfindende Wachablösung löst in Geschäftsreisenden von außerhalb des Eta Cephei Systems regelrechte Begeisterungstürme aus.

Nahezu alle Bürger gehören der traditionsbewußten Richtung an. Es existiert eine strenge Klassentrennung, auch die Stadt selbst ist in ein Gebiet des Bürgertums und der Unterklasse aufgeteilt. Standesunruhen sind selten, denn schließlich ist das System "gottgegeben". Außerdem sind schließlich alle Untertanen des einzig wahren Regenten der Galaxis: Seiner Majestät William Bruce, des Königs von Nova Scotia.

Sheriff der lokalen Zentralbehörde ist Chefinspektor *Norman MacIntyre*, ein angeheirate-

ter Cousin des Königs. Trotz stetiger Korruptionsvorwürfe hält sich das dreiundvierzigjährige Raubein bereits seit dem 01.08.2243 im Amt. Die InSic wird durch den vierundvierzigjährigen Distriktsdirektor *Hector Zacharias* vertreten, der von New Dover stammt und sich weiß Gott an einen anderen Ort wünscht. Er wird von 20 unmotivierten Agenten unterstützt und liegt in ständiger Fehde mit Generalmajor *Kuno von Greiffenklau*, dem Kommandanten der 12. Mobilen Infanteriedivision des Kreuzritterordens, der die unangenehme Aufgabe hat, die unruhigen Schotten nicht nur vor äußeren Angriffen, sondern auch vor sich selbst zu schützen.

3. Eta Cephei III

Dieser saturnartige Gasriese ist eine willkommene Tankstelle für Raumschiffe im Eta-Cephei-System. Es bedarf jedoch eines geschickten Piloten, um ihn anzufliegen. Der Eindrucksvolle Ring ist nämlich nicht das einzige, was den Riesen umkreist. Vierzehn Monde und unzählige Gesteinsbrocken unterschiedlicher Größe erschweren die *Navigation* (+15 Modifikator). Von den Monden sind nur die beiden folgenden von Interesse:

Dagger

Der Trabant verfügt über keine Atmosphäre und hat eine Schwerkraft von nur 0,2 G. Er birgt jedoch reiche Erzvorkommen, unter anderem das auch im 23. Jahrhundert noch äußerst begehrte Plutonium. Ansonsten ist er ein öder Felsbrocken ohne nennenswerte Sehenswürdigkeiten.

Die unterirdisch angelegte Minenstation wird hauptsächlich von Sträflingen aus Nova Scotia betrieben (je nach Eifer der dortigen Behörden zwischen 6.500 und 8.000 Mann). Bewacht werden die schweren Jungs vom II. Bataillon (400 Mann) des III. Regiments der Wachdivision des Eta Cephei Systems unter dem Kommando von Major *Silvino di Angelo*. Da Dagger keinerlei Unterhaltungsmöglichkeiten bietet, fiebern die Soldaten sehnsüchtig dem Tag der Wachablösung entgegen.

Sword

Dieser Mond verfügt über eine giftige, methan-geschwängerte Atmosphäre. Die Kuppelstadt *Penitence* beherbergt 8.000 bis 10.000 Kriminelle, die unter der Aufsicht von Oberstleutnant *Glenn Forbes* und seinem II. Regiment der Wachdivision stehen. Die 800 Soldaten müssen ständig wachsam sein, da die Knackies in den unübersichtlichen Sümpfen von Sword Erdöl und Erdgas fördern und raffinieren.

Die dichte, giftige Atmosphäre erzeugt einen Treibhauseffekt, der ständig für ein feuchtes



Holen Sie mir diesen Speichel-lecker Lungen. Aber hopp.

*Hector Zacharias,
Distriktsdirektor*

Ich verachte diese primitiven Riten. Ich verachte diese ungewaschenen Leute. Ich bete inbrünstig darum, der Herr möge bald einen neuen Platz bereithalten, auf dem ich Ihm dienen kann.

*Kuno von
Greiffenklau,
Generalmajor*

und heißes Klima sorgt. Die Temperaturen liegen zwischen +20° und +40° Celsius. Der Mond liegt in ständigem Zwiellicht. Nur mit Atemgeräten ist das Überleben möglich, am besten trägt man einen geschlossenen Schutzanzug.

Unwirklich und bedrückend präsentiert sich Swords dschungelüberzogene, in ständigen Nebel gehüllte Oberfläche. Es gibt kaum nennenswerte Erhebungen, der Mond ist jedoch von unzähligen Meteoritenkratern übersät. Abgesehen von ihrer Giftigkeit stellt die Pflanzenwelt keine Bedrohung dar.

Die einzigen unangenehmen Arten, die hier bisher festgestellt wurden, sind handtellergröße, leicht reizbare, libellenartige Insekten, die in großen Schwärmen auftreten.

Todeslibelle:

Ein Schwarm besteht aus 3W4 Insekten. Pro Phase führt jedes von ihnen einen Angriff mit 40% Trefferchance aus (Schaden 1W8). Durchdringt ein Angriff die Schutzkleidung des Opfers, so muß es die STK (65) des Giftes, das der Biß in die Wunde strömen läßt, mit seiner KON überwinden. Mißlingt dies, so leidet es 1W6+4 Stunden lang unter hohem Fieber/Schüttelfrost (+35 auf Aktionen). Während dieser Zeit muß es von einem Med-Tech mittels "Krankheiten behandeln" geheilt werden, um zu überleben.

4. Inverness

Eine typische Randstation der Außenkolonien. Inverness bietet dem Reisenden außer einigen Tavernen, in denen man einen hervorragenden Whiskey genießen kann, keine nennenswerten Attraktionen. Die Einreise ist nur Geschäftsleuten und Reisenden, die Familienangehörige auf Nova Scotia haben, gestattet. Touristen werden aus Sicherheitsgründen generell abgewiesen (Ausnahme: Für eine Gebühr von 25 EH ist ein auf zehn Tage begrenztes Visum erhältlich, das ausschließlich zur direkten Reise nach Edinburgh und dem Besuch der *Kathedrale zur heiligen Agatha* berechtigt).

Es gibt keinen Linienverkehr mit dem System, wer nicht über ein eigenes Schiff verfügt, muß sich an eine Chartergesellschaft wenden. Ein Charterschiff kann auf Inverness aus einem Nachbarsystem angefordert werden. Es trifft in 4W10 Stunden ein und macht die Beförderung zu einem teuren Vergnügen (Spielleiter).

Abmessungen

Diskusförmig, 150 Meter Durchmesser, 80 Meter Höhe (im Zentrum).

Besatzung

500 Mann Festpersonal und eine Kompanie (100 Mann) Kreuzritter der 12. Division unter Hauptmann Duncan Paddy.

Bewaffnung

6 Fächerlaser (Rottenbach FL8), 15 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

Dockplätze

12 Trockendocks, 180 Anlegestellen.

Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), da jedoch im System selbst Laesum weder gefördert, noch raffiniert wird und die Nachschublieferungen ständig zu knapp kalkuliert werden, ist im günstigsten Fall (Charaktere zahlen mindestens das 1 1/2-fache des offiziellen Marktpreises) mit Lieferzeiten von 3W6 Tagen zu rechnen. Normalerweise betragen die Lieferzeiten 4W10 Tage.

Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (billig, siehe Zollrecht), Computer und Zubehör (teuer), Hyperfunk (mittel), Kleidung (billig), Lebensmittel (mittel), Medizin (mittel), Passagen (sehr teuer), Pharma-Artikel (mittel), Rauschmittel (teuer), Schiffswartung (teuer), Technik (teuer), Unterhaltung (teuer), Werkzeug (mittel).

Sicherheitsbestimmungen

Die Einfuhr von Waffen und Explosivstoffen ist generell nur Angehörigen der InSic und der Raummarine im Dienst gestattet.

Mitglieder einflußreicher Clans dürfen Schwerter, Dolche, Faustfeuerwaffen oder Schrotwaffen zum persönlichen Gebrauch in versiegelten Behältnissen mit sich führen. Die Einfuhr radioaktiver, giftiger oder ätzender Stoffe ist nur mit einer detaillierten Sondergenehmigung der TSU gestattet. Eingeführte Tiere und Pflanzen sind auf Inverness in eine dreiwöchige Quarantäne zu übergeben, die Einfuhr unbekannter oder gefährlicher Organismen ist generell untersagt.

Wachflotte

Zwei leichte Kreuzer (Carus und Diokletian), drei Zerstörer und eine Jägerstaffel (18 Maschinen) unter Kapitanleutnant Orson Boyd (Raumflotte des Kreuzritterordens).

Zollrecht

Der TSU-interne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen, die Ausfuhr von Alkoholika ist jedoch auf 20 Liter Bier oder Wein und 1 Liter Whiskey oder Gin beschränkt. Verstöße werden, je nach Schwere des Falls, mit Geldstrafen zwischen 5 EH und 20 EH geahndet. Die Ausfuhr einheimischer Pflanzen und Tiere ist strengstens verboten (Strafe schwankt von 30 EH bis 80 EH mit 20 Tagen Haft).

Ich glaube, daß hier alle eine schleichende BSE-Infektion haben.

*Hector Zacharias,
Distriktsdirektor*

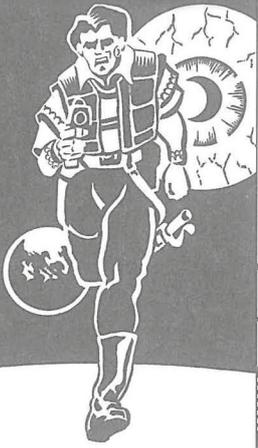
Der nächste PTI-Spinner mit sogenanntem "Diplomatengepäck" wird gründlichst durchsucht.

*Duncan Paddy,
Hauptmann*

Heute spielen wir mal was besonderes: Alarmstart!

*Orson Boyd,
Kapitanleutnant*

DER STOLZ DES IMPERIUMS



SPACE
GOLDFIC

von
Gerhard
Winkler



Fantastische
Spiele GbR



SPQI

Oh, Ihr Götter
helft. Ich ertrage
diese furchtbare
Belastung nicht
mehr länger.
Schickt mir einen
Engel, der sich
meiner Sache
animmt.

Diana Dubois,
Sekretärin

Da werden
die Weiber
zu Hyänen.
Mithras sei Dank,
daß ich nur auf
Blümchensex
stehe.

Luke Gravos,
Legionär

Diesmal muß es
gelingen. Denn
das ist eben der
Fluch der bösen
Tat, daß sie
fortzeugend
immer Böses muß
gebären. Diesmal
wird es gelingen.

Achmed Schulz

"Komm schon, Diana. Zier Dich nicht. Ich weiß doch, daß Du es auch willst." Sextus von Klingen, der feiste Botschafter des Imperiums auf Prometheus, nähert sich lüstern seiner zitternden Sekretärin. "Wenn Du ganz brav bist, bekommst Du eine Belohnung... na los, Du Hure, nimm ihn... was... aaaarrghhh!!!"

Mit schreckgeweiteten Augen starrt Sextus auf seine Mitarbeiterin, die mit einem mal ein völlig ungewohntes Set scharfer Fangzähne präsentiert. "Dein Blut ist widerlich, Menschlein. Aber es wird für den Anfang genügen." Der Schrei des Botschafters erstickt in seiner Brust, während die Bestie, die bis vor wenigen Sekunden noch seine Sekretärin und das Opfer seiner perversen Neigungen war, schmatzend seine Kehle zerreißt.

"Ich... was... Sextus – oh Ihr Götter, NEIN!!! Prätorianer... zu mir!!!"

I. Einführung

Auch in diesem Abenteuer spinnt Achmed Schulz, der perverse Diener des Kults der großen Mutter, sein teuflisches Netz. Diesmal ist Sextus von Klingen, Botschafter des Imperiums auf Prometheus, Opfer seiner satanischen Rituale.

Schulz, begnadeter Architekt und pervertierter Anhänger des Kults der Großen Mutter, hat der Regierung von Prometheus im Namen des unverdächtigen terranischen Bauunternehmens *Holbrucks Inc.*, dessen Geschäftsführung er unter Kontrolle hat, als Zeichen der Wertschätzung für PTI eine gigantische Statue gestiftet. Das Monument dient jedoch lediglich dem Zweck, ein Portal zum Schattenreich zu öffnen, für das die Sterne im Moment günstig stehen. Schulz will damit die Hauptwelt von PTI den Schatten quasi als Opfer darbringen, um sich bei den dunklen Lords nach dem Nova-Scotia-Debakel (vgl. *Nachtstrom*) wieder in ein besseres Licht zu rücken. Die mißtrauischen Bewohner der finsternen Dimension entsenden jedoch zunächst einen Agenten, der während der Einweihungsfeierlichkeiten unbemerkt Besitz von Diana, der Sekretärin des imperialen Botschafters, ergreift. Verschreckt und hungrig verbringt der Schatten einen Tag damit, sich an seine neue Umgebung zu gewöhnen und die Verhaltensweisen seines Opfers zu imitieren. In der Nacht zu Allerheiligen jedoch kann er seinen Hunger nicht länger beherrschen und tötet den überraschten Sextus.

Die Spieler können auf zweierlei Arten in das Abenteuer geraten: Zum einen als Mitglieder der Prätorianerabteilung, welche die Leibwache des Botschafters darstellt und der, falls der Mörder ihres Schutzbefohlenen nicht binnen

achtundvierzig Stunden gefaßt wird, ein abscheulicher Tod in der Arena droht, zum anderen als PTI-Angehörige, die den grausigen Mord an dem fremden Diplomaten aufklären sollen, bevor sich die ohnehin gespannten Beziehungen zwischen dem Ming-Imperium und der TSU weiter verschlechtern.

Im weiteren Verlauf diese Moduls wird davon ausgegangen, daß es sich bei den Spielercharakteren um Prätorianer (*Schwarze Garde*) handelt (siehe auch Quellenband *Blut und Tränen*). Ein Mitglied der Gruppe repräsentiert einen Angehörigen des Geheimdienstes (auszuwürfeln wie ein InSic-Agent). Der Spielleiter sollte keine Probleme damit haben, eine PTI-Gruppe in das Abenteuer zu integrieren, die ihren Auftrag natürlich nicht vom Stellvertreter des Senators, sondern von einem Polizeioffizier der Zentralbehörde erhält.

II. Alea iacta est!

(Den Spielern vorzulesen)

»Montag, 1. November 2245, 0:05 Uhr. Die Botschaft des Imperiums auf Prometheus liegt in nächtlicher Stille. Während Eure Kollegen von der Tagwache ihre wohlverdiente Nachtruhe genießen, patrouillieren zwei von Euch durch den gepflegten Park, der die in antikem Stil errichtete Villa umgibt. Zwei Mann bewachen den Haupteingang, zwei weitere durchstreifen die leeren Korridore. Die Prätorianer (*Charaktername*) und (*Charaktername*) stehen vor der Tür von Botschafter Sextus Privatgemächern, wohin sich der alte Bock vor etwa einer Stunde mit seiner Sekretärin, der attraktiven Diana Dubois, zurückgezogen hat, um wieder einmal seine perversen Spielchen mit ihr zu treiben. Die arme Frau kann man nur bedauern. Gelegentlich dringen die typischen Geräusche, wie der Klang einer Peitsche oder leises Wimmern, auf den Flur.

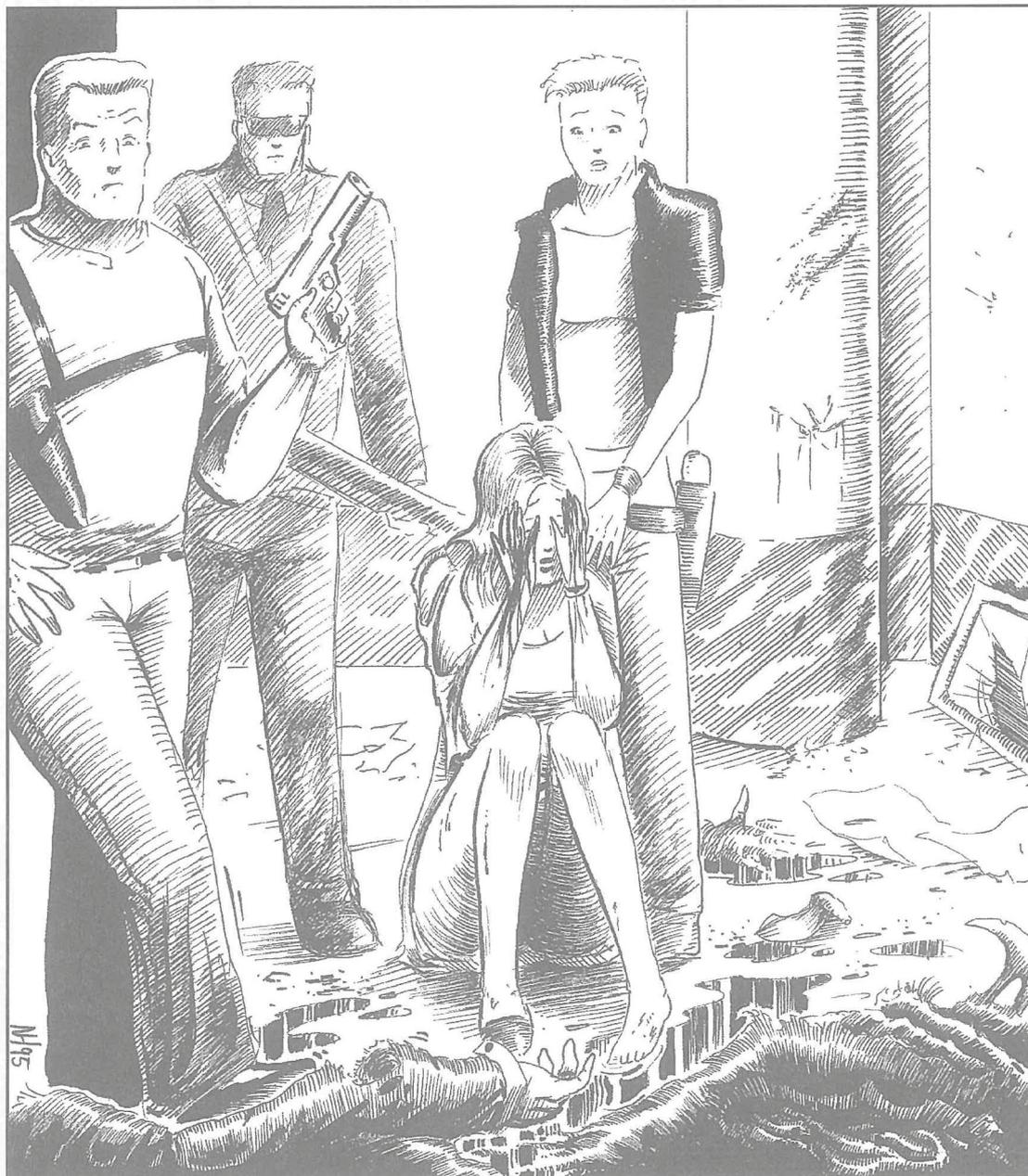
Plötzlich ändern sich die Geräusche, und Ihr wißt sofort, daß etwas nicht stimmt. Die Schreie des Botschafters zerreißen die Stille, dann ein schrecklicher Ton, als würde etwas zerfetzt. Schließlich Dianas Stimme, kreischend: "Prätorianer... zu mir!!!"

Ihr tretet geistesgegenwärtig die Tür auf, stürmt durch den Vorraum in das luxuriöse Schlafgemach Eures Schutzbefohlenen. Ein schrecklicher Anblick bietet sich Euch: Diana liegt auf dem Boden, nackt und blutbespritzt, neben ihr Teile der Leiche des Botschafters. Während sich (*Charaktername*) würgend übergibt, bemerkt (*Charaktername*), daß das Fenster weit offensteht. Rasch alarmiert Ihr die Kollegen im Park, aber trotz hektischer Suche ist keine Spur des Killers zu finden.

Montag, 1. November 2245, 1:30 Uhr. Mit gesenkten Häuptern steht Ihr im Amtszimmer von Senator Publius di Salvo, dem Stellvertreter des verblichenen Botschafters. Am Eingang zwei Kollegen von der Tagwache, die Waffen auf Euch gerichtet. Ihr selbst seid entwaffnet worden und müßt Eure Rüstungen abgeben.

"Versager!", kreischt di Salvo. "Ihr habt geschworen, Euer Leben zu geben, um die Senatoren des Imperiums zu beschützen. Ihr habt den Namen unseres geliebten Imperators in der Fremde befleckt, indem Ihr es zugelassen habt, daß sein Sprachrohr auf Prometheus unter Euren Augen dahingeschlachtet wurde. Man wird Euch den Tigrislöwen zum Fraß vorwerfen, und das ist noch ein gnädiges Schicksal. Sie (er wendet sich an den Agenten) haben durch die

mangelhafte Betreuung der Überwachungssysteme genauso Schuld an diesem Debakel!" di Salvo holt wütend Luft. Sollten die Abenteurer Entschuldigungen / Ausflüchte vorbringen, so macht ihn das nur noch wütender. Schließlich beruhigt er sich ein wenig und fährt fort: "Obwohl keiner von Euch es verdient hat, werde ich Euch eine Chance geben, diese Schmach zu tilgen. Falls Ihr mir binnen achtundvierzig Stunden den Kopf des Mörders bringt, werde ich beim Imperator für Euch bitten. Schließlich seid Ihr Prätorianer. Ich gestehe Euch alle Mittel zu, um den Schuldigen zur Strecke zu bringen. Außer mir selbst wird Euch jeder in dieser Botschaft Rechenschaft schuldig sein. Ihr habt Zutritt zu allen Gemächern, außer meinen eigenen. Sollte der Mörder von außerhalb der Botschaft stammen, ersuche ich Euch darum,



Verdammt, daß sieht ja aus wie im Schlachthaus. Das kostet uns den Kopf. Mithras hilf . . .



Versagt Ihr, so ist Euch der Tod gewiß.

Publius di Salvo, Senator

Achtundvierzig Stunden. Daß ich nicht lache. Da hantiert dieser dekadente Sack mit der kompletten Sado-Maso-Kacke und frikassiert sich selbst. Und wer ist dann schuld? Wie immer wir. Na klasse!

Vangelis Prose, Legionär

vorsichtig vorzugehen. Ihr wißt, daß die Beziehungen zwischen der verachtenswürdigen TSU und unserem strahlenden Reich angespannt sind, also strapaziert sie nicht mehr als unbedingt notwendig. Versagt Ihr, so ist Euch der Tod gewiß."

di Salvo läßt sich in seinen Sessel sinken und birgt sein Gesicht in seinen fleischigen Händen. Ihr wißt, daß es nun besser ist, ihn allein zu lassen. Betroffen verläßt Ihr den Raum. Nur achtundvierzig Stunden . . .«

III. Die Botschaft

Da es wahrscheinlich ist, daß die Charaktere nun zunächst die Botschaft durchsuchen werden, folgt hier eine Beschreibung ihrer Räume. Informationen über die Botschaftsangehörigen, welche die Abenteurer herausfinden können, sind im Abschnitt *Nichtspielercharaktere* abgedruckt. Für den Fall, daß das Schattenwesen von den Charakteren gestellt und in die Kanalisation getrieben wird, enthalten die Räume Angaben über eventuelle Anschlüsse an den Wasserverteiler der Botschaft.

Das Botschaftsgebäude liegt in einem gepflegten Park am Stadtrand von Prometheus-City. In der Nachbarschaft befinden sich die Häuser einflußreicher Politiker und berühmter Schauspieler. Die Gegend ist äußerst ruhig und die Polizeipräsenz sehr stark.

1. Der Park

Umgeben von einer 3 Meter hohen, mit Stacheldraht bewehrten Mauer aus Stahlbeton befindet sich der romantische Park (100 Meter x 60 Meter), in dessen Zentrum die Villa liegt. Das Gelände enthält Sträucher, Bäume und Hecken sowie einen kleinen Fischteich und wird durch einen gepflegten Rasen in englischen Stil abgerundet. Außer der Villa findet man hier noch das Gärtnerhaus, das Sklavenhaus und eine Garage. Alle Gebäude sind durch stets sauber geharkte Kieswege miteinander verbunden.

Rechts und links vom schmiedeeisernen Eingangstor befindet sich jeweils ein Wachhäuschen, in dem die diensthabende Torwache Zuflucht vor schlechtem Wetter finden kann. Das Tor ist nur von den Wachhäuschen aus mit einer Sicherheitsschaltung zu öffnen. Die Häuschen sind außerdem ständig über Funk mit der Schaltzentrale (O11) in der Villa verbunden, von wo aus auch die Kameras an der Außenmauer bedient werden, welche laufend den Eingangsbereich außerhalb des Tors kontrollieren.

Im Park finden die Abenteurer keine Spuren eines Eindringlings. Auch die Kameras am Tor haben zur fraglichen Zeit nichts außergewöhnliches aufgezeichnet.

2. Die Villa

Das Botschaftsgebäude des Imperiums ist natürlich im römisch-antiken Stil errichtet. Es ist zweigeschossig und innen wie außen aus weißem Kunstmarmor, der mit vielen Reliefs und Statuen verziert ist. Ein 0,30 Meter breites Sims läuft in 4,20 Meter Höhe um das gesamte Gebäude. Alle Räume sind 4 Meter hoch.

Fenster:

Die Fenster des Erdgeschosses befinden sich in 1 Meter, die des Obergeschosses in 5 Meter Höhe. Alle Fenster sind nach innen zu öffnen, aus Panzerglas (*Strukturpunkte: 15/8*) gefertigt und können von innen verriegelt werden. Lediglich die großen Fenster der Räume E7 und E8 gleiten beim Öffnen in die Wand. Dieser Mechanismus wird von innen (Kästchen rechts neben dem Fenster) bedient.

Türen:

Sämtliche Türen im Gebäude bestehen aus verstärktem Pseudo-Ebenholz (*Strukturpunkte: 15/8*) Die Eingangstür ist aus einer Titanplastik-Legierung (*Strukturpunkte: 30/15*) gefertigt und kann von innen (auch von der Schaltzentrale aus) hermetisch abgeriegelt werden.

Handelt es sich bei einem Raum um ein Privatgemach oder ein persönliches Arbeitszimmer, so kann es nur durch den Bewohner mit dessen ID-Karte geöffnet werden. Der Vorratsraum (E5) wird nachts verschlossen, nur Ho-Song Moon kann ihn mit seiner ID-Karte öffnen. Alle Schlösser sind jedoch so programmiert, daß sie auch durch von Klängen oder di Salvo geöffnet werden können. Um ein Schloß widerrechtlich zu öffnen, ist eine Probe auf *Elektrotechnik* mit einem Modifikator von +30 nötig. Bei einem Mißerfolg wird in der Schaltzentrale (O11) Alarm ausgelöst.

E1: Empfangsraum 1

Hier erhalten eintretende Gäste einen ersten Eindruck von der Kultur des Imperiums. Der Raum enthält eine 3 Meter hohe Bronzestatue von Cheng Lao Ming, 20 Liegen mit entsprechenden Beistelltischen (im Imperium werden wie auch im alten Rom – Besprechungen und Bankette nicht sitzend, sondern liegend abgehalten) und ist mit Wandgemälden verziert, die Szenen aus dem politischen Alltag im Imperium darstellen.

Es existieren keine Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft.

E2: Bibliothek/Musikzimmer

Der Raum enthält zehn Computerkonsolen, die durch Einführen der ID-Karte des Users in das jeweilige Gerät aktiviert werden. Die Rechner haben Zugriff auf sämtliche Netzwerke des

Was fragt ihr mich, ich bin doch nur ein Scheiß-Kleinbürger!

Raphael Oda,
Legionär

Zugriff auf Sicherheitsdateien des Imperiums:

Der Spieler führt für seinen Charakter eine Probe auf "Computer bedienen" mit einem Modifikator von +30 aus. Gelingt die Probe, so erhält er die gewünschten Informationen. Im Falle eines Fehlschlages wird die eingeschobene ID-Karte des Betroffenen eingezogen und automatisch eine Eintragung in dessen Personaldatei vorgenommen, die Senator di Salvo innerhalb von 1W4 Stunden zu Gesicht bekommt.

Planeten. Ein Zugriff auf Sicherheitsdateien der Regierung oder der InSic wird mit einer +50-Probe auf *Computer bedienen* ausgeführt. Sollte die Probe mißlingen, so sorgt ein Abwehrprogramm von PTI dafür, daß sowohl sämtliche an das Netz der Botschaft angeschlossenen Terminals, als auch die ID-Karte des Users durch einen heimtückischen Virus irreparabel zerstört werden (erklärt *das mal di Salvo!*).

Die gespeicherten Daten des Imperialen Netzwerks werden wöchentlich durch Hyperfunk-Kuriersendungen aktualisiert. In einer Sicherheitsdatei sind persönliche Daten über jeden Botschaftsangestellten gespeichert (siehe jeweils *imperiale Personaldatei* der Charakterbeschreibungen in Abschnitt *Nichtspielercharaktere*). Weiterhin enthält die Bibliothek von Klingens Sammlung antiker Schriften (der geschätzte Gesamtwert liegt bei 100.000 EH). Der thematische Schwerpunkt liegt in den Bereichen *Klassik* und *Schwarze Romantik* (natürlich mit sämtlichen Werken des "göttlichen" *Marquis*). Suchen die Charaktere im elektronischen Index nach Literatur zum Stichwort Schattenwelt, so fördert eine gelungene +20-Probe auf *Computer bedienen* und *Wahrnehmung* eine Abhandlung des verrückten Mönchs *Werner von Anselm* aus dem 16. Jahrhundert zutage (siehe *Spielhilfe 1*).

Abgesehen davon lagert hier di Salvos Sammlung historischer Musikinstrumente (der geschätzte Gesamtwert liegt bei 20.000 EH) in Panzerglasvitrinen. Zu besonderen Gelegenheiten trägt der musikalisch begabte Stellvertreter des Botschafters Gästen oder auch dem Personal gerne mal ein Stück aus seinem breiten Repertoire vor.

Der Raum ist nicht an die Wasserleitung der Botschaft angeschlossen.

E3: Speisesaal

Hier sind genügend Liegen und Beistelltische vorhanden, um bis zu 70 Gäste bewirten zu können. Die Wände sind mit stellenweise äußerst geschmacklosen Darstellungen von römischen Orgien verziert. In der Mitte des Raums befinden sich drei offene Feuerstellen, auf denen vor den Augen der Gäste besondere Leckerbissen am Spieß gegrillt werden können. Der Raum besitzt keine Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft.

E4: Küche

Ho-Song Moons Reich ist mit einer Großküche der Nobelmarke *Bauernknechter* ausgestattet, die keine Wünsche offenläßt. Der Raum hat einen Zugang zum Park hin, durch den die Sklaven und Lieferanten ihren Beschäftigungen nachgehen können, ohne Botschaftspersonal und Gäste zu stören. Der Meister selbst hat sich

einen Schlafplatz in seinem Reich einrichten lassen, der sich hinter einem Vorhang in der nordöstlichen Ecke (neben dem Vorratsraum) befindet. Schließlich muß er jederzeit einsatzbereit sein, falls ihm die Götter im Schlaf die Eingebung für das ultimative Menü schenken sollten.

Die Küche hat 21 Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft (12 Abflüsse, 5 Wasserhähne, 2 Spülmaschinen, ein Dampfstrahler, eine Toilettenkabine für das Küchenpersonal).

E5: Vorratsraum

Hier bewahrt man alle Arten von Zutaten und exotischen Gewürzen in hohen Regalen sowie frisches Fleisch und Gemüse in riesigen Kühltruhen auf. Außerdem findet man eine große Auswahl erlesener Weine, Schnäpse und Liköre. Die Fleischvorräte werden jeden Freitag gegen 6:30 Uhr durch einen Lieferwagen der ortsansässigen Großmetzgerei *Röhricht und Söhne* ergänzt, frisches Gemüse wird alle vierzehn Tage direkt von Tigris eingeflogen.

Der Vorratsraum enthält 4 Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft (2 Waschbecken nebst Abfluß).

E6: Empfangraum 2

Dieser Raum enthält ein Rednerpult, 40 Liegen mit Beistelltisch, 5 Computerterminals (siehe Bibliothek/Musikzimmer), 3 Holoprojektoren und eine leistungsstarke VMTV-Anlage. Die Wände sind mit antiken Jagdszenen geschmückt. Es sind keine Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft vorhanden.

E7: Großes Becken

In diesem großen, kühlen Pool können Gäste und Personal nach der schwülen Hitze der Thermen angenehme Entspannung finden. Die Wände sind mit erotischen Wandgemälden aus der griechischen Antike geschmückt. Um das Becken herum sind 20 Liegestühle aufgestellt. Der Raum enthält 9 Anschlüsse an die Wasserleitung (2 Zuflüsse und einen Abfluß im Becken sowie 6 Abflüsse, die wie bei einem Pool-Billard um den Beckenrand angeordnet sind). Das Wasser wird alle 2 Tage komplett erneuert, wobei der Pool völlig entleert und von den Sklaven gründlich gescheuert wird.

E8: Thermen

Die Thermen sind ständig in dichte Dunstschwaden gehüllt, was die Sichtweite auf ca. 3 Meter beschränkt (IR-Sichtgeräte werden durch die heißen Becken gestört!). Das macht sie zu einem hervorragenden Ort für einen gemeinen Hinterhalt des Schattenwesens.

Der Raum enthält drei Becken (*sehr heiß, heiß und warm*), deren Ränder aus Sicherheitsgrün-



Ich bücke mich nach oben und trete nur nach unten.

Gaius MacGyver, Signifer

Ich trete nur nach unten.

Julius vom Stein, Optio

den mit Leuchtbändern eingefasst sind. Auch neben den Türen befinden sich starke Leuchten zur Orientierung. An den Wänden sind lebensgroße Statuen von Faunen und Nymphen aufgestellt, die in der Regel als Handtuchhalter mißbraucht werden.

Der Raum hat 14 Anschlüsse an das Wasserleitungssystem (je ein Zu- und Abfluß in jedem Becken sowie ein Abfluß in jeder Ecke des Raums und 4 Reinigungsdüsen zur Fußpilzbekämpfung).

Wasserleitung:

In einem kleinen Raum (1 m²) in der Südostecke befindet sich die Schalttafel für die Kontrolle des dualen Abwassersystems. Sämtliche Flüssigkeit wird von allen Schadstoffen gereinigt und dem Frischwasservorrat zugeführt, was eine enorm umweltfreundliche Sache ist. Jeden Montag um 8:30 Uhr wird eine Verbindung zur zentralen Wasserleitung der Stadtwerke von Prometheus-City geöffnet, um verbrauchte Bestände zu ergänzen.

Leider ist die Anlage jedoch nicht in der Lage, das Abwasser von Schattenwesen zu reinigen, so daß die übernommene Diana an jedem Ort der Botschaft auchtauchen kann, der eine Wasserzu- oder -ableitung hat.

Falls die Charaktere auf die Idee kommen, einzelne Sektionen der Botschaft vom Leitungssystem abzuklemmen, würfelt der Spielleiter auf folgender Liste aus, wo sich das Schattenwesen zu diesem Zeitpunkt befindet:

1W20	Raum
1	E 4 Küche
2	E 5 Vorratsraum
3	E 7 Großes Becken
4	E 8 Thermen
5	E 9 Sauna
6	E 10 Dusche/WC
7	E 11 Atrium
8	O 2 Zimmer von Klängen
9	O 4 Zimmer di Salvo
10	O 7 Sanitätsraum
11	O 9 Zimmer Rasul
12	O 12 Wachraum
13	O 15 Büro 1
14	O 20 Zimmer Geldorf
15	O 21 Gästezimmer
16	— Garage
17	S 1 Sklavenhaus
18	G 1 Gärtnerhaus
19	W 1 Wachhaus
20	— Fischteich

E9: Sauna

Dieser Raum enthält 6 Saunakabinen, 2 Dampfbäder und eine Duschleiste mit 10 Brauseköpfen. Der Boden ist mit mythologischen Mosaik-

ken verziert, an den Wänden befinden sich Reliefs von Meerstieren.

Die Sauna verfügt über 31 Anschlüsse an die Wasserleitung (je ein Zu- und Abfluß pro Saunakabine und Dampfbad, 10 Brausen, 5 Abflüsse im Fußboden).

E10: Dusche/WC

Hier findet man 6 WC- und 12 Duschkabinen, die mit edlen Messingarmaturen ausgestattet sind sowie 5 Handwaschbecken. Wandmalereien mit mythologischen Motiven verziern den Raum. In Schränken liegen flauschige Bademäntel, Handtücher und Seife bereit. Ein Schrank enthält Schrubber und Reinigungsmaterial, unter anderem einen 50-Liter-Kanister einer ätzenden Chemikalie. Wird diese von gehässigen Abenteurern mit mörderischer Absicht in das Abwassersystem eingeleitet, so fügt sie dem Schattenwesen zwar keinen Schaden, aber starke Schmerzen zu, falls es sich in der Leitung aufhält. Nach 1W10 Minuten taucht es vor Wut (und Reinigungsmittel) schäumend an einer nach obiger Liste ermittelten Stelle auf und fällt über die nächstbeste Person her.

Der Raum enthält 42 Anschlüsse an das Leitungssystem der Botschaft (6 WC, je ein Zu- und Abfluß in 12 Duschkabinen, 5 Handwaschbecken mit Zu- und Abfluß, zwei allgemeine Abflüsse im Fußboden).

E11: Atrium

Im Zentrum der Villa befindet sich das Atrium, eine Art Innenhof, dessen Boden mit gepflegtem Rasen bedeckt ist. Bronzestatuen der olympischen Götter sind an den Wänden aufgestellt, in der Mitte des Atriums befindet sich ein prachtvoller Springbrunnen. In einem kleinen Schuppen in der Südwestecke lagert man Liegen und Beistelltische, um Gelage im Freien abhalten zu können. Zwei Freitreppen führen zur oberen Etage des Botschaftsgebäudes.

Das Atrium hat 14 Anschlüsse an die Wasserleitung (je 3 Zu- und Abflüsse im Springbrunnen, 4 Anschlüsse für Gartenschläuche und Sprinkleranlagen sowie 4 Abflüsse auf dem Boden).

O1: Galerie

Eine zum Atrium hin offene Säulengalerie führt zu den Zimmern der oberen Etage. In allen vier äußeren Ecken befinden sich schwenkbare Kameras (siehe O11).

Außer einer Regenrinne mit einem Abfluß in der inneren Südostecke hat die Galerie keine Anschlüsse an das Leitungssystem.

O2: Zimmer von Klängen

Jeder Charakter, der das Zimmer zum ersten Mal betritt, muß die im Grundregelwerk beschriebene GZ-Probe für das Auffinden einer

Wir präsentieren
den alten Glanz
des römischen
Reiches mit
zeitgemäßer
Technik.

Sextus von
Klingen

Den Wagen des
Botschafters habe
ich immer unter
Kontrolle.

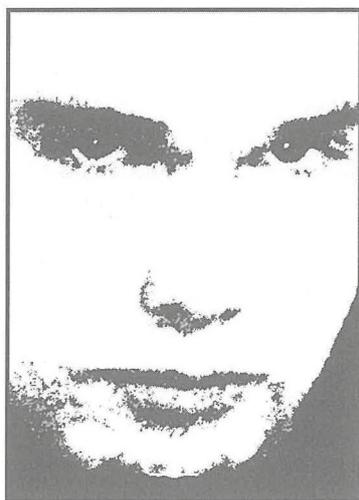
Karl-Heinz Kirst,
Fahrer

Wir gehören zur
Elite des imper-
ialen Militärs.

Toldo Tobruch,
Legionär

entstellten Leiche ablegen (der Spielleiter ermittelt zufällig, wer die bedauernswerten Leibwachen in der Mordnacht sind).

Ziersäulen befinden sich an den Wänden des Raums, in der Südwestecke befindet sich eine 3 Meter hohe Jupiterstatue. Ein großes Himmelbett, über dem eine Peitsche an der Wand hängt, steht in der Südostecke. An der Nordwand, jeweils zwischen zwei Säulen, befinden sich 3 Schränke mit persönlichen Habseligkeiten des verblichenen Botschafters, die einen guten Eindruck von den Neigungen ihres Besitzers vermitteln. Die Rückwand des mittleren Schrankes enthält eine Geheimtür, die nach O3 führt. Der Mechanismus kann mit einer Probe auf *Wahrnehmung* von Charakteren entdeckt werden, die den Schrank durchsuchen. Eine Feuerschale im Zentrum des Raums verbreitet flackerndes Licht, die Decke liegt im Schatten. Die ganze Atmosphäre hat etwas unwirkliches und unheimliches, insbesondere durch die (relativ kleine) Blutlache und die Leichenteile zwischen der Feuerschale und dem offenstehenden Fenster an der Westwand. In den Schatten hinter einer Säule in der Südwestecke verbirgt sich von Klingens abgerichteter Blutbeutler *Caligula*, von dem die Charaktere nichts wissen. Mit einer gelungenen Probe auf *Horchen* ist ein kratzendes Geräusch in ca. 3,5 Meter Höhe zu vernehmen. *Caligula* greift an, wenn er sich bedroht



SEXTUS VON KLINGEN

EIN UNFASSBARES UNGLÜCK.
EIN TIEFER SCHMERZ.
WIR TRAUERN UM EINEN
BEGABTEN STAATSMANN.
KONDOLENZEN UND GRUSSBOTSCHAFTEN SENDEN SIE BITTE AN
DIE BOTSCHAFTSADRESSE.

Offizielle Todesanzeige der imperiellen Botschaft.

fühlt (Spielwerte siehe Quellenband *Blut und Tränen*, Seite 61)

Der Raum enthält eine kleine Sanitärkabine in der Nordwestecke (Dusche/WC).

von Klingens Privatgemach hat 5 Anschlüsse an das Leitungssystem (je ein Zu- und Abfluß für Dusche und Handwaschbecken sowie eine Toilette).

Die Leiche:

Eine Autopsie (Probe *Anthropologie*) oder *Medicompanalyse* ergibt, daß der Tod gegen 0:00 Uhr eingetreten ist. Todesursache war ein brutaler Angriff, offensichtlich mit einer (Probe *Waffentechnik*: gebogenen) Klingenswaffe von starker Hand ausgeführt. Anschließend wurde die Leiche mit der gleichen Waffe regelrecht zerstückelt. Der Tote war in ein enganliegendes Ledergewand mit vielen Reißverschlüssen gekleidet. Neben den traurigen Überresten liegt eine neunschwänzige Katze auf dem Boden.

Das Fenster:

Das an der Westwand gelegene Fenster ist weit geöffnet (öffnet sich nach innen/Süden). Auf dem Fensterbrett sind keinerlei verräterische Spuren zu entdecken (der Spielleiter sollte Proben auf *Wahrnehmung* und *Spurenlesen* trotzdem verdeckt ausführen, um die Spieler im Unklaren zu lassen). Vom Fenster aus kann man einen rund um das Gebäude führenden Sims und mit einer gelungenen Probe auf *Klettern* (Modifikator -15) relativ leicht den Boden erreichen. Es erfordert je 5 Meter Bewegung auf dem Sims eine *GES*-Probe, damit der betreffende Charakter nicht ausgleitet und abstürzt.

O3: Büro von Klingens

Ein verschwenderisch ausgestattetes Büro mit okkulten Wandgemälden, einem Schreibtisch aus Edelh Holz und einem Computerterminal (siehe auch E2), das nur auf die ID-Karten des Botschafters oder di Salvos reagiert. Mit einer Probe auf *Computer bedienen* (Modifikator +40) kann man sich dennoch Zugriff verschaffen. Außer dem Organizer des Verstorbenen (*Spielhilfe 3*) finden sich hier an interessanten Daten diverse persönliche Bemerkungen über einige Angestellte der Botschaft (siehe Abschnitt *Nichtspielercharaktere*). Unter der Schreibtischplatte befindet sich ein Schalter, der die Geheimtür nach O2 öffnet. Die Tür kann von Charakteren, welche die Südwand untersuchen, mittels *Wahrnehmung* entdeckt werden. Der Raum enthält keine Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft.

O4: Zimmer di Salvo

Von der Einrichtung her gleicht dieser Raum dem Zimmer von Klingens (O2), jedoch mit



Ich glaube, ich habe was gesehen. So was wie ein Wurm. Es kam aus der Wasserleitung.

Craig Jessup,
Legionär

*Wasserleitung?
Ich höre immer Wasserleitung.*

Pedro Nawa,
Legionär

einer bronzenen Marsstatue in der Nordwestecke und einer Hygienezelle im Südwesten. Auch hier finden sich 5 Anschlüsse an das Wasserleitungsnetz (wie O2).

O5: Arbeitszimmer di Salvo

Dieser Raum ist nicht ganz so üppig eingerichtet wie das Arbeitszimmer des Botschafters (O3) und mit Gemälden antiker Seeschlachten dekoriert. Das Computerterminal (Benutzungsregeln siehe O3 und E2) enthält keine für die Abenteurer interessanten Dateien.

O6: Zimmer Botelli

Das Gemach des Privatsekretärs von di Salvo enthält ein Bett, einen Kleiderschrank, einen Schreibtisch und ein Terminal, das keine interessanten Daten enthält. Die Wände sind mit Blumenmustern verziert. Der Raum ist nicht an die Wasserleitung der Botschaft angeschlossen.

O7: Sanitätsraum

Hier befindet sich ein komplett eingerichtetes Med-Labor, inklusive Operationstisch, Lebenserhaltungssysteme, künstliche Gliedmaßen (Zellgewebe) und zwei Stasistanks, von denen einer zur Zeit defekt ist (für eine Reparatur Probe auf *Mechanik* und *Elektrotechnik*, pro Versuch zwei Stunden Zeitaufwand). Außerdem gibt es hier eine Massagebank. Der Sanitätsraum hat 8 Anschlüsse an das Leitungssystem (2 Waschbecken mit je einem Zu- und Abfluß, je ein Abfluß für die Stasistanks, ein Abfluß in der Mitte des Raums, Dampfstrahler).

O8: Zimmer Spalding

Das Zimmer des Medicus ist spartanisch eingerichtet, die Wände sind mit Gemälden geschmückt, welche Männer in eindeutigen Positionen zeigen. Der Raum enthält ein Bett, einen Kleiderschrank, einen Schreibtisch und ein Terminal mit Docking-Station für Spaldings Medcomp. Die Daten im Computer sind rein medizinisch und für das Abenteuer uninteressant. Im Schrank befindet sich ein Geheimfach (*Wahrnehmung* mit +20), das 20 Portionen der Droge *Treiberstaub* enthält. Spaldings Zimmer hat keinen Anschluß an das Leitungssystem der Botschaft.

O9: Arbeitszimmer Rasul

Das Büro des Quästors ist mit Wandgemälden geschmückt, die antike Marktszenen zeigen und enthält neben einem Schreibtisch und einem Computerterminal, das nur mit Rasuls ID-Karte funktioniert (Regeln siehe O3 und E2) einen Safe mit Bargeld-Chips im Wert von 8.000 EH. Das Terminal enthält Informationen über die

Buchführung der Botschaft, aus welchen sich mit einer gelungenen Probe auf *Jura* Ungleichmäßigkeiten entnehmen lassen. Hier bestätigt sich der Verdacht, daß der Quästor in die eigene Tasche wirtschaftet.

Der Raum ist nicht an die Wasserleitung der Botschaft angeschlossen.

O10: Zimmer Rasul

Die Wände dieses Raums sind mit Halbsäulen verziert, er enthält ein Bett, eine eisenbeschlagene Holztruhe mit den (uninteressanten) persönlichen Gegenständen des Quästors und eine Hygienezelle in der Südwestecke. Durch die Hygienezelle enthält das Zimmer insgesamt 5 Anschlüsse an das Leitungssystem.

O11: Schaltzentrale

Der Raum ist mit 2 Terminals (Benutzungsregeln neben den Überwachungsfunktionen siehe E2) und einem Dutzend Monitoren ausgestattet. Hier laufen alle Kontrollen für die Sicherheitssysteme der Botschaft zusammen, unter anderem die Kameras in der Galerie (O1) und am Eingangstor des Botschaftsgeländes. Durch technische Mängel der gelieferten Ware sind zum Zeitpunkt des Mordes leider nur die Kameras am Eingangstor betriebsbereit. Mit je einer gelungenen Probe auf *Elektrotechnik* und einer halben Stunde Zeitaufwand lassen sich auch die Kameras in der Galerie in Betrieb nehmen. Es sind weitere Kameras für die übrigen allgemein zugänglichen Räume geplant, die Geräte sind jedoch noch nicht geliefert.

O12: Wachraum

Hier hält ständig ein Mitglied des jeweils diensthabenden Contubernicums Wache, um sporadisch die Kameramonitore in der Schaltzentrale zu überprüfen und die Bargeldbestände des Quästors (O9) im Auge zu behalten. Diese Funktion wird des öfteren durch den Angehörigen des Geheimdienstes wahrgenommen.

O13-14: Zimmer Botschaftsangestellte

Die Räume der Angestellten niedrigen Ranges gleichen sich und haben auch für das Abenteuer keine Bedeutung. Sie enthalten je 2 Betten und Schränke, es sind keine Anschlüsse an das Leitungssystem vorhanden (Toiletten befinden sich in O15, Duschen in E10).

O15-16: Büros

In diesen Büros verrichten die niederen Botschaftsangestellten ihren Dienst. Jeder Raum enthält 5 Schreibtische mit Computerterminal (Benutzungsregeln siehe E2) und einige Aktenregale. Raum 15 enthält außerdem 2 Toilettenkabinen und ein Waschbecken (4 Anschlüsse an das Wasserleitungsnetz).

*Der Dienst hat
echt geschlaucht.
Jetzt eine heiße
Dusche. Juhu.*

*Kai Lenzen,
Legionär*

*Keine Sorge, Sie
bekommen von
mir nur eine
klitzekleine
Beruhigungs-
spritze.*

*Rufus Spalding,
Medicus*

*Das ist neu,
das ist neu,
hurra, hurra die
Botschaft brennt.
Har, har, har.*

*Dennis Kujau,
Legionär*

O 17-19: Zimmer Botschaftsangestellte
Beschreibungen siehe O13-14.

O20: Zimmer Geldorf

Hier treibt der Augur sein Unwesen. Der Raum ist unheimlich, mit mythologischen Motiven bemalt und vollgestopft mit Tischen und Regalen, die Kräuter, undefinierbare Instrumente und eingelegte Tierleichen enthalten. In der Südostecke befindet sich eine Hygienezelle, in der Südwestecke ein unordentliches Bett. In einem Käfig in der Nordwestecke des Raums hält Geldorf einige Opferkaninchen, aus deren Eingeweiden er gelegentlich liest (er versucht sich nebenbei als Haruspex). Besonders interessant scheint die Ansammlung gebogener Opferdolche, die fein säuberlich poliert in einer Halterung an der Westwand hängen. In Geldorfs Computerterminal, das nur mit dessen ID-Karte zu bedienen ist (Hackerregeln siehe O3 und E2), finden sich alle Arten von religiösen Dateien. Unter dem Stichwort *Schattenwelt* ist nichts zu entdecken, das Stichwort *Dimensionen* liefert jedoch seltsamerweise einen Artikel des Feldphysikers *Staedler* (siehe *Spielhilfe 2*). Geldorfs Raum hat 5 Anschlüsse an das Wasserleitungsnetz (wie O2).

O21: Gästezimmer

Falls einer der Spieler einen Agenten verkörpert, so handelt es sich um dessen Privatgemächer. Ansonsten ist der Raum unbenutzt. Er enthält einen Kleiderschrank, ein Bett und eine Hygienezelle in der Südwestecke (5 Anschlüsse an die Wasserleitung).

O22: Zimmer Dubois

Dianas Zimmer wirkt wie das eines kleinen Mädchens. Auffällig sind die romantischen, fast kitschig wirkenden Tier- und Landschaftsbilder an der Wand. Die Einrichtung besteht aus einem Bett, einem Kleiderschrank und einer Schminkkommode.

In einem Geheimfach im Schrank (Wahrnehmung mit +20) findet man 10 Portionen der Droge *Syn-Tec-Kokain*. Der Schrank enthält elegante Kleidung, aber auch seltsame, knappe Lederbodys und mehrere Handschellen. Der Raum hat keinen Anschluß an die Wasserleitung der Botschaft.

D1: Dach

Das Dach kann über eine Leiter vom Atrium aus erreicht werden. Auch eine Kletterprobe vom Sims aus bringt einen Charakter hinauf. Hier gibt es nichts, was für das Abenteuer von Belang wäre; es handelt sich um ein Flachdach mit je einem Regenwasserabfluß in jeder äußeren Ecke, die jedoch nicht an das Leitungsnetz angeschlossen sind, sondern Wasserspeier an

der Gebäudemauer speisen. Untersuchen Charaktere das Dach, so kann ein tückischer Spieler sie mit einem aus dem Prometheus-City-Zoo entflohenen *Panzerknacker* belästigen. (Spielwerte siehe Quellenband *Blut und Tränen*, Seite 95)

3. Sklavenhaus

Hier leben die Sklaven der Botschaftsangestellten, welche im Vergleich zu manchem ihrer Leidensgenossen im Imperium ein relativ angenehmes Leben führen. Das Haus ist einfach, aber sauber und ordentlich.

S1: Baderaum

Ein einfaches, schmuckloses Bad mit einem kleinen Becken, drei Duschen und zwei Toilettenkabinen. Der Raum hat 10 Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft (je ein Zu- und Abfluß im Becken und den Duschen sowie die Toiletten).

S2: Schlafraum der Sklaven

Der schmucklose Raum enthält einfache Betten für die 12 Sklaven der Botschaft, Kleiderschränke und einen Tisch mit 6 Stühlen. Das Schlafzimmer ist nicht an die Wasserleitung der Botschaft angeschlossen.

4. Gärtnerhaus

Hier ist das Reich von Mike Clavell, dem Gärtner. Seinen seltsamen Anwendungen entsprechend ist das Haus mit Amuletten, Glücksbringern und Statuen freundlicher Götter vollgestopft.

G1: Lagerraum

Hier bewahrt Clavell in verschiedenen Schränken und Regalen alle zur Gartenpflege nötigen Geräte und Chemikalien sowie Saatgut und Setzlinge auf. Außerdem befinden sich in der Nordwestecke ein Toilettenhäuschen und ein Waschbecken.

Mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik* und *Chemie* läßt sich aus einer Insektenspritze und einigen aggressiven Pflanzenschutzmitteln ein Flammenwerfer improvisieren (Fertigkeitswert -10, Schaden 4W6, Reichweite 4/10/20, Feuerrate 1, 5 Schuß).

Der Raum hat 3 Anschlüsse an das Leitungsnetz der Botschaft (ein Zu- und Abfluß im Waschbecken und die Toilette).

G2: Zimmer des Gärtners

Der Raum wird von einer 2 Meter hohen Apollostatue in der Südostecke dominiert. Die Wände sind mit Wandgemälden bedeckt, auf denen Götter Dämonen besiegen. Die Einrichtung besteht aus einem Bett, einem großen Kleiderschrank und einem Notebook-PC, auf dem



*Kopf oder Zahl,
das ist die Frage.*

*Konrad Gerster,
Legionär*

*Ich weiß, Jungs.
Der Mörder ist
immer der
Gärtner. Aber
diesmal kann ich
nicht herhalten.
Ich habe noch ein
paar Bäume zu
schneiden.*

*Mike Clavell,
Gärtner*

Gebete, Schutzzauber gegen Wesen der Finsternis und Tips zur Gartenpflege gespeichert sind. Bei den okkulten Daten handelt es sich um nutzlosen, abergläubischen Schwachsinn. Der Raum hat keine Verbindung zur Wasserleitung der Botschaft.

5. Garage

In drei Abteilen findet sich hier der Fuhrpark der Botschaft: Ein *Rabenstein* "Royal", ein *Nikita* "Landgraver" und ein *Gettone* "Puma V12". Alle Fahrzeuge sind in tadellosem Zustand. Ein Dampfstrahler mit Abfluß stellt die Verbindung zur Wasserleitung der Botschaft dar.

Zimmer des Fahrers

"*Allzeit bereit*" ist das Motto des Chauffeurs Karl-Heinz Kirst, deswegen hat er einen kleinen Raum direkt bei seinen Lieblingen bezogen. Der Raum enthält Gemälde antiker Sportwagen, ein VMTV, ein Bett und einen Kleiderschrank, in dem sich Kirsts belanglose Habseligkeiten befinden.

Kirsts Zimmer hat keine Verbindung zur Wasserleitung der Botschaft.

6. Haus der Wache

Hier befindet sich die Unterkunft der für die Sicherheit der Botschaft zuständigen Prätorianer. Durch eine tückische Schikane der Zentralbehörde von Prometheus City wurde dem Imperium die Stationierung von mehr als zwei Contubernici untersagt, so daß die Soldaten mit der Bewachung des Gebäudes und der darin arbeitenden Personen zahlenmäßig völlig überfordert sind.

W1: Aufenthaltsraum

An der Westwand, links neben der Tür, steht eine lebensgroße Statue des Kriegsgottes Mars. Die Wände sind mit Flaggen und Ehrenzeichen der beiden Contubernici dekoriert. Der Raum selbst enthält neun Liegen und diverse Fitnessgeräte, an der Ostwand befinden sich zwei Toilettenkabinen, welche die Anschlüsse an die Wasserleitung der Botschaft bilden.

W2: Erstes Contubernicum

Die Wände des Raums sind schmucklos, er enthält lediglich vier Etagenbetten, ein etwas geräumigeres Bett für den Stubenführer, einen Spind für die Habseligkeiten jedes Soldaten sowie eine kleine Kochstelle, auf der sich die Soldaten traditionsgemäß ihr Essen selbst zubereiten. Das Zimmer ist nicht an die Wasserleitung der Botschaft angeschlossen.

W3: Zweites Contubernicum

Der Raum stellt ein genaues Spiegelbild von W2 dar.

IV. Die Jagd

Grundsätzlich kann das Abenteuer in einer kurzen und langen Fassung gespielt werden. Welche Version in Frage kommt, hängt zum einen davon ab, wie gut die Abenteurer recherchieren und welche Mühe sie sich geben, die Herkunft des fremden Wesens zu klären, das in Gestalt der Sekretärin des Botschafters grausame Morde begeht. Zum anderen ist natürlich die Frage, ob die Spieler überhaupt Lust haben, die weiteren Stunden zu investieren, um der ungeliebten TSU einen Gefallen zu tun. Es ist durchaus schon vorgekommen, daß eine Gruppe der Meinung war, ein geöffnetes Tor, durch das dämonenartige Invasoren auf der Hauptwelt von PTI einfallen können, sei aus Sicht des Imperiums gar keine so schlechte Sache.

In der kurzen Fassung bleiben die Hintergründe des Mordes weitgehend ungeklärt. Die Charaktere bringen Diana zur Strecke (oder werden von ihr zur Strecke gebracht), rehabilitieren sich und können mit ihren Prätorianern weitere Abenteuer bestehen.

In der langen Fassung besteht di Salvo darauf, daß die Prätorianer ergründen, woher die Besessenheit der ehemals harmlosen Botschaftssekretärin gekommen ist. Das sollte die Gruppe mit Hilfe des Organizers des Sextus von Klängen (*Spielhilfe 3*) auf die Idee bringen, die Prometheus-Statue, zu deren Einweihungsfeier Diana ohne ihren Vorgesetzten geschickt wurde, einmal etwas näher unter die Lupe zu nehmen. Hier kann die Gruppe schließlich das Tor

Nimm hiervon mal einen Zug. Dann kannst Du besser scheißen.

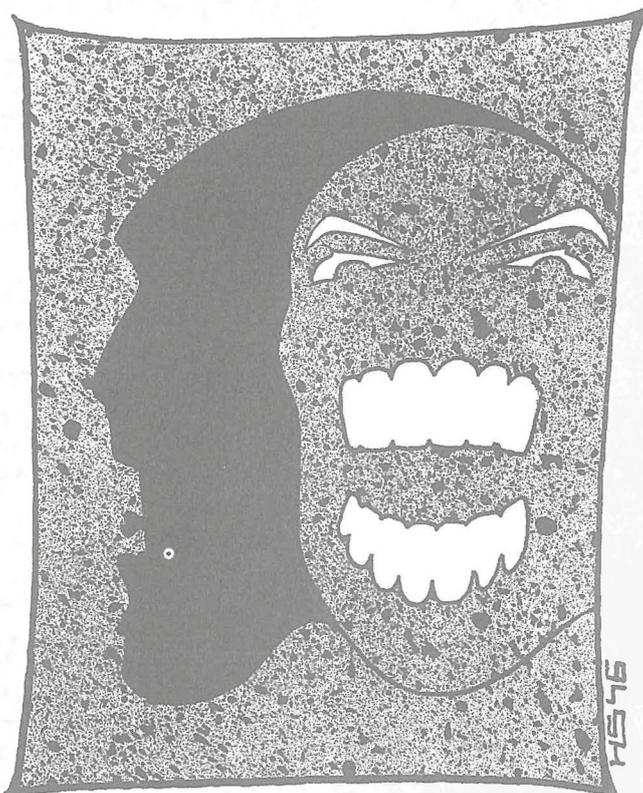
*Clint Westwood,
Legionär*

Der wird auch noch ruhiger.

*Fido Fekkel,
Legionär*

Haben Sie keine Angst, wir sind die Prätorianer.

*Metutu
Kleinschmitz,
Legionär*



Der Besucher aus dem Schattenreich . . .

zum Schattenreich finden und, falls es gelingt, für immer verschließen.

1. Ermittlungen in der Botschaft

Zunächst werden die Charaktere den Ort des Geschehens und wahrscheinlich den Park näher untersuchen. Es lassen sich mit Sicherheit keinerlei Hinweise für ein Eindringen von außen finden. Vermutlich steht als nächstes die Befragung der einzigen Augenzeugin auf dem Plan. Der Schatten versucht, den Eindruck einer verwirrten und unter Schock stehenden Diana zu vermitteln, was ihm nicht weiter schwer fällt, da er selbst in der ungewohnten Umgebung äußerst verwirrt und hilflos ist:

"Sextus.. der Botschafter und ich waren... beschäftigt. Plötzlich war da diese... Gestalt. Groß, ein wallender Umhang oder eine - Kutte? Oh ihr Götter, all das Blut. Das... Ding floh durchs Fenster, glaube ich. Alles ging so schnell."

Mit diesen verwirrenden Informationen ausgestattet, liegt der weitere Verlauf des Abenteuers weitgehend beim Verhalten der Charaktere. Der Spielleiter, mit allen wichtigen Informationen über die Botschaft und die darin lebenden Nichtspielercharaktere versorgt, sollte nach Herzenslust improvisieren und die Ereignisse ihren Lauf nehmen lassen. Wichtig ist es, den Charakteren klar zu machen, unter welchem Druck sie stehen. Achtundvierzig Stunden können eine verdammte knappe Zeitspanne sein, wenn das eigene Leben auf dem Spiel steht.

2. Feste Ereignisse

Folgende Ereignisse passieren unabhängig von den Aktionen der Ermittler. Sollten sie jedoch dem Spielleiter gar nicht ins Konzept passen, so können sie natürlich nach Belieben abgewandelt oder ausgelassen werden. Sobald Diana in die Kanalisation flüchtet, wird der Lauf der Ereignisse gestoppt und auf den Abschnitt *Der Killer aus dem Abflußrohr* übergegangen.

1.11./5:30 Uhr – Mord in der Therme

Zu ihrem Unglück beschließt die Botschaftsangestellte Valpolla Kraina, den Streß der Nacht durch ein entspannendes Bad in den Thermen (E8) abzubauen. Die blutgierige Diana schleicht ihr nach und massakriert sie im Nebel der Dampfbäder. Falls die Charaktere sie hier stellen, kommt es zu einem unheimlichen Gefecht gegen einen kaum sichtbaren Gegner. Ansonsten findet man wenig später den verstümmelten Leichnam der bedauernswerten Valpolla in einem Becken treibend.

1.11./10:00 Uhr – Eine Absage

An der Pforte erscheinen Assistenz-Inspektor Gary Gibson und Inspektor Stanley Clover

vom PCPD (Prometheus-City Police Department), die eigentlich dem Botschafter eine Absage von Regionalleiter Chief Richards überbringen sollen, mit dem Sextus von Klingen zum Fitnessstraining verabredet gewesen ist. Der entnervte Publius di Salvo befiehlt den Charakteren, die Störenfriede abzuwimmeln. Die beiden Polizisten (Werte und nähere Beschreibung siehe Kapitel *Nichtspielercharaktere*) sind jedoch notorische Schnüffler und scheren sich einen Dreck um Dienstvorschriften und diplomatische Sonderrechte. Falls sich irgendein Botschaftsmitglied verdächtig benimmt oder sogar das Gerücht vom Tod des Botschafters laut wird, werden sie alles versuchen, um in die Botschaft einzudringen und auf eigene Faust Ermittlungen anzustellen. Werden sie offiziell um Hilfe gebeten, so sind sie hochofreut und können eine wertvolle Hilfe darstellen. Hier bietet sich möglicherweise für vorzeitig verbliebene Spieler die Möglichkeit, weiter am Abenteuer teilzunehmen, indem sie einen der beiden Nichtspielercharaktere übernehmen.

1.11./12:30 Uhr – Ein häßlicher Verdacht

Der Quästor Darius Rasul befürchtet, daß unter der Leitung von Publius di Salvo Schluß mit seinen einträglichen Nebengeschäften sein könnte (vgl. *Nichtspielercharaktere*). Er beschließt, ihn in bei den Prätorianern in Mißkredit zu bringen, um Unfrieden zu stiften. In einer stillen Minute nimmt er den ranghöchsten Charakter beiseite und bemerkt, er habe den Verdacht, di Salvo könne den Tod des Botschafters gewollt haben. Mehrmals habe er Andeutungen gemacht, ein verruchter Mann wie von Klingen könne leicht einem bedauernswerten Mißgeschick zum Opfer fallen, ohne daß ihm jemand eine Träne nachweinen werde. Nähere Auskünfte kann der Quästor jedoch nicht geben.

1.11./14:30 Uhr – Ein böses Omen

Flavius Geldorf, der Augur, bietet den Charakteren an, für sie die Götter zu befragen. Er lädt den ranghöchsten Prätorianer und maximal zwei Begleiter in sein Zimmer ein. Die Atmosphäre ist seltsam, die Luft weihrauchgeschwängert und Geldorf gibt zunächst einen unheimlichen Singsang von sich, während er sich in Trance versetzt. Schließlich öffnet er die Augen, in denen jetzt nur noch das Weiße zu sehen ist und flüstert mit heiserer Stimme:

"Es ist ein Wandler zwischen den Dimensionen, ein Wesen des Schattenreiches. Ihr könnt es vernichten, aber es muß zweimal getötet werden. Der, welcher die Götter bestahl, hält den Schlüssel zum Tor in der Hand. Ihr müßt es verschließen, um die Schatten für immer zu bannen."



Laß doch das Suchen. Komm, wir spielen ein paar Runden Knochenbrecher.

*Clint Westwood,
Legionär*

Hier läuft ein ziemlich schräger Film. Und wir sind mittendrin.

*Enzo Firenze,
Legionär*

*Hütet euch vor
den Schatten.
Sie bringen
Verderben
über uns.*

*Flavius Geldorf,
Augur*

*Aaaaahhh . . .
der Koch . . .
Ho-Song Moon,
er ist tot . . .*

*Gopal,
Küchensklave*

*Wir sind diesem
Monster überle-
gen. Wir haben
unseren Intellekt.*

*Tulius Victus,
Optio*

Nach diesen Worten erwacht der Augur aus seiner Trance, an deren Inhalt er sich nicht mehr erinnern kann. Zum Thema *Schattenreich* kann er den Charakteren keine Hinweise geben, außer, daß dies der Ort ist, an dem die Seelen der Toten verweilen. Zum Thema Dimensionen weiß er aus seinen eigenen Studien zu berichten, daß es neben dem Hyperraum wohl noch andere Existenzebenen gibt, die parallel zu unserer eigenen bestehen. "*Die Götter leben beispielsweise in einer für uns unerreichbaren Dimension, die uns als Olymp bekannt ist.*"

1.11./15:00 Uhr – Der gebratene Maître

Diana nähert sich dem nichtsahnenden Ho-Song Moon in der Küche, wo dieser gerade fröhlich pfeifend und allein einige neue Kochrezepte ausprobiert. Sie meuchelt den unglücklichen Küchenchef hinterrücks und stößt seinen Leichnam in dessen großen, gußeisernen Wok. Ein hysterisch kreischender Küchensklave meldet wenig später das grausige Ereignis an die Prätorianer, falls diese die Mörderin nicht auf frischer Tat ertappen konnten.

Spätestens ab diesem Zeitpunkt wird auf Anweisung von Publius di Salvo allen zivilen Botschaftsangehörigen Zimmerarrest erteilt. Nun wird es für Diana schwierig sein, sich ohne Verdacht zu erregen zu ihrem nächsten Opfer zu begeben. Das folgende Ereignis dürfte somit das letzte sein, in dem der Schatten in seiner menschlichen Form agiert:

1.11./18:00 Uhr – Nur ein toter Quästor ...

Unter Mißachtung aller Sicherheitsmaßnahmen betritt der im Bluttausch befindliche Schatten den Wachraum (O12). Falls hier ein Prätorianer anwesend ist, wird dieser sofort angegriffen. Sollte der Schatten anschließend noch seine menschliche Form haben, fällt er über den kreischenden Rasul her, was nun endgültig zu seiner ersten Exekution führen dürfte. Die schleimigen Überreste flüchten entweder über Rasuls Zimmer oder das Atrium in die Wasserleitung. Sollte auch der Mord am Quästor wider Erwarten gelingen, so killt der trunkene Invasor von nun an wahllos und ohne Unterbrechung weiter, bis er gestoppt wird oder die gesamte Botschaft ins Jenseits befördert hat.

3. Der Killer aus dem Abflußrohr

Nachdem Diana zum ersten Mal das zeitliche gesegnet hat, taucht sie zwei Stunden später in flüssiger Form alle 30 Minuten auf, um einen weiteren Mord zu begehen. Wo das Monster erscheint, wird jeweils auf der Liste unter E8 (Seite 62) ausgewürfelt. Bis der Schatten zur Strecke gebracht wird, dürften die Charaktere noch einige harte Stunden verleben . . .

V. Prometheus-City

1. In der Stadt

Die Bewegung in der Stadt ist für Angehörige einer fremden militärischen Einheit wie der Prätorianergarde mit gewissen Problemen verbunden. Zwar stehen die Charaktere offiziell unter diplomatischer Immunität, nichtsdestotrotz ist es ihnen verboten, außerhalb des Botschaftsgeländes Waffen zu tragen. Lediglich das Mitführen der nach zähen Verhandlungen zwischen dem Imperium und der TSU als Paradewaffen anerkannten Kurzschwerter ist gestattet, jeder Ordnungshüter wird jedoch sofort energisch einschreiten, wenn er die Gardisten des Botschafters mit gezogenen Klingen in der Hauptstadt des PTI-Konzerns herumfuchteln sieht.

Sobald Bürger des Imperiums das Botschaftsgelände verlassen, werden sie von Angehörigen der InSic beschattet, welche ihnen in einer unauffälligen Limousine folgen (Probe auf *Wahrnehmung*, um sie zu bemerken). Falls sich den Beobachtern der Verdacht aufdrängt, daß die fremden Diplomaten irgendwelche unlauteren Handlungen vorhaben, fordern sie über Funk Verstärkung an. Sodann geben sich die Beobachter zu erkennen und bitten um sofortige Rückkehr auf das Botschaftsgelände. Kommt man ihren freundlichen Aufforderungen nicht nach, so trifft innerhalb von 2W6 Minuten eine 6 Mann starke Polizeistreife ein, die (notfalls mit Waffengewalt) versucht, die Betroffenen festzunehmen. Falls einer der Diplomaten Widerstand gegen die Staatsgewalt leistet, wird er verhaftet und innerhalb von vierundzwanzig Stunden aus der TSU ausgewiesen.

Prometheus City präsentiert sich seinen Besuchern als eine prachtvolle Stadt, die mit weiten Plätzen, riesigen Protzgebäuden und monumentalen Statuen ein eindrucksvolles Bild bietet. Überall prangt das PTI-Logo auf Flaggen oder in Form von Wandmalereien. Die verschiedenen Stadtbezirke sind streng voneinander getrennt und können nur von befugten Personen an bestimmten Checkpoints betreten werden, wobei eine lückenlose Ausweiskontrolle erfolgt. Lediglich der Geschäftsbezirk, welcher eine riesige Auswahl an Einkaufsmöglichkeiten für alle legal auf Prometheus erhältlichen Güter bietet, der Freizeitbezirk, in dem sich Schwimmbäder, Kinos, der Interzoo (siehe unten), Theater, Spielplätze und Restaurants befinden, und die Rote Zone, in der volljährige Personen den lasterhaften Vergnügungen nachgehen können, sind allen Bürgern und Gästen frei zugänglich. Die Wohn-, Industrie-, Verwaltungs- und Regierungsbezirke sind nur den dort wohnhaften bzw. angestellten Bürgern

zugänglich. Unbefugte Personen benötigen eine amtlich beglaubigte Zugangserlaubnis. Aufgrund ihres diplomatischen Status haben Angehörige fremder Botschaften jedoch freien Zugang zum Regierungsbezirk, um dort Kontakte knüpfen und Verhandlungen durchführen zu können.

2. Der Interzoo

Dieses riesige Areal ist im Freizeitbezirk angesiedelt und bietet den staunenden Besuchern die wohl größte Auswahl an Tiergehegen in der gesamten TSU. Die seltsamsten und exotischsten Geschöpfe sind dort in Themenparks angesiedelt, welche die Lebensbedingungen ihrer Heimatwelten nahezu perfekt simulieren. Auch bedrohte oder ausgestorbene Gattungen können hier besichtigt werden.

Der Zoo hat für das Abenteuer keine direkte Bedeutung, falls die Charaktere jedoch die Fährte *Lupinos* aus von Klingens Organizer verfolgen, werden sie früher oder später hier auftauchen.

Wayne Freytag residiert in einem Büro im Verwaltungsgebäude des Zoos. Nach seinen Kontakten zu Sextus von Klingen befragt, zeigt er sich misstrauisch und verschlossen (er befürchtet, daß sein Kunde Ärger bekommen könnte). Teilen ihm die Charaktere den Tod des Botschafters mit, so zeigt er sich betroffen (von Klingen hatte noch Rechnungen bei Freytag offen) und spricht sein Beileid aus. Er bemerkt jedoch lediglich, der Botschafter sei ein guter Bekannter gewesen, der ein reges Interesse an außergewöhnlichen Tierarten gezeigt hätte.

Erwecken die Charaktere den Anschein, als wollten Sie selbst einige Tiere erwerben, so verabredet sich Lupino mit ihnen in einer verschwiegenen Bar namens *Purple Rose* im Freizeitbezirk der Stadt. Dort unterbreitet er seine Angebote (der Spielleiter kann beliebige Tiere anbieten, der Preis beträgt das fünffache des Trophäenwerts für ein erlegtes Exemplar).

Sollten die Abenteurer den Tierhehler bedrohen, so zögert er nicht, den Sicherheitsdienst (im Zoo) oder die Polizei (in der *Purple Rose*) zu rufen. Er hat nach außen hin eine blütenweiße Weste und wird behaupten, die Abenteurer hätten ihn dazu erpressen wollen, ihnen widerrechtlich seltene Tiere zu vermitteln.

3. Die Statue

Das riesige Standbild mit dem klangvollen Namen *Prometheus stiehlt den Göttern das Feuer* befindet sich auf dem *Hyper Square* im Freizeitbezirk von Prometheus-City. Fünfzig Meter hoch erhebt sich das Bronzemonument, welches einen muskulösen Recken darstellt, der in der rechten Hand eine brennende Fackel hält. Die Fackel besteht tatsächlich aus einer bren-

nenden Feuerschale und ist bei Nacht weithin sichtbar. Ein interessanter Effekt, der bisher nur wenigen Betrachtern bewußt geworden ist, besteht darin, daß die Flamme zwischen Mitternacht und 1:00 Uhr ihre Farbe verändert und einen leichten Blaustich aufweist.

Die Statue ist innen hohl und mit einem Aufzug versehen, der zunächst in eine kleine Ladengalerie auf Brusthöhe des Giganten führt. Von dort aus kann man über eine Wendeltreppe die Aussichtsplattform mit der Feuerschale erreichen. Tag und Nacht steht eine Ehrengarde von zwei SEK-Soldaten vor dem Eingang zur Statue Spalier. Sie sind mit Automatikpistolen (Walter Q38) und Sturmkarabinern (Kalaschnikov AK 220) bewaffnet, tragen jedoch keine Kampfpanzerung, sondern Paradeuniform. Ihre Spielwerte entsprechen denen eines typischen SEK-Soldaten im *Grundregelwerk* (Kapitel *Für den Spielleiter*). Die Wachen haben jeweils sechs Stunden Dienst und werden anschließend in einer zackigen Zeremonie abgelöst. Während der Wachablösung (0:00 Uhr, 6:00 Uhr, 12:00 Uhr und 18:00 Uhr) ist für jeweils fünf Minuten kein Zutritt zur Statue möglich.

Offiziell ist die Statue bei Tag und Nacht der Öffentlichkeit zugänglich, bei Nacht herrscht jedoch kein nennenswerter Betrieb, so daß die Wächter jeden Besucher genau unter die Lupe nehmen. Je nach dem Verhalten der Charaktere besteht nach Maßgabe des Spielleiters eine bis zu 50% Chance, daß sie die Gruppe einer Leibesvisitation unterziehen. Werden dabei außer den Schwertern irgendwelche Waffen festgestellt, so werden diese beschlagnahmt und die Soldaten machen sofort Meldung an die nächste Polizeidienststelle, von wo aus innerhalb von 2W6 Minuten eine Streife von 5 Polizisten eintrifft, welche die unartigen Gäste für 1W6 Stunden in Gewahrsam nimmt. Ist dies der erste aktenkundige Verstoß gegen das Waffengesetz, so bleibt es bei einer Verwarnung, ansonsten werden die Betroffenen mit dem nächsten Schiff in Richtung Imperium ausgewiesen und bis dahin unter Arrest gestellt.

Im Inneren der Statue befinden sich im Untergeschoß lediglich zwei Toiletten und der Aufzug. In der Ladengalerie herrscht tagsüber reges Treiben, zwischen 20:00 Uhr und 9:00 Uhr hat jedoch nur eine kleine Bar namens *Ambrosia* geöffnet. Kenneth Butcher, der Wirt (Werte wie ein typischer Zivilist, vgl. *Grundregelwerk* im Kapitel *Für den Spielleiter*) läßt tagsüber die Geschäfte durch zwei wenig kontaktfreudige Angestellte erledigen. In der Nachtphase steht er jedoch selbst hinter dem Tresen und ist für jede Unterhaltung dankbar. Fragen ihn die Charaktere freundlich nach seltsamen Ereig-



*Wie sagten Sie?
von Klingen?
Den Herrn kenne
ich nur flüchtig.*

Wayne Freytag

*Was kann ich
Ihnen bringen?*

Kenneth Butcher

Und wenn ich es Ihnen sage. Auf der Plattform war keine Menschenseele. Seltsam.

Kenneth Butcher

nissen, so teilt er ihnen mit wichtiger Miene mit, die Flamme sei ja wohl etwas seltsam. Er habe seit Eröffnung der Statue jede Nacht gegen 0:00 Uhr bemerkt, wie sie ihre Farbe leicht verändere, um nach etwa einer Stunde wieder im normalen Ton zu scheinen. Außerdem sei vergangene Nacht ein einsamer Tourist auf die Plattform gestiegen und bis zum Morgengrauen nicht mehr herabgekommen. Butcher sei besorgt hinaufgestiegen und habe die Plattform leer vorgefunden. In den Zeitungen sei nichts über einen Unfall bei der Statue vermeldet gewesen, also müsse der Mann wohl dort oben verschwunden sein.

Die Plattform

Über eine gewundene Treppe mit 169 Stufen erreicht man die Plattform, die in einer Höhe von 50 Metern in dem durch Bauauflagen relativ flach gehaltenen Freizeitbezirk eine hervorragende Aussicht bietet. Sie durchmißt 8 Meter, in ihrem Zentrum befindet sich die 2 Meter durchmessende Feuerschale, die aus einer nicht erkenntlichen Quelle gespeist wird. Ein hüft hoher Zaun umschließt die Schale, überall sind Schilder mit der Aufschrift: "Achtung! Nicht in die Flamme greifen! Eltern haften für ihre Kinder!" angebracht.

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist der Letzte in diesem furchtbaren Land?



Von 1:01 Uhr bis 23:59 Uhr handelt es sich um ein ganz normales Gasfeuer, in das man nicht unbedingt hineinlängen sollte (1W4 Punkte Schaden am entsprechenden Arm). In der Mitternachtsstunde verfärbt sich die Flamme jedoch ins Bläuliche und ist nun eiskalt. Gegenstände, die in dieser Zeit durch die Flamme geworfen werden, verschwinden. Betritt ein Mensch die Flamme, so gerät er in einen starken Sog und landet unweigerlich im Schattenreich.

VI. Das Schattenreich

Die Durchquerung des Tors kostet jeden Charakter, dessen GZ-Probe mißlingt, 1W10+2 Punkte und einen Wurf mit +2 auf die Tabelle GZ1: Schocks. Auch bei gelungener Probe verliert er noch einen Punkt. Durch einen wirren Strudel von psychedelischen Farben gleitet man in einen schier endlosen Abgrund, um schließlich unvermittelt auf einer weiten, düsteren Ebene zu stehen. Der Himmel ist von ungesunder, dunkelroter Farbe. Der Boden besteht aus unzähligen Knochen der unterschiedlichsten Lebewesen, die am Ankunftspunkt zu einem kleinen Hügel angehäuft sind. Unmittelbar zu Füßen der Ankommenden liegt ein blutverschmiertes Skelett in typischer Prometheus-Zivilkleidung.

Etwa 30 Meter vom Ankunftspunkt entfernt befindet sich ein drei Meter hoher Spiegel, der von einer widerwärtigen, zuckenden Struktur umrahmt ist. Dies ist ein Seelenspiegel, wie er im Dokument des verrückten Mönchs (*Spielhilfe 1*) beschrieben wird. Die einzige Möglichkeit, die Schattenebene wieder zu verlassen, besteht darin, in der Mitternachtsstunde durch den Spiegel zu schreiten. Um das Tor zu vernichten, muß es mit blankem Stahl so lange beschädigt werden, bis der Spiegel zu flackern beginnt. Danach haben die Charaktere noch eine Minute Zeit für die Rückkehr, bevor der Spiegel für immer verlöscht.

Klingt sehr einfach, oder? Der Haken an der Sache ist, daß unmittelbar nach Ankunft des letzten Charakters, der das Tor von Prometheus aus durchquert, vor jedem Abenteuer ein Dämon aus dem Boden wächst (Anblick kostet GZ-Probe; -1W6+2 zzgl. Schock/0). Es handelt sich um geistlose Schattensklaven, die das Tor vor Eindringlingen beschützen sollen.

Sobald ein Charakter seinen Gegner besiegt hat, darf er sich seine volle Bewegungsweite auf den Spiegel zubewegen. Zu Beginn jeder Phase, in der ein Charakter keinen Gegner vor sich hat, würfelt der Spielleiter 1W%. Bei einem Ergebnis unter 40 wächst sofort ein neuer Sklave aus dem Boden. So müssen sich die Prätorianer Stück für Stück auf den Spiegel zukämpfen. Sobald sie diesen erreicht haben, müssen sie

dem Rahmen insgesamt 49 Strukturpunkte Schaden zufügen (währenddessen werden sie natürlich weiter attackiert).

Pech für die Helden des Imperiums, wenn sie das Dokument des Werner von Anselm nicht kennen. Wenn keiner auf die Idee kommt, den Spiegelrahmen anzugreifen, um das Tor zu zer-

stören, gerät einer von ihnen (zufällig ermittelt) unter Kontrolle eines in der Nähe des Spiegels lauernenden Schattens, der bis dahin die Aktionen der Sklaven kontrolliert hat. Eine Widerstandsprobe (eigene WIK gegen 88) schützt davor. Die Besessenheit äußert sich spieltechnisch gesehen wie bei Diana. Bei nächster Gelegenheit fällt er über seine Kollegen her, um seinen Blutdurst zu stillen . . .

Schattensklaven

In ihrer eigenen Existenzebene sind diese Wesen nicht annähernd so gefährlich wie ihre Her-

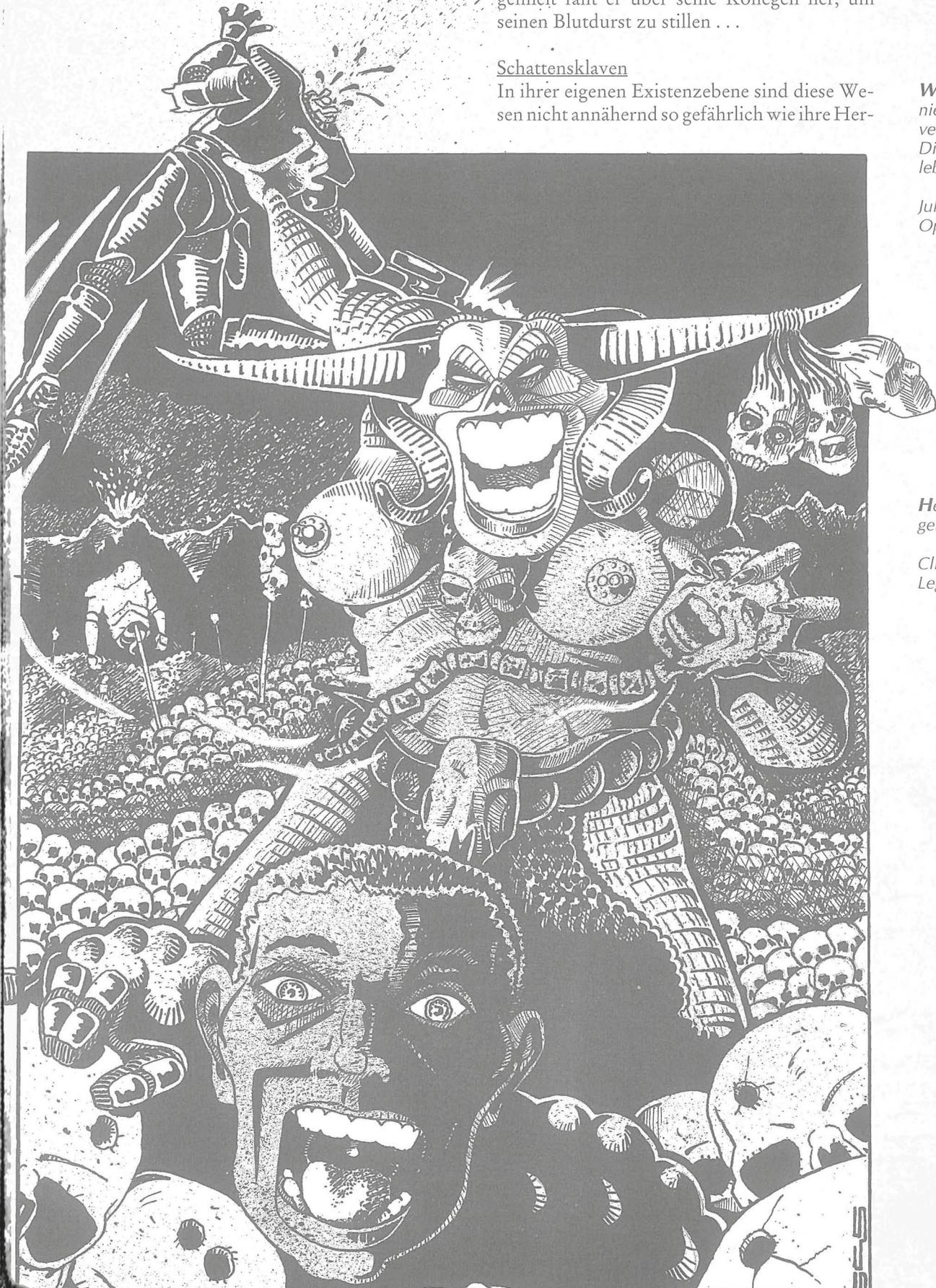


Wer hat den niedrigsten verfügbaren Dienstgrad und lebt noch?

*Julius vom Stein,
Optio*

Heilandsack. Was geht denn hier ab.

*Clint Westwood,
Legionär*



ren in unserer Welt. Sie sind völlig stupid und nur aufs Töten programmiert. Die Schattenklaven kämpfen bis zu ihrer Vernichtung (sobald Basis-TP auf 0 gesunken sind).

Schattensklave:

STK 65, GES 50, KON 65, "Wittern" 50%, "Klaue" 50% (Schaden 1W6+4), Bewegung 5 Meter/Phase, Basis-TP 13, Rüstung 0. GZ-Verlust: 1W6+2 zzgl. "Schock"/0.

Fire at will !!
Fire at will !!

Tulius Victus,
Optio

VII. Zu guter Letzt . . .

Als Ende des Abenteuers ergeben sich mehrere Möglichkeiten, je nachdem, wie die Charaktere ihre Aufgabe erfüllt haben. Im Folgenden werden die drei wahrscheinlichsten Ausgänge vorgestellt. Sollte sich die Gruppe völlig anders verhalten haben, so liegt es, wie so oft, im fairen Ermessen des Spielleiters, das Spiel zu einem angemessenen Ende zu bringen.

1. Sieg auf ganzer Linie

In einem schaurigen Gewittersturm erscheinen die wackeren Prätorianer auf der Plattform, wo das Feuer des zerstörten Tors erloschen ist, und versinken sofort in tiefe Bewußtlosigkeit. Zwei

Die reinigende
Flamme für die
Wesen aus dem
Schatten.



fassungslose SEK-Soldaten, die durch seltsame, leuchtende Erscheinungen auf die Statue gelockt wurden sowie gegebenenfalls zurückgebliebene Gruppenmitglieder werden Zeuge der Materialisation, die auch diverse Gebeine und mehrere hundert Liter frischen Blutes auf der Plattform verteilt. Schnell wird die InSic alarmiert, deren Agenten die Bewußtlosen ohne Umschweife in ein hervorragendes Krankenhaus in der als *Blackbox* bekannten Geheimdienstzentrale bringen. Dort werden sie behutsam geweckt und von bestürzten, aber freundlichen Agenten befragt. Falls die Charaktere die Wahrheit über ihre Erlebnisse sagen, werden sie einem Test mit Lügendetektoren unterzogen. Die Geheimdienstler stehen vor einem Rätsel: Die Befragten sagen die Wahrheit und sind offensichtlich bei klarem Verstand (falls sie nicht sämtliche GZ-Proben in den Sand gesetzt haben sollten . . .).

Rasch wird die Botschaft benachrichtigt. Innerhalb von einer Stunde trifft Senator di Salvo ein. Er bestätigt den erschütterten Konzernagenten die Vorfälle in der Botschaft und den grausigen Tod des Sextus von Klingen. Die Prätorianer werden freigelassen (um diplomatische Verwicklungen zu vermeiden) und begleiten den Senator in die Botschaft. Dort werden sie von di Salvo vor versammelter Belegschaft rehabilitiert. Sie erhalten jeder drei Monate Urlaub, um sich von den grausigen Erlebnissen zu erholen und werden einer Spezialeinheit der Garde zugeweiht, die sich mit rätselhaften Vorgängen innerhalb des Imperiums beschäftigt. Stoff für neue Abenteuer . . .

2. Schleim zu Schleim

Die Prätorianer haben den Schattenwirt erledigt und nicht weiter nach den Hintergründen der Bestie geforscht. Nun stehen sie vor einer Pfütze rauchenden Schleims und überlegen krampfhaft, wie sie dem Senator di Salvo den Kopf des Übeltäters präsentieren sollen. Hilfe bietet eine chemische Analyse der Reststoffe. Die genetische Struktur von Diana Dubois kann darin nachgewiesen werden, wenn auch in stark mutierter Form. di Salvo gibt sich damit zufrieden, ist er doch seines Rivalen entledigt und mußte nicht einmal selbst dafür aktiv werden. Er rehabilitiert die Charaktere und gibt jedem von ihnen gnädig einen Monat Freigang. Alles weitere wird die Zukunft zeigen . . .

3. Morituri te salutant!

In dieser Version sind die Charaktere entweder alle tot, ausgewiesen oder inhaftiert, bevor sie den Schattenwirt zur Strecke bringen konnten, oder aber die achtundvierzig Stunden haben einfach nicht gereicht, um die ehemalige Sekretärin zu vernichten. Pech gehabt, Jungs und

Mädels, di Salvo steht zu seinem Wort. Mit dem nächstbesten Schiff werden die Überlebenden nach Thai-Pan verfrachtet, um dort in der großen Arena zur Belustigung des Imperators und des johlenden Mobs in den Tod geschickt zu werden. Ein äußerst gnädiger Spielleiter kann natürlich die Charaktere als Kampfgruppe in die Arena schicken, siegen und von einem gönnerhaften Patrizier aufkaufen lassen, der sich seine neuen Sklaven als Reisebegleiter für Expeditionen durch die Galaxis hält.

VIII. Nichtspielercharaktere

1. Botschaftspersonal

Um das Abenteuer nicht unnötig mit unterschiedlichen Werten für alle möglichen Nichtspielercharaktere aufzublasen, folgen hier einige typische Vertreter des Botschaftspersonals. Eigene Werte sind bei den jeweiligen NSC nur aufgeführt, wenn sie aus dem Rahmen der folgenden Beispiele fallen.

Höherer Botschaftsangestellter:

STK 50, GES 50, KON 55, INT 80, "Wahrnehmung" 50%, "Computer bedienen" 80%, "Geschichte" 50%, "Jura" 65%, "Auftreten" 80%, "Diskussion" 60%, "Psychologie" 50%, "Messer" 70% (1W6+1), "Gladius" 60% (1W6+2), "Energiepistole" 60%, Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 70, Basis-TP 11, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Siegel Kampfmesser, Travellers Coat, außerhalb der Botschaft PIN.

Typischer Botschaftsangestellter:

STK 45, GES 45, KON 50, INT 70, "Wahrnehmung" 40%, "Computer bedienen" 65%, "Geschichte" 40%, "Jura" 50%, "Auftreten" 70%, "Diskussion" 50%, "Psychologie" 30%, "Messer" 60% (1W6+1), "Gladius" 50% (1W6+2), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 65, Basis-TP 10.

Ausrüstung: ID-Karte, Siegel Kampfmesser, außerhalb der Botschaft PIN.

Niederer Botschaftsangestellter:

STK 45, GES 45, KON 45, INT 60, "Wahrnehmung" 35%, "Computer bedienen" 55%, "Geschichte" 40%, "Jura" 40%, "Auftreten" 60%, "Beredsamkeit" 45%, "Psychologie" 20%, "Messer" 50% (1W4+1), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 55, Basis-TP 9.

Ausrüstung: ID-Karte, Stilett "Sizilianer", außerhalb der Botschaft PIN.

Typischer Prätorianer:

STK 70, GES 70, KON 70, INT 60, "Horchen" 40%, "Nahkampf" 40%, "Wahrnehmung" 50%, "Werfen" 60%, "Waffentechnik" 40%,

"Spurenlesen" 40%, "Messer" 80% (1W6+1), "Gladius" 70% (1W6+2), "Energiekarabiner" 70% (2W6+6), "Energiepistole" 70% (2W6+2, nur OFZ und UFZ), "Granatwerfer" 60% (nur Blenden), "Maschinenpistole" 70% (2W6+1), Bewegung 4 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 70, Basis-TP 14, Rüstung variabel (Schnitt 1W6+3).

Ausrüstung: ID-Karte, Gladius, Siegel Kampfmesser, Mauser EK 2b, 2 Magazine Blendgranaten, Legionärsrüstung; UFZ zusätzlich Walter "Meteor", Notebook-PC; OFZ zusätzlich H&K "Sargnagel" mit 2 Ersatzmagazinen.

Botelli, Commodus; Sekretär di Salvos

Commodus Botelli ist so blaß und farblos, daß es schwerfällt, sich sein Gesicht einzuprägen. Er ist ein typischer Kriecher, der alle Erniedrigungen auf sich nehmen würde, um dadurch beruflich weiterzukommen. Seinem direkten Vorgesetzten gegenüber legt eine geradezu hündische Ergebenheit an den Tag. Er erzählt grundsätzlich alles, was ihm zugetragen wird, brühwarm an Publius di Salvo weiter.

Imperiale Personalkartei:

"Ritter, geb. 12.12.2216, ledig, Atheist. Über den allgemein als zuverlässig geltenden Botelli gibt es nichts Besonderes zu vermerken."

von Klingens Sonderdatei:

"Der Schleimer Botelli ist mir zuwider. Leider kann man diesem glitschigen Wicht nichts nachweisen, um ihn sich vom Hals zu schaffen."

Commodus Botelli (Sekretär, 28 Jahre):

Ritter, Werte wie typischer Botschaftsangestellter.

Clavell, Mike; Gärtner

Mike hat aufgrund schrecklicher Erlebnisse in seiner Jugend erhebliche geistige Schäden erlitten. Ständig fühlt er sich von Dämonen verfolgt, er glaubt, daß grauenhafte Wesen eine ungeheuerliche Intrige spinnen, um das Imperium zu vernichten. Er erzählt jedem von den Ränken der Monster und ist davon überzeugt, daß jeder zweite Botschaftsangestellte von bösen Geistern besessen ist. Nebenbei redet er liebevoll mit seinen Pflanzen.

Imperiale Personaldatei:

"Plebejer, geb. 22.04.2187, Witwer, Polytheist. Clavell ist ein zuverlässiger Gärtner, jedoch geistig äußerst labil; er wird aber von den Psychologen als ungefährlich eingestuft."

von Klingens Sonderdatei:

"Ich verliere langsam die Geduld mit diesem Schwachsinnigen. Er mag ein begnadeter Bota-



Erzählen Sie uns etwas über Ihren Chef, Botelli. Der hat doch bestimmt Dreck am Stecken.

Gaius MacGyver, Signifer

Friß das, Fatso.

Clint Westwood, Legionär

niker sein, aber wenn er noch einmal versucht, mir den Teufel auszutreiben, werde ich ihm die Haut in Streifen vom Körper peitschen lassen."

*Mike Clavell (Gärtner, 58 Jahre):
Plebejer, Werte wie typischer Botschaftsange-
stellter zzgl. "Botanik" 90%, "Parapsychologie"
50%, GZ nur 20%, geistige Störung
"Schreckhaft", Angst vor Dämonen.*

Dubois, Diana; Sekretärin/Schattenwirt
Die bedauernswerte Sekretärin des perversen
Sextus war nicht nur Opfer seiner Gelüste,
sondern bot auch zufällig dem ersten durch das
Tor getretenen Schattenwesen einen Wirtskörper.
Der Schatten ist in seiner neuen Umgebung
noch etwas verwirrt, lernt jedoch zusehends,
die Verhaltensschemata seines Opfers zu be-
greifen. Durch sein krasses Kopieren der ex-
tremsten Merkmale von Dianas Psyche kann er
jedoch bisweilen auffallen. Der Spielleiter sollte
den Abenteurern angedeutete Hinweise darauf
geben, daß sich Diana stellenweise nicht wie ein
normaler Mensch, sondern wie eine besessene
Lustsklavine verhält (auch Personen gegenüber,
zu denen sie nie eine Beziehung hatte). Jeglicher
Versuch, bei einer Konfrontation Dianas "men-
schliche" Persönlichkeit anzusprechen, ist übri-
gens zum Scheitern verurteilt, da diese bei der
Übernahme vernichtet wurde.

Fühlt sich der Schatten stark bedroht oder in die
Enge getrieben, so zeigt er sein "wahres" Ge-

sicht. Er hat die völlige Kontrolle über die
Moleküle in Dianas Körper und kann diesen die
seltsamsten Formen annehmen lassen. Zunächst
verwandelt er sich in ein klauenbewehrtes Mon-
ster und fällt solange über die Störenfriede her,
bis er zum ersten Mal "getötet" wird. In dieser
Form ist er durch normale Waffen zu verletzen.
Nach seinem "Tod" verflüssigt er sich und
gleitet in den nächsten Zugang zur Wasserlei-
tung der Botschaft, wo er so lange verweilt, bis
sich ihm entweder eine gute Gelegenheit bietet,
über ein Opfer herzufallen oder er heraus-
getrieben wird. In dieser Form kann er nur noch
durch Feuer verletzt werden.

Imperiale Personaldatei:
*"Ritterin, geb. 13.08.2213, ledig, Polytheistin.
Frau Dubois ist eine zuverlässige Sekretärin,
deren Auffassungsgabe und Anpassungsfähig-
keit beispielhaft ist."*

von Klingens Sonderdatei:
*(Aus Jugendschutzgründen zensiert, nach Wahl
des Spielleiters)...*

*Dubois, Diana (Schattenwirt, 32 Jahre):
STK 100, GES 100, KON 100, INT 60, alle
Fertigkeiten eines höheren Botschaftsange-
stellten zzgl. "Klaue" 70% (3 m Reichweite, Scha-
den 3W4+4; es können auch zwei Klauenan-
griffe pro Phase durchgeführt werden, dann
sinkt jedoch der Fertigkeitwert auf 55%), "Biß"*

*Sie sehen gar
nicht gesund aus.
Ihre Augen haben
eine merkwürdige
Farbe. Ich glaube,
Sie haben den
Teufel im Leib!*

*Mike Clavell,
Gärtner*

*Es ist ein Wandler
zwischen den
Sphären, ein
Wesen des
Schattenreiches.
Ihr müßt das Tor
verschließen, um
die Schatten für
immer zu bannen.*

*Flavius Geldorf,
Augur*

*Die Sekretärin hat
sich verwandelt.
Sie ist ein Wesen
aus der Hölle.*



60% (nur im Nahkampf, Schaden 3W4+6), Bewegung 7 Meter/Phase, Schadensbonus +2W4 (oben bereits eingerechnet), GZ entfällt, Basis-TP20 (Verteilung wie Mensch), Rüstung 1W4+2 (verstärkte Haut-Molekularstruktur).

Besonderheiten:

Sieht ein Charakter bei Dianas Verwandlung zu, so muß er eine GZ-Probe bestehen, um nicht 1W6+2 Punkte Geisteszustand (zzgl. Tabelle "Panik") zu verlieren. Diana als bereits verwandeltes Monster zu erblicken kostet einen Charakter bei Mißerfolg 1W4+2 Punkte GZ (zzgl. "Panik").

Wird sie zum ersten Mal "getötet", so verflüssigt sich der Körper und fließt in den nächsten Anschluß an die Wasserleitung der Botschaft (Anblick kostet bei Mißerfolg 1W4+2 Punkte GZ zzgl. "Hysterie"). Dort muß sie sich 2 Stunden regenerieren. Anschließend besitzt sie wieder oben genannte Eigenschaften, tritt jedoch nur noch als schleimige Masse auf und kann keine andere Gestalt mehr annehmen.

In der "schleimigen" Form erleidet sie durch Feuer beträchtlichen Schaden (Rüstung schützt nicht!). Normale Waffen jeglicher Art richten jedoch nur ihren Minimalschaden an (es wird bei jedem Treffer davon ausgegangen, der Spieler habe bei der Schadensermittlung nur Einser gewürfelt).

Geldorf, Flavius; Augur

Als einziger "Draht zu den Göttern" in der Fremde genießt Flavius bei den gläubigen Anhängern des römischen Pantheons hohes Ansehen. Im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen ist der Augur übrigens ehrlich von seiner Begabung überzeugt und bemüht sich ständig, den Willen der Götter zu erfahren und richtig zu interpretieren. Flavius versucht sich gelegentlich als Haruspex (er opfert den Göttern Kaninchen und versucht, in deren Eingeweiden zu lesen).

Er beschäftigt sich auch mit allen Arten von volkstümlichem Aberglauben und ist eine Koryphäe auf dem Gebiet der Parapsychologie. Der Augur hat ein Verhältnis mit der Botschaftssekretärin Valpolla Kraina.

Wichtig:

Will der Spielleiter das Abenteuer über die Jagd nach dem Schatten in der Botschaft hinaus ausdehnen, so sollte er nicht vergessen, den Auguren seine unheimliche Weissagung machen zu lassen (siehe auf Seite 67 unter "Ein böses Omen").

Imperiale Personaldatei:

"Ritter, geb. 04.04.2207, ledig, Polytheist. Schon aus Rücksicht auf die religiösen Gefühle der gläubigen Botschaftsangestellten ist Flavius Geldorf nach Möglichkeit ernstzunehmen und

zu unterstützen. Geldorf gilt in seinen Kreisen als bedeutender Augur, dem noch eine blendende Karriere im Tempel des Jupiter bevorsteht."

von Klingens Sonderdatei:

"Ich bin mir nicht sicher, ob dieser Mann aus Überzeugung handelt oder, wie so viele andere, ein abgefeimter Betrüger ist. Die Götter allein kennen sein wahres Wesen und mögen zu gegebener Zeit über ihn richten."

Flavius Geldorf (Augur, 38 Jahre):

Ritter, Werte wie höherer Botschaftsangestellter zzgl. Parapsychologie 70%.

Kirst, Karl-Heinz; Fahrer

Der Chauffeur ist völlig auf die ihm anvertrauten Fahrzeuge fixiert, ansonsten hat er eigentlich keine Interessen. Er ist ein typischer Langweiler, der seinen Zuhörern (falls er denn welche findet) stundenlang die Vorzüge und Nachteile unterschiedlicher Antriebsaggregate schildern kann.

Imperiale Personaldatei:

"Plebejer, geb. 17.10.2193, ledig, allkatholisch. Kirst ist einer unserer besten und zuverlässigsten Fahrer, der auch für die Durchführung von Reparatur- und Wartungsarbeiten geeignet ist."

von Klingens Sonderdatei:

"Karl-Heinz ist einer der wenigen Menschen, denen ich vertrauen kann, er ist einfach zu dumm, um sich an irgendwelchen Intrigen zu beteiligen."

Karl-Heinz Kirst (Fahrer, 52 Jahre)

Plebejer, Werte wie niederer Botschaftsangestellter zzgl. "Elektrotechnik" 50%, "Gravgleiter fliegen" 90% und "Mechanik" 70%.

von Klingens, Sextus; Botschafter

Als imperialer Senator und Angehöriger einer der mächtigsten Patrizierfamilien gab es wenig, das Sextus fürchten mußte. Deswegen gab sich der Botschafter auch keine große Mühe, seine abartigen sexuellen Neigungen zu verbergen. Jeder in der Botschaft wußte, daß von Klingens seine Sekretärin schonungslos quälte, auch andere weibliche Angestellte blieben nicht vor seiner brutalen Wollust verschont, obwohl Diana sein bevorzugtes Opfer war.

Ansonsten war Sextus ein Vorgesetzter, mit dem man (als Mann) verhältnismäßig gut zurechtkommen konnte. Auch die Sklaven quälte er nicht über Gebühr. Er litt jedoch unter starkem Verfolgungswahn und traute niemandem, auch wenn er sich nach außen hin nichts anmerken ließ. Nicht umsonst hat er über fast jeden Botschaftsangestellten eine Sonderdatei mit



Manche Dinge sind verborgen, selbst vor den Augen der Sehenden.

Flavius Geldorf,
Augur

Das neue Stromventil in der X-Bauform bringt den Schlitten auf ungeahnte Touren. Man muß allerdings wissen, daß die Modulationseinheit einen Kraftschub von mindestens vier Einheiten braucht, um zuverlässig zu funktionieren.

Karl-Heinz Kirst,
Fahrer

persönlichen Bemerkungen angefertigt (vgl. Raumbeschreibung O3).

Der Botschafter ist zu Beginn des Abenteuers bereits tot, deshalb werden keine Spielwerte für ihn angegeben.

*Meister Moon?
Brutzelt Ihr da
eine neue Delika-
tesse in Eurem
Super-Wok?
Wo seid Ihr,
Meister Moon?
Aaaaarrgh!!!*

*Raphael Oda,
Kleinbürger*

Moon, Ho-Song; Koch

Der chinesische Koch ist ein wahrer Künstler auf seinem Gebiet. Alle Zutaten für seine hervorragenden Speisen werden von ihm höchstpersönlich ausgesucht. Sein Traum ist es, das ultimative Menü für eine Orgie zu kreieren, oft ist er auch in seiner Freizeit in der Küche tätig. Wer dann das Glück hat, ihm zu begegnen, darf sich glücklich schätzen: Ihm werden Gaumenfreuden zuteil, die der unter mangelndem Selbstwertgefühl leidende Koch niemals offiziell servieren würde. Besonders Publius di Salvo hält große Stücke auf den Maître und fördert ihn nach Kräften.

Ho-Song ist zwar körperlich stark, geistig jedoch auf dem Stand eines Jünglings zurückgeblieben. Er könnte keiner Fliege etwas zuleide tun und kämpft nur, um sein Leben zu verteidigen.

Imperiale Personaldatei:

"Plebejer, geb. 06.06.2195, ledig, Polytheist. Ein hervorragender und vertrauenswürdiger Koch, der jedoch geistig zurückgeblieben ist (laut medizinischem Gutachten ungefährlich)."

von Klingens Sonderdatei:

"Ich bin sicher, daß mich dieser Schwachkopf umbringen will. Wer weiß, was er bis spät in die Nacht in seiner Küche zusammenbraut? Ich werde bei nächster Gelegenheit um einen anderen Koch ersuchen."

Ho-Song Moon (Koch, 50 Jahre):

Plebejer, STK 80, GES 90, KON 90, "Taschenspielertricks" 70%, "Werfen" 80%, "Chirurgie" 40%, "Ernährungslehre" 85%, "Kampfsport" 60%, "Messer" 80% (1W6+1), Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W6, GZ 50, Basis-TP 17.

Ausrüstung: ID-Karte, Schürze, großes Küchenmesser, Kochmütze.

Rasul, Darius; Quästor

Der Quästor ist für die interne Finanzbuchhaltung und den Haushaltsplan der Botschaft zuständig. Zusammen mit Botschafter von Klingens hat er einen einträglichen Schwarzhandel mit bedrohten Tieren für die imperialen Arenen aufgezogen. Verbindungsmann ist ein gewisser Lupino (siehe unten unter 2. PTI), der für den Interzoo von Prometheus-City arbeitet und gelegentlich interessante Exemplare an Rasul vermittelt.

Ansonsten nutzt der Quästor jede Gelegenheit, sich auf Kosten des Imperiums ungerechtfertigt zu bereichern. Von erheblichen Unterschlagungen von Botschaftsgeldern über die ungerechtfertigte Erhöhung von Gehaltsabrechnungen einzelner Angestellter, die delikate Spezialaufträge für ihn erledigen, bis hin zur Unterstützung illegaler Einwanderer nach Prometheus reicht sein Sündenregister. Ob diese Tatsachen irgendeinen Einfluß auf das Abenteuer haben, ergibt sich aus den Nachforschungen und Reaktionen der Spieler.

Imperiale Personaldatei:

"Ritter, geb. 14.07.2210, ledig, Polytheist. Gegen den zur Zeit als Quästor tätigen Rasul wurde 2208 ein Verfahren wegen des Verdachts auf Unterschlagung eingeleitet, er wurde jedoch freigesprochen. Er gilt als fähiger Planer und begabter Buchhalter."

von Klingens Sonderdatei:

"Ich habe das Gefühl, das Rasul mich hintergeht. Bestimmt macht er hinter meinem Rücken auf eigene Rechnung Geschäfte mit Lupino. Auch sind mir in letzter Zeit Unregelmäßigkeiten bei der Haushaltsrechnung der Botschaft aufgefallen. Hatte am Donnerstag Gespräch mit di Salvo, der das gleiche bemerkt hat. Ich muß Rasul beseitigen; wenn ich Klage gegen ihn erhebe, könnte er zuviel ausplaudern."

Darius Rasul (Quästor, 38 Jahre):

Ritter, Werte wie höherer Botschaftsangestellter zzgl. "Taschenspielertricks" 65%.

di Salvo, Publius; von Klingens Stellvertreter

di Salvo ist Neffe des Procurators von Hell's Kitchen und sich seines Standes wohl bewußt. Seine Familie gehört zu den reichsten des Imperiums und der Senator umgibt sich mit überschwänglichem Prunk. Publius ist als Vorgesetzter ein harter Brocken, schon während seines Dienstes bei der Schwarzen Garde (zuletzt im Rang eines Cohortentribuns) galt er als gnadenloser Schleifer. Er hat ständig nach einer Gelegenheit gesucht, von Klingens Posten zu übernehmen und ist über dessen Ableben nicht gerade betrübt.

Imperiale Personalkartei:

"Publius di Salvo ist ein tadelloser Senator, dessen Ehrgeiz jedoch manchmal von höherer Stelle gebremst werden muß."

von Klingens Sonderdatei:

"Muß di Salvo unbedingt im Auge behalten. Der Mann ist scharf auf meinen Posten. Werde bei Gelegenheit versuchen, für seine Versetzung zu sorgen."

*Sie kommen,
mich zu holen,
aber sie werden
mich nicht
kriegen. Nicht
lebend jedenfalls.*

*Vangelis Prose,
Legionär*

*Gib mir die Kiste
mit dem Sold,
Rasul, oder ich
blase Dich weg!*

*Vito Massarelli,
Cornices*



*Publius di Salvo (Senator, 41 Jahre):
Patrizier, Werte wie höherer Botschaftsange-
stellter.*

Spalding, Rufus; Medicus

Rufus ist der Med-Tech und Masseur der Bot-
schaftsangestellten. Er ist ein äußerst fähiger
Mann und aufgrund seiner Massagekünste ins-
besondere bei den Prätorianern beliebt. Kaum
jemand stört sich an seinen homosexuellen
Neigungen (außer vielleicht den weiblichen
Botschaftsangestellten, da Spalding nicht nur
charmant, sondern auch sehr attraktiv ist). Der
Medicus ist groß, kräftig und politisch völlig
desinteressiert. Die Ränke des übrigen Bot-
schaftspersonals lassen ihn kalt.

Imperiale Personaldatei:

*"Ritter, geb. 02.11.2211, ledig, Atheist. Begab-
ter Medicus aus gutem Hause, dem eine glän-
zende Karriere bevorstehen könnte, wenn er
sich endlich dazu entschließen würde, politisch
aktiv zu werden."*

von Klingens Sonderdatei:

*"Werde mir demnächst einen eigenen Leibarzt
schicken lassen; Spalding scheint mir ein Ränke-
schmied zu sein. Er sieht mich immer so seltsam
an, wenn ich mich untersuchen lasse, als warte er
auf die Wirkung der Gifte, die er mir ver-
schreibt."*

Rufus Spalding (Med-Tech 45 Jahre):

*Ritter, STK 80, GES 80, KON 80, INT 80, AUS
70, "Wahrnehmung" 50%, "Chirurgie" 55%,
"Erste Hilfe" 80%, "Krankheiten behandeln"
75%, "Medicompanalyse" 60%, "Pharmazie"
55%, "Psychotherapie" 40%, "Vergiftungen
behandeln" 55%, "Anthropologie" 60%, "Auf-
treten" 80%, "Messer" 60%, "Punkter" 60%,
Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus
+1W6, GZ 70, Basis-TP 16, Rüstung 0.
Ausrüstung: ID-Karte, Skalpell, Punkter mit 10
Portionen Beruhigungsmittel (STK 70), Arzt-
kittel, Med-Koffer.*

10 Botschaftsangestellte

Die zehn Botschaftssekretäre sind allesamt für
das Abenteuer unwichtig (sozusagen "Füllma-
terial"). Sie fallen nicht auf, gehen fleißig ihrer
Arbeit nach, intrigieren heftig gegen ihre Kolle-
gen, um vorwärts zu kommen und eignen sich
hervorragend als Opfer für den blutdürstigen
Schatten. Über sie existieren keine besonderen
Einträge in der imperialen oder von Klingens
Personaldatei. Alle haben die Spielwerte eines
typischen Botschaftsangestellten.

*Billings, Ted
Dulac, Gary*

*Plebejer, 28 Jahre
Plebejer, 30 Jahre*

*Geiss, Marius
Kotzwinkle, Claudia
Kraina, Valpolla
MacArthur, Gerold
Michels, Kim
Puller, Fabius
Rotter, Murdoch
Yang, Thomas*

*Ritter, 27 Jahre
Ritterin, 26 Jahre
Ritterin, 29 Jahre
Plebejer, 35 Jahre
Plebejer, 33 Jahre
Ritter, 30 Jahre
Plebejer, 32 Jahre
Plebejer, 36 Jahre*

9 Prätorianer

Die Angehörigen der Tagwache sind dem Bot-
schafter (bzw. seinem Nachfolger di Salvo) treu
ergeben, reden nicht viel und gehen pflichtbe-
wußt ihrer Arbeit nach. Die Situation, in die
ihre Kollegen gekommen sind, ist ihnen sicht-
lich unangenehm und sie versuchen nach Kräf-
ten zu helfen, wenn sie darum gebeten werden.
Alle haben die Werte typischer Prätorianer.

<i>Optio Varus von Kant</i>	<i>Patrizier, 32 Jahre</i>
<i>Vexillarius Drusus Bart</i>	<i>Ritter, 27 Jahre</i>
<i>Cornices Agrippa Cole</i>	<i>Ritter, 25 Jahre</i>
<i>Legionarius Livia Chang</i>	<i>Ritterin, 23 Jahre</i>
<i>Legionarius Vince Black</i>	<i>Plebejer, 24 Jahre</i>
<i>Legionarius Curt Cross</i>	<i>Plebejer, 26 Jahre</i>
<i>Legionarius Wang Fu</i>	<i>Plebejer, 24 Jahre</i>
<i>Legionarius Gerda Müller</i>	<i>Plebejer, 25 Jahre</i>
<i>Legionarius Ole Thorson</i>	<i>Plebejer, 24 Jahre</i>

12 Sklaven

Falls der Spielleiter keine besonderen Pläne mit
ihnen hat, fallen die Sklaven der Botschaft nicht
besonders auf. Sie werden nicht übermäßig
schlecht behandelt und leben in für ihre Um-
stände angenehmen Verhältnissen.

Typischer Sklave:

*STK 70, GES 60, KON 60, INT 60, "Horchen"
50%, "Schleichen" 40%, "Tarnung" 40%,
"Taschenspielertricks" 40%, "Wahrnehmung"
50%, Küchensklaven zusätzlich "Ernährungs-
lehre" 60%, Gartensklaven zusätzlich "Bota-
nik" 60%, "Faust" 60%, "Tritt" 60%, Bewe-
gung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 65,
Basis-TP 13.*

*Ausrüstung: Sklavenhalsband und -tätowie-
rung.*

*Wilma
Wolfgang
Hudson
Wang
Gordon
Tim
Tina
Curt
Mohammed
Gopal
Jimbo
Hank*

*Haussklavin, 14 Jahre
Haussklave, 27 Jahre
Haussklave, 18 Jahre
Haussklave, 39 Jahre
Haussklave, 58 Jahre
Haussklave, 34 Jahre
Küchensklavin, 15 Jahre
Küchensklave, 17 Jahre
Küchensklave, 28 Jahre
Küchensklave, 22 Jahre
Gartensklave, 35 Jahre
Gartensklave, 38 Jahre*

*Sie wirken in
letzter Zeit immer
so verspannt,
Optio. Ich glaube,
eine kräftige
Massage würde
Ihnen gut tun.
Soll ich Sie mal
ordentlich
durchwalken?*

Rufus Spalding

*Später, Spalding,
später.*

*Juda Ben Gurion,
Optio*



Die "Treppe des Lazarus" mit ihren kunstvollen SynMarmor-Verzierungen im exklusiven Wohnbereich IV in Prometheus City.

Ich werde langsam zu alt für diesen Scheiß.

Stanley Clover

2. PTI

Clover, Stanley; Polizist

Inspektor Clover hat das Pech, Gary Gibson zum Freund und Kollegen zu haben. Eigentlich ist er ein ruhiger Beamter, der seine Frau und seine Kinder liebt und die Dienstvorschriften hochhält. Gary schafft es aber immer wieder, ihn zu waghalsigen Eskapaden zu überreden. Seufzend läßt sich Stanley darauf ein, denn tief in seinem Innern schlummert die Spielernatur.

Stanley Clover (Polizist, 45 Jahre):

STK 60, GES 60, KON 70, INT 60, "Klettern" 60%, "Wahrnehmung" 50%, "Erste Hilfe" 50%, "Jura" 65%, "Spurenlesen" 40%, "Automatikpistole" 66% (1W8+2), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 70, Basis-TP 13, Rüstung 1W4+1 (alles außer Kopf).

Ausrüstung: ID-Karte, Walter Q38, 2 Magazine .38, Travellers Coat, Lawcomp, PIN.

Gibson, Gary; Polizist

Assistenz-Inspektor Gibson ist ein unkonventioneller Polizist, der ständig mit seinen Vorgesetzten aneckt und nichts als Ärger macht. Chief

Richards hat ein besonderes Auge auf ihn geworfen. Der respektlose Gary hat Alkoholprobleme, eine Schwäche für schöne Frauen, ständig einen coolen Spruch auf den Lippen und ist furchtbar neugierig. Stanley ist sein bester Freund, für ihn würde er durchs Feuer gehen.

Gary Gibson (Polizist, 32 Jahre):

STK 70, GES 80, KON 70, INT 70, "Klettern" 60%, "Springen" 60%, "Werfen" 60%, "Elektrotechnik" 50%, "Jura" 30%, "Beredsamkeit" 60%, "Automatikpistole" 77% (1W10+2), "Revolver" 67% (1W10+6), "Messer" 60% (1W4+1), "Kampfsport" 66% (variabel), "Sheriff", "Trinker", Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 70, Basis-TP 14, Rüstung 1W6+3 (nur Oberkörper und Unterleib).

Ausrüstung: ID-Karte, Colt "Manstopper", Luger .357 "Automagnum", Stilet "Sizilianer" 2 Magazine .357, Ersatztrommel .45, Bollmann Kugelschutzweste, Lawcomp, PIN.

Freitag, Wayne (alias Lupino)

Wayne ist Einkäufer für den Interzoo von Prometheus-City, einen der größten zoologischen Gärten der TSU. Er nutzt seine Stellung schamlos aus, indem er begehrte Exemplare gefährdeter Arten unter der Hand verschachert. Sein Service reicht bis hin zum Arrangement der Ausfuhr in neutralen Transportbehältern und ist entsprechend teuer.

Auch Botschafter von Klingens und Quästor Rasul, denen er des öfteren gesuchte Raubtiere zum Weiterverkauf an imperiale Arenen vermittelte, gehörten zu seinen Kunden. Sollten die Abenteurer aufgrund des Eintrags in von Klingens Organizer nach Lupino suchen, so meldet sich unter der angegebenen Rufnummer eine unverbindliche Stimme: "Interzoo Prometheus City, Sie wünschen?". Die weiteren Ereignisse hängen von den Reaktionen der Charaktere ab. Lupino kann keinerlei Hilfe bei der Auflösung des Abenteuers leisten, er dient höchstens dazu, die Charaktere weiter zu verwirren.

Wayne Freitag (Zooeinkäufer, 38 Jahre):

Werte wie typischer Zivilist (Grundregelwerk, Kapitel "Für den Spielleiter") zuzüglich "Zoologie" 70%, "Feilschen" 60%.

IX. Chi₁ Orionis

1. Systemdaten

System Chi₁ Orionis (Nr. 38)

Gelbe Sonne der Klasse G, 2 Planeten, Randstation Rendite.

Chi₁ Orionis I (Prometheus)

Mischwelt mit gemäßigter Atmosphäre. Keine einheimische Fauna, reichhaltige, harmlose Flo-

ra, Schwerkraft 1,1 G, Justizlevel 4, Orbitalstation *Rothschild*.

Hauptstadt *Prometheus-City* (15 Mio. Einwohner), 50 weitere Städte mit insgesamt 35 Mio. Einwohnern.

Durchschnittlich 12 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 397 Tage (keine planetarischen Monate, da nur TSZ-Datierung verwendet wird). Temperaturen tagsüber -10° bis +35° Celsius, nachts auf bis zu -20° Celsius fallend. Zwei atmosphärenlose Monde.

Chi, Orionis II

Gasriese vom Jupitertyp, 12 Monde. Der achte Mond (*Weiss-Werke*) verfügt über eine dünne, giftige Atmosphäre (Temperaturen -80 bis -40° Celsius) und reichhaltige Vorkommen an Bodenschätzen. Keine einheimische Fauna, karge Flora. Schwerkraft 0,3 G, Justizlevel 4. Dort befinden sich eine unterirdische Minenkolonie und eine kleine Werftanlage mit ca. 35.000 Einwohnern.

2. Prometheus

Klima

Angenehm laue Winde wehen auf diesem erdähnlichen Planeten. Im Äquatorialbereich, dort wo die meisten Ansiedlungen liegen, herrscht fast ganzjährig eine um 25° Celsius liegende Temperatur.

Landschaft, Flora

Die Flora ist mit hohem technischen und finanziellen Aufwand möglichst erdähnlich gestaltet worden. Sanfte Hügel, weite Ebenen und traumhafte Strände lassen die Bewohner von Chi, Orionis I eine fast perfekte Kopie der guten alten Erde erleben.

Fauna

Um jede Unannehmlichkeit zu vermeiden, wurden auf diesem Planeten keinerlei gefährliche Tierarten freilebend angesiedelt. In mehreren Zoos und Zuchtstationen sind allerdings diverse Tiere abrufbar, um diese z.B. in abgesteckten Arealen jagen zu können.

Die Städte

Die Bewohner von Prometheus sind mehrheitlich Angestellte des Konzerns Prometheus Technical Industries. Die Siedlungen sind alle auf dem neuesten Stand der Technik. Straßen und Plätze sind peinlich sauber, überall patrouillieren Polizeistreifen und das Warenangebot ist überreichlich. Selbst in ärmeren Wohnkomplexen regiert die Rechtschaffenheit. PTI hat mit den erzielten Gewinnen aus den Nachkriegsjahren zuallererst den eigenen Planeten herausgeputzt. Die Hauptverwaltung des Mega-Konzerns, *PTI-Center*, mit den umliegenden Wohn-

einheiten bildet die viertgrößte Ansiedlung nach der Hauptstadt.

Prometheus-City:

Die Hauptstadt, mit ihren 15 Millionen Einwohnern, ist stark strukturiert. Die Fläche ist in verschiedene Gebiete aufgeteilt, die voneinander getrennt sind und nur mit gültigen Ausweisungspapieren betreten werden dürfen. Die einzelnen Bereiche sind Ministerien und politische Verwaltung (Regierungssitz, Archive, Ämter, etc.), Industrie und Geschäfte, Wohnbereiche, Raumhafen, Rote Zone und der InSic-Verwaltungskomplex. Im politischen Viertel und im InSic-Bereich sollte man von jeder Straftat absehen. Dort hat man das Wort "Verbrechen" noch nicht ganz zu Ende gedacht und schon steht eine hilfsbereite Polizeistreife bereit, um jedwedes Unheil abzuwenden. Kurz: dieser Planet wird den Charakteren wenig Spaß machen. Festgesetzte Verbrecher werden stundenlang verhört und mißhandelt, hat der Verdächtige sogar politische Motive für seine Tat vorzuweisen, kommt er unverzüglich in die *Blackbox* (umgangssprachlicher Ausdruck für die InSic-Zentrale). Nur sehr wenige Besucher verlassen diesen Komplex auf den eigenen Füßen.

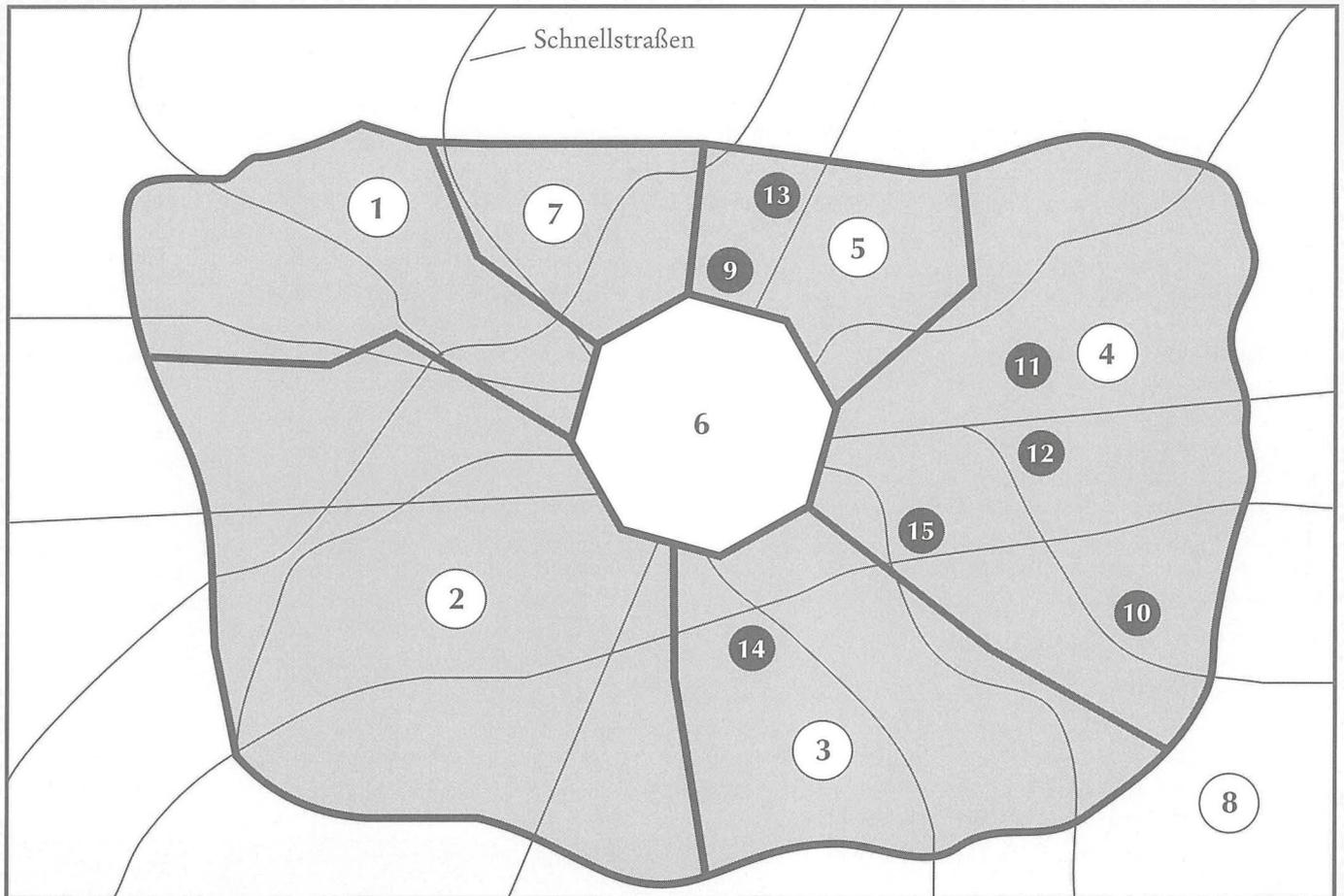


Immer kommst Du mit Deinen Vorschriften, Stanley. Wer nichts wagt, gewinnt auch nichts.

Gary Gibson, Polizist

Der Platz des himmlischen Friedens in Prometheus City. Im Hintergrund erkennt man das InSic-Zentralgebäude, die "Blackbox".





- 1 Geschäftsviertel
- 2 Wohnbereiche
- 3 Insic-Verwaltungskomplex
- 4 Ministerien und politische Verwaltung
- 5 Rote Zone und Freizeitbezirk
- 6 Raumhafen
- 7 Industriebezirk
- 8 Peripherie (Außenbezirke von Prometheus-City)
- 9 Interzoo im Freizeitbezirk
- 10 Botschaft Napoli (Botschafter Aldo Novarese)
- 11 Botschaft Imperium (Botschafter Sextus von Klingen † / Stellvertreter Publius di Salvo)
- 12 Botschaft Tiefurt (Botschafterin Genoveva Hauke)
- 13 Standbild *Prometheus stiehlt den Göttern das Feuer*, Hyper Square/Freizeitbezirk
- 14 Blackbox/InSic-Zentralgebäude
- 15 Bürokomplex der amtierenden Regierung (inklusive des Büros von Benjamin Weiss)

20 Kilometer



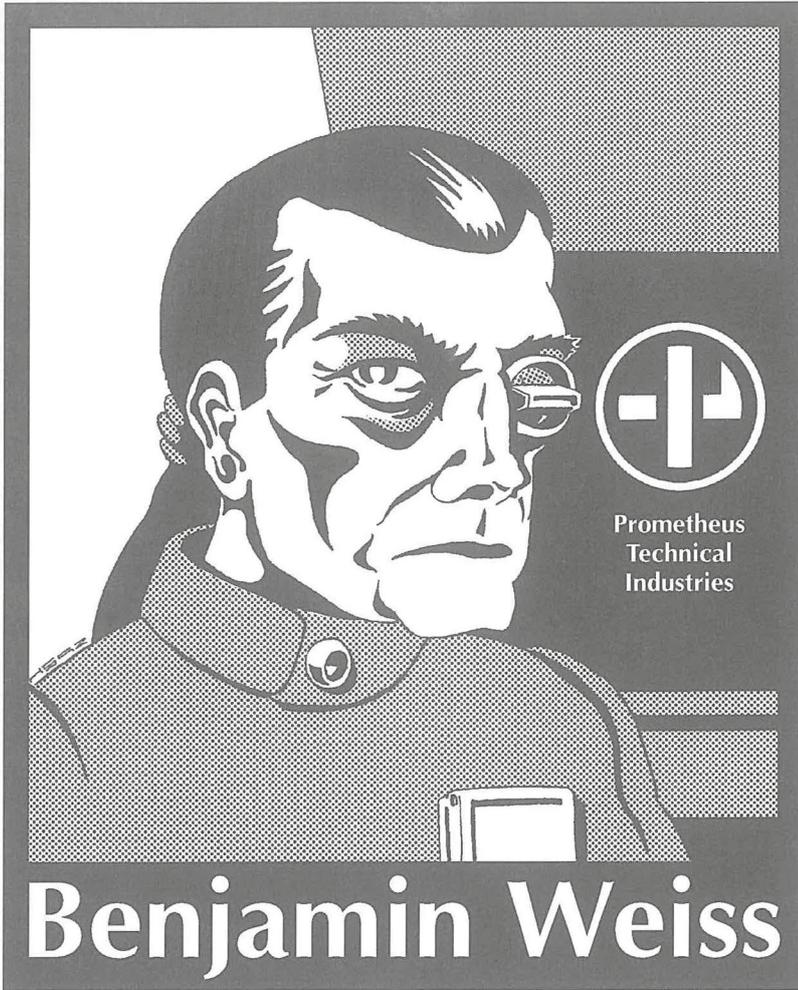
Die Hauptstadt, mit ihren 15 Millionen Einwohnern, ist stark strukturiert. Die Fläche ist in verschiedene Gebiete aufgeteilt, die voneinander getrennt sind und nur mit gültigen Ausweispapieren betreten werden dürfen.

Um den Innenstadtbereich herum (in der sogenannten *Peripherie*) befinden sich bunt gemischte Wohn- und Geschäftsviertel. Bürger die vom äußeren Bereich in die Innenstadt vorgelassen werden wollen, müssen einen wichtigen Grund bzw. einen geschäftlichen Auftrag vorweisen.

Bewegung in der Stadt

Sobald die Charaktere sich in der Stadt bewegen, sind einige Dinge zu beachten:

- a) Stellt die Spielergruppe Polizisten im Dienst von PTI dar, sind die Kontrollen an den Bezirksgrenzen und in den Straßen freundlich und oberflächlich. Die Staatsmacht behandelt die eigenen Leute in der Regel anständig. Das gilt solange, bis die Gruppe gegen geltendes Recht verstößt.
- b) Sind die Spieler in den Diensten von Cheng Lao Ming, sind die allgemeinen Kontrollen wesentlich unangenehmer. Lange Wartezeiten, bohrende Fragen und unfreundliches Benehmen sollte die Geduld der Spieler auf die Probe stellen.



Das Bildnis des Regierungschefs der TSU und Aufsichtsratsvorsitzenden von PTI ist in Prometheus-City allgegenwärtig. Außerdem bestimmen unzählige Propagandatafeln das Straßenbild. Auf diesen wird der Fortschritt und der Wohlstand bejubelt, den die jetzige Regierung geschaffen hat. Kritik am System ist für einen typischen Bewohner der TSU unvorstellbar. Nur wenige mündige Bürger vermissen die fehlende Redefreiheit.

Hejooo, Captain Jack . . .

Essen, sehr spät nachts

Steck' sofort die Wumme weg, Gary. Das ist doch Senator di Salvo.

Stanley Clover

Fortschritt und Wohlstand unter dem starken Banner der LEP

**Die Liberale Einheits Partei sorgt
für Arbeitsplätze, Sicherheit und
wirtschaftliches Wachstum.**

**Unser geliebter Regierungsvorsitzender
Benjamin Weiss
kümmert sich um uns alle.**

L.E.P.



Botschaften

Alle Gesandtschaften der unabhängigen Kolonien befinden sich auf großzügig angelegten Grundstücken im Regierungsviertel. Besucher derselben bekommen vom Eingang zum politischen Bereich bis zur Botschaft selbst eine Eskorte von zwei Polizisten gestellt.

Alpha Fornacis:

Aldo Novarese, der Botschafter von Napoli, ist ein sehr loyaler und jovialer Mann. Er bewohnt mit seiner Familie (5 Kinder), 7 Hausangestellten, 4 Botschaftsangestellten und 15 Angehörigen der Planetengarde ein bescheidenes Haus im venezianischen Stil mit dezentem Park. Botschafter Novarese bekommt viel Besuch von Geschäftsleuten seiner Heimatplaneten und pflegt einen freundschaftlichen Umgangston mit den übrigen Gesandten. Eine besondere Beziehung besteht natürlich zu dem Botschafter des Imperiums: Sextus von Klingen.

Imperium:

Das Imperium unterhält eine kleine Villa in römisch antikem Stil, die sich in einem wohlhabenden Wohnbezirk befindet. Dort residiert Sextus von Klingen mit seinem kleinen Stab von Mitarbeitern. Man munkelt, der reiche Patrizier habe kriminelle Ambitionen in Bezug auf den Schmuggel verbotener Güter, ihm konnte bisher jedoch nichts nachgewiesen werden. 16 Prätorianer wachen über die Sicherheit der Botschaft. Sie gehören zur Elite des imperialen Militärs.

Tiefurt:

Die einzige Botschaft, die auch auf dem Raumhafen ein kleines Büro bereithält, untersteht Genoveva Hauke. Der Hauptsitz befindet sich ebenfalls im Regierungsviertel. Das schlichte Haus mit großem Garten beherbergt die Botschafterin, 3 Hausangestellte, 6 Botschaftsangehörige und 15 Soldaten der Planetengarde. Botschafterin Hauke bemüht sich tagtäglich, Transport- und Schiffbauaufträge in großem Stil zu ergattern.

3. Weiss-Werke

Klima, Landschaft

Die Oberfläche des achten Mondes von Chi, Orionis II sieht aus wie eine HighSpeed-Billardkugel mit Pockennarben. Auf den öden Geröll-Ebenen findet man nur einige Flechten- und Moosarten, die von Menschen wegen ihrer Giftigkeit nicht verzehrt werden können. Ansonsten haben sich unter dem Einfluß des immerwährenden heulenden Windes keine weiteren Lebensformen entwickeln können. Auf dem unscheinbaren Trabanten verrichten zwei Terraformer ihren mühseligen Dienst. Deren Filter-

und Luftaustauschanlagen sind wegen der speziellen Atmosphärenzusammensetzung jedoch ständig defekt. Sollten Ausflüge auf der unwirtlichen Oberfläche geplant sein, benötigt man speziell gefertigte Allwetterkombis (7,5 EH) mit den handelsüblichen Klima-Zusatzpacks (je KZP 4,3 EH).

Die Mine

Die unterirdisch gelegene Minenanlage ist wahrscheinlich der bestgesicherte Förderbetrieb der Galaxis. In der Mine werden hauptsächlich Laesum und kleinere Mengen an Edelmetallen gefördert und weiterverarbeitet. Aus dieser Förderanlage wird ungefähr 20 % des legalen Leasumbedarfs der TSU geliefert.

Diese Laesum-Mine hat vor zwei Generationen den Reichtum der Familie Weiss begründet. Ottokar Weiss, der Großvater des amtierenden Regierungschefs Benjamin Weiss, konnte diesen unscheinbaren Mond kurz vor seinem Tod erwerben. Der anschließende Fund von Edelmetallen und Laesum bescherte der alteingesessenen Bankiersfamilie und dem Konzern PTI große Gewinne.

Die Werft

Aus der auf der Oberfläche gelegenen Schiffswerft bezieht die Kampftruppe des Konzerns, das SEK, den Hauptteil ihrer Raumschiffe und Chopper. Auch dieser Bereich ist sehr stark abgeschirmt. Neben dem werfteigenen Raumhafen befinden sich die Zufahrten zur Mine. Um den abgesperrten Minen- und Werftbereich gruppieren sich dichtgedrängt die kleinen Wohnsilos der Angestellten. Direkt beim Raumhafen befinden sich außerdem eine kleine Rote Zone und diverse Einkaufs- und Erholungsmöglichkeiten. Alle Wohn- und Arbeitsbereiche (Mine, Werft und Raumhafen) sind mit einem künstlichen Schwerekräftsystem ausgestattet, daß rund um die Uhr eine konstante Belastung von 1 G garantiert.

4. Randstation Rendite

Abmessungen

Diskusförmig, 850 Meter Durchmesser, 250 Meter Höhe (im Zentrum).

Besatzung

10.000 Mann Festpersonal und 1.000 Wachsoldaten des SEK.

Bewaffnung

10 Ionenkanonen (*Siegel* SIK II), 20 Fächerlaser (*Rottenbach* FL8), 50 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

Dockplätze

50 Trockendocks, 500 Anlegestellen.

*Alle an den Tisch.
Die Pasta ist
genau al dente.*

*Aldo Novarese,
Botschafter*

*Unsere Handels-
flotte ist schnell
und sehr zuver-
lässig. Über einen
speziellen Preis
können wir gerne
verhandeln.*

*Genoveva Hauke,
Botschafterin*

*Das Leben auf
dem Mond
"Weiss-Werke"
mag zwar die
Hölle sein, aber es
bringt unter dem
Strich viel Geld.
Ziemlich viel, Sie
verstehen?*

Benjamin Weiss

Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff); da das System bevorzugt mit Laesum beliefert wird, ist im schlimmsten Fall mit Lieferzeiten von 3W6 Stunden zu rechnen. In der Regel kann bestelltes Laesum sofort geliefert werden.

Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (billig, siehe *Zollrecht*), Computer und Zubehör (teuer), Hyperfunk (mittel), Kleidung (billig), Lebensmittel (mittel), Medizin (mittel), Passagen (sehr teuer), Pharma-Artikel (mittel), Rauschmittel (teuer), Schiffswartung (teuer), Technik (teuer), Unterhaltung (teuer), Werkzeug (mittel).

Sicherheitsbestimmungen

Die Einfuhr von Waffen und Explosivstoffen ist generell nur InSic-Agenten und Offizieren des SEK im Dienst gestattet. Die Einfuhr bewusstseinsweiternder, radioaktiver, giftiger oder ätzender Stoffe ist nur mit einer Sondergenehmigung der Konzernleitung gestattet. Eingeführte Tiere und Pflanzen sind in eine achtwöchige Quarantäne zu übergeben, die Einfuhr unbekannter oder gefährlicher Organismen ist generell untersagt.

Wachflotte

Ein Schlachtschiff, drei Schwere Kreuzer, fünf Leichte Kreuzer, zehn Zerstörer und fünf Jägerstaffeln (90 Maschinen).

Aus den Werkshallen der Weiss-Werke können im Falle eines drohenden Angriffs in 1W100+80 Minuten 1W3 Leichte Kreuzer, 1W4 Zerstörer und 1W20 Jäger bereitgestellt werden.

Zollrecht

Der TSU-interne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen, die Aus- und Einfuhr von Alkoholika ist jedoch auf 20 Liter Bier oder Wein und 1 Liter Branntwein beschränkt. Verstöße werden, je nach schwere des Falls, mit Geldstrafen zwischen 5 EH und 20 EH geahndet.

X. Anhänge

1. Probleme

Ein falscher Kopf

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, einen Beliebigen Unbeteiligten niederzumetzeln und ihn di Salvo als Mörder zu präsentieren, so prüft der Spielleiter als Unparteiischer, wie gut die Geschichte ist, die sie dem Senator dazu erzählen. Anschließend führt der aktivste Spieler für seinen Cha-

rakter eine Widerstandsprobe *Diskussion* gegen di Salvos *INT*-Wert durch. Waren die Lügen besonders gut oder schlecht, vergibt der Spielleiter Modifikatoren (maximal +/-30). Hat die Gruppe mit ihrer Lüge Erfolg, so wird sie rehabilitiert. Ansonsten droht der schmachliche Tod in der Arena . . .

Asyl

In einer Anwendung von plötzlicher Feigheit könnten die Prätorianer bei den PTI-Behörden um politisches Asyl ersuchen. Natürlich nimmt man Angehörige fremder Eliteeinheiten gerne unter seine Fittiche. Die InSic hat jedoch ihre eigenen Vorstellungen von Kooperation. Nur wenn die Charaktere lückenlos alles ausplaudern, was sie über die militärischen Hintergründe des Imperiums wissen (die Informationen werden stichprobenartig von anderen Überläufern geprüft), gestattet man ihnen, sich auf einer unbedeutenden Agrar- oder Minenwelt niederzulassen, wo sie aus eigener Kraft für ihren Lebensunterhalt sorgen müssen.

Anderenfalls werden sie Psychofoltern und Medikamenten ausgesetzt, ausgepreßt, anschließend exekutiert und dem Imperium zurückgegeben ("*Da haben Sie die Leichen Ihrer Verräter. Wir haben Ihnen nur Kosten und Mühe der Hinrichtung erspart*").



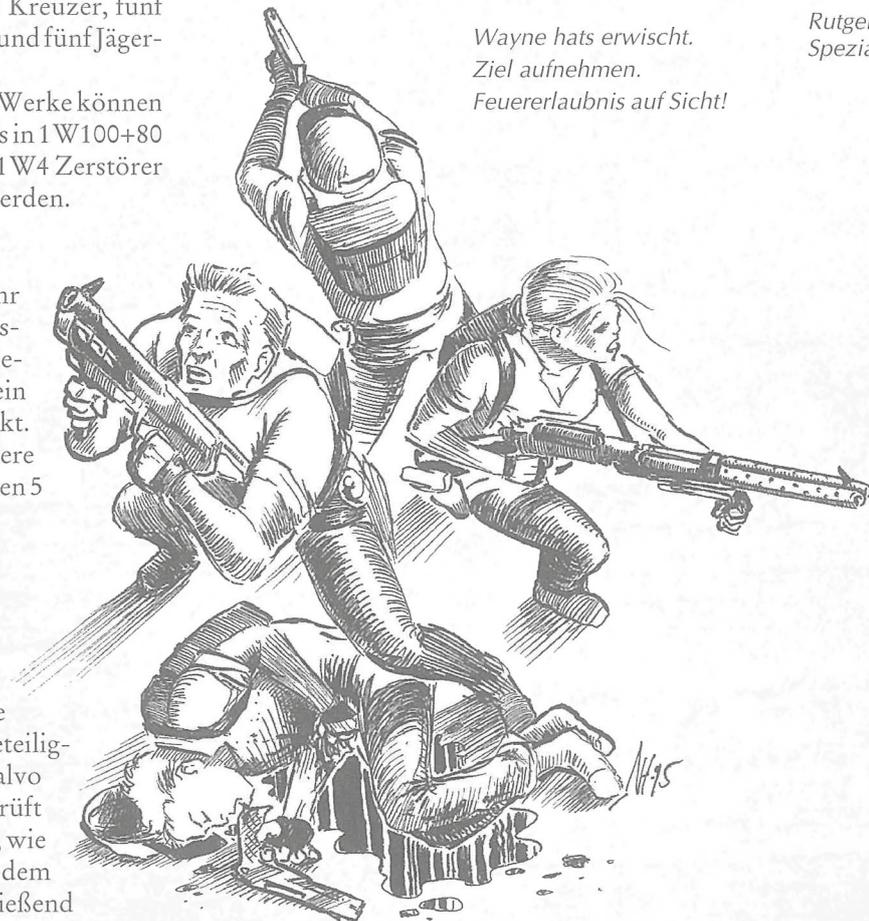
Aha, Sie alle wollen also Asyl beantragen. Dann wollen wir doch mal sehen, ob Sie kooperativ sind.

Ridley Scott,
Agent

Schach dem
König.

Rutger Olmos,
Spezialagent

Wayne hats erwischt.
Ziel aufnehmen.
Feuererlaubnis auf Sicht!

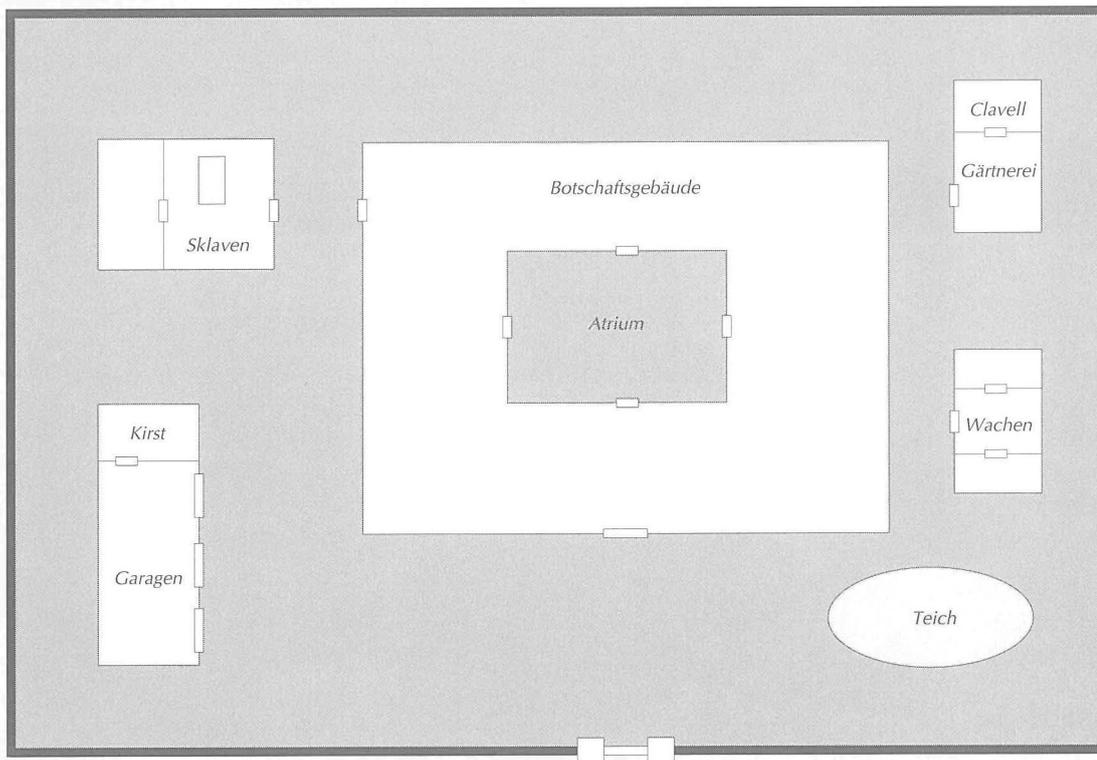


2. Kartenmaterial

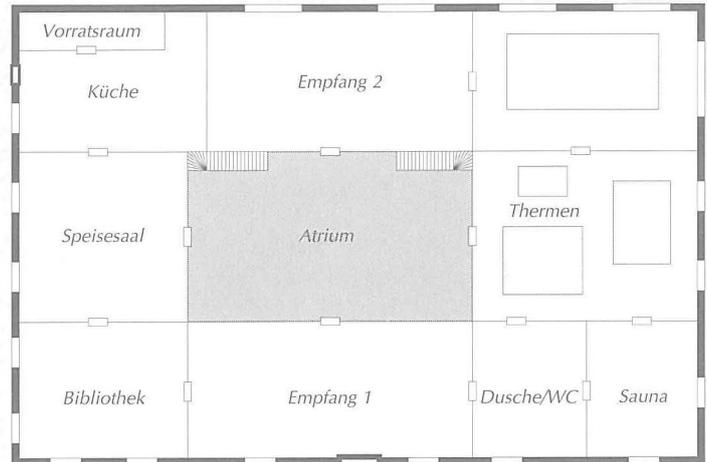


Schreitet durch das Tor der Schatten. Aber sehet euch vor. Die grausamen Wächter verschlingen eure Herzen und verdammen eure Seelen. Es gibt kein Entrinnen vor den lid- und schlaflosen Augen.

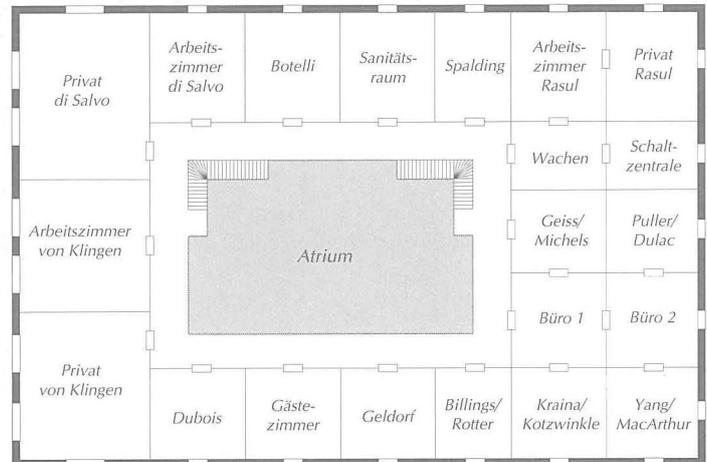
Außenanlagen der Botschaft



Botschaftsgebäude, Erdgeschoß

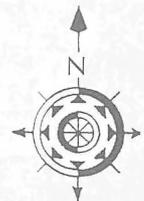


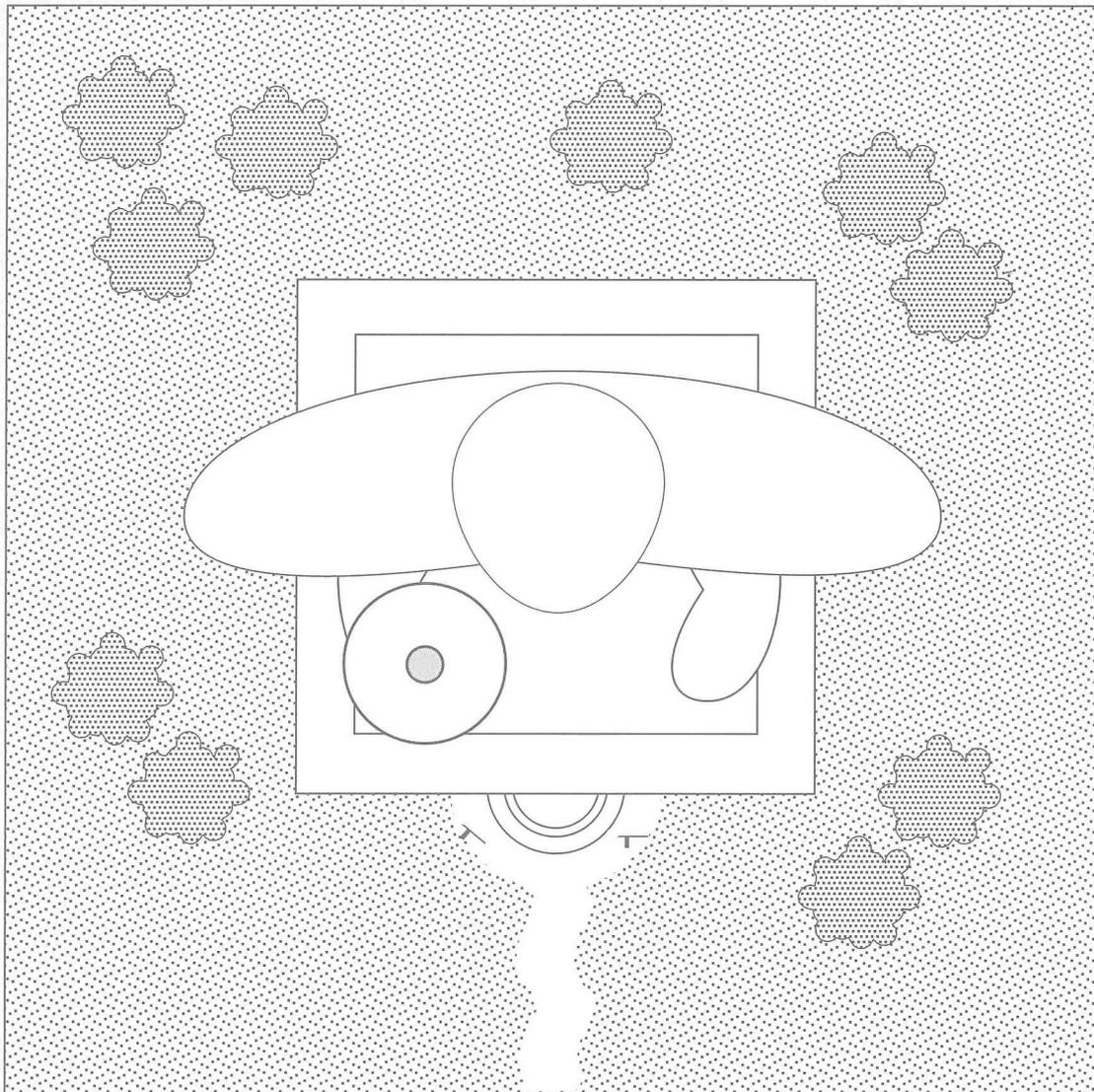
Botschaftsgebäude, Obergeschoß



7,5 Meter

10 Meter





Lageplan der Statue.

Die Statue ist innen hohl und mit einem Aufzug versehen, der zunächst in eine kleine Ladengalerie auf Brusthöhe des Giganten führt. Von dort aus kann man über eine gewundene Treppe mit 169 Stufen eine Plattform erreichen. Sie durchmisst 8 Meter, in ihrem Zentrum befindet sich die 2 Meter durchmessende Feuereschale, die aus einer nicht erkenntlichen Quelle gespeist wird.

Von 1:01 Uhr bis 23:59 handelt es sich um ein ganz normales Gasfeuer (1W4 Punkte Schaden). In der Mitternachtsstunde verfärbt sich die Flamme jedoch ins Bläuliche. Das Tor ist geöffnet!

3. Spielhilfen

Spielhilfe 1:

Abhandlung des Mönchs Werner von Anselm aus dem 16. Jahrhundert (Auszüge):

"Weh mir, der ich das Schattenreich bereiste. Nimmermehr wird mein Schlaf ruhig sein, in jeder Ecke scheinen SIE zu lauern. Mein Herr, der Ritter Gottfried von Münster, brach mit zwölf seiner Recken auf, um den Tod seines geliebten Weibes an dem Hexer zu rächen ... Als der Verruchte tödlich getroffen zu Boden sank, schrie er einige seltsame Laute und warf die Flasche. Es tat einen gar mächtigen Schlag, und der Raum stand in Flammen. Die schreienden Recken und der Ritter verschwanden, und auch ich wurde in den bunten Strudel gezogen ... Plötzlich wuchsen grausige Dämonen der Hölle aus dem Boden. 'Vernichtet das Tor, wie der Einsiedler befahl!', brüllte Gottfried seinen Mannen zu, während er sich den Ungeheuern entgegenwarf ... Gar schaurig war das Gemetzel. Wie die Prophezeihung es verlangte, schlugen wir das kalte Stahl in die schleimige Masse, bis der Seelenspiegel sich trübte. Doch nur Wilhelm und ich konnten das Tor durchschreiten. Die anderen - ich weiß es nicht. Möge der Allmächtige ihren Seelen gnädig sein ..."

Spielhilfe 2:

Artikel des Feldphysikers Jonathan Staedler (Auszüge):

... werde ich einmal versuchen, das für einen Laien verständlich auszudrücken. Alle oder zumindest viele der Geschichten über Geister und Dämonen könnten auch dahingehend interpretiert werden, daß die Betroffenen "Besuch" von Wesen aus einer Dimension gehabt haben, die parallel zu unserer eigenen liegt. Natürlich wirken Materialisationen aus einer fremden Dimension für uns äußerst erschreckend, wie wirkten sie dann erst auf unsere abergläubischen Vorfahren ...

... Ich bin der festen Überzeugung, ja ich kann sogar wissenschaftlich beweisen, daß zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten die Grenzen unserer eigenen und dieser fremden Dimension durchlässig werden und der Transfer von Materie ermöglicht wird. Wir können jedoch davon ausgehen, daß ohne die Hilfe eines Katalysators die fremde Materie relativ schnell zerfallen dürfte.

... Ein solches Tor kann nicht ständig geöffnet sein. Auch der Hyperraum wird von unseren Schiffen für den Bruchteil einer Sekunde mittels gewaltiger Energien quasi aufgerissen ...

Spielhilfe 3:

Organizer von Klingen (frühere Daten wurden gelöscht)

Mo., 25.10.2245	12:00 Uhr Besuch des Sattlers zur Bestellung neuer Lederwaren. Rest des Tages neue Spielzeuge an Diana testen.
Di., 26.10.2245	13:30 Uhr Besuch des Interzoos (evt. durch Lupino interessante Exemplare für imperiale Arena besorgen lassen). 20:30 Uhr Staatsempfang von Lars Reuter (neues Kleid für Diana wäre fällig).
Mi., 27.10.2245	Ganztägig: Inspekt. des Censors von Wallendorf.
Do., 28.10.2245	13:30 Uhr Besprechung mit di Salvo über die Ablösung von Quästor Rasul (Verdacht auf Unterschlagung). 19:30 Uhr Rote Zone extrem mit Diana.
Fr., 29.10.2245	14:30 Uhr Interview mit Gordon Plott/IGID (Vorsicht, mutmaßlicher InSic-Mann). 18:00 Uhr Abendessen bei Aldo Novarese (Magenpillen einpacken/fettes Essen!!)
Sa., 30.10.2245	18:00 Uhr Termin Einweihung Prometheus-Statue. Diana wird mich vertreten. 22:15 Uhr Treffen mit Staatssekretärin Valentine Gonski zwecks neuer Weizenlieferungen an die Randkolonien der TSU.
So., 31.10.2245	11:30 Uhr Besprechung di Salvo/Abstimmung Urlaubspläne. 14:00 Uhr Mittagessen Staatssekretärin Abigail Jakeways/Abstimmung Börsengeschäfte. 19:00 Uhr Rote Zone.
Mo., 01.11.2245	11:30 Uhr Fitnesstermin Regionalleiter Chief Richards, anschließend Sauna und Massage. 15:00 Uhr Eröffnung Ausstellung bildende Kunst Weiss-Park. 21:00 Uhr Sauna mit Diana.
Di., 02.11.2245	Wichtig: 13:30 Uhr Mittagessen mit Verteidigungsminister Ryoku Uehara im Novastorm. Besprechung des neuen Flottenabkommens für 2246. 20:00 Uhr Besuch der Roten Zone mit di Salvo und Diana.
Mi., 03.11.2245	14:00 Uhr Erste Besprechung für den Neujahrsempfang des Imperators. 18:00 Uhr Anhörung von drei Bürgern des Imperiums, die behaupten, gegen ihren Willen in der TSU festgehalten zu werden.
Do., 04.11.2245	Freizeit, gegebenenfalls Pool mit Danny King.
Fr., 05.11.2245	15:00 Uhr Besichtigung der neuen Fabrikationshalle von Galactic Aerospace. 19:45 Uhr Essen mit Regionalleiter Chief Richards/Thema: Internierte Bürger des Imperiums.
Sa., 06.11.2245	19:30 Uhr Cocktailparty bei Security Commander Erwin Tetzl (SEK/RF).
So., 07.11.2245	12:00 Uhr Eröffnung des neuen Holokinos am Adenauerplatz. 20:15 Uhr Essen mit Mira Sunset (Schauspielerin).

... Wie so ein Tor aussieht? Mit Sicherheit ungewöhnlich. Ich gehe davon aus, daß es zum Beispiel ein Strudel, eine Feuersäule oder eine Vulkanhöhle sein könnte. Ob die Bewohner dieser Dimension das Öffnen von Toren kontrollieren können, wissen wir nicht. Uns selbst ist es nur unter äußerster Anstrengung im Labor möglich, kleine Mengen von Materie auszutauschen ...

Spielhilfe 4:

Liste des Botschaftspersonals

Personal der imperiellen Botschaft auf Prometheus

Stammpersonal

Botelli, Commodus	Sekretär di Salvos
Clavell, Mike	Gärtner
Dubois, Diana	Sekretärin von Klingen
Geldorf, Flavius	Augur
Kirst, Karl-Heinz	Fahrer
von Klingen, Sextus	Botschafter †
Moon, Ho-Song	Koch
Rasul, Darius	Quästor
di Salvo, Publius	Stellvertreter
Spalding, Rufus	Medicus, Masseur

Botschaftssekretäre

Billings, Ted	Sekretär
Dulac, Gary	Sekretär
Geiss, Marius	Sekretär
Kotzwinkle, Claudia	Sekretärin
Kraina, Valpolla	Sekretärin
MacArthur, Gerold	Sekretär
Michels, Kim	Sekretär
Puller, Fabius	Sekretär
Rotter, Murdoch	Sekretär
Yang, Thomas	Sekretär

Prätorianer (Tagwache)

Bart, Drusus	Vexillarius
Black, Vince	Legionär
Chang, Livia	Legionärin
Cole, Agrippa	Legionär
Cross, Curt	Legionär
Fu, Wang	Legionär
Müller, Gerda	Legionärin
Thorson, Ole	Legionär
von Kant, Varus	Optio

Skklaven

Gordon	Hausssklave
Hudson	Hausssklave
Tim	Hausssklave
Wang	Hausssklave
Wilma	Hausssklavin
Wolfgang	Küchensklave
Curt	Küchensklave
Gopal	Küchensklave
Mohammed	Küchensklave
Tina	Küchensklavin
Hank	Gartensklave
Jimbo	Gartensklave

zu Spielhilfe 3:

Der Organizer enthält die Rufnummern von Chief Richards, Lupino und Danny King. King und Richards sind nicht zu erreichen, lediglich unter Lupinos Nummer wird abgenommen (siehe Abschnitt V. Prometheus-City/Der Interzoo).

4. Das Schattenreich

"Und er tat den Brunnen des Abgrunds auf, und es ging auf ein Rauch aus dem Brunnen wie der Rauch eines großen Ofens, und es ward verfinstert die Sonne und die Luft von dem Rauch des Brunnens.

Und aus dem Rauch kamen Heuschrecken auf die Erde, und ihnen ward Macht gegeben, wie die Skorpione auf Erden Macht haben . . ."
Offenbarung 8.9

I. Einleitung

Daß es unterschiedliche Dimensionen mit verschiedenen Eigenschaften gibt, wissen **Space Gothic®**-Charaktere spätestens nach ihrem ersten Hyperraumsprung. Daß es jedoch außer der schnöden Leere des grauen Zwischenraums auch faszinierende, exotische, düstere und bedrohliche Sphären voll von fremdartigen und grauenhaften Wesen gibt, ahnen sie nicht. Noch nicht . . .

In diesem Kapitel wollen wir uns mit einer Dimension beschäftigen, welche, ohne daß die Menschheit es ahnt, schon seit Jahrhunderten den Stoff für Mythen, Märchen und Geistergeschichten geliefert hat – dem *Schattenreich*.

Das Schattenreich ist eine Sphäre, die neben unserer eigenen existiert und nur an bestimmten Stellen, zu bestimmten Zeiten und unter besonderen Voraussetzungen erreicht werden kann. Die Bewohner dieser Sphäre (wir wollen sie im Folgenden der Einfachheit halber *Schatten* nennen) unterscheiden sich in ihren Grundbedürfnissen nicht sonderlich von unserer eigenen Spezies: Sie streben nach Nahrung, Macht und Wohlstand. Sehr wohl unterschiedlich sind jedoch sowohl ihre Ansichten über den Inhalt dieser Bedürfnisse, als auch ihre äußere Erscheinung. Ihr Reich erscheint einem Menschen wie die Hölle, was einige Maler und Autoren, die durch einen Sphärenriß einen kurzen Blick erhaschen konnten, möglicherweise zu den grauisigen Darstellungen bewegt haben mag, die den Menschen des Mittelalters (und den traditionsbewußten Bürgern des dreiundzwanzigsten

Jahrhunderts) einen Vorgeschmack auf das bot, was sie als Gegenstück zum ewigen Frieden in Gottes Himmelreich nach Abschluß ihrer irdischen Existenz bei seinem Widersacher erwarten würde.

1. Land . . .

Ein Mensch, der die Sphäre der Schatten erreicht, bemerkt sofort den abscheulichen Geruch, der wie eine Glocke über der Landschaft liegt – wenn man solch eine Umgebung überhaupt als Landschaft bezeichnen möchte. Der blutrote Himmel kennt weder Tag noch Nacht; ein ursprungsloses Glühen läßt bizarre Felsen, öde Ebenen und tiefe Schluchten, auf deren Grund sich gurgelnde Ströme einer widerwärtigen, nach Schwefel stinkenden Flüssigkeit dahingießen, in ständigem Zwielflicht liegen.

Am Horizont erspäht der Reisende gigantische Städte in den Ebenen und trutzige Festungen auf den Bergen. Ihre Bauweise unterscheidet sich stark von der seiner Heimat, als hätte ein wahnsinniger Architekt nach exzessivem Drogengenuß seiner pervertierten Phantasie freien Lauf gelassen. Die schleimigen, organisch wirkenden Mauern und Wände sind mit Knochen und Fratzen durchsetzt, die dem vom Grauen geschüttelten Fremdling obszöne Botschaften zuwispern. Pulsierendes Leben erfüllt die Gebäude; Türen und Fenster haben die Form grauisiger Mäuler, die den Eintretenden verschlingen wollen. Riesige Fabriken, deren Zweck unbestimmbar ist, bergen fremdartige Maschinen, die widerwärtige Formen ausspucken und durch halbtransparente Schläuche mit einer Flüssigkeit versorgt werden, die eine frappe Ähnlichkeit zu frischem Blut aufweist.

Die Ausdehnung des Schattenreiches ist schier unendlich, auf allen Planeten im Umkreis von 100 Lichtjahren um Terra kann theoretisch ein Übergang erfolgen. Dabei sind Distanzen und Himmelsrichtungen völlig verzerrt. In dieser fremden Welt kann man wochenlang marschieren, um plötzlich wieder am Ausgangspunkt zu stehen oder innerhalb von Minuten Distanzen überbrücken, für die man im Normalraum Jahr-

Hier riecht es wie bei meiner toten Großmutter.

Udo Soykamp,
Feldweibel

Wichtig:
Ein Mensch, der das Schattenreich zum ersten Mal betritt, muß eine Probe gegen seinen Geisteszustand bestehen. Versagt er, so wird mit +2 auf die Schocktafel gewürfelt und er verliert 1W10+2 GZ-Punkte. Im Falle eines Erfolges büßt er trotzdem einen GZ-Punkt ein. Bei jeder weiteren Reise muß die oben genannte Probe erneut durchgeführt werden. Ein Mißerfolg führt jedoch nur zu einem normalen Wurf auf die Schocktafel und zum Verlust von 1W4+2 GZ-Punkten. Ein Erfolg schützt nun völlig vor GZ-Verlust.

tausende benötigen würde. Da die Schatten über keinen zentral organisierten Staat verfügen sondern lediglich von lokalen Potentaten regiert werden, ist es ihnen aber relativ gleichgültig, daß sich ihre Ausflüge nie besonders genau planen lassen.

"Der Boss ist mal kurz mit einem kleinen Trupp ausgeritten, um Brugars Burg zu zerstören."

"Wann war das?"

"Vor etwa zehntausend Jahren, glaube ich..."

Ich glaube, wir haben einen mächtigen Fehler gemacht.

Fernand Colmar

2. ... und Leute

Die Bewohner des Schattenreiches haben in ihrer Heimat Formen, welche sofort klar werden lassen, wo die klassischen Vorstellungen von Teufeln und Dämonen ihren Ursprung haben. Geflügelte und gehörnte Bestien mit scharfen Klauen und riesigen Reißzähnen sind hierzulande ein alltäglicher Anblick (nicht jedoch für arglose Besucher, siehe Marginalspalte vorherige Seite für GZ-Effekte). Neben den in drei Gruppen einzuteilenden, humanoiden Herren des Schattenreiches, welche in Abschnitt II. *Kleine Schattenkunde* näher beschrieben werden, bevölkern auch zahllose wilde Bestien das Land. Viele Formen werden dem Reisenden bekannt vorkommen: Die grausige Hydra, der dreiköpfige Höllenhund, der furchterregende Basilisk – hier finden sich Wesen, die zumindest stark an die klassischen Darstellungen erinnern. All diesen Kreaturen ist eines gemeinsam: Sie betrachten menschliche Wesen als willkommene Abwechslung auf ihrem Speiseplan.

Schatten haben keine genau definierbare Lebensspanne. Wenn sie ihres Daseins überdrüssig werden, sterben sie einfach. Ansonsten können sie theoretisch ewig leben (praktisch macht ihnen jedoch in der Regel irgendwann jemand einen Strich durch die Rechnung – die Schatten sind eben ein kriegerisches Volk).

II. Kleine Schattenkunde

1. Die Schatten und wir

Zuweilen ist es vorgekommen, daß Bewohner des Schattenreiches durch ein Dimensionstor unsere Sphäre betreten haben. Ein solcher Besucher erscheint, wenn er sich nicht sorgfältig auf seine Reise vorbereitet hat, in seiner natürlichen Form, was verständlicherweise beim Betrachter gewisse Panikreaktionen auslöst. Stellen Sie sich vor, sie verbringen mit Ihrem Freund/Ihrer Freundin einen beschaulichen Abend auf dem Blocksberg, als es plötzlich einen dumpfen Schlag tut und eine gehörnte Bestie aus einer Schwefelwolke tritt, sich irritiert umblickt und spontan damit beginnt, Ihrem Begleiter die Eingeweide aus dem Leib zu reißen, um sich nach den Strapazen ihrer Reise etwas zu erfrischen! Seit Anbeginn der Zeiten wurde der Charakter

der Schatten sträflich mißinterpretiert. Religiösen Eiferern boten sie Stoff für finstere Jenseitsbeschreibungen, Möchtegernzauberer versuchten, sie zu beschwören und zu kontrollieren, um Macht zu erlangen, Inquisitoren verfolgten ihre Spuren und fanden doch nur bedauernswerte Menschen, die statt ihrer den Flammen zum Opfer fielen. Diese Liste läßt sich beliebig erweitern. Keiner ahnte, daß uns die Schatten beobachten und schon seit langem eine Möglichkeit suchen, unsere Welt zu erobern, denn:

- a) für Schatten stellt Menschenblut eine unübertreffliche Delikatesse dar, die ihren stetigen Hunger nach Eisen und anderen darin enthaltenen Elementen vortrefflich stillen kann,
- b) sie sind passionierte Genetiker, denen der menschliche Körper passendes Material für ihre organischen Maschinenkonstruktionen bietet,
- c) sie lieben den Krieg und die Eroberung, haben es aber schon seit langem satt, sich immer nur gegenseitig zu befehlen.

Glücklicherweise gibt es jedoch einige Probleme, die einer Invasion entgegenstehen, wie beispielsweise, daß:

- a) Schatten (mit Ausnahme der Schattenlords) absolut allergisch auf Sonnenlicht reagieren und extremen Schaden erleiden, wenn sie ihm ausgesetzt sind,
- b) die Bewohner des Schattenreiches selbst nicht in der Lage sind, willentlich Tore in unsere Dimension zu öffnen,
- c) Dimensionsreisen für gewöhnlich nur dann überhaupt Aussicht auf Erfolg haben, wenn dem Reisenden am Ziel ein geeigneter Wirtskörper zur Verfügung steht, da die jeweils andere Dimension den fremden Körper innerhalb weniger Stunden zu zersetzen beginnt.

2. Hierarchie des Schattenreiches

An der Spitze der fremden Dimension stehen die finsternen *Schattenlords*, die mit mittelalterlichen Adligen vergleichbar sind. Sie residieren in wuchtigen Trutzburgen auf unzugänglichen Felsen und regieren von dort aus ganze Landstriche. Jeder Lord verfügt über ein Heer von *Schatten*, die ihm mehr oder weniger treu ergeben sind (Treue gehört nicht unbedingt zu den Tugenden der fremden Wesen). Die Lords liegen in ständiger Fehde miteinander, ihre Armeen treffen häufig auf blutigen Ebenen aufeinander, um sich gegenseitig in grausamen Schlachten zu massakrieren.

Die Schattenlords verfügen über starke Kräfte und sind häufig mit Psi-Fähigkeiten ausgestattet. *Luzifer* aus dem **Space Gothic®**-Abenteu-

Ach Quatsch. Hier ist bestimmt nichts los.

Rudolf Rock

Die alte Ordnung kehrt zurück.

Nicht diese rückständigen alten Knacker aus den Pioniertagen. Die wirkliche alte Ordnung. Das reine Böse, Joe. Rein und kalt. Sie haben gewartet und gewartet; doch nun ist die Zeit gekommen! Die Zeit, von der uns erzählt wurde.

Und du kannst nicht das geringste tun, um sie aufzuhalten.

Fog City Satan (Graham Master-ton, "Black Angel")

er *Der fünfte Engel* war beispielsweise ein aus seiner Dimension ausgestoßener Schattenlord. Die einfachen *Schatten* sind das Bürgertum ihrer Dimension. Jeder von ihnen untersteht nominell der Herrschaft eines Schattenlords. Sie sind voll von Ambitionen und bereit, alles zu tun, was sie in der Gunst ihrer Herren steigen lassen könnte.

Den Bodensatz der Gesellschaft stellen die *Schattensklaven* dar. Sie sind geist- und rechtlose Kreaturen, die zu allen Arten von niederen Diensten eingesetzt und als Fußvolk in den Schlachten der Schattenlords verheizt werden. Die meisten von ihnen werden in den organischen Fabriken der fremden Dimension gezüchtet. Auch normale Schatten, die bei ihren Herren in Ungnade gefallen sind, werden zuweilen in einer grausamen Prozedur zu Sklaven gemacht.

3. Schatten und Technik

Das technische Niveau der Schatten ist nicht mit dem unseren vergleichbar. Fahr- und Flugzeuge erachten sie als nutzlos, Schußwaffen als unспортlich. Im Kampf benutzen sie Schwerter, Lanzen oder Morgensterne. Da sie ihre Nahrung am liebsten lebend oder zumindest roh zu sich nehmen, entfallen auch aufwendige Küchenutensilien. Ansonsten haben sie eine hochentwickelte Technik, die auf organischen Mechanismen basiert, welche sie in riesigen, lebenden Fabriken mittels ihrer hervorragenden gentechnischen Kenntnisse entwerfen und züchten. Der Umgang mit menschlicher Technik bereitet ihnen wenig Probleme, da sie äußerst anpassungsfähig und lernfreudig sind.

III. Regeln

Die folgenden Regeln sollen dem Spielleiter eine Übersicht über die grundsätzlichen Mechanismen im Umgang mit dem Schattenreich geben. Sie sind völlig optional und können nach Belieben verändert und erweitert werden. Falls nichts Gegenteiliges vermerkt ist, gelten sie in umgekehrter Form auch für Schatten, welche die Welt der Menschen besuchen.

1. Konversation

Hellseher und Wahrsagerinnen sowie andere medial veranlagte Menschen haben bei ihren Séancen manchmal unbewußt Kontakt mit dem Schattenreich. Die wenigsten von ihnen können sich vorstellen, mit wem sie es dabei zu tun haben. Zumeist ist das Medium der Ansicht, es kommuniziere mit dem Jenseits.

Da die meisten Schatten nicht völlig humorlos sind, macht es ihnen mitunter diebische Freude, sich als Verstorbener auszugeben und das Medium mit unsinnigen Anweisungen zu ärgern

oder mit schaurigen und unheilvollen Drohungen einzuschüchtern.

Eingeweihte nutzen die Möglichkeit einer Séance, um Verhandlungen zu führen, Abkommen zu schließen, vor einem Transfer die Lage in der jeweils anderen Dimension "*abzuklopfen*" oder gegebenenfalls nach einem passenden Wirtskörper Ausschau zu halten, bzw. ihrem Verhandlungspartner "*von Drüben*" einen solchen anzubieten.

1a) Vorbereitung

Ein Abenteurer oder NSC, der Kontakt mit der "*jenseitigen*" Welt aufnehmen will, muß zunächst den passenden Termin dafür auswählen. Mitten in der Nacht ist ein geeigneter Zeitpunkt, da die Schatten auch bei rein geistigem Kontakt einen Eindruck von der Umgebung ihres Gesprächspartners bekommen und (wie oben bereits erwähnt) gewisse Probleme mit dem Tageslicht haben.



Modifikatoren einer Séance

Grundmodifikator	+70
pro Std. vor/ nach Mitternacht	+10
Medium ist müde/ berauscht	+10 bis +30
mindestens 1 Liter frisches Blut steht zur Verfügung	-10
besonderer Ort	-10
Kristallkugel wird benutzt	-10
Silvester (31.12.)	-10
Allerheiligen (31.10.)	-20

Kontaktaufnahme

01 - 10	Kein Wesen wird erreicht. Medium und Anwesende verspüren lediglich eine unerklärliche Kälte und ein Gefühl des Grauens.
11 - 14	Kontakt mit einer Schattenbestie! Der fremde Geist ist nicht in der Lage, zu kommunizieren, versetzt das Medium jedoch in Angst und Schrecken (siehe 1c).
15 - 19	Kontakt mit einem Schatten (siehe 1c).
20	Kontakt mit einem Schattenlord (siehe 1c).

Das Medium sollte außerdem in ausgeruhtem und nüchternem Zustand sein (entgegen dem weitverbreiteten Irrglauben steigern Alkohol und Drogen keinesfalls die mediale Veranlagung sondern führen in der Regel lediglich zu Halluzinationen, ohne daß es dabei zu einem echten Kontakt kommt). Auch der berühmte Tisch und die Anwesenheit mehrerer Personen, die sich an den Händen fassen, hat keinen praktischen Nährwert sondern dient der moralischen Unterstützung des Mediums.

Kristalle sind hervorragende Leiter geistiger Energien; so lächerlich es klingen mag, eine Kristallkugel kann bei der Kontaktaufnahme sehr nützlich sein! Es ist hilfreich, frisches Blut bereitzustellen, da dies die Schatten "*freundlicher*" stimmt. Da der Tod das Element dieser fremden Wesen ist, eignen sich Orte wie Gruf-ten, Schlachtfelder oder Fleischereien hervorragend für Séancen. An bestimmten Tagen des

In dieser fremden Dimension war kein Mitleid zu erwarten; hier gab es nur Weinen – und Gelächter. Tränen der Freude manchmal (über eine Stunde ohne Angst; die Spannung eines Atemzuges lang); Gelächter das paradox im Angesicht irgendeines neuerlichen Schreckens ausbrach . . .

Clive Barker, "Hellraiser"

Jahres vereinfachen außerdem Sternkonstellationen die Kontaktaufnahme.

Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, führt das Medium eine WIK-Probe durch, auf die auf Seite 89 genannten Modifikatoren (kumulativ) angewendet werden.

1b) Die Séance

Nachdem der Kontakt hergestellt ist, würfelt der Spielleiter mit 1W20 auf die Liste *Kontaktaufnahme* (Seite 89), um den weiteren Verlauf der Sitzung festzustellen (optional, er kann auch eigene Vorstellungen verarbeiten).

1c) Zu Risiken und Nebenwirkungen . . .

Mißlingt die WIK-Probe zu Beginn einer Séance, so hat dies außer der peinlichen Situation keine weiteren Folgen. Ein berufsmäßiges Medium wird seinen Kunden vorgaukeln, es habe Kontakt zur Geisterwelt erhalten und mit verstellter Stimme allerlei Unfug orakeln. Mißlingt die Probe jedoch kritisch, so besteht eine Chance von 10% (Glücksprobe schützt, muß aber angekündigt werden, bevor der Spielleiter würfelt!), daß ein Schatten zufällig nach einem Wirtskörper gesucht hat

und Besitz von dem Medium ergreift (siehe unter 3. *Geistiger Transfer*).

Der in der Tabelle genannte Kontakt zu einer Schattenbestie rüttelt an den Grundfesten des menschlichen Geistes. Das Medium muß sofort eine GZ-Probe ablegen. Mißlingt sie, so verliert es 2W4+4 Punkte GZ und erleidet einen *Schock* (Tabelle GZ 1). Bei gelungener Probe verliert der Betroffene trotzdem noch 1W4 Punkte Geisteszustand.

Bei einem erfolgreichen Kontakt zu einem Schatten oder Schattenlord würfelt der Spielleiter dessen Laune mit 1W100 aus. Je höher das Ergebnis liegt, desto schlechter ist der Ge-

sprächspartner gestimmt. Da Schattenlords äußerst grimmige Zeitgenossen sind, wird für sie pauschal ein Modifikator von +30 angewendet. Die Kommunikation ist übrigens ohne Sprachschwierigkeiten möglich, da sie natürlich auf telepathischem Weg stattfindet.

Wie ein Gespräch tatsächlich verläuft, hängt davon ab, wie der Spielleiter die Schatten in seiner Spielwelt einsetzen möchte. Er sollte dabei nur im Auge behalten, daß sie machthungrig, verlogen, blutgierig und mit einem skurrilen Sinn für Humor ausgestattet sind. In Abschnitt IV (*Abenteuervorschläge*) sind einige Anregungen enthalten.

2. Körperlicher Transfer

Diese äußerst seltene Form der Dimensionsreise kommt nur in Grenzfällen vor. Falls die Charaktere (oder im umgekehrten Fall die Schatten) nicht Zugang zu einem Dimensionstor (wie dem Seelenspiegel im Abenteuer *Der Stolz des Imperiums*) haben, kann sich der körperliche Transfer höchstens durch katastrophale Ereignisse wie die Explosion eines Kernkraftwerkes oder einen Hyperraum-Sprungunfall ereignen. Falls der Spielleiter es wünscht, kann er ein Ergebnis von 61 bis 75 oder 91 bis 100 auf Tabelle A 6 (*Sprungunfälle*) im *Grundregelwerk* wie einen körperlichen Transfer behandeln.

2a) Auswirkungen auf den Geist

Ein Mensch, der das Schattenreich zum ersten Mal betritt, muß eine Probe gegen seinen *Geisteszustand* bestehen. Versagt er, so wird mit +2 auf die *Schocktafel* gewürfelt und er verliert 1W10+2 GZ-Punkte. Im Falle eines Erfolges büßt er trotzdem einen GZ-Punkt ein.

Bei jeder weiteren Reise muß die oben genannte Probe erneut durchgeführt werden. Ein Mißerfolg führt jedoch nur zu einem normalen Wurf auf die *Schocktafel* und zum Verlust von 1W4+2 GZ-Punkten. Ein Erfolg schützt nun völlig vor GZ-Verlust.

2b) Auswirkungen auf den Körper

Die fremde Dimension erkennt den Organismus eines Eindringlings als Fremdkörper und beginnt nach 3W10 Stunden damit, ihn zu zersetzen. Nach dieser Zeitspanne muß der Betroffene pro Stunde eine *KON*-Probe bestehen. Auf die erste Probe wird ein Modifikator von +5 angewendet. Bei jeder folgenden Probe steigt er um weitere +5.

Eine mißlungene Probe führt zum Verlust von einem *TP* an jedem Körperteil (ausgenommen sind Prothesen). Für jeden verlorenen *Körper-TP* wird auch ein *Basis-TP* abgezogen. Dieser Verfallsprozeß kann nur gestoppt werden, wenn

Laune des Schattens/Schattenlords

- | | |
|---------|---|
| 01 - 20 | Hervorragend. Plaudert freundlich über Belanglosigkeiten, gibt auf Anfrage Informationen über das Schattenreich und läßt sich auf Verhandlungen ein. |
| 21 - 50 | Gemäßigt. Neutrale Konversation, während derer der Schatten versucht, möglichst viel über sein Gegenüber herauszufinden. |
| 51 - 80 | Gereizt. Wenn der Schatten nicht durch ein Blutopfer freundlicher gestimmt wird, ärgert er das Medium ein wenig mit zynischen Bosheiten und hohlen Drohungen und bricht dann den Kontakt ab. |
| 81 - 99 | Wütend. Der Schatten jagt einen Gedankenimpuls ins Gehirn des Mediums, der dieses bei mißlungener GZ-Probe 1W6 Punkte INT, 2W4+2 Punkte GZ und einen Schock kostet. Bricht die Unterhaltung ab. |
| über 99 | Aggressiv. Der Schatten macht sofort einen tückischen Übernahmever such (siehe auch 3. <i>Geistiger Transfer</i>). |

der Eindringling in seine eigene Dimension zurückkehrt oder er einen *Protektor* (siehe unten) erhält. Der Einsatz von *Erste Hilfe* oder Med-Pflastern kann solchermaßen verlorene Punkte nicht heilen.

Auch geschützte Abenteurer haben mit gewissen körperlichen Problemen zu kämpfen (von den gesellschaftlichen Problemen mit den Bewohnern des Schattenreiches wollen wir gar nicht erst reden). Besonders die Nahrungs- und Flüssigkeitsaufnahme stellt eine schier unüberwindliche Schwierigkeit dar. Sobald die mitgebrachten Vorräte verbraucht oder verrottet sind, muß der Betroffene wohl oder übel auf Nahrungsmittel des Schattenreiches zugreifen, auf die sein Körper mitunter jedoch äußerst allergisch reagiert. Nach jeder Nahrungsaufnahme wird eine *KON*-Probe durchgeführt. Bei einem Mißerfolg verliert der Betroffene dauerhaft und irreparabel 1W6 Punkte seiner Konstitution.

2c) Auswirkungen auf die Ausrüstung

Mechanische Gerätschaften und Waffen überstehen den Transfer unbeschadet. Jede Energie- waffe und sämtliche elektrischen Geräte wie beispielsweise Funkgeräte und Motion-Scanner büßen jedoch im Schattenreich ihre Funktionsfähigkeit ein. Auch optische Geräte wie Film- und Fotokameras, Restlichtverstärker oder Zieloptiken verlieren ihre Wirkung.

Außer Metall und Plastik unterliegen auch mitgebrachte Gegenstände dem unter b) beschriebenen Verfall. Nach 3W10 Minuten im Schattenreich erhalten sie pro fünf Minuten einen Abzug von 5% auf ihre Leistungsfähigkeit. Sobald 100% erreicht sind, ist der betroffene Gegenstand vernichtet. Bisher sind keinerlei Konservierungsmethoden bekannt, die diesen Prozeß aufhalten.

2d) Protektoren

Die begabten, wenn auch perversen Erfinder unter den Schatten haben schon vor geraumer Zeit einen Mechanismus entwickelt, der Körper in der fremden Dimension vor dem Verfall schützt. Ein sogenannter *Protektor* (wir nennen ihn bewußt nicht *Zellaktivator*, herzliche Grüße an P. R.) regt die Zellen des Körpers zu ständiger Regeneration an und verhindert, solange er am Körper getragen wird, den unter b) beschriebenen Prozeß. Dummerweise ist die Herstellung solcher Geräte, die sowohl Menschen im Schattenreich, als auch Schatten in unserer Welt beschützen, äußerst kompliziert und aufwendig. Die wenigen Protektoren befinden sich fast ausnahmslos im Besitz mächtiger Schattenlords. Sollte sich ein Charakter das Vertrauen eines Lords erschleichen können, stehen seine Chancen jedoch nicht schlecht, zumindest so lange einen Protektor zu erhalten,

wie er seinem neuen Herren als nützlich oder unterhaltsam erscheint.

3. Geistiger Transfer

Dies ist die häufigste Form der Dimensionsreise, welche auch die geringsten Risiken für den Reisenden mit sich bringt. Der Schatten/ Charakter läßt sich von Verbündeten auf der anderen Seite einen geeigneten Wirtskörper zur Verfügung stellen, in den sein Geist für die Dauer des Aufenthaltes schlüpft. Auch hierbei wird jedoch ein Ort benötigt, an dem der Übergang möglich ist (Kultstätten, Friedhöfe, finstere Höhlen, etc.).

3a) Vorbereitung

Vor dem eigentlichen Transfer ist eine wie unter 1a beschriebene Séance notwendig (*WIK*-Probe mit den dort angegebenen Modifikatoren). Es sollte außerdem gewährleistet sein, daß der Körper des Reisenden in seiner Abwesenheit gut versorgt und abgesichert ist (siehe auch unter 3e).

3b) Geeignete Wirtskörper

Nur sehr willenstarke Reisende oder völlige Narren schicken ihren Geist ohne lokale Unterstützung in die fremde Dimension. Direkt nach der Séance würfelt der Spielleiter 1W6. Bei einem Ergebnis von 1-4 befindet sich am Ziel kein geeigneter Wirtskörper; die Reise ist gescheitert. Der Betroffene verliert 3W6 GZ-Punkte und fällt in ein wie in Tabelle GZ 1 (*Schocks*) im *Grundregelwerk* beschriebenes Koma. Ein Ergebnis von 5 zeigt an, daß nur ein Tier/eine Schattenbestie zur Verfügung steht. Die Kontrolle über solch einen Körper ist extrem schwierig (siehe unten). Ein Ergebnis von 6 stellt einen Erfolg dar.

Etwas günstiger sind die Bedingungen, wenn der Reisende bei einer früheren Séance eine Verabredung getroffen hat. In einem solchen Fall wird ihm am Zielort von seinen Verbündeten ein geeigneter Wirtskörper zur Verfügung gestellt, der zuvor mit Alkohol oder Drogen willenlos gemacht worden ist.

3c) Die Übernahme

Beim eigentlichen Übernahmeversuch wird eine *Widerstandsprobe* (eigene *WIK* gegen *WIK* des Opfers) durchgeführt, auf die der Übernehmende einen Modifikator von +30 erhält. Ist das Opfer betrunken oder steht es unter Drogen, so erhält es seinerseits einen Modifikator von +20. Völlig besinnungslose Opfer können jedoch nicht übernommen werden.

Tiere oder Schattenbestien haben (nach Maßgabe des Spielleiters) eine *WIK* zwischen 30 und 50.



*WIE LIEBENS-
WÜRDIG VON
DIR, DIE REGELN
ZU BRECHEN
UND MIT MIR ZU
SPRECHEN. DU
UND ICH, WIR
WISSEN, DASS
REGELN GE-
MACHT WUR-
DEN, UM GE-
BROCHEN ZU
WERDEN. ABER
DIE ART, IN DER
DU MICH
ANREDEST,
GEFÄLLT MIR
NICHT. LASS
UNS UNSER
GESPRÄCH
WEITERFÜHREN,
UND ICH WILL
DICH BELEHREN.
ZUNÄCHST
EINMAL AUF
EWIG.*

*Baphomet
(James Blish,
"Black Easter")*

☞ *Beispiel: Der passionierte Hobbyokkultist Sir Duncan Glorie (WIK 70) hat ein mystisches Buch bei den Hinterlassenschaften seiner Abnen gefunden, welches das Schattenreich beschreibt. Während einer erfolgreichen Séance tritt er in Kontakt mit dem Schatten Drol, der ihn unter falschen Versprechungen zu einem geistigen Transfer überredet. Drol stellt einen ihm untergebenen, unter Drogen gesetzten Schatten (WIK 50) als Wirtskörper zur Verfügung und Glorie beginnt, mit einer Kristallkugel und 10 Litern Ochsenblut ausgestattet, zur Mitternachtsstunde in der Familiengruft derer von Dourincourt das Ritual. Sein getreuer Butler Charles ist dazu bestimmt, während der Reise des Earl dessen Körper zu bewachen und zu versorgen. Die einleitende Séance wird mit folgenden Modifikatoren durchgeführt:*

Gundmodifikator =	+70
Mitternacht =	+/-0
Blut vorhanden =	- 10
Kristallkugel vorhanden =	- 10
besonderer Ort =	- 10
Endmodifikator =	+40

Wir würfeln für Sir Duncan eine 23, +40 ergibt das 63, was unter seiner WIK von 70 liegt. Die erste Hürde ist genommen. Nun wird die Übernahme durchgeführt:

Auf die Widerstandsprobe wird für Sir Duncan der übliche Modifikator von +30 auf den Wurf (also -30 auf die Erfolgchance) angewendet, seine Erfolgchance beträgt also $50 + 70$ (eigene WIK) - 50 (WIK des Opfers) - 30 (Modifikator) = 40 . Die Chance des Opfers beträgt $50 + 50$ (eigene WIK) - 70 (WIK des Earl) - 20 (Modifikator wegen der Drogen) = 10 .

Für Glorie würfeln wir eine 45, also einen Mißerfolg, während sich der verzweifelte Schatten mit 07 erfolgreich wehrt. Die Verbindung reißt ab, Sir Duncan verliert bestialisch schreiend 3W6 Punkte GZ und fällt in ein tiefes Koma, während der arme Charles ratlos die Hände ringt.

Scheitert die Übernahme, so treten die unter 3a genannten Folgen ein. Bei einer gelungenen Inbesitznahme wird der Geist des "Besessenen" zerstört, wenn diesem nicht eine WIK-Probe mit einem Modifikator von +50 gelingt. Das einfach strukturierte bzw. dumpfe Bewußtsein von Tieren bzw. Schattenbestien ist nicht so leicht zu bezwingen. Nur bei einer Übernahme mit einem kritischen Erfolg wird der Wille der Kreatur unwiederbringlich zerstört. Ansonsten bleibt er neben dem Eindringling im Körper bestehen und ringt ständig um die Oberhand (wo kommen wohl sonst die ganzen Legenden über Werwölfe her?).

☞ *Achtung: Verweilen beide Persönlichkeiten im übernommenen Körper, so wird pro Stunde eine erneute Widerstandsprobe (unmodifiziert) fällig. Der jeweils erfolgreiche Wille beherrscht anschließend bis zur nächsten Probe den Körper, und zwar solange, bis der Gast durch einen kritischen Erfolg (oder kritischen Fehler des Wirts) den Wirt zerstört oder von diesem durch einen kritischen Erfolg (oder einen eigenen kritischen Fehler) aus dem Körper vertrieben wird. Der Übernehmende kann in einer solchen Situation den geistigen Transfer nicht freiwillig beenden!*

3d) Auswirkungen auf den Wirtskörper

Der Eindringling erhält eine gewisse Kontrolle über die Molekularstruktur des besessenen Körpers. STK, GES und KON des Wirtskörpers steigen um jeweils 1/3 ihres ursprünglichen Wertes, das AUS ist, je nach Gestalt, variabel. Ansonsten gelten die Werte der Basiseigenschaften des übernehmenden Charakters.

An Fertigkeiten beherrscht der Eindringling die körperlichen- und Waffenfertigkeiten seines Wirts und seine eigenen übrigen Fertigkeiten. Die fremden Fertigkeiten verliert er, wenn er in den eigenen Körper zurückkehrt.

Der Wirtskörper erscheint äußerlich zunächst unverändert. Durch eine erfolgreiche WIK-Probe kann der Charakter seine neue Hülle jedoch beliebig verändern, solange die ursprüngliche Körpermasse gleichbleibt. Er könnte beispielsweise lange Tentakel entwickeln oder um Hindernisse herumgleiten. Will er die Form seines eigenen Körpers annehmen, so muß er sich dabei auf sein Gedächtnis verlassen (INT-Probe mit +20 Modifikator!).

3e) Auswirkungen auf den eigenen Körper

Während der geistigen Abwesenheit des Charakters liegt sein natürlicher Körper in totenähnlicher Starre in seiner Heimatdimension. Gelegentlich, wenn der Reisende besonders aufwühlende Erlebnisse hat, geht ein Zucken durch die Glieder oder einige unverständliche Wortfetzen entfliehen den Lippen des Körpers. In dieser Phase benötigt er täglich etwas Nahrung und Flüssigkeit (beispielsweise in Form von Hühnerbrühe), die ihm eingeflößt werden muß. Ohne Ernährung stirbt der Körper nach 1W4+2 Tagen.

Aber auch bei ausreichender Pflege ist der Körper nicht unbegrenzt haltbar. Nach 4W4+8 Tagen verliert er täglich 1W10+10 Punkte KON und 10 Punkte AUS, da er langsam zu mumifizieren beginnt. Kehrt der Besitzer des Körpers während dieser Phase zurück, so muß er wohl oder übel mit seinen neuen Basiseigenschaften leben (Basis-TP und Auftreten bitte neu berechnen!).

Bis hierhin und nicht weiter!

Adrian Ripburger

Verdammt!
Das Sauvieh hat mich erwischt.

Gursal Pasotzka

Mein Gott. Ich sehe aus wie ein altes Stück Syntetic-Käse. Da hilft mir auch keine Hyper-Sonnenbank. Shit, shit, shit.

Dario Gallavo

Sinkt die *KON* auf 0, so stirbt der alte Körper unwiederbringlich.

3f) Der Tod und die Folgen

Ein Reisender, dessen eigener Körper Zuhause stirbt, wird sofort aus seinem Wirtskörper herausgerissen und gerät in eine Dimension zwischen dem Schattenreich und unserer Welt. Er hat keine materielle Gestalt mehr, kann aber auch nicht sterben (geistig zumindest, körperlich ist er ja schon tot). Menschen mit einer *WIK* von mindestens 75 oder Tiere können ihn als undeutlichen Schemen wahrnehmen, wenn er am Ort seines Todes herumschwebt und bis in alle Ewigkeit mit seinem Schicksal hadert. Pech gehabt – der Fluch der bösen Tat! Der verlassene Wirtskörper verfault innerhalb von 1W6 Tagen, solange läuft er noch als geistlose Hülle (*Zombie* läßt grüßen!) durch die Gegend und greift blindlings jeden an, der ihm in die Quere kommt.

Wird der Wirtskörper eines Reisenden getötet, so hat dieser, wenn er die Gefahr kommen sieht, die Möglichkeit, die gefährdete Hülle fluchtartig zu verlassen (*WIK*-Probe, ob er es rechtzeitig schafft). Befindet sich der Gast im Augenblick der Vernichtung des Körpers noch in selbigem, so stirbt auch er (Ausnahme: Schattenlords, siehe Abschnitt *V. Spielwerte*).

3g) Freiwilliger Abbruch des Transfers

Der Reisende kann die Besessenheit jederzeit freiwillig abbrechen (Ausnahme: 2 Willen in einem Körper, siehe unter 3c). In diesem Fall läßt er den Wirtskörper als leblose Hülle zurück (vergleiche 3f). Falls sein Körper Zuhause noch in Ordnung ist, verliert er als Entgelt für sein schauriges Abenteuer lediglich 2W6 Punkte GZ. Hat's Spaß gemacht?

4. Tore

Wo sich in unserer Galaxis Dimensionstore befinden, bleibt dem Spielleiter überlassen. Es gibt unsererseits nur eine Vorgabe: Das Bermuda-Dreieck auf Terra (Tja, Erich. Es waren doch nicht die Götter!).

Ansonsten kann der Spielleiter Tore nach Gutdünken entstehen lassen, sollte aber sparsam damit umgehen, um die Spieler nicht irgendwann zu langweilen ("*was denn, schon wieder ein Dimensionstor?*").

4a) Aussehen und Wirkung

Wie sieht ein Tor aus? Beispielsweise wie eine Flammensäule, ein Strudel, ein finsternes Loch im Boden oder ein Flimmern in der Luft. Tückisch sind Tore, die man überhaupt nicht sieht, sondern einfach da sind. Man läuft hinein und – schwupp! Ansonsten reicht es für den körperlichen Transfer aus, die Flammensäule zu mehr

als 50% zu betreten, in den Strudel gesaugt zu werden, in das Loch zu springen oder dreist durch das Flimmern zu torkeln. Die Folgen sind unter 2. *Körperlicher Transfer* zu ersehen.

4b) Psiter und Tore

Psiter (siehe Abenteuerband *Der fünfte Engel*) können, falls sie über die nötigen Hintergrundinformationen verfügen, unter gewissen Umständen Tore ins Schattenreich erschaffen. Dazu gibt es die folgende neue Psi-Fertigkeit:

Stufe 5

Tor erschaffen (PP 15 +5 pro Stunde)

Der Psiter muß sich an einer Stelle befinden, die geeignet ist, um die Grenzen der Dimensionen zu durchbrechen (5 % Chance, falls nicht vom Spielleiter anders geplant). Außerdem muß sich eine starke Energie- oder Hitzequelle in der Nähe befinden, wie beispielsweise ein Kraftwerk oder ein Vulkan. Um erfolgreich zu sein, muß er das Psi-Potential der Dimensionsgrenze überwinden. Dies funktioniert so, als würde er einen Charakter angreifen, der über 4W10+40 Psi-Punkte verfügt. Mißlingt die Probe für die Dimensionsgrenze, so entsteht ein Portal zum Schattenreich. Es bleibt für eine Stunde bestehen. Für jede weitere Stunde muß der Psiter 10 zusätzliche Punkte aufwenden, ansonsten bricht das Tor zusammen. Der Psiter kann während der Wirkungsdauer der Fertigkeit keinerlei andere Aktionen ausführen, da ihn die Aufrechterhaltung des Tors zu sehr in Anspruch nimmt.

IV. Abenteuervorschläge

Im Umgang mit dem Schattenreich sollte der Spielleiter sorgfältig darauf achten, eine düstere und unheimliche Stimmung aufkommen zu lassen. Hier empfiehlt es sich besonders, mit Musik und Lichteffekten zu spielen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, jede noch so verrückte Abenteueridee ist in dieser fremden Dimension möglich.

Es gibt viele Möglichkeiten, um den Spielern einige schaurige Stunden mit dem Schattenreich zu bescheren. Im Folgenden sind einige Handlungsfäden kurz umrissen, die vom Spielleiter zu Abenteuern ausgearbeitet werden können.

a) Spiel mit dem Feuer

Ein Spielercharakter oder ein befreundeter NSC hat ein uraltes Dokument über das Schattenreich gefunden und lädt die Gruppe zu einer Séance ein. Motto: "*Mal sehen, was passiert!*" Das sollte genug Stoff für einen spannenden Abend bieten.

b) Diebische Schatten

Ein Schatten ist in unsere Welt eingedrungen und hat einem Charakter oder dem Auftragge-



*Dieses Bike fährt schneller als alles, was diese verfluchten Schatten jemals gesehen haben.
Go get 'em.*

Malcom Corley

Verrissen. Das war verrissen, du gottverdammter Arsch.

Frodo Ottmar

Der grausame Wahn greift zuerst nach den uneingeweihten und ungeschützten Geistern.

ber der Gruppe einen wichtigen Gegenstand gestohlen, bevor er ins Schattenreich heimgekehrt ist. Die Spieler müssen das Objekt zurückholen und dabei (geistig oder körperlich) die Dimension des Schreckens betreten.

c) Der finstere Lord

Ein Schattenlord hat Besitz von einer wichtigen Persönlichkeit ergriffen und muß um jeden Preis ausgeschaltet werden. Da man nicht an ihn herankommt (er ist zu stark, bzw. zu gut abgeschirmt), muß sein wahrer Körper im Schattenreich gefunden und vernichtet werden!

V. Spielwerte

1. Schattenlords

Diese gefährlichen Wesen sind die herrschende Klasse im Schattenreich. Von der Erscheinung her entsprechen sie der Vorstellung, die wir von Höllenfürsten haben, und tragen auch entsprechende Namen wie Kalyh, Lu-Zephyr, Sathanas oder Kutulu. Sie sind stark, aggressiv und leiden unter permanenter schlechter Laune. Die Reaktionen von Schattenlords sind nur schwer vorhersehbar, da sie in der Regel aus dem Bauch heraus handeln.

Schattenlords können *Psi-Fertigkeiten* der Stufen 1-4 besitzen (wie Psiter in *Der fünfte Engel*). Dann verlieren sie jedoch für je 5 Lernpunkte, die für den Erwerb dieser Fertigkeiten ausgegeben werden, einen Punkt *STK*, *KON* und *GES*. Schattenlords vertragen das Tageslicht unserer Dimension besser als ihre Untergebenen, sie verlieren pro Stunde, die sie im Licht verbringen, einen TP an jedem Körperteil, auch wenn sie Kleidung darüber tragen.

Schattenlords im Schattenreich:

STK 100, GES 90, WIK 100, KON 100, AUS 5, GEW 120, INT 80, "Ausweichen" 30%, "Hörchen" 60%, "Klettern" 80%, "Springen" 70%, "Wahrnehmung" 70%, "Gentechnik" 60%, "Reiten" 80%, "Diskussion" 60%, "Feilschen" 60%, "Schwert" 80% (Schaden 1W8+1W6+2), "Klaue" 80% (Schaden 2W6+4; es können auch zwei Klauenangriffe pro Phase durchgeführt werden, dann sinkt jedoch der Fertigkeitwert auf 50 %), "Biß" 70% (nur im Nahkampf, Schaden 2W6+6), weitere Fertigkeiten nach Wahl des Spielleiters für maximal 300 Lernpunkte.

Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W6 (oben bereits eingerechnet), GZ 90, Psi-Punkte 20, Basis-TP 20 (Verteilung wie Mensch), Rüstung 1W4+2.

GZ-Verlust:

1. Begegnung = 1W8+4 zzgl. Schock / 1W4+1, weitere Begegnungen = 1W4+1 zzgl. Panik / 1.

☞ *Achtung:* Schattenlords erleiden nur durch Stahlklingen, Feuer und Plasmawaffen normalen Schaden. Alle übrigen Angriffe richten nur den jeweiligen Mindestschaden an (es wird bei jedem Treffer davon ausgegangen, der Spieler habe bei der Schadensermittlung nur Einsen gewürfelt).

Schattenlords in Wirtskörpern:

STK, GES, und KON wie Opfer +1/3, Rest siehe oben. Körperliche- und Waffenfertigkeiten wie Opfer, Rest siehe oben. Schadensbonus und Basis-TP sind neu zu berechnen, Rüstung 1W6+6 (verstärkte Haut-Molekularstruktur).

☞ *Achtung:* Sieht ein Charakter einem Schattenlord bei einer Verwandlung zu, so muß er eine GZ-Probe bestehen, um nicht 1W6+2 Punkte Geisteszustand (zzgl. Tabelle *Panik*) zu verlieren. Den Schattenlord in einer Monstergestalt zu erblicken, kostet einen Charakter bei Mißerfolg GZ nach fairem Ermessen des Spielleiters (je nach Gestalt).

Wird der Wirtskörper eines Schattenlords zum ersten Mal "getötet", so verändert er sich in eine schleimige Masse und fließt in ein geeignetes Versteck. Dort muß er sich 2 Stunden regenerieren. Anschließend besitzt er wieder oben genannte Eigenschaften, tritt jedoch nur noch als schleimige Masse auf und kann keine andere Gestalt mehr annehmen. In der "schleimigen" Form erleidet er durch Feuer beträchtlichen Schaden (Rüstung schützt nicht!). Normale Waffen (außer Plasmawaffen) jeglicher Art richten jedoch nur ihren Minimalschaden an (es wird bei jedem Treffer davon ausgegangen, der Spieler habe bei der Schadensermittlung nur Einsen gewürfelt).



2. Schatten

Sie sind die "normalen" Bewohner des Schattenreiches. Jedes Mittel ist ihnen Recht, um in der Gunst ihrer Lords zu steigen. Falls sich ihnen die Gelegenheit bietet, schließen sie gerne Geschäfte mit Menschen ab (die regelmäßig von ihnen übers Ohr gehauen werden).

Schatten verabscheuen Tageslicht und das aus gutem Grund. Pro Minute verlieren sie dadurch einen TP an jedem Körperteil, auch wenn sie Kleidung darüber tragen.

Schatten im Schattenreich:

STK 75, GES 75, WIK 80, KON 80, AUS 5, GEW 100, INT 70, "Ausweichen" 25%, "Hörchen" 50%, "Klettern" 60%, "Springen" 60%, "Wahrnehmung" 50%, "Werfen" 50%, "Gentechnik" 30%, "Spieß" 70% (Schaden 1W6+1W4+2), "Klaue" 70% (Schaden 2W4+4; es können auch zwei Klauenangriffe pro Phase durchgeführt werden, dann sinkt jedoch der Fertigkeitswert auf 40%), "Biß" 60% (nur im Nahkampf, Schaden 2W4+6), weitere Fertigkeiten nach Wahl des Spielleiters für maximal 150 Lernpunkte.

Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus+1W4 (oben bereits eingerechnet), GZ 70, Basis-TP 16 (Verteilung wie Mensch), Rüstung 0.

GZ-Verlust:

1. Begegnung = 1W6+2 zzgl. Schock / 1, weitere Begegnungen = 1W4 / 0.

☞ *Achtung:* Schatten erleiden nur durch Stahlklingen, Feuer und Plasmawaffen normalen Schaden. Alle übrigen Angriffe richten nur den jeweiligen Mindestschaden an.

Schatten in Wirtskörpern:

STK, GES, und KON wie Opfer +1/3, Rest siehe oben. Körperliche- und Waffenfertigkeiten wie Opfer, Rest siehe oben. Schadensbonus und Basis-TP sind neu zu berechnen, Rüstung 1W6+2 (verstärkte Haut-Molekularstruktur).

☞ *Achtung:* Sieht ein Charakter einem Schatten bei einer Verwandlung zu, so muß er eine GZ-Probe bestehen, um nicht 1W6+2 Punkte Geisteszustand (zzgl. Tabelle "Panik") zu verlieren. Den Schatten in einer Monstergestalt zu erblicken, kostet einen Charakter bei Mißerfolg GZ nach fairem Ermessen des Spielleiters (je nach Gestalt). Schatten erleiden doppelten Schaden durch Angriffe mit Feuer, Flammenwerfern und Plasmawaffen.

3. Schattensklaven

Die Schattensklaven sind rechtlose, bedauernswerte Kreaturen, die von keinerlei Motivation beseelt sind. Dumpf treiben sie vor sich hin, während sie den Schatten und ihren Lords als

Arbeitskräfte, Spielzeuge und Nahrung dienen. Sie werden in speziellen organischen Fabriken gezüchtet. Eingeweihte glauben zu wissen, daß auch Gefangene aus fremden Dimensionen zu Schattensklaven gemacht werden können.

Außerhalb des Schattenreiches können Schattensklaven nur in der Dunkelheit existieren, da jegliches Tageslicht für sie sofort tödlich ist.

Schattensklave im Schattenreich:

STK 65, GES 50, WIK 10, KON 65, AUS 5, GEW 100, INT 10, "Wittern" 50%, "Klaue" 50% (Schaden 1W6+4), Bewegung 5 Meter/Phase, GZ 10 Basis-TP 13, Rüstung 0.
GZ-Verlust: 1W6+2 zzgl. Schock / 0.

4. Schattenbestien

Diese Kreaturen sind zu unterschiedlich, um sie hier ausführlich beschreiben zu können. Es gibt sie in allen Formen, sie werden manchmal von Schatten als Reittiere oder "Wachhunde" eingesetzt. Meistens sind sie jedoch zu angriffslustig, um gezähmt werden zu können.

Für die Ermittlung von Spielwerten empfiehlt sich die Verwendung der Tabelle *Instant-Fremdwesen* im Abenteuer *Totentanz*, das sich im *Grundregelwerk* befindet. Schattenbestien haben eine WIK von 2W10+30.

5. Die schreckliche Sindrah

Sindrah ist eine Schattenlady von großer Macht, die auf einer massiven Burg hoch auf einer bizarren Felsnadel mitten in der *Ebene der Tränen* residiert. Sie gebietet über ein Gefolge von 500 Schatten und ca. 8.000 Schattensklaven. Sindrah sieht wie eine wunderschöne Frau mit engelsgleichem Gesicht aus, trägt jedoch ein Paar anmutiger Bockshörner auf dem Kopf und hat blutrote Augen. Ihre Untertanen regiert sie mit großer Grausamkeit und ist eifersüchtig darauf bedacht, stets im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen. Ein Schatten, der ihr nicht stets seine ungeteilte Aufmerksamkeit widmet, hat mit brutalen Strafen zu rechnen.

Sindrah liebt es, von einer menschlichen Frau Besitz zu ergreifen und unter den Sterblichen zu wandeln. Sie ist immer dort zu finden, wo Laster und Sünde zu höchster Blüte gediehen sind. Aufreizend umgarnt sie mächtige Generäle, einflußreiche Politiker oder gefallene Geistliche und zieht sie in ihren Bann, um sie grausam abzuschlachten, sobald sie ihrer überdrüssig geworden ist. Glücklicherweise hatte sie bisher noch keine besonderen Eroberungsgelüste hinsichtlich unserer Welt, es genügt ihr, Individuen ins Verderben zu reißen.

Die schreckliche Sindrah, Schattenlady:

STK 52, GES 42, WIK 100, KON 52, AUS 40, GEW 100, INT 90, "Ausweichen" 14%, "Hör-



Neulich im
Kühlregal ...

Cob Coy

Okay, ihr habt es
gehört. Freiwillige
vortreten. Wenn
keiner vortritt, seid
ihr alle freiwillig.

Erwin Kürbis,
Feldweibel

chen" 70%, "Klettern" 60%, "Springen" 50%,
"Wahrnehmung" 80%, "Gentechnik" 70%,
"Reiten" 60%, "Diskussion" 70%, "Verfüh-
ren" 80%, "Schwert" 80% (Schaden 1W8+2),
"Biß" 70% (nur im Nahkampf, Schaden
1W6+6).

Keine Arme,
keine Kekse.
Pech, alter
Freund.

Cob Coy

*Psi-Fertigkeiten: Freundschaft, Illusion, Psi-
Raub, Telepathie.*

*Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus 0,
GZ 90, Basis-TP 11 (Verteilung wie Mensch),
Rüstung 1W4+2 (Haut) oder verzierter Horn-
panzer mit Helm (1W6+6).*

GZ-Verlust:

*1. Begegnung = 1W4+2 zzgl. Schock / 1,
weitere Begegnungen = 1 / 0.*

⚠ *Achtung:* Sindrah erleidet nur durch Stahl-
klingen, Feuer und Plasmawaffen normalen
Schaden.

Alle übrigen Angriffe, egal mit welcher Waffe,
richten nur den jeweiligen Mindestschaden an
(es wird bei jedem Treffer davon ausgegangen,
der Spieler habe bei der Schadensermittlung
ausschließlich Einsen gewürfelt).

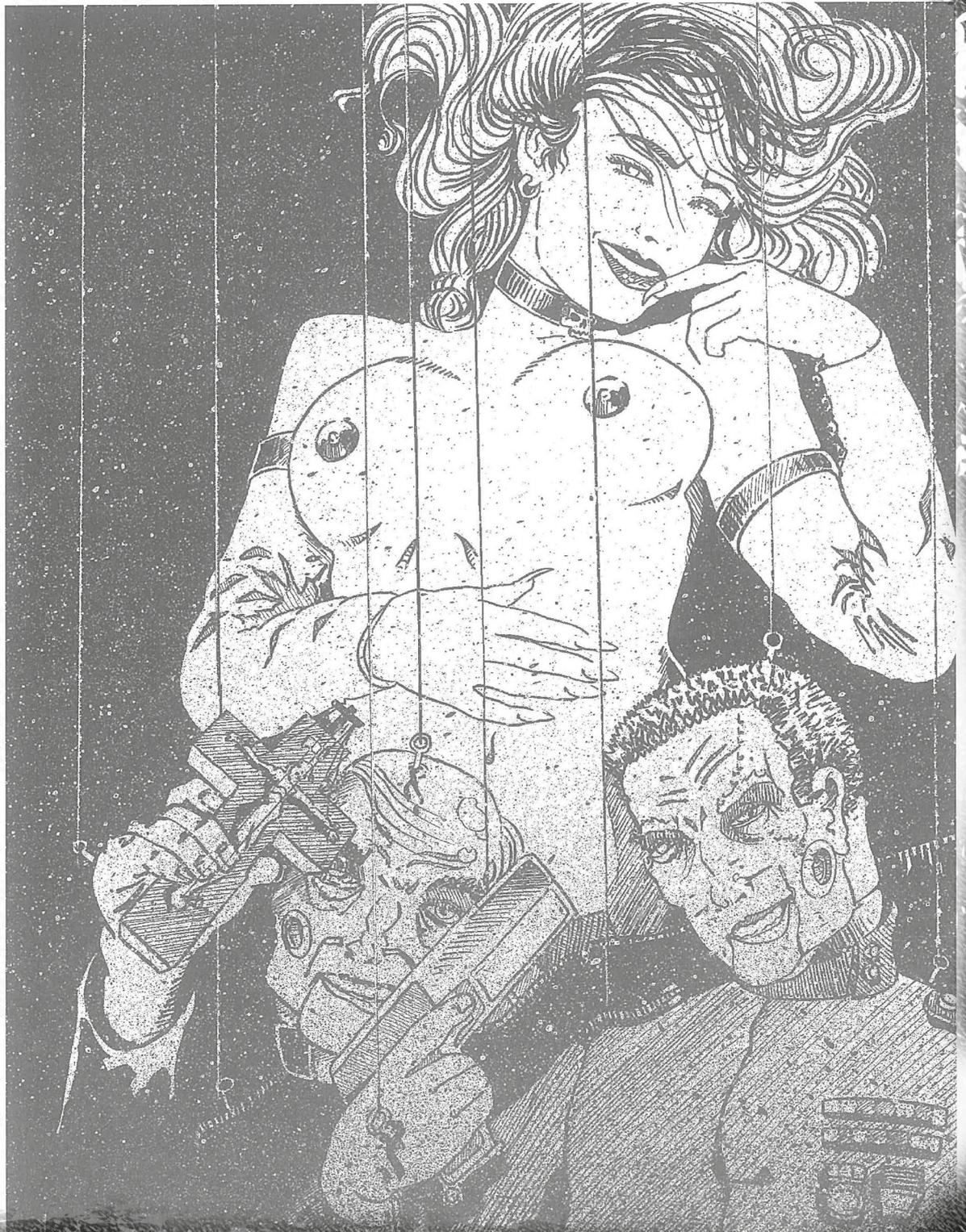
Sindrah in Wirtskörpern:

*Es gelten dieselben Regeln wie bei normalen
Schattenlords. Sindrah ergreift grundsätzlich nur
Besitz von äußerst attraktiven Frauen, die Zu-
gang zu den mächtigen Persönlichkeiten der
TSU haben.*

*Life is a bitch.
And you are
married to her.*

*John Taylor,
Scout*

*Sindrah, der
Inbegriff des
Schreckens.
Weiblicher
Terror, Geilheit
und Tücke
vereinen sich zu
nie erlebter
Perfektion.
Ihre krankhaften
und perversen
Ausschweifungen
sind selbst in der
Schattenwelt
Legende.*



5. Anhang und Tabellenteil

Die wechselvolle Geschichte Schottlands auf Terra spiegelt den endlosen Kampf eines Volkes gegen die Abhängigkeit eines übermächtigen Nachbarn. Auch nachdem die ersten schottischen Kolonisten unter unmenschlichen Bedingungen und mit dem Einsatz ihres Lebens die junge Kolonie zum Blühen gebracht haben, finden sie keine Ruhe. Von den ersten Siedlern an strebt dieser Planet nach Unabhängigkeit. Doch ein Freikauf aus der TSU ist mit offiziellen Mitteln nicht zu bezahlen. Während der großen Unruhen im Sommer 2160 wird auch der Urgedanke der Clans wieder entdeckt und durchgesetzt. Die Polizeigewalt der Terranischen Staatenunion kämpft acht Wochen gegen die fanatischen Aufständischen. Die letzte große Schlacht in den Hügelketten südlich von Edinburgh tobt drei volle Tage. Doch auch nachdem die Blüte der Clans ihr Leben in diesem Aufstand gegeben hat, lässt sich die Ruhe nicht wiederherstellen. Nach den Leitbildern aus den Vorzeiten der Geschichte glimmt der Funke unter der Oberfläche weiter und entzündet sich immer wieder an teilweise banalen Vorkommnissen. Der sehr hohe Einsatz von Material und Menschen zwingt die Regierung der TSU zu einem Sonderfrieden mit den Lairds. Darin wird festgesetzt, daß die Kolonie Nova Scotia weitgehende Entscheidungsfreiheit in internen Angelegenheiten hat. Ein triumphierender Cochrane MacAlpin wird daraufhin am 23.12.2188 zum ersten König der Kolonie gekrönt. Aber noch ist die volle Unabhängigkeit nicht erreicht. Der Funke glimmt weiter unter der Oberfläche dieses TSU-Protectorats . . .

Echte Schotten sind stolz auf ihre Zugehörigkeit zu einem der Clans. Beispielsweise sind viele Ordensbrüder der Kreuzritter Schotten. Zum traditionellen Battle's Day kommen sie fast alle, um die Ehre ihrer Clans zu verteidigen. Einige Einheiten des christlichen Ordens sind infolge dessen um den 01. Juli (TSZ) herum nicht in voller Mannstärke kampfbereit. Trotzdem werden die meisten Urlaubsgesuche genehmigt, um die Soldaten nicht zu verstimmen.

Die folgende Auflistung der Clans nennt den Namen, die erste urkundliche Erwähnung auf Terra, den vermutlich ersten Clanchief und das heute amtierende Oberhaupt des jeweiligen Clans auf der Kolonie Nova Scotia:

Abercrombie

Erste offizielle Erwähnung: 1296

Gründer: William de Abercromby

Heutiger Clanchef: Sir Patrick Abercrombie

Abernethy

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert

Gründer: Hugh Abernethy

Heutiger Clanchef: Count Donald Abernethy

Agnew

Erste offizielle Erwähnung: 1190

Gründer: William des Aigneu

Heutiger Clanchef: Sir John Agnew

Anderson, MacAndrew

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert

Gründer: unbekannt

Heutiger Clanchef: Earl Roland MacAndrew

Angus

Erste offizielle Erwähnung: 9. Jahrhundert

Gründer: Angus, Sohn des Fergus

Heutiger Clanchef: Sir Edward Angus

Anstruther

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert

Gründer: William de Candelas

Heutiger Clanchef: Earl Cedrick Anstruther

Arbuthnott

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert

Gründer: Duncan of Swinton

Heutiger Clanchef: Sir Robert Arbuthnott

Armstrong

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert

Gründer: Alexander Armstrong

Jetziger Clanchef: Count Gilbert Armstrong

Möge Gott mein Zeuge sein. Keiner der Gefangenen wird lebend die eigenen Linien erreichen.

Simon Angus

Ruhig Blut, lieber Vetter. Diese Kröten sind unser Faustpfand. Sie haben uns eingekesselt, und sie werden gesiegt haben, wenn die Sonne untergeht. Aber wir werden nicht weichen und die Gefangenen notfalls als Schutzschilder verwenden.

Leslie Angus

Baillie

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: Neill of Lamington
Jetziger Clanchef: Sir Eduard Baillie

Bain

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Victor de Bayns
Jetziger Clanchef: Viscount Howey Bain

Baird

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Richard Baird
Jetziger Clanchef: Sir Gerry Baird

Balfour

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Balfour of Kinloch
Jetziger Clanchef: Count Arthur Balfour

Barclay

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Roger de Berkeley
Jetziger Clanchef: Earl Patrick Barclay

Beaton

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: David Bethune
Jetziger Clanchef: Sir Walter Beaton

Bisset

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: John Bysset
Jetziger Clanchef: Earl Horace Bisset

Borthwick

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
Gründer: Radley Borthwick
Jetziger Clanchef: Sir Dean Borthwick

Boswell

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: Robert de Boseuille
Jetziger Clanchef: Sir Samuel Boswell

Boyd

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: Thomas Boyd
Jetziger Clanchef: Earl Ian Boyd

Boyle

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Hugo De Boyville
Jetziger Clanchef: Earl Walter Boyle

Brodie

Erste offizielle Erwähnung: 9. Jahrhundert
Gründer: Michael, Thane of Brodie
Jetziger Clanchef: Duke Peter Brodie

Broun

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: George Broun
Jetziger Clanchef: Sir Lester Broun

Bruce

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: Robert de Bruis
Jetziger Clanchef: King William Bruce

Buchan

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
Gründer: Richard Buchan
Jetziger Clanchef: Sir Brian Buchan

Buchanan

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Colin Buchquhananes
Jetziger Clanchef: Count Burton Buchanan

Burnett

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Roger Burnhard
Jetziger Clanchef: Sir Harold Burnett

Cameron

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Donald Dubh
Jetziger Clanchef: Sir Ewen Cameron

Campell

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Colin Campell
Jetziger Clanchef: Duke Wallace Campell

Carmichael

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Robert de Carmitely
Jetziger Clanchef: Earl Evan Carmichael

Carnegie

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: John de Ballinhard
Jetziger Clanchef: Count Oliver Carnegie

Cathcart

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
Gründer: Walter Fitz Alan
Jetziger Clanchef: Earl Kevin Cathcart

Charteris

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Thomas de Longueville
Jetziger Clanchef: Sir Frank Charteris

Chattan

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Count Stephen Chattan

Cheyne

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Reginald de Chesne
Jetziger Clanchef: Earl Watson Cheyne

Chisholm

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: De Chesholm
Jetziger Clanchef: Duke Gordon Chisholm

Cochrane

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Waldeve de Cochrane
Jetziger Clanchef: Sir John Cochrane

Cockburn

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Elezar Cockburn

Colquhoun

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Humphrey de Kirkpatrik
Jetziger Clanchef: Count Dean Colquhoun

Colville

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Philip de Coleuille
Jetziger Clanchef: Earl Howard Colville

Comyn, Cumming

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Richard Cumyn
Jetziger Clanchef: Viscount Ralph Cumming

Cranstoun

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Elfric de Cranston
Jetziger Clanchef: Sir Tony Cranstoun

Crawford

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: John Crawford
Jetziger Clanchef: Earl Malcolm Crawford

Crichton

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Robert Crichton
Jetziger Clanchef: Sir Verner Crichton

Cunningham

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Harvey de Cunningham
Jetziger Clanchef: Sir Giles Cunningham

Dalrymple

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: James Dalrymple
Jetziger Clanchef: Sir Michael Dalrymple

Dalzeil

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Earl Kenneth Dalzeil

Davidson

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Evan Davidson

Douglas

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: William de Douglas
Jetziger Clanchef: Sir Angus Douglas

Drummond

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Malcolm Beg
Jetziger Clanchef: Sir Chester Drummond

Dunbar

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: Duncan Dunbar
Jetziger Clanchef: Earl Sidney Dunbar

Duncan

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: Robert Duncan
Jetziger Clanchef: Sir Adam Duncan

Dundas

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Waldeve Dundas
Jetziger Clanchef: Earl Henry Dundas

Elliot(t)

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Gilbert Elliott

Elphinstone

Erste offizielle Erwähnung: 16. Jahrhundert
Gründer: Henry Elphinstone
Jetziger Clanchef: Earl Stanley Elphinstone

Erskine

Erste offizielle Erwähnung: 9. Jahrhundert
Gründer: Henry de Erskine
Jetziger Clanchef: Sir Chester Erskine

Farquharson

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: Farquhar Ciar
Jetziger Clanchef: Earl Horatio Farquharson

Fergusson

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Fergus of Kilkerran
Jetziger Clanchef: Sir Bruce Fergusson

Fleming

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Baldwin the Fleming
Jetziger Clanchef: Sir Finley Fleming

Fletcher

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Andrew Fletcher

Forbes

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Braes of Forbes
Jetziger Clanchef: Viscount Graham Forbes

Forsyth

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Robert de Fauside
Jetziger Clanchef: Earl Alistair Forsyth

Fotheringham

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Henry de Fodringhay
Jetziger Clanchef: Sir Paul Fotheringham

Fraser

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Gilbert of Touch-Fraser
Jetziger Clanchef: Sir Laurence Fraser

Fullerton

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: Galfridus de Foulerton
Jetziger Clanchef: Earl Alexander Fullerton

Gair, Gayre

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Hugh Gayre

Galbraith

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Earl Thomas Galbraith

Gardyne

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Earl Othro Gardyne

Gillies

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Uthred, son of Gilise
Jetziger Clanchef: Sir Andrew Gillies

Glorie

Erste offizielle Erwähnung: 17. Jahrhundert
Gründer: Duncan Glorie
Jetziger Clanchef: Sir Aidan Glorie

Gordon

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Adam de Gordon
Jetziger Clanchef: Sir Dean Gordon

Gow oder MacGowan

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Olivier MacGowan

Graham

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: William de Graham
Jetziger Clanchef: Count Bonnie Graham

Grant

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Lawrence Grant
Jetziger Clanchef: Earl Tyler Grant

Gray

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Hugo de Gray
Jetziger Clanchef: Sir Norman Gray

Grierson

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: Gibert Grierson
Jetziger Clanchef: Earl Josh Grierson

Gunn

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Gunni Asleifson
Jetziger Clanchef: Sir Ben Gunn

Guthrie

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Guthrum
Jetziger Clanchef: Earl Brian Guthrie

Haig

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Petrus del Hage
Jetziger Clanchef: Sir Douglas Haig

Haldane

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Earl Burton Haldane

Hamilton

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Walter Fitz-Gerald of Hameldone
Jetziger Clanchef: Sir Garey Hamilton

Hannay

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Earl John Hannay

Hay

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
Gründer: Kenneth of Hay
Jetziger Clanchef: Sir Ebenezer Hay

Henderson

Erste offizielle Erwähnung: 8. Jahrhundert
Gründer: Eannig Mor Mac Righ Neachtan
Jetziger Clanchef: Duke Alan Henderson

Hepburn

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Adam de Hepburne
Jetziger Clanchef: Sir Sean Hepburn

Home

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Aldan de Home
Jetziger Clanchef: Sir Murray Home

Hope

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: John of Hope
Jetziger Clanchef: Earl Farquhar Hope

Hunter

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Aylmer le Hunter
Jetziger Clanchef: Count Reginald Hunter

Innes

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Berowald
Jetziger Clanchef: Sir Chester Innes

Irvine

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Robert de Hirewine
Jetziger Clanchef: Earl Kelvin Irvine

Jardine

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Jean du Jardin
Jetziger Clanchef: Sir Stanley Jardine

Johnston(e)

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Count Clive Johnstone

Keith

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Sean Keith

Kennedy

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Duncan of Carrick
Jetziger Clanchef: Earl Thomas Kennedy

Kerr

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
Gründer: Kerr of Cessford
Jetziger Clanchef: Sir Christopher Kerr

Kirkpatrick

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Roger of Kirkpatrick
Jetziger Clanchef: Count Derek Kirkpatrick

Lamont

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: John Lamont
Jetziger Clanchef: Earl Jotham Lamont

Lauder

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Robert de Lawedre
Jetziger Clanchef: Sir Hagnar Lauder

Lennox

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Mormaer of the Levanach
Jetziger Clanchef: Count Caleb Lennox

Leslie

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Bartolf
Jetziger Clanchef: Earl Theodore Leslie

Lindsay

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: Baldric de Lindsay
 Jetziger Clanchef: Sir Lachlan Lindsay

Livingston

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Duke Randolph Livingston

Lockhart

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Simon Locard
 Jetziger Clanchef: Sir Mark Lockhart

Logan oder MacLennan

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Robert Logan
 Jetziger Clanchef: Earl Girvan MacLennan

Lumsden

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Roger de Lummesdene
 Jetziger Clanchef: Sir Thomas Lumsden

Lyle

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Ralph de Insula
 Jetziger Clanchef: Viscount Kevin Lyle

Lyon

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Thomas Lyon
 Jetziger Clanchef: Earl Jonathan Lyon

MacAlister

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Edward MacAlister

MacAlpin

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Siol Alpine
 Jetziger Clanchef: Duke Fitzgerald MacAlpin

MacArthur

Erste offizielle Erwähnung: 9. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Arthur MacArthur

MacAulay

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Percy MacAulay

MacBean oder MacBain

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Count Marlowe MacBain

MacCallum

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Cameron MacCallum

MacColl

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Thomas MacColl

MacCorqudale

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Adrian MacCorqudale
 Jetziger Clanchef: Earl Nathan MacCorqudale

MacCulloch

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Thomas Maculagh of Wigton
 Jetziger Clanchef: Sir Douglas MacCulloch

MacDonald

Erste offizielle Erwähnung: 8. Jahrhundert
 Gründer: Colla Uais
 Jetziger Clanchef: Count Gregory MacDonald

MacDougall

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Dugald, son of Somerled
 Jetziger Clanchef: Sir Jack MacDougall

MacDowall

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Dugald MacDowall
 Jetziger Clanchef: Earl Paul MacDowall

MacDuff

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Gregor MacDuff

MacEwen

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Ewen of Otter
 Jetziger Clanchef: Earl Andrew MacEwen

MacFarlane

Erste offizielle Erwähnung: 9. Jahrhundert
 Gründer: Parlan oder Bartholomew
 Jetziger Clanchef: Sir Ike MacFarlane

MacFie, MacPhee oder MacDuffie

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Caspar MacFie

MacGillivray

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Lee MacGillivray

MacGregor

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
 Gründer: Griogar
 Jetziger Clanchef: Duke Edwin MacGregor

MacIan

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Angus Mhor
 Jetziger Clanchef: Sir Nick MacIan

MacInnes

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Waldo MacInnes

MacIntyre

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Alister MacIntyre

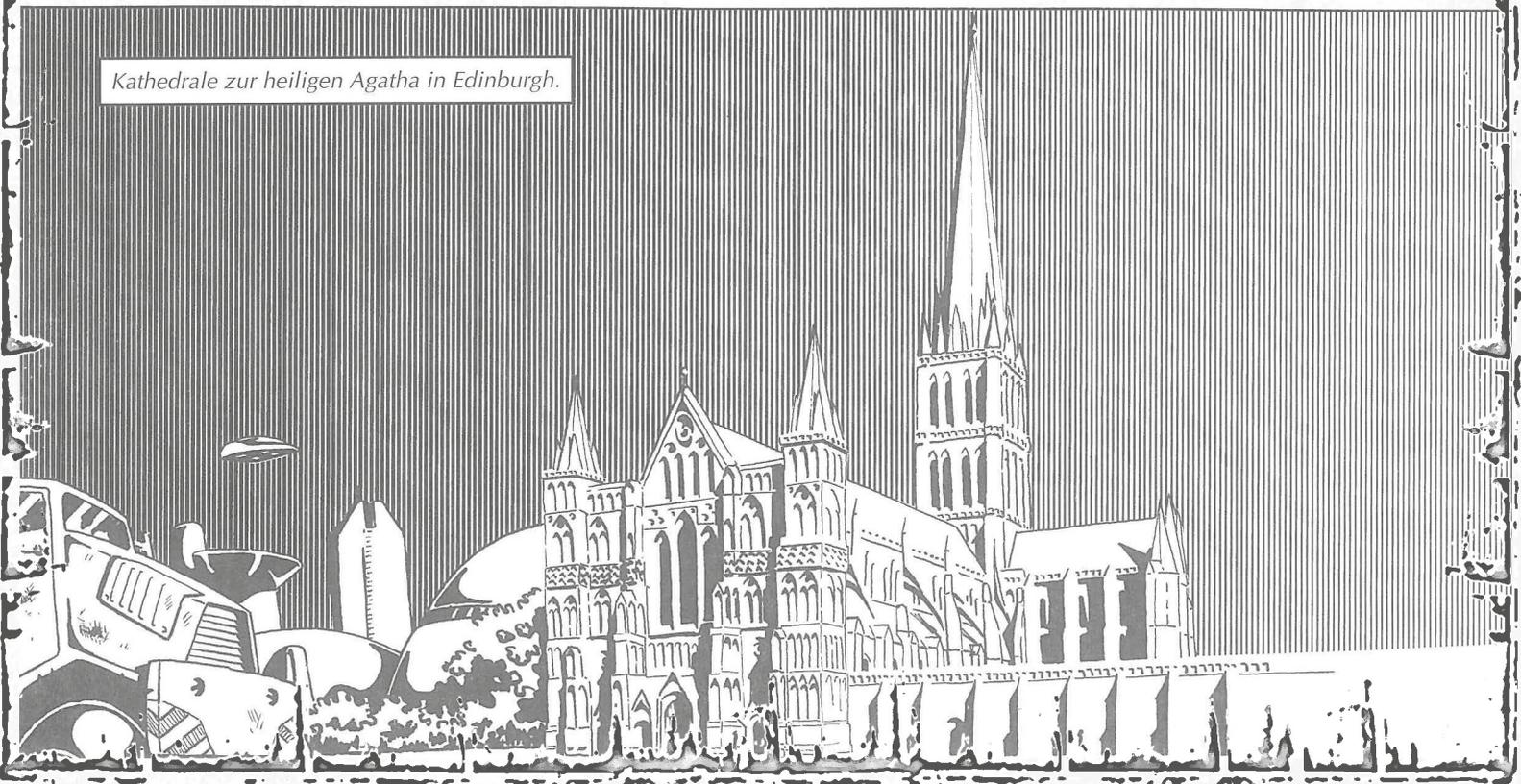
Mackay

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: Malcolm of Moray
 Jetziger Clanchef: Sir Sylvester Mackay

Mackellar

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Elair the Gealic
 Jetziger Clanchef: Sir Gus Mackellar

Kathedrale zur heiligen Agatha in Edinburgh.



Mackenzie

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Count Fred Mackenzie

Mackie

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Harrison Mackie

Mackinlay

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Godfrey Mackinlay

Mackinnon

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Murray Mackinnon

Mackintosh

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Angus MacDuff
 Jetziger Clanchef: Duke Roy Mackintosh

MacLachlan, MacLaughlan

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Ferchar of Anrothan
 Jetziger Clanchef: Count Waldo MacLachlan

MacLain of Lochbuie

Erste offizielle Erwähnung: 10. Jahrhundert
 Gründer: Eachim Reganach
 Jetziger Clanchef: Viscount Roger MacLain

Maclaren

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Cyrus Maclaren

Maclean

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Gilleain-na-Tuaighe
 Jetziger Clanchef: Sir Fitzroy Maclean

Maclellan

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: John Maclellan
 Jetziger Clanchef: Sir Hiram Maclellan

MacLeod

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Leod, son of Olaf
 Jetziger Clanchef: Duke Michael MacLeod

Macmillan

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Malcolm Mor Macmillan
 Jetziger Clanchef: Sir Walter Macmillan

MacNab

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: David I.
 Jetziger Clanchef: Earl Frank MacNab

MacNaughton

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Gillechrist MacNachdan
 Jetziger Clanchef: Earl Andre MacNaughton

MacNeil

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Gilleonan Roderick Murchaid MacNeil
 Jetziger Clanchef: Sir James MacNeil

Macpherson

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
 Gründer: Duncan, Parson of Kingussie
 Jetziger Clanchef: Sir Richard Macpherson

MacQuarrie

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Cyrus MacQuarrie

Macqueen

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Carson Macqueen

Macrae

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Gaspar Macrae

MacThomas

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Tomaidh Mor
 Jetziger Clanchef: Earl Verlon MacThomas

Maitland

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
 Gründer: John Maitland
 Jetziger Clanchef: Count Able Maitland

Malcolm

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Malcolumb
 Jetziger Clanchef: Duke Neville Malcolm

Marjoriebanks

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Walter
 Jetziger Clanchef: Earl Gordon Marjoriebanks

Matheson, Mathieson

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Olaf Mathieson

Maule

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Robert Maule
 Jetziger Clanchef: Sir Francis Maule

Maxtone

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: Maccus, son of Undewyn
 Jetziger Clanchef: Sir Stacey Maxtone

Maxwell

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: John Maxwell
 Jetziger Clanchef: Viscount Jeffrey Maxwell

Melville

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: Galfridus de Malveill
 Jetziger Clanchef: Sir Stephen Melville

Menzies

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Robert de Meygners
 Jetziger Clanchef: Sir Cyrus Menzies

Moncreiffe

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Mathew Moncreiffe
 Jetziger Clanchef: Duke Ian Moncreiffe

Montgomery

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
 Gründer: Roger de Montgomerie
 Jetziger Clanchef: Sir Lloyd Montgomery

Morrison

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Casey Morrison

Mowat

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Robert de Montealto
 Jetziger Clanchef: Sir Clement Mowat

Munro

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: Hugh of Ross
 Jetziger Clanchef: Duke Hector Munro

Murray

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
 Gründer: William de Moravia
 Jetziger Clanchef: Sir Clayton Murray

Napier

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Earl Wentworth Napier

Nicholson oder MacNicol

Erste offizielle Erwähnung: 15. Jahrhundert
 Gründer: John Nicholson of Lasswade
 Jetziger Clanchef: Sir Carter Nicholson

Nisbet

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: Philip Nesbitt
 Jetziger Clanchef: Sir Edgar Nisbet

Ogilvy

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Gillibride
 Jetziger Clanchef: Earl Vernon Ogilvy

Oliphant

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: William Holifard
 Jetziger Clanchef: Sir Berney Oliphant

Preston

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Alured de Preston
 Jetziger Clanchef: Earl Rodney Preston

Pringle

Erste offizielle Erwähnung: 16. Jahrhundert
 Gründer: unbekannt
 Jetziger Clanchef: Sir Waldo Pringle

Ramsay

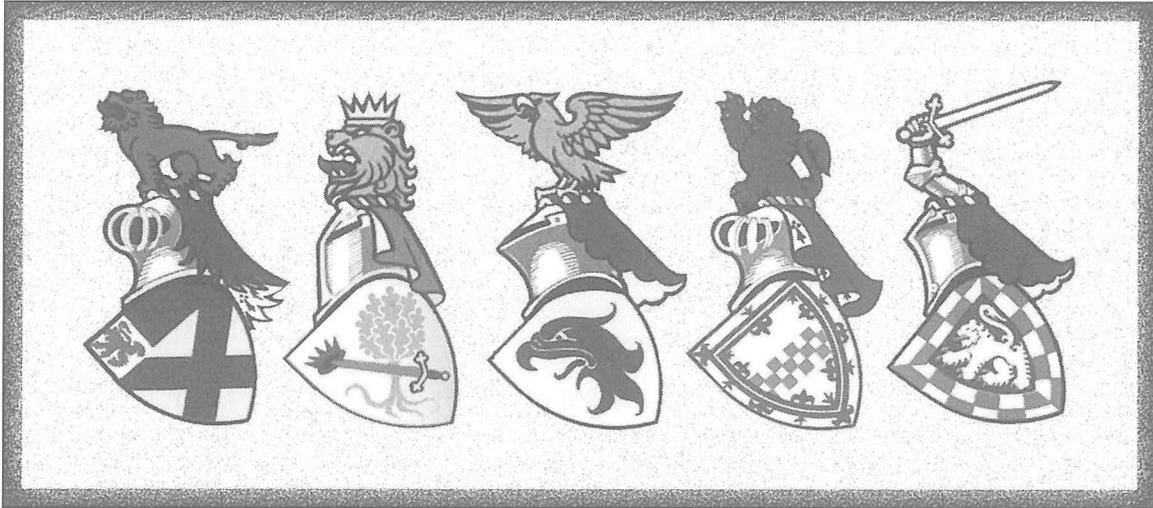
Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
 Gründer: Simon de Ramsay
 Jetziger Clanchef: Sir Jeremy Ramsay

Rattray

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
 Gründer: Adam de Rattrief
 Jetziger Clanchef: Viscount Peter Rattray

Robertson oder Donnachaidh

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
 Gründer: Donnachaidh Reamhair
 Jetziger Clanchef: Count Derrek Robertson



Die oben abgebildeten Wappen zeigen von links nach rechts die Clans *Bruce*, *MacGregor*, *Munro*, *Stuart* und *Wallace*. Ein einheitliches Wappen des Clans *MacAlpin* existiert nicht, da dieser aus vielen verschiedenen Familien besteht. Diese Familien tragen alle ihr eigenes Wappen und hören auf ein aus ihrer Mitte gewähltes Oberhaupt.



Nova Scotia wird, mit Duldung der TSU, von einem König regiert. Nur die fünf Gründerclans sind berechtigt, einen Kandidaten zum *Kingmaker's Day* zu entsenden. Diese einflußreichen Familien sind *Bruce*, *MacAlpin*, *MacGregor*, *Munro* und *Stuart*. Alle fünf Jahre (oder früher, im Falle des Todes eines Monarchen oder nach einem Lordprotektorat, siehe unten) wird am *Kingmaker's Day* (15. Februar TSZ) ein neuer König gewählt. Jeder Clan schickt seinen Anwärter in Begleitung einer Abordnung, deren Stärke der Anzahl der von ihm abhängigen Familien (*Dependants*) entspricht, zum Kloster *Saint Michael*, das im Hochgebirge des Zentralkontinents liegt und den heiligen *Stone of Destiny* birgt. Fünf Stunden dauert das Ritual, in dem die Kandidaten unter anderem einen eisigen Bergsee durchschwimmen, eine steile Klippe besteigen, eine Gallone Whiskey trinken und anschließend auf einer schmalen Planke eine zwölf Meter breite Kluft überwinden müssen. Übersteht mehr als ein Thronanwärter diese Tortur, so müssen die Überlebenden nur im Kilt und mit Dolchen bewaffnet um die Königswürde kämpfen. Sollte kein Kandidat die schweren Prüfungen bestehen, so regiert aus traditionellen Gründen für ein Jahr das ranghöchste Mitglied des Clans *Wallace* als Lordprotector von Nova Scotia. Danach wird ein außergewöhnlicher *Kingmaker's Day* ausgerufen und die oben genannte Prozedur wiederholt sich.

**Rollo**

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: John Rollo
Jetziger Clanchef: Earl Ernest Rollo

Rose

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Wilson Rose

Ross

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Gilleon nah-airde
Jetziger Clanchef: Viscount Joseph Ross

Russell

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Robert Russell
Jetziger Clanchef: Sir Fedor Russell

Rutherford

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Earl Byron Rutherford

Ruthven

Erste offizielle Erwähnung: 11. Jahrhundert
Gründer: Swan, son of Thor
Jetziger Clanchef: Sir Jacob Ruthven

S(c)haw

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Shaw, son of Gilchrist
Jetziger Clanchef: Count Lawrence Shaw

Scott

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Uchtredus filius Scotti
Jetziger Clanchef: Duke Frederick Scott

Scrimgeour

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Alexander Schyrmeschur
Jetziger Clanchef: Earl David Scrimgeour

Sempill

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Robert de Sempill
Jetziger Clanchef: Sir Warden Sempill

Seton

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Philip de Seton
Jetziger Clanchef: Sir Spero Seton

Sinclair

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: William Saint Clair
Jetziger Clanchef: Count Abner Sinclair

Skene

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Lachlan Skene

Somerville

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: William de Somerville
Jetziger Clanchef: Earl Thaddeus Somerville

Spalding

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Peter de Spalding
Jetziger Clanchef: Sir Benson Spalding

Spense

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Duncan of Fife
Jetziger Clanchef: Earl Leslie Spense

Stewart, Stuart

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: Banquo, Thane of Lochaber
Jetziger Clanchef: Duke Aurelius Stuart

Stirling

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: John Stirling of Moray
Jetziger Clanchef: Count Fergus Stirling

Sutherland

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Hugh Freskin
Jetziger Clanchef: Sir Algernon Sutherland

Swinton

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Hugh of Swinton
Jetziger Clanchef: Sir Lyman Swinton

Trotter

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: Trotter of Prentannan
Jetziger Clanchef: Earl Brent Trotter

Turnbull

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: William of Rule
Jetziger Clanchef: Viscount Gerry Turnbull

Tweedie

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Roger of Twydyne
Jetziger Clanchef: Sir Winston Tweedie

Urquhart

Erste offizielle Erwähnung: 14. Jahrhundert
Gründer: William of Urquhart
Jetziger Clanchef: Sir Cecil Urquhart

Wallace

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: Richard Wallensis
Jetziger Clanchef: Duke Nathan Wallace

Wardlaw

Erste offizielle Erwähnung: 13. Jahrhundert
Gründer: John Byset
Jetziger Clanchef: Earl Conner Wardlaw

Weir

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Radulphus de Ver
Jetziger Clanchef: Sir Blair Weir

Wemyss

Erste offizielle Erwähnung: 12. Jahrhundert
Gründer: Michael de Methkil
Jetziger Clanchef: Earl Louis Wemyss

Wood

Erste offizielle Erwähnung: 16. Jahrhundert
Gründer: unbekannt
Jetziger Clanchef: Sir Gerald Wood

*Habe ich da einen
Anflug von
Bitterniss in Ihrer
Stimme gehört?
Ich darf doch
sehr bitten.
Schließt mit
Eurem Leben in
Fröhlichkeit ab.*

Neils Sterling

*Es sei, wie der
Lordprotector
befiehlt.*

Joseph Shaw

Informationsblatt Charakterklasse :

Clansmann/-frau

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
5W10+40	5W10+40
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5W10+40	3W10+60
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
6W10+30	4W10+60
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8W10+40	6W10+30
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) +20 +2W10	

Berufsfertigkeiten

Körper

Horchen, Klettern,
Nahkampf (max. 30%), Schwimmen,
Springen, Wahrnehmung, Werfen

Technik

Mechanik

Wissen

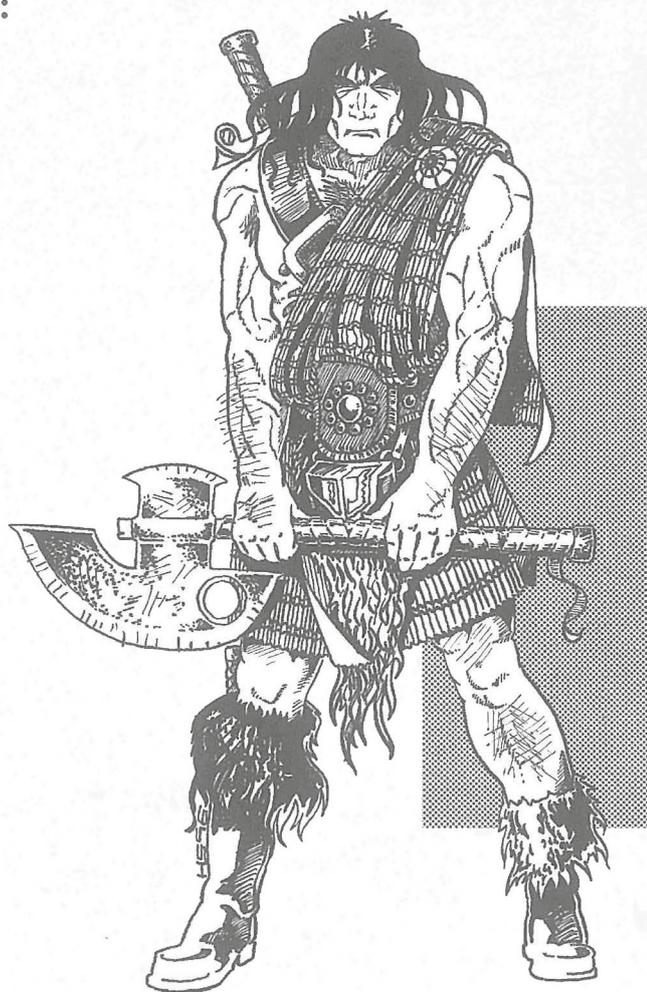
Botanik, Survival

Zwischenmenschliches

Feilschen

Nahkampf

Faust, Messer, Ringkampf,
Schlagwaffen, Schwerter



Durchschnittsverdienst (EH/Monat)

Dependant	1W4	Count/Countess	4W10+10
Clansmitglied	1W10	Viscount/-countess	5W10+10
Knight/Dame	1W10+5	Duke/Duchess	6W10+10
Lord/Lady	2W10+10	Thronanspruch	10W10+10
Earl	3W10+10	königlich	12W10+50

Spezielle Eigenschaften (1W10)

1: Ausdauer	6: Berserker
2: Edelmann	7: Blutfehde
3: Meisterfechter	8: Geizhals
4: Muskulös	9: Religiöser Fanatiker
5: Scharfblick	10: Rüpel

Anfangsausrüstung

2 Nahkampfwaffen nach Wahl (außer Experten- oder Vibrowaffen), Woldecke, Rucksack, ID-Karte.

Stand

Ein neuausgewürfelter Clansmann würfelt mit 1W100 seinen Stand aus:

01-20 = Clansmitglied 21-100=Dependant

Jedes Clansmitglied führt einen weiteren Wurf aus, um den Stand seines Clans innerhalb der schottischen Gesellschaft festzustellen. Ein Ergebnis von 01 legt den Charakter automatisch auf Clan Bruce fest, 02-03 läßt ihm die Wahl zwischen den Familien MacAlpin, MacGregor, Munro und Stuart, die Anspruch auf den Thron erheben können. Zeigen die Würfel ein Ergebnis über 03 an, so wählt er einen Clansnamen nach eigenem Gutdünken (bei 04 bis 24 mit einem Adelstitel, siehe unten).

01 = königliche Familie; 02-03 = Thronanspruch; 04-05 = Duke/Duchess; 06-07 = Viscount/Viscountess;

08-09 = Count/Countess; 10-11 = Earl; 12-14 = Lord/Lady; 15-25 = Knight/Dame; 26-00 = einfacher Clan

Allgemeines

Die Clansleute von Nova Scotia sind ein zäher und wilder Menschenschlag, der sehr stark an alten Sitten und Gebräuchen hängt. So ist ihre Kolonie eine der wenigen innerhalb der TSU, auf der es einen Monarchen gibt. Ehre wird hier groß geschrieben, und Duelle aus scheinbar lächerlichen Gründen sind an der Tagesordnung.

Da das Leben hart und mühsam ist, zieht es viele Schotten aus den unteren Schichten, aber auch verarmte Adlige, hinaus ins All, wo sie sich Abenteuer, schnellen Ruhm oder auch einfach nur bessere Lebensbedingungen erhoffen. Tief in ihrem Herzen sehnen sie sich jedoch immer nach den wilden und grünen Highlands ihrer Heimat zurück.