

SPACE GOTHIC

®

WOLF2BRUT



Erzürnt,
Mit bösen Gefühlen angefüllt,
Sprach:
Laßt uns Monstren schaffen,
Die ausziehen und kämpfen
Gegen diese Söhne der Kirche.
Säht Niedertracht und Furcht
In denen, die einen leeren Gott anbeten.

So sind die Worte von Set, dem Großmeister.

Vielen Dank an *Kai "Luzifer" Happel* für die
"Geburtshilfe" bei der Entstehung der Legion 666.



SPACE[®] GOLDBIC

WOLF2BRUT



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

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

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

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.

© 1998 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild : Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen : Hans Schneider, Frankfurt; Hans-Jörg Brehm, Darmstadt; Nils Hamm, Ratingen;

Markus Marchlewski, Groß-Gerau

Autor: Gerhard Winkler, Wiesbaden

Redaktion : Michael Greiss, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden

Herstellung : Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung : Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck : MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb : Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden



Inhalt:

1. Legion 666



Seite 7

2. Wolfsbrut



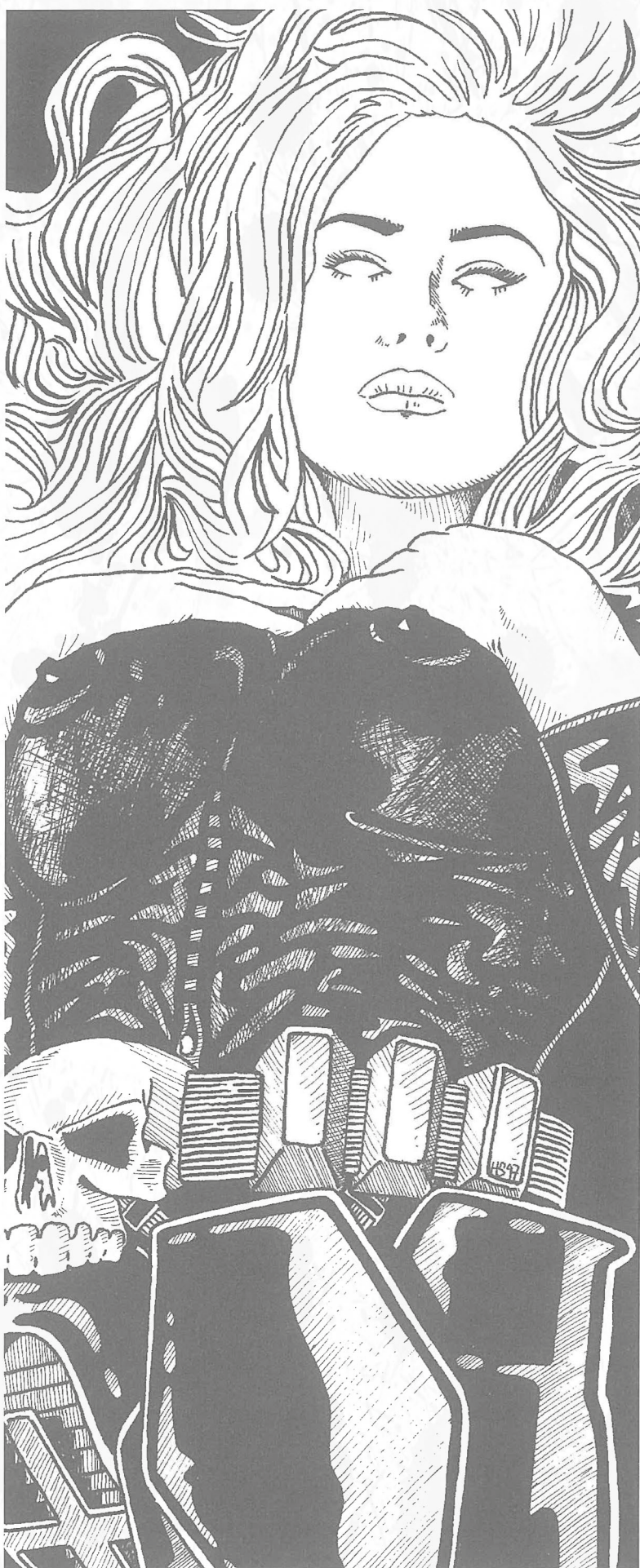
Seite 25

Du erbärmlicher Wicht willst Dich mit uns messen? Dem Arm von Set? Dem Sprachrohr der Hölle und dem Verkünder des Chaos? Du bist allein. Dein Gott ist schon vor langer Zeit gestorben. Der Bastard, den sie Jesus nennen, ist seit Äonen verfault. Das Kreuz ist nur das Symbol der blinden Schafherde in der Nacht.

Doch Du bist vielleicht nicht allein. Wage den Schritt auf unsere Seite, und Du kannst die Früchte Deines Tuns sofort genießen. Warum auf eine leere Versprechung warten? Warum auf eine nie einlösbare Verheißung? Die brennenden Kerzen in Euren Kirchen sind von innen verfault. Die Todsünde schreitet auch durch Eure Reihen. Wage den Schritt, mein schwarzer Sohn. Dein Weg ist vorgezeichnet. Du wirst große Taten vollbringen und die grausamen Früchte sofort verschlingen können. Ich spüre Deine Verwirrung, Dein Zögern. Ihr, die Ihr neugeboren ins Leben tretet, laßt alle Hoffnung fahren. Kein Gott steht Euch zur Seite. Trink jetzt aus dem schwarzen Kelch und Du wirst mein Bruder sein.

*Siehe die Zahl des Tieres.
Siehe die Kraft des Bösen.
Siehe die Verheißung von Set.*

Trink jetzt . . .



Der Herr der
Schmerzen läßt
dieser kümmerli-
chen Welt nichts
ausrichten. Die
Zahl seiner
Getreuen ist
Legion. Wir reisen
auf den Schwin-
gen des Zorns und
bringen den
Untergang. Wir
sind Eure letzte
Bestimmung,
bevor Eure Augen
vor Qual schmel-
zen werden.

Typhon,
Adept

666
LEGION

Armtätowierung
der Legion 666.



Brusttätowierung
der Ritter der
Legion 666.

ICH HABE DIE DUNKLEN ARMEEN GEGEN DIE LÄNDER UND PLANETEN
DER WÜRMER AUFRUFEN,
ICH HABE DIE HORDEN DER TEUFEL, DIE ICH MIR UNTERTAN MACHTE, HERBEIZITIERT,
ICH HABE DEN HERRN DER HÖLLE, DER FLAMMEN ATMET UND WIE DONNER BRÜLLT,
ZU MIR BEFOHLEN,
ICH HABE DIE NACHT ERSCHAFFEN UND GEGEHEN,
ICH HABE DIE FURCHT ERFUNDEN UND GEFÜHLT,
ICH HABE VON DEM KELCH DER TOTEN LEGIONEN GETRUNKEN,
ICH BIN SET . . .

1. Legion 666

I. Vorwort

» Nun, da ich die Schwingen des Todes über mir spüre, will ich Zeugnis ablegen von den seltsamen und schrecklichen Ereignissen, die ich als junger Mann an der Seite meines Herrn, des Meisterinquisitors Amos, erlebt habe. Ich will berichten über die Nachforschungen, die ich nach seinem grauenvollen Tode anstellte und was ich herausfand über das entsetzlichste und widerwärtigste Geschmeiß, das jemals das Antlitz von Gottes Schöpfung besudelt hat. Ich breche den Eid, den ich auf das Schwert des Erzbischofs im Namen Gabriels abgelegt habe, denn nun muß ein jeder erfahren, welch grauenhafte Gefahr der Menschheit droht. Ich will Euch von den Ritten der Nacht und dem dämonischen Set berichten, dessen Seele auf ewig in der tiefsten Hölle schmoren möge ...

(. . .) Einige Monate, nachdem mein Herr bei der Explosion des Raumträgers RT-101 Marienwerder seinem Schöpfer gegenübergetreten war, entsandte mich der Erzbischof in seiner Weisheit auf die Kolonie Neu Anhalt. Dort sollte ich in der Einsamkeit der Gnadenwüste in tiefer Meditation mein inneres Gleichgewicht wiederfinden, das durch die zurückliegenden Ereignisse zerrüttet worden war. Nach meiner Ankunft begab ich mich in der Verkleidung eines Franziskanermönchs zu Monsignore Schröder, dem Vorsteher der kleinen Gemeinde Haldensleben, und bat ihn um die Erlaubnis, in der Wüste unweit der Stadt eine Einsiedelei zu errichten, um dort dem Allmächtigen näherkommen zu können. Der fromme Pater gewährte mir die Bitte und entsandte in seiner Großmut einige Laienbrüder, die mir bei den ersten Arbeiten zur Hand gehen sollten.

Wir plagten uns ohne Pause und errichteten eine kleine Klausen in einer natürlichen Höhle. Als der Abend des zweiten Tages hereinbrach, lenkte einer der Brüder mein Augenmerk nach Osten in Richtung Haldensleben. Zu unserem Entsetzen sahen wir das Wüten einer Feuersbrunst über dem Dorf. Ich nahm mein Fernglas aus dem Tornister um zu sehen, ob noch etwas zu retten sei. Da erblickte ich SIE! Mit unglaublicher Dreistigkeit stolzierten sie zwischen den brennenden Häusern umher und hausten wie hungrige Wölfe unter den Dörflern. Heiliger Zorn und die Erinnerung an das sinnlose Morden auf der Marienwerder übermannten mich. Ich ging in die Höhle, legte die geheiligte Rüstung an und gürtete mein Schwert Menetekel. Nun bedauerte ich, keine Feuerwaffen mitgenommen zu haben, aber

woher hätte ich auch ahnen könne, was mir bevorstand!

Als ich die Höhle verließ, staunten die Laienbrüder wohl über die Pracht des heiligen Panzers. Ich schenkte ihnen einige beruhigende Worte, empfahl dem Vater ihre treuen Seelen und machte mich auf den Weg nach Haldensleben.

Doch ach – als ich dort eintraf, war es zu spät! Ich fand nur noch die rauchenden Trümmer des einstmals so freundlichen Dorfes, das nun von einem flammenden Kreis aus Phosphor umgeben war. Vor der kleinen Kirche erblickte ich die Überreste des blasphemisch gekreuzigten und gemarterten Monsignore. Ich zog die Klinge und schrie meinen Zorn gen Himmel:

„Oh Herr! Antworte mir! Wie oft hat man Dich gefragt, warum die Gerechten tot sind, während die Sünder weiterleben? Wo ist Sühne? Wo ist Gerechtigkeit? Oder hast Du uns die Antwort schon gegeben, hast Du der Welt kundgetan: Hier ist Sühne. Hier ist Gerechtigkeit?“

Aufschluchzend brach ich in die Knie und warf mein Schwert in die Asche, als ich eine brüchige Stimme vernahm:

„Ja, hier ist Gerechtigkeit, Inquisitor. Sieh mich an!“

Ich erhob mich und ging auf die Stimme zu. Wahrhaftig, einem der Verruchten war Gerechtigkeit widerfahren. Er war mit einer Heugabel, die genau den verwundbaren Spalt zwischen Brust- und Unterleibspanzerung durchdrungen hatte, wie ein Mistkäfer an die Wand eines Schuppens genagelt worden. Aus seiner schwarzen Rüstung stieg Rauch auf und eine Blutlache hatte sich zu seinen Füßen gebildet.

„Nur zu“, wisperte er. „Vollende die Rache des Herrn!“

„Nein“, entgegnete ich. „Das wäre zu leicht.“

Ich schritt zu ihm und nahm vorsichtig seinen Helm ab. Darunter kam zu meiner Überraschung das nicht unansehnliche, jedoch von blasphemischen Tätowierungen entstellte Gesicht einer jungen Frau, die vielleicht gerade ihr fünfundzwanzigstes Lebensjahr vollendet haben mochte, zum Vorschein.

„Wie ist dein Name, Weib“, fragte ich sie.

„Astarte, verfluchter Gotteskötter“, zischte sie zurück.

„Nun los doch, töte mich!“

Hier brach ich zum ersten Mal mein feierliches Gelöbnis; nicht aus Mitleid, sondern um meine eigene Neugier zu stillen. Uns sind für solche Fälle klare Anweisungen gegeben: Jeder Jünger Samaels, der uns in die Hände fällt, ist sofort zu exekutieren und sein Leichnam zu verbrennen. Ich aber betäubte

Brüder! Hört zu, bitte! Ich habe etwas gesehen, das mir seltsam deutet. Vor der Mauer liefen zwei Gestalten vorbei, die in unheilige schwarze Rüstungen gekleidet waren. Ich habe so eine Erscheinung noch nie zuvor gesehen.

Tasso Oheym,
Obergefreiter

Vielleicht hängt das mit dem Erscheinen der geflügelten Ritter zusammen, die gestern eingetroffen sind. Wappnet Euren Geist, Brüder. Es werden seltsame Dinge geschehen.

Cesare Amalrik,
Hauptgefreiter

Seht Euch die
Menschlein an.
Quieken wie
kleine Ferkel.
Schürt das Feuer.

Schweineköter,
Sergeant

Laßt sie die
Qualen der Hölle
schmecken. Unser
Herr braucht Blut!

Erazer,
Legionär

Mach Dein Spiel,
Bruder. Wenn Du
wieder betrügst,
hacke ich Dir die
Beine ab . . .

Schleimmade,
Legionär

Astarte und brachte sie zurück zur Einsiedelei, wo ich mit einer brennenden Fackel die Zeichen Satans von ihrem Körper tilgte und ihr Augenlicht auslöschte. Anschließend heilte ich die Brandwunden mit der mir vom Allmächtigen verliehenen Gabe. Die nächsten 6 Monate verbrachte ich mit ihr in der Klausur. Als eine Abteilung der Wölfe des Mahdi eintraf, um die Ursache des Brandes zu klären, behauptete ich, sie sei die letzte Überlebende des Dorfes und habe beschlossen, als Novizin den Franziskanern beizutreten, woraufhin sie uns in Frieden ließen. Dann preßte ich ihr jedes Quentchen Wissen ab, das sie in sich trug. Zuerst mußte ich das Eisen zu Hilfe nehmen, um ihre verstockte Zunge zu lösen. Doch nach und nach entwickelte sie zu mir die Art von Zuneigung, die man oft zwischen dem Inquisitor und seinen Delinquenten antrifft, und plauderte ohne Zagen alle Geheimnisse aus, die zu hüten sie im Namen Satans bei ihrer schwarzen Seele geschworen hatte. So erfuhr ich zum ersten Mal die wahre Geschichte Sets und der Ritter der Nacht, die sich selbst die *Legion 666* nennen. Verflucht sei dieses Wissen, denn seitdem habe ich keine Nacht mehr verbracht und keine dunkle Straße mehr durchquert, ohne den kalten Hauch des Grauens zu verspüren. «

II. Geschichte

Spieler, der Du diese Zeilen liest, halte inne! Dies sind Geheimnisse, die Dein Geist nicht zu verkraften vermag. Hebe Dich hinweg, wenn Du nicht Deine unsterbliche Seele verlieren willst. Du aber, Spielleiter, der Du Herr über das Schicksal Deiner Welt bist, merke auf: Dies ist die Geschichte der *Legion 666*, so wie sie uns in den grauvollen Schriften des verräterischen Inquisitors, dessen Name auf immer aus den Annalen des Gabrielsordens getilgt sein soll, überliefert ist.

Es begab sich im Jahre des Herrn 2198, daß der junge Aspirant *Wolfram von Runkel* auf *Station Omega* dem grauenhaften Psiter *Baphomet* gegenübertrat. Seit fünf Jahren testete der Orden Gabriels seine Zöglinge an dieser Monströsität, und gar mancher hatte ein schreckliches Ende gefunden. Doch bei Wolfram hatte man keinerlei Bedenken. Er war äußerst stark im Geiste und seine Eminenz *Hartmann von der Weide*, damaliger Erzbischof des Ordens, hatte bereits beschlossen, sich persönlich um seine weitere Ausbildung zu kümmern.

Auch Baphomet bemerkte, welch ein starker Geist ihm da gegenübertrat. Hatte er bislang nur mit den Kandidaten gespielt und nach eigenem Gutdünken mal diesen und mal jenen am Leben gelassen, so überkam ihn nun blanke Furcht vor diesem Menschen, und er schleuderte all seine Macht gegen ihn. Doch alle Attacken prallten wirkungslos an dem jungen Aspiranten

ab. In seiner Verzweiflung versuchte Baphomet, ein Tor ins Schattenreich zu öffnen, das Wolfram verschlingen sollte. Doch der wahnsinnige Plan entwickelte sich anders. Ein seltsames Geschick wollte es, daß *Samael*, ein mächtiger Schattenlord, gerade seinen Geist auf Wanderschaft entsandt hatte, um die Gefilde der Sterblichen zu durchqueren. Baphomets Zauber riß ihn in den Körper des Aspiranten, und während der Psiter sich in seiner Kugel vor Schmerzen wand, stritten Mensch und Schattenlord stundenlang um die Herrschaft in Wolframs Körper. Schließlich begann Samael, Gefallen an seinem Wirt zu finden und schlug ihm ein Bündnis vor. Und Wolfram, der wie alle seine Brüder durch die Härte seiner Ausbildung emotional verstümmelt war, willigte ein.

Er verließ die Kammer des Psiters, ohne sich etwas anmerken zu lassen. Rasch erholte er sich und wurde zum Ritter Gabriels geschlagen. Er diente dem Orden mehrere Jahre treu und ergeben. Während all dieser Zeit teilte er seinen Körper mit dem Schattenlord, der ihn nach und nach in die Geheimnisse seiner Welt einweihte.

Schließlich kam der verhängnisvolle Tag, an dem seine Eminenz ihn auf sein Schiff, den schweren Kreuzer *SRK-102 Berlin* einlud, um von nun an an seiner Seite Dienst zu tun. Mit ihm an Bord befanden sich fünf weitere Gabrielsritter, die allesamt schon die höheren Weihen erhalten hatten. Wolfram, der mittlerweile den Namen *Bruder Jeremiah* trug, sah seine Stunde gekommen. Als sich die *Berlin* im Zwischenraum befand, öffnete Samael ein Tor in sein Reich und beschwor fünf Schatten, die mit den Seelen der Gabrielsritter verschmolzen. Den entsetzten Erzbischof erwürgte der Renegat mit eigenen Händen und zerriß seine Kehle, um gierig das warme Blut des heiligen Mannes zu schlürfen. Mit ihren vereinten Geisteskräften zwangen die Besessenen die Mannschaft des Kreuzers unter ihre Kontrolle und entführten das Schiff in unbekannte Gefilde. Auf Anraten des Schattenlords nahm Jeremiah Kontakt zur widerwärtigen Sekte der *Satanskinder* auf der entlegenen Kolonie *Heidenroth* auf. Dort wurde der Verräter mit offenen Armen als schwarzer Messias willkommen geheißen und erhielt den Ehrennamen *Set*.

Binnen weniger Monate kontrollierte die Höllebrut die gesamte Kolonie, und die Wirtschaft des Planeten lief auf Hochtouren, um die benötigte Ausrüstung für Sets eiteln Plan zu beschaffen: die Gründung eines satanischen Ritterordens, der einen Gegenpol zu den Rittern vom fahrenden Kreuz bilden sollte.

Mit dem erbeuteten Kreuzer, mittlerweile auf den Namen *Princess of Hell* umgetauft, durchstreifte Set die Außenkolonien, um mit Schmei-

chelei, Drohungen und Verlockungen alle Wankelmütigen und Unzufriedenen aus den Reihen des Ordens in seinen Bann zu ziehen und um sich zu scharen. In der Nacht vom 31. Oktober auf den 1. November 2202 schließlich war es soweit. Nach langem Zögern hatte sich Set bereiterklärt, den Schatten die gesamte Welt *Heidenroth* zu opfern. In einem blutigen Ritual, während dessen herbeibeschworene Schattenweiber mit den Sterblichen hurten und die Bestien der finsternen Welt ungezügelt über die bedauernswerte Kolonie streiften, ließ sich Set von seinen Anhängern feierlich zum Großmeister der *Legion 666* küren. Er erfüllte seinen Teil des Abkommens und entließ Samael aus seinem Körper. Wie von Sinnen tobte der Dämon über die Welt, die schließlich völlig aus unserer Dimension entschwand, um ein Teil von Samaels finsternem Reich zu werden. Seinem Verbündeten in der Welt der Sterblichen versprach er ewige Freundschaft.

Set hatte sich vor dem Ende von *Heidenroth* mit seiner Legion rechtzeitig auf das Flaggschiff zurückgezogen. Als Gegenleistung für das unglaublichste Menschenopfer der Geschichte verlangte er nun von Samael die Unsterblichkeit, und sein Wunsch wurde erfüllt. Doch um welchen Preis! Der heimtückische Schattenlord schickte mehrere seiner Sklaven in unsere Welt, die mit Hilfe ihrer schrecklichen Technik den Leib des finsternen Ritters in eine lebende Maschine verwandelten. Set wurde in der Tat nahezu unsterblich, aber sein Torso und sein Kopf bilden nun den Mittelpunkt einer bizarren Maschine, umgeben von einem Wust organischer Kabel, Schläuche und Generatoren. Zu allem Überfluß wird das Gebilde auch noch durch menschliches Blut betrieben! So sitzt der Hochmeister der teuflischen Legion wie eine ungeschickte Spinne gefangen in seinem eigenen Netz und schlürft gierig den Lebenssaft der Opfer, die seine Schergen ihm darbieten. Sein Auge schaut in beide Dimensionen, da er gleichzeitig im Diesseits und im Jenseits existiert.

Seit dieser Zeit durchquert die *Princess of Hell* die Randgebiete der TSU und ist überall dort zu finden, wo Angst und Schrecken herrschen. Set verfolgt seine finsternen Pläne, die nicht einmal seine treuesten Diener zur Gänze kennen. Doch eines ist sicher: Sein Ziel ist der Untergang von allem, was uns heilig ist.

III. Aufbau der Legion 666

*"Tu was Du willst,
das soll sein das ganze Gesetz!"*

Dieses von Aleister Crowley propagierte Prinzip, das Satansjünger aller Zeiten immer wieder gerne als ihr Banner vor sich hergetragen haben, trifft für die Legion nur bedingt zu. Freilich tun

die Ritter, was sie wollen. Es sei denn, es gibt jemanden, der größer, stärker und brutaler oder hinterhältiger, fieser und gemeiner ist als sie und der möchte, daß etwas anderes getan wird. Die unten beschriebenen Dienstgrade sind durchaus keine Lorbeeren, auf denen man sich ausruhen kann. Eine Führungsposition muß jeden Tag aufs neue erkämpft werden, entweder mit Zurschaustellung brutaler Gewalt oder Demonstrationen überlegenen Intellekts. Nicht zuletzt aus diesem Grund verschlingt die nimmersatte *Princess of Hell* genauso viele Leichen von Legionären wie von Opfern. Die Soldaten gleichen einem Rudel reißender Bestien, das von seinen Dompteuren nur mit Mühe unter Kontrolle gehalten wird.

Was treibt einen Menschen dazu, zum Ritter der Dämonen zu werden? Und, für Spielercharaktere vielleicht die noch wichtigere Frage: Kann er gerettet und auf den Pfad der Tugend zurückgebracht werden?

Um die erste Frage zu beantworten: Es gibt viele Gründe, und sie alle aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Machtgier, die Faszination des Bösen, ungezügelter Triebhaftigkeit, blanke Blutlust. Unzählige kranke und perverse Männer (zuweilen auch schlimmere Frauen) sind davon besessen, Schwächeren und Unterlegenen ihre Macht zu demonstrieren. Und das tun sie am liebsten durch Demütigung, Folter und Mord. Es liegt vielleicht in der Natur des Menschen, daß er einen ständigen Kampf gegen das Tier in seiner Brust ausfechten muß, um nicht über seinen Nächsten herzufallen. Die Ritter der Legion 666 haben diesen Kampf verloren – oder sie haben kapituliert.

Was uns zur zweiten Frage zurückbringt: Kann es Rettung für die Legionäre geben? Kann man an ihr menschliches Inneres appellieren und sie zur Abkehr von Satans Pfaden bewegen? *"Nein"*, lautet die Antwort der Inquisition, *"es gibt nur Läuterung durch Feuer und Stahl!"* Harte Worte, aber zweifellos für diejenigen, die den Weg des geringsten Widerstandes gehen



*Bei allen Pferde-
füßen der diessei-
tigen Welt. Mein
Fußpilz ist geheilt.
Verdammte
Scheiße!*

*Kakerlake,
Legionär*

*Wir haben zwei
Ausfälle zu
melden, mein
Magister. Der
Pfaffe hat in seiner
Angst das Plastik-
taufbecken
umgekippt, bevor
wir es entweihen
konnten. Sie sind
qualvoll gestor-
ben. Das ist das
Wichtigste. Die
Überreste werden
wir in die Kammer
der Läuterung
bringen.*

*Dreckker,
Sergeant*



*Die Princess of Hell –
unterwegs zwischen den Dimensionen.*

Höre niemals auf die Versprechungen eines der Unseren. Das ist die erste und die letzte Unterweisung, die ich Dir geben werde.

*Sedit,
Adept*

Du bist zwar ein neuer Rekrut, aber Deine Nase paßt mir nicht. Deshalb werden die beiden Dich festhalten, und ich schneide sie Dir heraus. Keine Sorge, ich kann mit Vibroklingen umgehen.

*Messer-Jockel,
Legionär*

Großmeister Set.

wollen, die einzige Wahrheit. Am Ende liegt es in Ihren Händen, werter Spielleiter, ob Sie es zulassen, daß die Abenteurer einen gefallenen Ritter auf den Pfad der Tugend zurückbringen. Es ist eine Frage der Argumente und mit Sicherheit eine Frage der Zeit, falls es überhaupt gelingen sollte. Aber lassen wir doch den Erzähler nochmals zu Wort kommen . . .

» Zwei Jahre waren ins Land gegangen. Ich glaubte, Astarte, die nun auf den Namen Judith hörte, Samaels Klauen entrissen zu haben. Sie bereute ihre Schandtaten zutiefst, und ich kann nicht zählen, wie oft sie mir jedes einzelne ihrer Verbrechen gebeichtet hatte. Eine schwierige Frage drängte sich mir auf: Konnte sie Vergebung finden? Es gab kaum eine Todsünde, der sie sich nicht hingegeben hatte. Sie hatte die Sakramente verspottet, der Unzucht und der Sodomie gefrönt, gefoltert, ihre Seele unzählige Male der Hölle versprochen, gemordet, gelogen und betrogen. Und doch zeigte sie tiefe Reue und weinte wie ein kleines Mädchen, wenn sie der Vergangenheit gedachte. Nein, ich konnte dieses Kind mit seinen Augen, die so tief und klar wie das Wasser unserer Quelle waren, nicht verdammen und war sicher, auch unser Erlöser würde ihr vergeben . . . «

Spitze: Der Großmeister

Gefangen in der Schattenmaschine zieht Set im Verborgenen ein Netz undurchschaubarer Intrigen. Er ist der abgefeimteste Lügner, der je das Licht der Welt erblickt hat, und seine Zunge ist wie ein zweischneidiges Schwert. Mit seiner tiefen, hypnotischen Stimme lullt er seine Gesprächspartner ein, wiegt sie in Sicherheit und

läßt die unglaublichsten Versprechungen wie bare Münze klingen. Er ist ein völlig skrupelloser Sadist und Massenmörder, doch selbst er weiß, daß die Pläne seines Mentors Samael den Untergang der menschlichen Rasse einschließlich seiner selbst bedeuten können. Daher hat er viele Jahre damit verbracht, die ältesten und blasphemischsten Schriften der Menschheit zu studieren, um dunkles Wissen anzuhäufen, das er im rechten Augenblick gegen den Schattenlord einzusetzen gedenkt. Geschickt schirmt er seinen Geist ab, denn selbst die *Magister* (siehe unten) dürfen nichts von seinen Plänen erfahren, da sie ja von Samaels Kindern besessen sind und selbst ihren Großmeister sofort verraten würden, um in der Gunst des Schattenlords zu steigen.

Sets Nachforschungen haben ergeben, daß es ein Artefakt gibt, das ihn aus der Schattenmaschine erlösen und vor den Nachstellungen Samaels schützen kann: den Heiligen Gral, diesen geheimnisvollen Kelch, der das Blut des Erlösers aufgefangen haben soll. Seinen Schergen freilich offenbarte er eine andere Wahrheit: Er suche den Gral, um dessen wohlwollende Kräfte ins Gegenteil zu kehren. Um durch einen Trunk daraus zum wahren *Schwarzen Messias* zu werden, um das jüngste Gericht herbeizubeschwören und Samael zum Herren des Diesseits und des Jenseits zu machen. So durchstreifen seine Spione das All, um herauszufinden, wohin der Gral von seinen Hütern gebracht worden sein mag. Denn eins ist sicher: Er befindet sich nicht mehr auf der Erde.

Set, Großmeister der Legion:

STK 1, GES 1, WIK 140, KON 200, AUS 3, GEW 666 (mit Schattenmaschine), INT 120, "Psychotherapie" 88, "Anthropologie" 99, "Geschichte" 99, "Gralskunde" 77, "Parapsychologie" 99, "Beredsamkeit" 99, "Diskussion" 77, "Psychologie" 99.

Psi-Kräfte: Alle.

B 0, SB -1W6, GZ 99, PP 31, Basis-TP 21, Rüstung 1W8+8.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1 = Kopf (18 TP); 2-8 = Rumpf (21 TP); 9-20 = Schattenmaschine (666 TP).

Ausrüstung: Schattenmaschine (vgl. Seite 15).

Besonderheiten: Die Schattenmaschine macht Set zu einem nahezu unbezwingbaren Gegner. Sie strahlt einen Schutzschirm aus, der Set wie eine Haut umgibt und je gegnerischem Treffer 1W8+8 Punkte des erlittenen Schadens filtert. Außerdem läßt sie Kräfte aus dem Schattenreich fließen. Pro Phase regeneriert Set an jedem verletzten Körperteil 1W4 TP.

GZ-Verlust:

1. Begegnung: -1W6+6 und Schock (+3) / -1W4. Weitere: -1W4+1 und Panik / 0.



1. Ebene: Die Magister

Seit der Vernichtung von *Heidenroth* interpretiert ein Rat von sieben *Schwarzen Kaplänen*, die *Magister* genannt werden, den Willen Sets und befehligt die Legionäre. Set selbst greift nur selten aktiv in die Geschicke seines dunklen Ordens ein.

Die Magister sind uneingeschränkte Herrscher über Leben und Tod der ihnen unterstellten Krieger. Im Gegensatz zu den Kaplänen des Kreuzritterordens nehmen sie auch die Positionen der obersten Heerführer ein. Sie bekleiden, je nach ihren Aufgaben in den mannigfaltigen Ritualen der finsternen Ritter, verschiedene Ämter mit unterschiedlichen Titeln, deren Be-

deutung im Dunkel der Zeiten verlorengegangen ist. Je zwei von ihnen haben den Rang eines *Magister Carvernii*, *Magister Magis* und *Magister Templi*. Der älteste Ratskaplan wird *Magister Satanis* genannt. Jeder der Magister befehligt ein *Bataillon*, das einschließlich seiner selbst 666 Legionäre enthält. An der Spitze ihrer Truppen säen sie Tod und Verderben, immer auf der Spur des Grals, den sie ihrem Meister als ultimative Trophäe bringen wollen. Oder gelüstet es einige von ihnen gar danach, selbst den schwarzen Trunk zu tun, um Avatar des Antichristen zu werden?

Regelmäßig teilen die Magister ihre Körper bereitwillig mit einem Schatten. Diese Symbio-

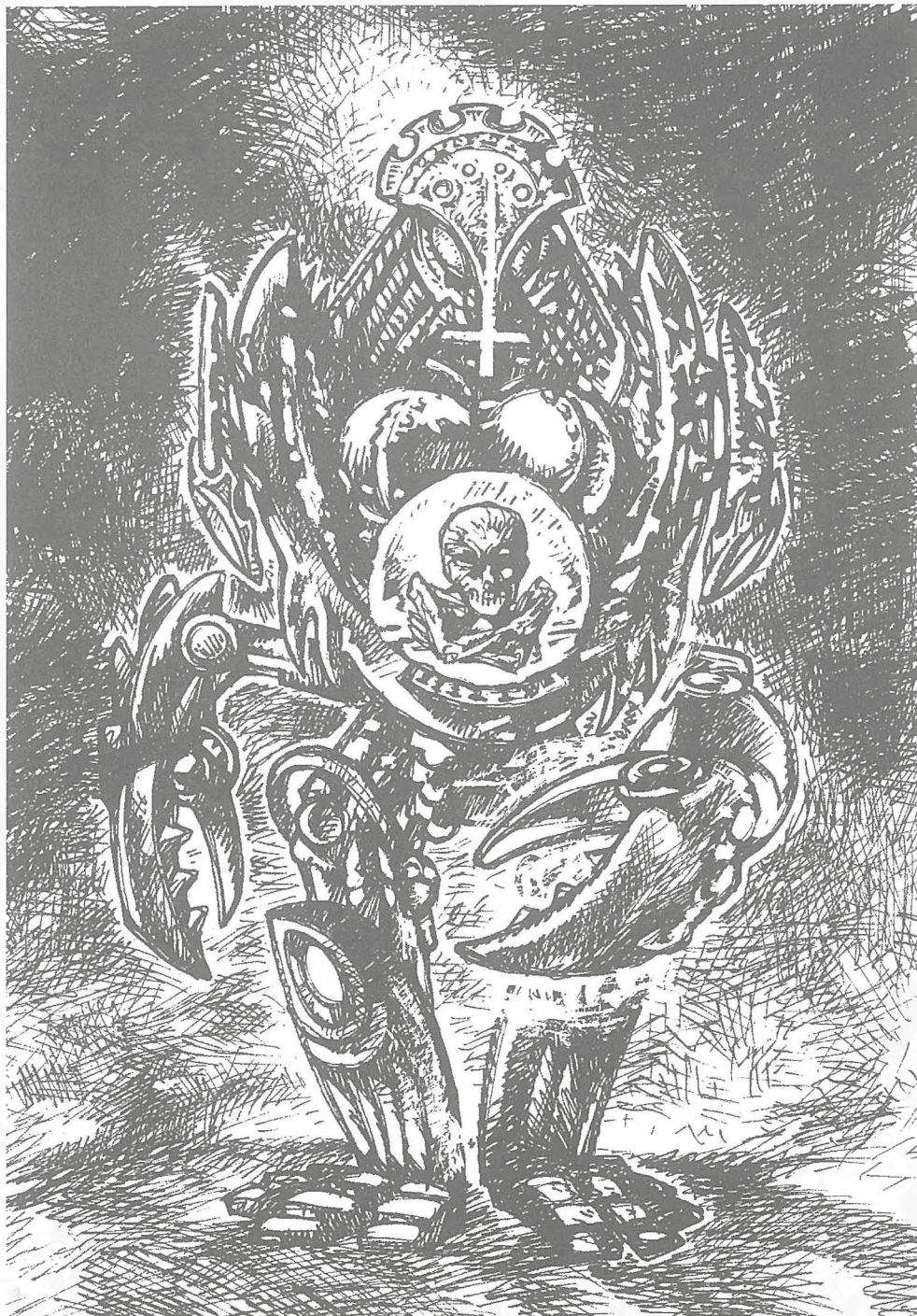


Der Gral ist unser Ziel. Was soll ich mit dieser fauligen Blechbüchse. Du eitriger Idiot denkst wohl, alles was in 'ner Kirche 'rumsteht, ist der Gral. Verschwinde, ehe ich Dir den Arsch röste!

Eiterbeutel-Jack,
Sergeant

Satan ist mein Zeuge! Der Neue hat sich geweigert, auf den Altar zu pissen. Weidet ihn aus, sage ich!

Fettfresse,
Legionär



Ein Magister in seinem mit blasphemischen Runen verzierten Goliath.

Space Gothic · Legion 666

Erschieß' die
Bauerntrampel
doch endlich. Ich
muß meine
Ohrensammlung
noch konservie-
ren. Also pronto,
Kamerad.

Kinderreisser,
Legionär

Die schönsten
Erinnerungsbilder
gibt es mit einer
3D-Holokamera.
Die Bilderserie
aus dem
beschissenen
Weiler, wo wir
alle in das
brennende Silo
'reingetrieben
haben, sind echt
Spitze geworden.

Mad Murderer,
Legionär

se verläuft, anders als in Fällen "normaler" Be-
sessenheit, glimpflich für die Wirte. Im Gegen-
teil, als Lohn für die Beherbergung erhalten die
bestialischen Kapläne mächtige Psi-Kräfte, die
sich jedoch nach und nach zersetzend auf ihre
Körper auswirken. Daher wird jeder Magister
in eine Kugel mit Nährflüssigkeit in einem fin-
sternen Kampfroboter (*Goliath* genannt) einge-
schlossen, den er mit Gedankenimpulsen steu-
ert. Sobald er einmal an den *Goliath* gekoppelt
ist, kann er ihn nicht mehr verlassen. Wird die
Hülle zerstört, so stirbt ihr Passagier. Durch die
Kombination geistiger und körperlicher Kräfte
ist er jedoch ein fast unbezwingbarer Gegner.

Nach Wahl des Spielleiters können Magister
ihren Körper mit einem *Schattenlord* teilen (es
gelten die im **Space Gothic®**-Quellenband
Nachstrom beschriebenen Anweisungen). Die
Regeln über geistigen Transfer (Seite 91/92)
sind jedoch insofern modifiziert, daß das Be-
wußtsein des Magisters nicht zerstört wird.
Sobald der Schattenlord den Körper verläßt, ist
er wieder Herr seiner Sinne.

Typischer Magister der Legion (im Goliath):
STK 100, GES 75, WIK 100, KON 10, AUS 0,
GEW 300, INT 80, "Horchen" 80%, "Orientie-
rung" 80%, "Wahrnehmung" 70%, "Werfen"
80%, "Psychotherapie" 80%, "Computer be-
dienen" 80%, "Kanonier" 80%, "Geschichte"
80%, "Gralskunde" 50%, "Parapsychologie"
80%, "Psychologie" 80, "Faustschlag" 90%
(Schaden 2W6+2), "Maschinengewehr" 90%,
"Flammenwerfer" 90%.

Psi-Kräfte: "Angst", "Herrschaft", "Illusion",
"Massenillusion", "Panik", "Psi-Raub", "Tele-
pathie".

B 6 m/Ph, SB +1W6, GZ 99, Basis-TP 11, Rü-
stung 1W10+10.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 01 = Kopf (20 TP);
02-03/04-05 = linker/rechter Arm (20 TP), 06-
12 = Rumpf (11 TP), 13-16/17-20 = linkes/
rechtes Bein (25 TP).

Ausrüstung: Maschinengewehr
Glock Mk 8 "Punisher",
Flammenwerfer MGX
"Kammerjäger".

Besonderheiten: Der Ma-
gister ist in einen Kampf-
roboter (*Goliath*) gehüllt,
den er mit seiner Willens-
kraft steuert. Erkann
in einer Phase
entweder mit je-
dem Arm einen

Nah- oder Fernkampfangriff (ohne Abzüge)
durchführen oder seine Psi-Kräfte einsetzen. Er
verliert nur bei Oberkörpertreffern Basis-TP,
alle anderen Treffer beschädigen nur den Stahl-
körper des *Goliath*.

Sinkt ein Körperteil auf 0 TP, so werden die
Tabellen für schwere Verletzungen sinngemäß
angewendet. Ein tödliches Ergebnis zeigt, daß
der *Goliath* handlungsunfähig ist, bis er einer
aufwendigen Reparatur unterzogen wird. Der
Magister kann unterdessen nur noch seine Psi-
Kräfte einsetzen. Wird die Rumpfschulter
durchdrungen, so erleidet der darin eingeschlos-
sene Magister Schaden. Der Einfachheit halber
wird immer angenommen, auch er habe einen
Oberkörpertreffer erlitten.

GZ-Verlust:

1. Begegnung: -1W4+2 zzgl. Schock / 0.

2. Begegnung: -1 zzgl. Panik / 0.

Weitere: kein Effekt.

2. Ebene: Die Adepten

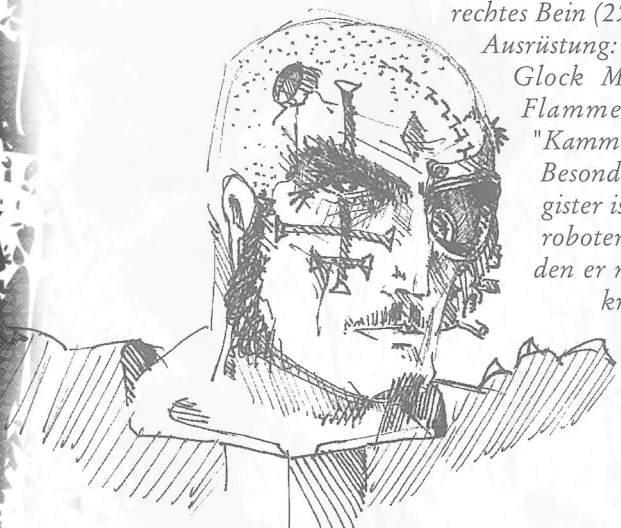
Sie sind die untere Priesterkaste der Legion und
jeder einzelne von ihnen träumt davon, eines
Tages in die Reihen der Magister aufzusteigen
und in einen lebenden Kampfroboter verpflanzt
zu werden. Trotzdem sind sie vom Rang her
allen Offizieren der Legion übergeordnet. Sie
führen jeweils eine aus 95 Soldaten bestehende
Kompanie an. In der Schlacht kämpfen sie stets
in vorderster Linie und heizen ihre Legionäre
mit blasphemischen Verwünschungen und laut-
hals gebrüllten Obszönitäten zu einem wahren
Blutausch an. Besonders im Nahkampf sind sie
entsetzliche Gegner, die mit unglaublicher Wild-
heit attackieren.

Vor und nach ihren Überfällen zelebrieren sie
mit den Legionären oder befreundeten Satans-
jüngern grauenhafte Schwarze Messen. Sie sind
das Gegenstück zu den Priestern der *Allka-
tholischen Kirche*, und viele von ihnen rekrutie-
ren sich in der Tat aus abgefallenen Kaplänen.
Ihr ganzes Tun und Wirken stellt eine abartige
Verspottung aller positiven Religionen dar; sie
verehren nicht nur Satan, sondern auch die
bösen Geister und Prinzipien beliebiger Kultu-
ren der menschlichen Geschichte.

Alle Adepten verfügen über eine begrenzte An-
zahl von Psi-Fertigkeiten, die sich jedoch kei-
nesfalls mit denen der Magister messen können.

Typischer Adept der Legion:

STK 65, GES 65, WIK 80, KON 65, AUS 40,
GEW 75, INT 80, "Ausweichen" 25%, "Nah-
kampf" 60%, "Wahrnehmung" 50%, "Wer-
fen" 60%, "Psychotherapie" 50%, "Computer
bedienen" 60%, "Waffentechnik" 40%, "Ge-
schichte" 60%, "Gralskunde" 30%, "Auftre-
ten" 67%, "Psychologie" 30%, "Berserker",
"Sturmgewehr" 70%, "Automatikpistole" 70%,





"Granatwerfer" 70%, "Panzerklinge" 80%, "Schwert" 90%.
Psi-Kräfte: 1W6 würfeln und Ergebnis auf Tabelle "Adeptenkräfte" (Seite 24) ablesen.
B 3 m/Ph, SB 0, GZ 80, PP 18, Basis-TP 13, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Glock Mk 7 "Angelripper" (Vibro-

Bajonett, 3 Magazine, 1 Schwefel-/1 Spreng-Granatmagazin), Glock Mk 5 "Viper" (4 Magazine), 5 Schwefelgranaten, Schwert und Messer nach Wahl, Darklord-TiPla, div. Amulette, Satansbibel, Utensilien für Schwarze Messen. Besonderheiten: Jeder Legionär, der sich im Kampf maximal 10 Meter von einem Adepten entfernt befindet, ist immun gegen GZ-Proben, bis der Kampf vorüber ist. Das gilt auch für den Adepten selbst.

3. Ebene: Die Obristen

Jedem Kaplan stehen bis zu drei Offiziere (Obristen genannt) als Adjutanten beiseite. Sie sind dafür verantwortlich, im Schlachtgetümmel die Übersicht zu bewahren und für den Fall, daß ihr Vorgesetzter schneller als geplant zur Hölle fahren sollte, das Kommando über die Legionäre zu übernehmen. Besonders verdiente Obristen können von den Magistern die höheren Weihen erhalten, um das Amt eines Adepten bekleiden zu können.

Etwa ein Drittel der Obristen in der Legion sind als Chopper-Piloten ausgebildet. Sie steuern die gefährlichen "Voidbat"-Maschinen der finsternen Ritter.

Oft werden einzelne Obristen als Kontaktleute zu satanischen Sekten oder als Spione ausge-

schickt. Sie erhalten für diese Zwecke Giftzähne implantiert, um sich im Falle ihrer Ergreifung das Leben nehmen zu können, bevor sie wichtige Geheimnisse ausplaudern. Alle Obristen sind beauftragt, sämtlichen Hinweisen, die mit der Gralsmythologie zu tun haben könnten, nachzuspüren. Ihr größter Triumph ist es, einen aufrechten Streiter Gottes vom Pfad der Tugend ins Verderben zu reißen . . .

» Die kleine Hure war die ganze Zeit besessen gewesen. Und ich Narr hatte es nicht gesehen, war geblendet gewesen von der Gier nach Wissen und eingelullt von meiner eigenen Arroganz. Sie gurrte, fauchte und lachte höhnisch, während sie meinen Körper durch ungeahnte Tiefen verderbter Wollust steuerte. Ich versuchte, meinen Zorn hinauszuschreien, Gott und alle Heiligen um Beistand anzurufen, aber alles, was ich hervorbrachte, war ein lustvolles Krächzen. Der Sukkubus hatte mich umfängen. Nun war ich selbst ein Gestrauchelter, ein Ritter der Finsternis! «

Typischer Obrist der Legion:

STK 75, GES 65, WIK 70, KON 75, AUS 40, GEW 85, INT 70, "Ausweichen" 17%, "Nahkampf" 50%, "Wahrnehmung" 50%, "Werfen" 60%, "Computer bedienen" 60%, "Waffentechnik" 50%, "Geschichte" 50%, "Gralskunde" 20%, "Auftreten" 60%, "Psychologie" 40%, "Sturmgewehr" 80%, "Automatikpistole" 80%, "Granatwerfer" 80%, "Bajonett" 80%, "Panzerklinge" 80%, "Schwert" 90%.
B 3 m/Ph, SB +1W4, GZ 70, PP 14, Basis-TP 15, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Glock Mk 7 "Angelripper" (Kampfbajonett, 3 Magazine, 1 Schwefel-/1 Spreng-Granatmagazin), Glock Mk 5 "Viper" (4 Magazine), 5 Schwefelgranaten, Schwert und Messer nach Wahl, Darklord-TiPla, diverse Amulette, weitere Ausrüstung nach Bedarf.

4. Ebene: Die Sergeanten

Sie befehligen die kleinste taktische Einheit der Legion 666, einen Zug von 12 Legionären. Nur diejenigen Ritter, die als Sergeanten ihr Können, ihre Hingabe und ihre Grausamkeit unter Beweis gestellt haben, können zu Obristen werden, wenn sie stark oder hinterhältig genug sind, sich einen Posten zu erobern.

Typischer Sergeant der Legion:

STK 75, GES 65, WIK 60, KON 75, AUS 40, GEW 85, INT 60, "Ausweichen" 17%, "Nahkampf" 50%, "Wahrnehmung" 40%, "Werfen" 60%, "Computer bedienen" 60%, "Kanonier" 60%, "Waffentechnik" 50%, "Auftreten" 54%, "Sturmgewehr" 80%, "Automatikpistole" 70%, "Granatwerfer" 80%,



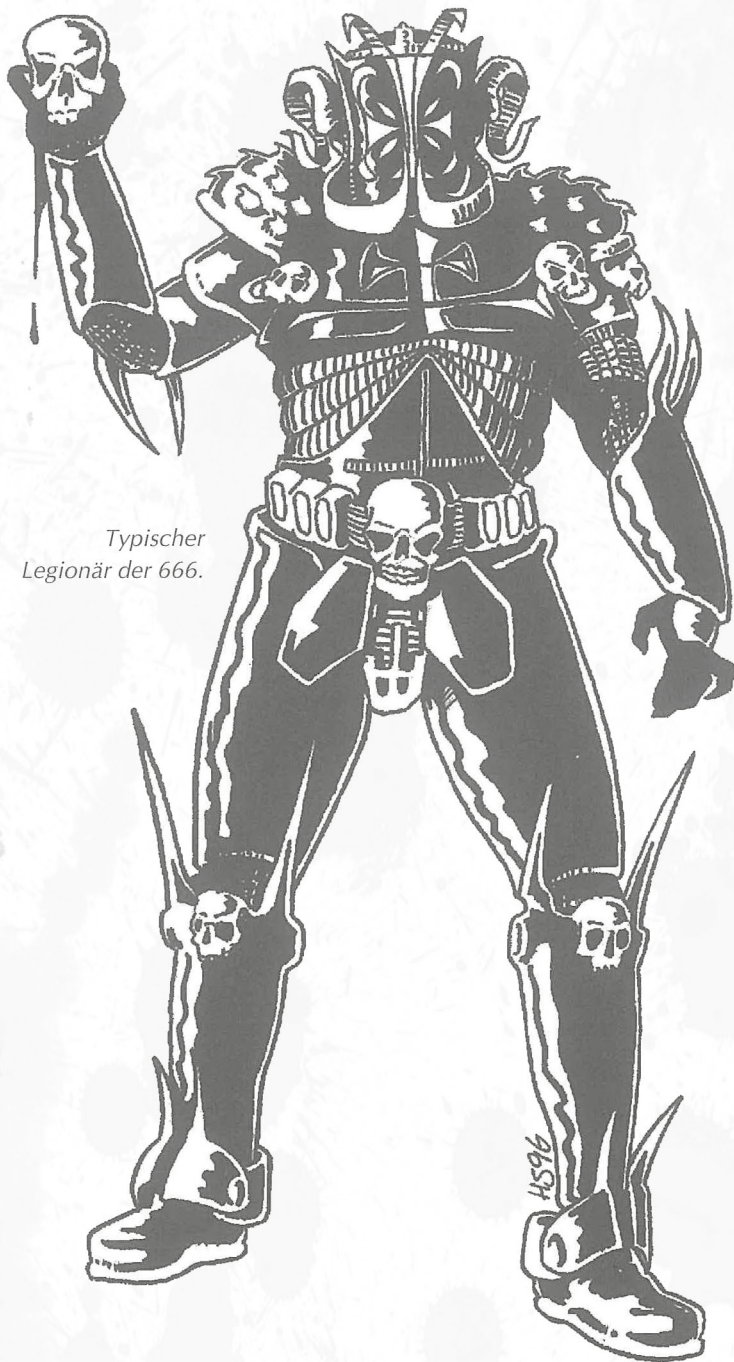
Hey Kinderchen!
Ich hab' gehört,
Samael kommt zu
Besuch, und wir
dürfen die
Ehrengarde
spielen. Das mir
auch jeder seine
Rüstung ordent-
lich mit Fäkalien
einschmiert.

Doppelköpfer,
Sergeant

Da hinten sind 'n
paar SEK. Ich
glaube, wir sollten
einige Kehlen
aufschlitzen.
Packen wir uns
die roten Würmer!

Grandma-Killer,
Legionär





Typischer
Legionär der 666.

"Bajonett" 80%, "Panzerklinge" 70%,
"Schwert" 70%.

B 3 m/Ph, SB +1W4, GZ 70, PP 12, Basis-TP 14,
Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Glock Mk 7 "Angelripper" (Kampf-
bajonett, 3 Magazine, 1 Schwefel-/1 Spreng-
Granatmagazin), Glock Mk 5 "Viper" (3 Ma-
gazine), 5 Betäubungs-Gasgranaten (STK 75),
Schwert und Messer nach Wahl (keine Vibro-
Waffen), Darklord-TiPla, diverse Amulette,
weitere Ausrüstung nach Bedarf.

Pah, das ist gar
nichts. Ich habe
zwei konservierte
Köpfe von Rittern
der Faust Gottes.
Sogar selbst
geerntet . . .

Schlitzer,
Legionär

5. Ebene: Die Legionäre

Die Legionäre schließlich bilden das gemeine Volk der finsternen Ritter. Es handelt sich bei ihnen zum Großteil um desertierte Soldaten, die oft dem Kreuzritterorden entstammen. Man findet jedoch auch einige ehemalige Angehörige

der Schwarzen Garde (fast ausschließlich Anhänger der Cybele und der Hecate) und vereinzelt Rebellen, Samurai, SEK, Söldner oder Wölfe des Mahdi in ihren Reihen. All diesen Verrätern ist eins gemeinsam: die Verachtung aller menschlichen Grundwerte sowie grenzenlose Lust an sexuellen Ausschweifungen, Folter, Mord und Völlerei. Es sind entmenschte Satanisten und Dämonenanbeter, verabscheuungswürdiger Auswurf der Menschheit, deren bloße Existenz das Universum besudelt.

Typischer Legionär:

STK 75, GES 65, WIK 55, KON 75, AUS 40, GEW 85, INT 55, "Ausweichen" 17%, "Nahkampf" 50%, "Wahrnehmung" 40%, "Werfen" 60%, "Gravrad fliegen" 60%, "Kanonier" 60%, "Waffentechnik" 50%, "Auftreten" 50%, "Sturmgewehr" 75%, "Flammenwerfer" 75%, "Granatwerfer" 70%, "Maschinengewehr" 70%, "Bajonett" 70%, "Panzerklinge" 60%, "Schwert" 60%.

B 3 m/Ph, SB +1W4, GZ 55, PP 11, Basis-TP 14, Rüstung 1W6+6.

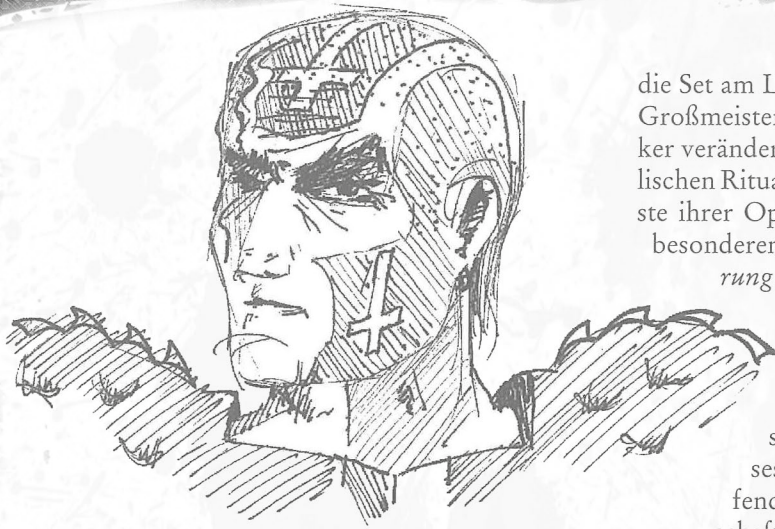
Ausrüstung: Glock Mk 7 "Angelripper" (Kampfbajonett, 3 Magazine, 1 Schwefel-/1 Splitter-Granatmagazin), 5 Schwefelgranaten, Schwert und Messer nach Wahl (keine Vibro-Waffen), Darklord-TiPla, diverse Amulette, weitere Ausrüstung nach Bedarf. In jedem Zug verfügt ein Legionär über eine Glock Mk 8 "Punisher" und ein weiterer über einen Flammenwerfer (Marke variabel).

Zusammensetzung

Die Legion gliedert sich in 7 Bataillone zu je 666 Soldaten. Das 1. Bataillon untersteht dem Magister Satanis und bemannt die Flotte der Satansjünger. Neben der Princess of Hell verfügt die Legion über 7 Zerstörer, 3 Raumfernaufklärer, 26 AKB, 39 Raumjäger und 7 Aufklärer. Das 2. Bataillon befindet sich ständig auf der Princess, während die übrigen fünf Bataillone laufend zwischen verschiedenen Stützpunkten und Einsatzgebieten rotieren. Ununterbrochen werden von Spionen in sämtlichen größeren Militärorganisationen unzufriedene und aufständische Elemente abgeworben, um die Reihen zu schließen, die Raubzüge und interne Machtkämpfe geschlagen haben. Die Tabelle *Zusammensetzung der Legion 666* bietet eine Übersicht über die Struktur der Truppe.

Aufnahme in die Legion

Bei seinem Eintritt in den Orden (im Rahmen einer abscheulichen Zeremonie, bei welcher er die Gesäße der Magister küssen muß und einen Teil von seinem Blut Set zu trinken gibt) wird dem Initianten eine Aufgabe gestellt, die er bewältigen muß, bevor er ein vollwertiger Le-



die Set am Leben hält. Je mehr Blutopfer dem Großmeister dargebracht werden, desto stärker verändert es sich. Doch nicht nur die teuflischen Rituale lassen es erstarken. Die Überreste ihrer Opfer werfen die Magister in einen besonderen Raum, der *Kammer der Läuterung* genannt wird. Dort werden die Leichen vollständig in die Substanz des Schiffes absorbiert.

Mittlerweile hat die *Princess of Hell* die Ausmaße eines Schlachtschiffes erreicht. Ein schier endloses Labyrinth von wurmartig verlaufenden Korridoren führt zu Mannschafts- und Kontrollräumen, schwarzen Kathedralen und Maschinenräumen.

Manche führen jedoch direkt ins Schattenreich. Eine Reise ohne Wiederkehr (vgl. Quellenband *Nachtstrom*).



Die neuen Ritualmesser sind echt klasse. An der teflonbeschichteten Blutrinne bleibt fast nichts mehr kleben.

Yaotzin,
Obrist

gionär wird. Die Aufgabe soll seine Skrupellosigkeit unter Beweis stellen und unter anderem dazu dienen, Infiltranten bloßzustellen. Es handelt sich dabei immer um ein widerliches Gewaltverbrechen an wehrlosen oder völlig überraschten Opfern, zuweilen im Rahmen einer Blutjagd. Weigert er sich, so wird er selbst geschändet und den finsternen Göttern geopfert. Ein ehemaliger Offizier, der sich als Initiant direkt auf den Posten eines *Obristen* bewirbt, muß einen ehemaligen Untergebenen als Opfer darbringen, ein *Adept* sogar einen Blutsverwandten maximal dritten Grades. Nur ehemalige Kreuzritter-Kapläne werden direkt im Rang eines Adepten aufgenommen.

Nach Vollendung seiner schändlichen Aufgabe erhält der Legionär seine Rüstung und einen Ordensnamen. Sergeanten und einfachen Legionären gibt man einen charakterisierenden Spitznamen (wie z. B. *Mad Butcher*, *Fratze*, *Messer-Jockel* oder *Vampirella*), Obristen und Adepten nehmen den Namen eines Götzen oder eines Dämons an (wie *Baal* oder auch *Mephisto*).

IV. Die Schattenmaschine

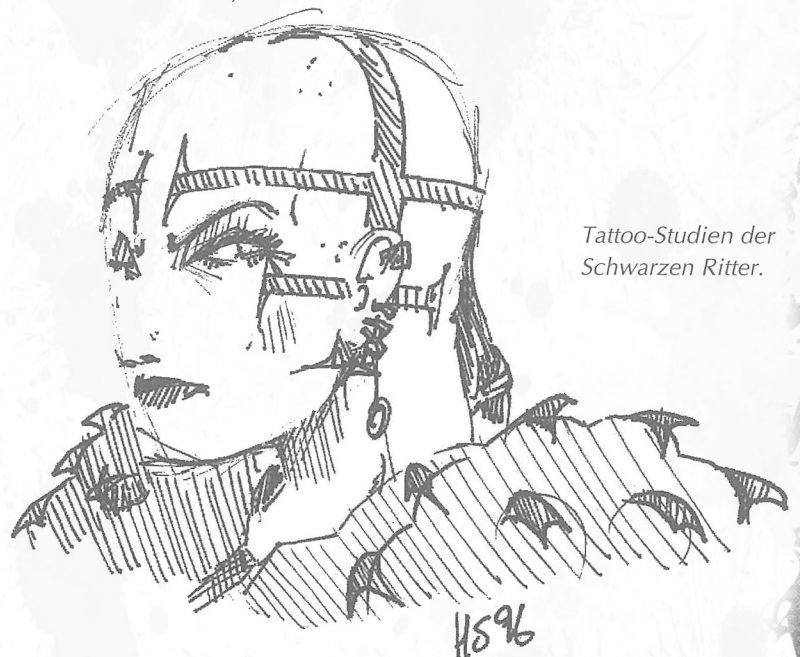
Nach dem Blutbad auf *Heidenroth* hat Sets Flaggschiff, die *Princess of Hell* – zunächst unmerklich, später jedoch immer deutlicher – damit begonnen, ein seltsames Eigenleben zu entwickeln. Das Schiff verschmilzt allmählich mit der Schattenmaschine,



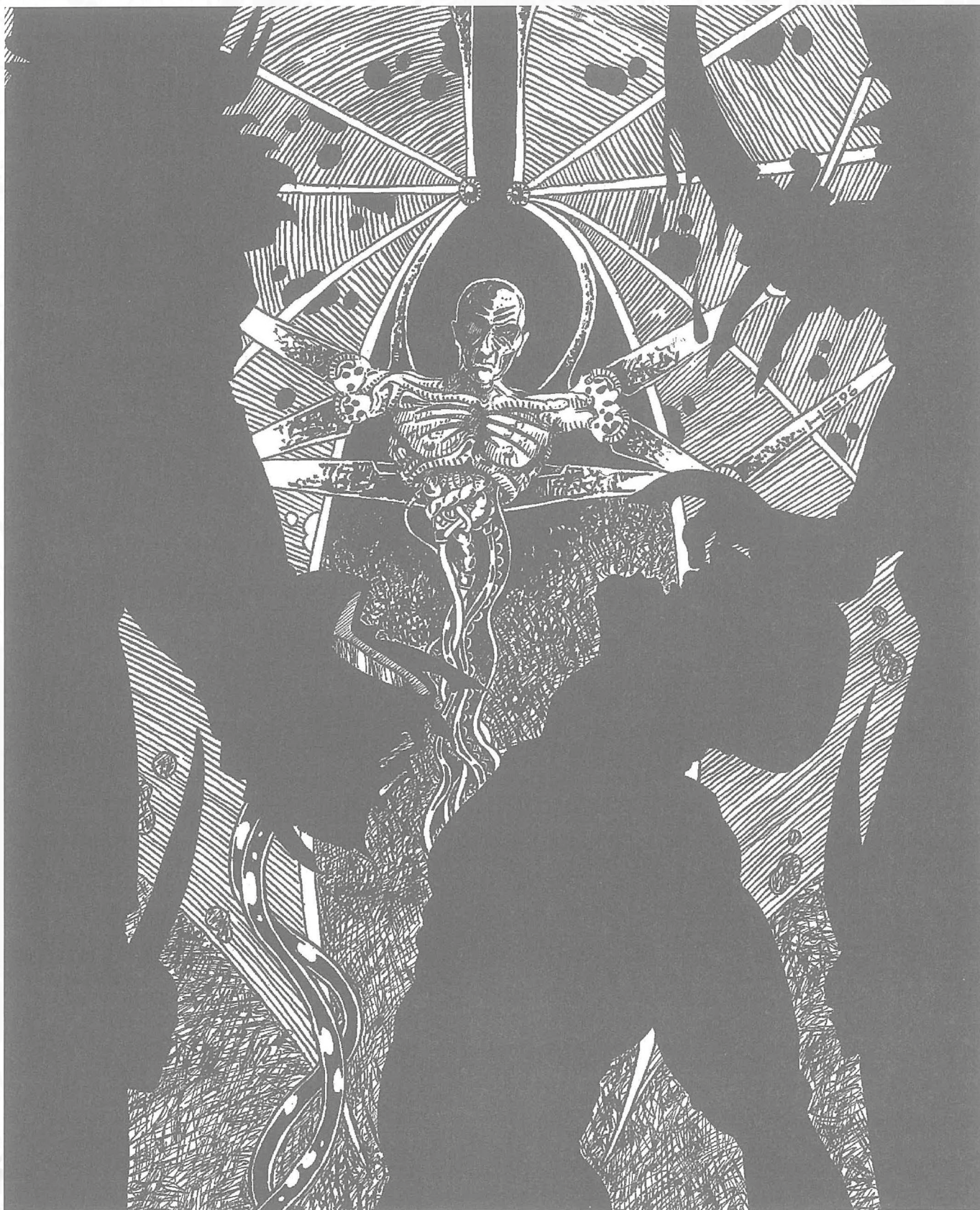
Set weiß, daß Samaels Geschenk ihm nicht nur Vorteile bringt. Er ahnt, daß der hinterlistige Schattenlord seinen sterblichen Verbündeten in ein lebendes Dimensionstor verwandelt hat.

Die Maschine und die *Princess* bilden zusammen mit dem Großmeister ein Portal ins Schattenreich. Wenn es groß genug geworden ist, kann es auf einen Schlag genug Schatten den Durchgang gewähren, um die gesamte menschliche Rasse in einem grausamen Blitzkrieg zu unterjochen und als letzte Konsequenz einem grausigen, in eine unbekannte Dimension verbannten Wesen, dessen Name nicht einmal hinter vorgehaltener

Hand geflüstert werden sollte, die Rückkehr in unser Universum zu ermöglichen. Dies würde wahrhaftig Armageddon



Tattoo-Studien der
Schwarzen Ritter.



Set ist fest in die Schattenmaschine implantiert. Menschliches Blut ist seine Nahrung.

heraufbeschwören, jedoch mit einem anderen Verlauf, als von der Christenheit prognostiziert.

Die *Princess* hat dieselbe Bewaffnung wie ein schwerer Kreuzer, wird jedoch zusätzlich von

49 Raumjägern geschützt, die in den Wucherungen der Außenhülle verborgen sind. Das Schiff verfügt über ein interdimensionales Tarnfeld, das es zwischen den Dimensionen hindurchsteuert und dafür sorgt, daß es auf keinem Ortungsgerät wahrgenommen werden kann.

Um ihre Geschütz Batterien abzufeuern, muß die *Princess* jedoch wieder im Normalraum auftauchen.

Das Blutritual

Einmal pro Woche benötigt Set frisches Menschenblut, um die Schattenmaschine funktionsfähig und seinen Körper am Leben zu erhalten. Zu diesem Zweck versammeln sich seine Magister mit einem Opfer vor ihrem Meister. In einem grauenvollen Ritual wird die Kehle des Opfers geöffnet, damit sein Blut in einen schädelförmigen Kelch fließen kann, der mit den Schläuchen der Maschine verbunden ist. Im Gegenzug gibt Set den Kaplänen etwas von dem alten Blut aus der Maschine. Zu diesem widerwärtigen Trunk verzehren sie das rohe Fleisch des Opfers! Das Ritual heilt bei den Magistern alle Verletzungen. Set erhält zusätzlich die Psi-Punkte des Opfers, wobei er nach den Regeln für *Psi-Raub* auch über seinen Ausgangswert steigen darf.

Die Blutjagd

Falls die Legion über Gefangene verfügt, so wird einer von diesen durch das Los zum Opfer für Set bestimmt. Sind jedoch keine Opfer vorrätig, so findet ein Jagdausflug statt. Genau dieses Schicksal war seinerzeit dem Dörfchen Haldensleben auf Neu Anhalt widerfahren.

Eine Kompanie der Legion wird zu einer Außenkolonie geflogen, wo sie bei Nacht und Nebel in der Nähe einer Ansiedlung abgesetzt wird. Zunächst wird das Zielgebiet genau beobachtet. Zu einer passenden Gelegenheit, in der Regel, wenn sich die Einwohner bei der Abendandacht befinden, stürmen die Teufelsritter vor und eröffnen das Feuer. Dabei metzeln sie alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Haben sie ihre Mordlust gestillt, so schauen sie sich nach passenden Opfern um, wobei sie bevorzugt junge Frauen zwischen 16 und 25 Jahren auswählen. Die Opfer werden mit Gasgranaten betäubt, gefesselt und zum Abholpunkt gebracht, um ihrem schaurigen Schicksal entgegenzutreten.

Vorher jedoch legen die Ritter das Dorf in Schutt und Asche. Ist eine Kirche vorhanden, so

wird sie rituell geschändet und sämtliche Priester werden aufs entsetzlichste gemartert und mit dem Kopf nach unten gekreuzigt. Anschließend legen die Ritter mit Phosphor ein Pentagramm auf dem Boden

an, das die ganze Siedlung umschließt. Sobald der Rückzug



Phosphorgeruch ist so wohl-duftend, fast poetisch. Egal, zünden wir die Granaten!

Wüterich, Legionär

beginnt, wird das Phosphor entzündet, so daß als Fanal der Mächte des Bösen ein brennender Drudenfuß zurückbleibt.

V. Ausrüstung

Verschiedenes

Die Ausrüstung der Legion wird von korrupten Sympathisanten im gesamten menschlichen Siedlungsgebiet produziert. Überall haben die finsternen Ritter ihre willigen Helfer, die sich als Lohn für ihre abscheuliche Kollaboration eine Machtposition in "Satans neuer Weltordnung" erhoffen.

Gravrad *Dunkelherz* "Hellraiser"

Das *Hellraiser*-Gravrad ist modern und wenig, obwohl es über und über mit mittelalterlichen und satanischen Ornamenten und Aufbauten verziert ist. Es dient sowohl Kundschaftern, als auch ganzen Infanteriezügen als schnelles Transportmittel.

DE Hellraiser-Gravrad

Antrieb:	Grav-
Höchstgeschw.:	115 m/Ph (207 km/h)
Beschleunigung:	20 m/Ph
Bremswert:	20 m/Ph
Bewaffnung:	2 synchronisierte Schnellfeuerkanonen (Schaden 2W6+4, FR 4/B6, Reichweite 100 m/250 m/1.000 m)

Immer nur eilige Detonationen. Können wir die Leute nicht mal vorher foltern, Sarge?

Kinderreisser, Legionär

Space Gothic · Legion 666



Munition:
Ausrüstung:

2 x 480 Schuß, Kaliber .38
Funkgerät, Wärmeab-
taster, Motion-Scanner

Poltergeist-Generator

Dieses tückische Gerät ist eine Geheimentwicklung des Waffenkonzerns *Rockwell* und dient dazu, Motion-Scanner zu verwirren. Ein Poltergeist-Generator ist mit 1 bis von der Größe eines Tennis-

Scanner zu ver-
geist-Genera-
100 Kugeln

balls gekoppelt, die über dem Zielgebiet verstreut werden. Jede Kugel enthält ein Gravitationsfeld, das Stöße zwischen 5 und 200 kg absondert. Somit werden Motion-Scanner im Zielgebiet entweder völlig überlastet oder gezielt gestört. Da die Kugeln kaum zu treffen sind und obendrein auch Wärmefelder emittieren können, werden sie auch gerne eingesetzt, um Motion- oder Wärmescanner-gesteuerte Robokanonen zum sinnlosen Munitionsverbrauch zu animieren.

Sirenen-Jammer

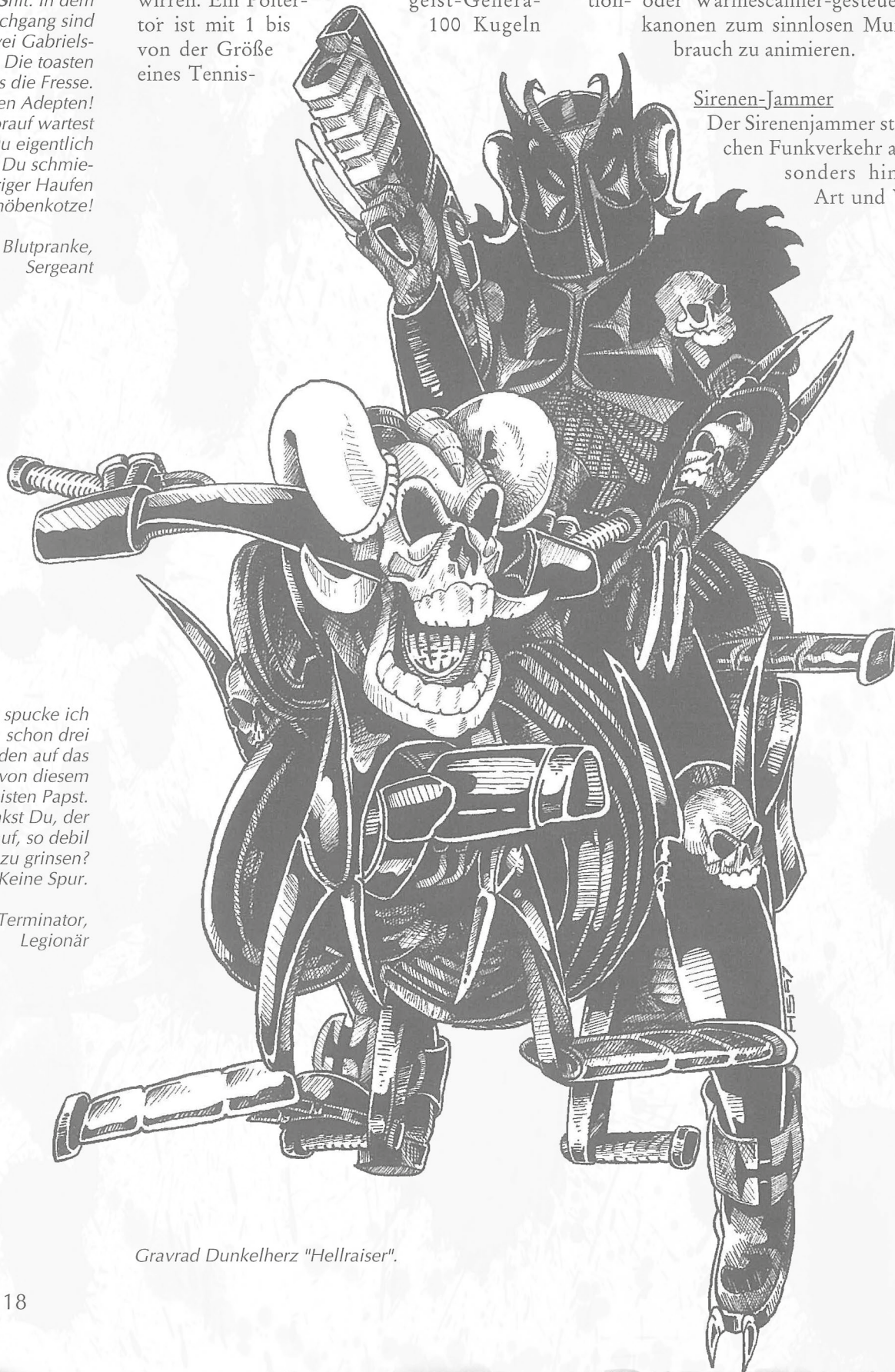
Der Sirenenjammer stört feindlichen Funkverkehr auf eine besonders hinterhältige Art und Weise. Die

Shit. In dem
Durchgang sind
zwei Gabriels-
ritter. Die toaste
uns die Fresse.
Hol' den Adepten!
Worauf wartest
Du eigentlich
noch, Du schmie-
riger Haufen
Amöbenkotze!

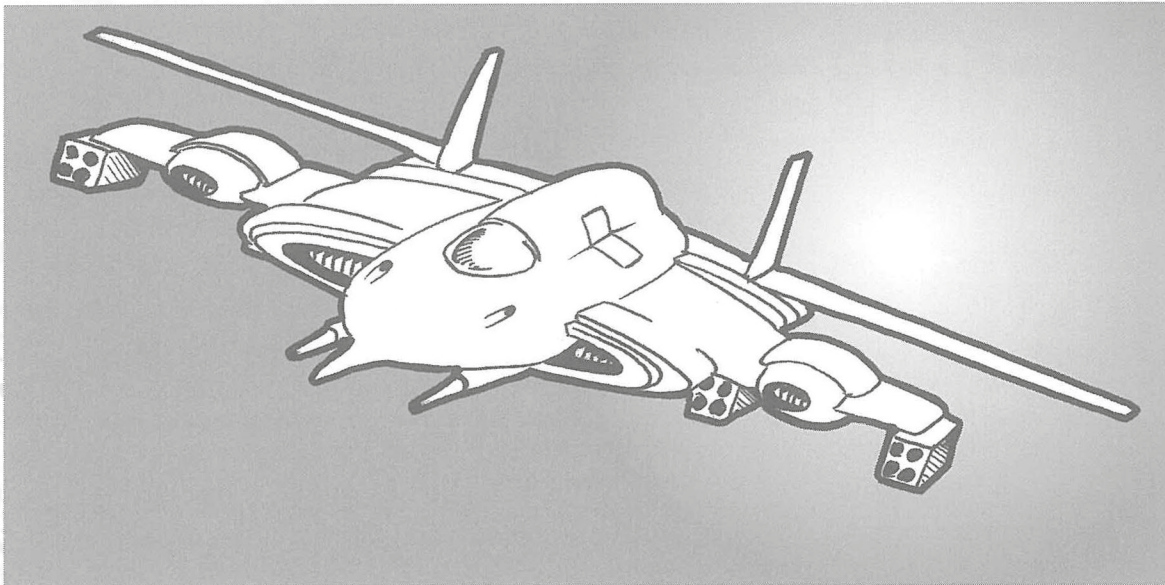
Blutpranke,
Sergeant

Jetzt spucke ich
schon drei
Stunden auf das
Bild von diesem
feisten Papst.
Denkst Du, der
hört auf, so debil
zu grinsen?
Keine Spur.

Terminator,
Legionär



Gravrad Dunkelherz "Hellraiser".



Stealth-Chopper
Dunkelherz
"Voidbat".

das Emissionsgebiet (250 km Radius) durchquerenden Funksignale werden aufgefangen und von Grund auf neu strukturiert. Nachrichten erhalten einen sinnlosen, widersprüchlichen oder gar (besonders beliebte Variante) beleidigenden Inhalt.

Beispiel: Ein SEK-Scout sendet durch ein Gebiet, das unter dem Einfluß eines Sirenen-Jammers steht, folgende Botschaft an seinen Platoon: "Habe massive Feindbewegung drei Grad Süd-Südwest ausgemacht. Erbittle sofortige Unterstützung. Achtung, Minenfeld voraus." Im Kommandohelm seines vor Wut schäumenden Lieutenants ertönt stattdessen (mit originalgetreuer Stimme des bedauernswerten Scouts): "Dies ist meine letzte Meldung, ihr erbärmlichen Warmduscher. Ihr könnt mich alle mal vorne und hinten. Shark will rise again!"

Stealth-Chopper Dunkelherz "Voidbat"

Die Schiffswerft Dunkelherz Enterprises fertigte kurz vor ihrem Zusammenbruch 50 dieser

gefährlichen Jagd-/Transportmaschinen, die von Schattentechnikern zusätzlich mit interdimensionalen Tarnfeldern ausgestattet worden sind. Diese Felder sorgen dafür, daß der Chopper quasi zwischen den Dimensionen entlanggleitet und auf keinem Ortungsgerät erkennbar ist. Dies hat jedoch keine Auswirkung auf die Geschwindigkeit.

Der Chopper kann jederzeit rematerialisieren, um seine Waffensysteme abzufeuern. Das Tarnfeld kann anschließend innerhalb von einer Runde wieder reaktiviert werden. Wegen des Überraschungseffektes kann ein angegriffener Gegner in der ersten Phase das Feuer nicht erwidern. In der zweiten Phase muß der Bord-schütze vor dem Feuern eine WIK-Probe gelingen, um seinen Schock zu überwinden. Ab der dritten Phase kann er sich normal zur Wehr setzen.

Beeilung! Ich will den perversen Schlitzer-Film noch mal seh'n. Kannst Du den Holobildschirm überhaupt reparieren, Du Amateur?

*Schleimsack,
Legionär*

DE Voidbat-Chopper

Typ: DE-666/04 "Voidbat"
Ausmaße: 14,2 m lang (Rumpf), 8,3 m breit (Rumpf), 12,6 m breit (Flügel)
Besatzung: 3 Pers., 13 Pass.
Antrieb: Fusionsantrieb Typ DE-1307/12 mit schwenkbaren Triebwerken
Bewaffnung: 4 MG Typ Wallenfels MG-X7 (Rumpfunterseite), 2 MG Wallenfels MG-X7 (Türen, ferngesteuert), 4 Flügelstationen für einsatzabhängige Raketenbestückung
Tech. Daten: Höchstgeschwindigkeit 170 m/Ph, Beschleunigung 60 m/Ph, Bremswert 60 m/Ph
Ausrüstung: Orbitalfunk, Autopilot, Kampfleitstand, Heckrampe, IR-Sensoren, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, interdimensionales Tarnfeld



Firmenlogo von Dunkelherz Enterprises.

HÜBNER & WINTER

Firmenlogo von
Hübner & Winter.

TiPla-Rüstung Hübner & Winter "Darklord"

Eine obszöne Parodie auf die Rüstungen des allerchristlichsten Ritterordens. Das blutrote Brustkreuz steht auf dem Kopf, die Rüstung selbst ist schwarz und mit Totenschädeln, satanischen Symbolen und Metaldornen verziert. Ein Charakter mit der Eigenschaft *Religiöser Fanatiker* muß bei diesem Anblick eine WIK-Probe bestehen, um nicht wie ein Berserker auf den Träger einer solchen Rüstung loszugehen. Ansonsten hat die "Darklord" dieselben Werte

wie eine Kreuzritterrüstung, zuzüglich Funk (maximal 500 km Reichweite), IR-Sensoren und Motion-Scanner im Helm, Magnet-Haftstiefeln sowie Ellbogen- und Handgelenkklingen.

Firmenlogo von
Mauser.



Waffen

Die Waffen der finsternen Ritter sind – wie ihre Rüstungen – mit altertümlich-satanischen Ornamenten geschmückt. Sie sind auf dem neuesten Stand der Technik und stellen für jeden Waffenfetischisten, wenn er nicht gleichzeitig religiös veranlagt sein sollte, einen echten Lek-

kerbissen dar. Außer den unten dargestellten Waffen verwenden die Legionäre bevorzugt solche mit einem Streueffekt, die besonders grausame Verletzungen verursachen, wie beispielsweise Flammenwerfer oder abgesägte Schrotflinten.

Artillerie

Jede Kompanie verfügt über ein mobiles Artilleriegeschütz der Marke *Mauser* L3. Weitere Artillerieausrüstung (insbesondere Mörser) ist nach Wahl des Spielleiters verfügbar.

Schwefelgranaten

Diese Granaten, auch *Satans Eier* genannt, sind in Hand- und Werfervarianten verfügbar, die sich in ihren Auswirkungen nicht unterscheiden. Sie verströmen eine dicke Wolke schweflig stinkenden, toxischen Gases und verbinden so die Effekte von *Rauch-* und *Nervengasgranaten* (vgl. Seite 224 *Grundregelwerk*).

Sturmkarabiner Glock Mk 7 "Angelripper"

Schwerer Sturmkarabiner mit integriertem Laser-Visier und Granatwerfer unter dem Lauf (der aus einer Dämonenfratze zu wachsen scheint).

Glock Mk 7 "Angelripper"

Kaliber .38, Schaden 2W6+5, Reichweite 70/200/900, FR 4, Mun. 35/B5, Preis irrelevant (nicht erhältlich), Gewicht 3,5 kg.

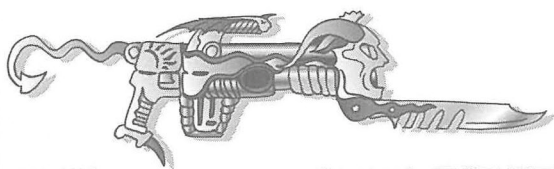
Granatwerfer für "Angelripper"

Verschießt alle gängigen Granattypen zuzüglich Schwefelgranaten, Reichweite 25/300/1200, FR 1/5, Mun. 5.

Pistole Glock Mk 5 "Viper"

Eine der gemeinsten Automatik-Pistolen, vergleichbar mit der *Luger .357 Automag*. Stan-

Glock Mk7 "Angelripper"

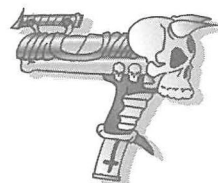


Länge: 780 mm

(Granatwerfer 25/300/1200)

★ 2W6+5	→ 70/200/900
4/B5	.38
35 (5)	+
NV	3,5
NV	NV
D	

Glock Mk5 "Viper"



Länge: 250 mm

★ 1W10+2	→ 25/50/80
3/B4	.38
16	+
NV	1,8
NV	NV
A, C	

dardwaffe für alle Kapläne, Obristen und Sergeanten.

Glock Mk 5 "Viper"

Kaliber .38, Schaden 1W10+2, Reichweite 25/50/80, FR 3, Mun. 16/B4, Preis irrelevant (nicht erhältlich), Gewicht 1,8 kg.

Maschinengewehr Glock Mk 8 "Punisher"

Dieses leichte Maschinengewehr ist mit einer speziellen Haltevorrichtung an die Rüstung ankoppelbar. Es kann damit von seinem Träger aus der Hüfte abgefeuert werden, ohne daß dieser die Anforderungen auf Seite 50 im Grundregelwerk erfüllen muß. Der dort angegebene Modifikator entfällt ebenfalls.

Glock Mk 8 "Punisher"

Kaliber .32, Schaden 2W6+7, Reichweite 80/300/1300, FR 5, Mun. 750/B10, Preis irrelevant (nicht erhältlich), Gewicht 5,8 kg.

Schwert Glock "Hellthorn"

Diese Waffe wird nur an verdiente und besonders grausame Mitglieder der Legion 666 ausgegeben. Es kann aber auch sein, daß bei der Auslöschung einer Ansiedlung mehrere Legionäre dieses Schwert ausgehändigt bekommen, um als "Gassenhauer" zu fungieren.

Das Schwert sollte nur von Personen bedient werden, die eine Mindestgeschicklichkeit von 60 aufweisen. Ansonsten muß der jeweilige Charakter eine GES-Probe bewältigen, um sich nicht selbst 1W4+6 TP Schaden zuzufügen. Zu der eigentlichen Vibroklinge kann man aus dem Waffenkorb eine zusätzliche Klinge ausfahren lassen, die zu Paradezwecken oder bei heimtückischen Attacken benutzt werden kann. Die Energieladung besteht aus einem EH-Chip, der für 30 Anwendungen ausgelegt ist. Der Chip wird im Griffstück verankert.

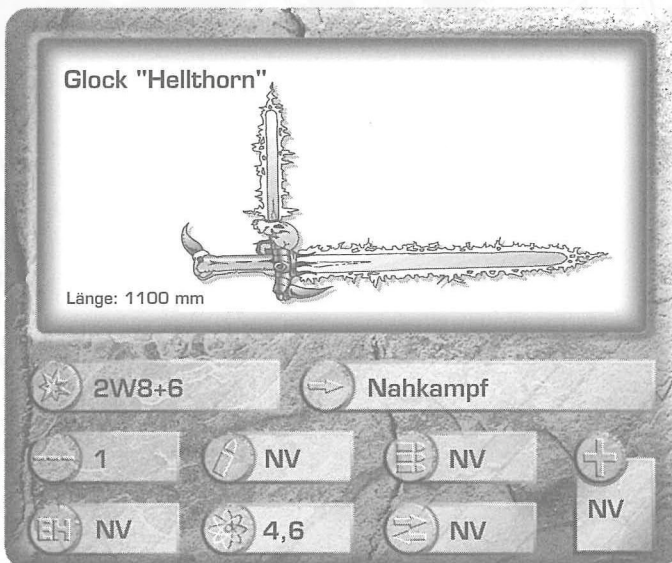
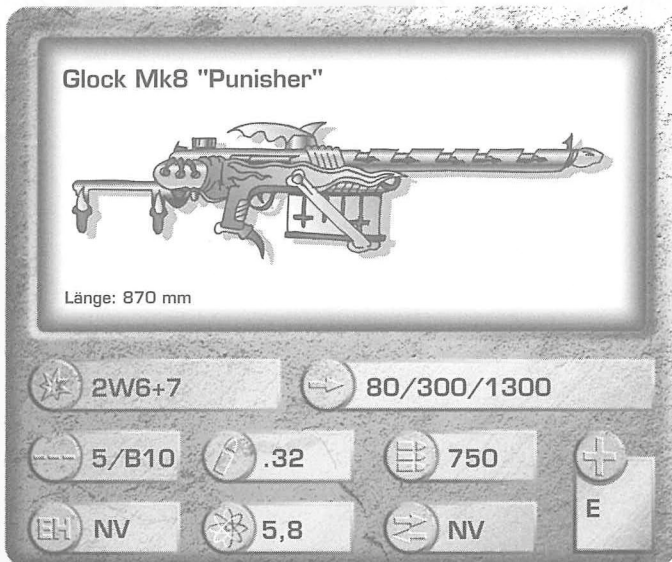


Ich liebe den Geruch von Eingeweiden in der Sonne.

Fliegenesser, Legionär

Firmenlogo der Firma Rockwell.

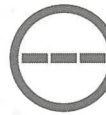
ROCKWELL



Schadenswert der Waffe (Wert in Klammern = Radius)



Waffenreichweite in Metern



Feuerrate und Munitionsverbrauch bei Burst-Angriffen



Munitionsart und/oder Kaliber



Magazingröße (Wert in Klammern = Sekundärwaffe)



Waffenpreis in Energie-Handels-einheiten



Waffengewicht (ohne Munition)



Erhältlichkeit der Waffe auf dem Schwarzmarkt



Mögliche Waffenextras

Abkürzungen
Waffenterminals:
NV = nicht verfügbar;
A = Laserzielgerät;
C = Schalldämpfer;
D = Bajonett;
E = Tragegestell;
J = Selbstzerstörung;
K = Zielautomatik;
St = Schrot;
Ch = Chemikalien;
En = Energie;
W4 = Waffentabelle 4/Grundregelwerk

Glock "Hellthorn"

Schaden 2W8+6, Preis irrelevant (nicht erhältlich), Gewicht 4,6 kg.

*Der Fischerkönig
fault längst vor
sich hin, mein
Kleiner.*

*Fratzenface,
Legionär*

*Bei drei bist
Du tot! Eins!
Ooohs! Das war
ein Versehen!*

*Reaper,
Sergeant*

VI. Die Legion 666 im Spiel

Die finsternen Ritter sind nur für die Verwendung als Nichtspielercharaktere vorgesehen, es folgen daher keine Hinweise zur Charaktererschaffung oder eigene spezielle Eigenschaften. Welcher geistig gesunde Rollenspieler möchte schon satanistische, blasphemische, böartige und widerwärtige Söldner des Teufels verkörpern? Welcher wahnsinnige Perverse würde auf die Idee kommen, einfach die Regeln für normale Kreuzritter bzw. Gabrielsritter zu verwenden, um eine derartig blutrünstige Bestie auszuwürfeln? Nein, meine Damen und Herren, nicht mit uns!

Vielmehr liegt ihr Zweck darin, die Charaktere in Angst und Schrecken zu versetzen. Allein die Spuren ihres Wirkens zu finden, bietet reichlich Stoff für ein Abenteuer.

"Waren da nicht diese seltsamen, schwarzgekleideten Fremden, die solche merkwürdigen Fragen nach alten Kelchen gestellt haben?" Der Bibliothekar ist sich unsicher. Die Charaktere

erschauern in ihrem Innern. Nein, die Legionäre müssen nicht zwangsläufig immer in den auffälligen schwarzen TiPla-Rüstungen umher-spazieren.

Nachdem eine Gruppe *Wolfsbrut* überstanden hat, wird sie besonders sensibel auf Zeichen des Wirkens der Legion reagieren. Kann man die Obrigkeit vom Ausmaß der schwelenden Gefahr überzeugen?

Verhältnis zur Außenwelt

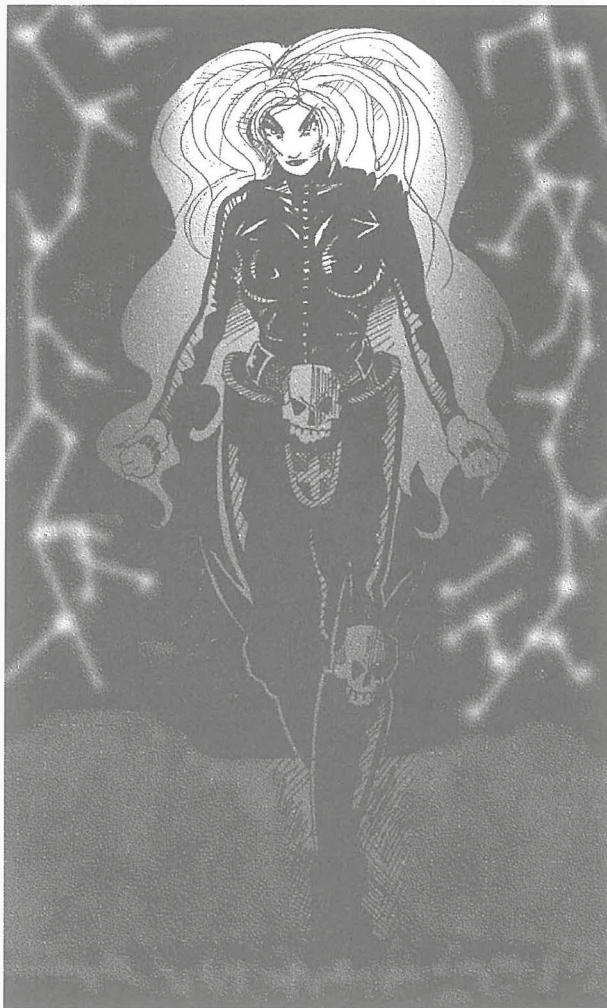
Eigentlich überall, wo die Mächte der Finsternis verehrt werden, können die Legionäre ihre Finger im Spiel haben. Finstere Sekten wie der *Kult der Großen Mutter* und die *Höllensöhne* – bzw. im Ming-Imperium die Jünger von *Cybele* und *Hecate* – unterhalten freundschaftliche Beziehungen zu den abscheulichen Rittern. Oftmals finden unter der Leitung eines gewissenlosen Adepten grausame Festivitäten an verlassenen oder unzugänglichen Orten statt. Durch verhaltene Mundpropaganda werden möglichst vertrauenswürdige Interessierte angelockt.

In der Endphase der *Konzernkriege*, als sich die Niederlage von *Shark* schon abzeichnete, bot Set einigen besonders verzweifelten Offizieren seine Hilfe an. Besonders auf entlegenen Außenkolonien marschierten *Shark*-Truppen Seite an Seite mit der Legion. Aber wie alle Bündnispartner wurden auch sie letztendlich verraten und verkauft.

Auch zu manchen *Psitern* pflegt die Legion freundschaftliche Kontakte, obwohl es Mutanten gibt, die die Höllenritter noch mehr verabscheuen als normale Menschen. Ein besonders obszöner Spielleiter kann ohne allzugroße Mühe die Kampagne *Der fünfte Engel* ein wenig umbesetzen. Statt sieben nur fünf schwarze Schiffe, dafür aber jedes von einem Magister befehligt und mit einer Ritterbesatzung – na, läuft Ihnen da nicht das Wasser im Munde zusammen? Und der große Unbekannte im Monolithen – könnte das am Ende wirklich . . . ja Himmel, warum denn nicht? Klotzen, nicht kleckern!

Schwelgen Sie in Ihrer obszönen Phantasie, nichts ist unmöglich. Bescheren Sie ihren Spielern ein paar atmosphärische Stunden puren Horrors. Die Erfahrung lehrt, daß besonders überzeugte Spieler von Kreuzrittern zu bezaubernd impulsiven Reaktionen neigen, wenn sie mit den Legionären konfrontiert werden.

Spinnen sie den Faden weiter. Vielleicht haben sie Interesse daran, *Samael* in einem Abenteuer auftauchen zu lassen. Der Schattenlord spürt, daß Set ihn hintergehen will. Vielleicht spielt er die Abenteurer gegen die Legion aus? Nur Vorsicht mit dem Gral. Hierzu hat die *Fantastische Spiele GbR* demnächst eine epische Kampagne für Sie parat.



*Legionäre tauchen ab und an auch ohne Rüstung auf.
Obacht geben, länger leben . . .*

GLOCK



VII. Nachwort

» Die Reise neigt sich ihrem Ende zu, und auch mein Bericht ist nun abgeschlossen. So übergebe ich nun dies schreckliche und doch so wichtige Dokument meiner Erfahrungen in einer vakuumdichten Kapsel dem Raum, im festen Wissen, daß das Schicksal sie eines Tages in die richtigen Hände lenken wird. Ich selbst befehle meinen Geist in die Hände unseres Herrn Jesu ... «

Auszug aus dem Rapport des Decksbootsmanns des Zerstörers RZ-404 *Castlerock*, turnusgemäßer Gefangenentransport von *Excalibur* nach *Jerusalem*, 23.11.2244:

"... zeigte das Schott zur Zelle des wegen Häresie angeklagten Generalkaplans *Renaud de Pontillac* ein Vakuumleck an. Die nach der Reparatur des Lecks angesetzten Untersuchungen haben ergeben, daß der Gefangene mit Hilfe eines improvisierten Sprengsatzes ein Loch in die Außenhülle der *Castlerock* reißen konnte, um sich der gerechten Strafe des Ordens feige durch die Sünde des Freitods zu entziehen. Woher er die Substanzen zum Bau dieses Sprengsatzes erhalten hat, ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht bekannt. Gegen den wachhabenden Matrosen wird bereits ermittelt."



Firmenlogo der Firma Glock. Der Hersteller ist nirgendwo offiziell gemeldet.

Die geheime Fertigungsanlage liegt unter der Erde verborgen. Die vereisten Höhenzüge der Berge von *Abyss* sind wie geschaffen für so ein Versteck. Auf dem Planeten *Abyss* (System *Tau Bootis*, Nr. 82) sind jede Menge Eisgelsen heimisch, und es kommen ab und an einige Freizeitjäger in die unbedeutende Kolonie.

Deshalb ist es ein Leichtes für die Legion, Waffenlieferungen abzuholen bzw. in den abnorm geformten Katakomben der Firma auszuspannen und kleine Nachmittagsmassaker durchzuführen. Die Firma Glock produziert ausschließlich für die schwarzen Ritter. Der Firmenleiter *Vladimir Orietta* gebietet über eine kleine Gruppe teuflischer Ingenieure und eine stattliche Anzahl stumpfsinniger Arbeitsklaven.

Wenn er schreit, foltern wir ihn ganz doll!
Bitte, bitte ...

Matschhirni,
Legionär

Laßt uns doch die ganzen Leute in der Jauchegrube ersäufen. Ein standesgemäßer Tod für diese kümmerlichen Würmer ...

Fischarsch,
Legionär

Zusammensetzung der Legion 666

Bezeichnung	Zusammensetzung	Soldaten	Anführer	Summe
Zug	13 Soldaten	12 Legionäre	1 Sergeant	13
Kompanie	7 Züge	84 Legionäre	7 Sergeanten	95
Bataillon	7 Kompanien	588 Legionäre	49 Sergeanten	666
Legion	7 Bataillone	4116 Legionäre	343 Sergeanten	4662

Space Gothic · Legion 666

Heute brenn ich,
morgen seng' ich
und übermorgen
brate ich mir das
Königskind!

Dummschwätzer,
Legionär

Juhu Leute! Wir
sind endlich mal
wieder zum
Latrinenreinigen
eingeteilt worden!

Blackpudding,
Legionär

Tabelle Adeptenkräfte

W6	Adeptenkräfte
1	keine
2	1 x Stufe 1
3	2 x Stufe 1
4	2 beliebige, Stufe 1-2
5	2 beliebige, Stufe 1-3
6	3 beliebige, Stufe 1-4

Abkürzungen Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar;

A = Laserzielgerät;

C = Schalldämpfer;

D = Bajonett;

E = Tragegestell;

J = Selbstzerstörung;

K = Zielautomatik;

St = Schrot;

Ch = Chemikalien;

En = Energie;

W4 = Waffentabelle 4/

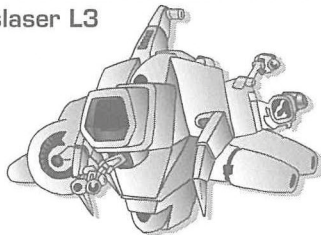
Grundregelwerk

Was hast Du denn
für einen Tick?
Unsere Kabine
feudeln? Der
Dreck ist jetzt so
schön heimelig.
Sag' mal, bist Du
noch ganz
normal?

Kotzkopf,
Legionär



Mauser Impulslaser L3



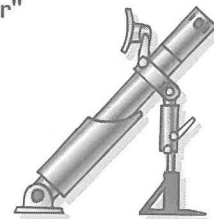
Länge: 3820 mm

★ 5W6+5 {6m}
→ 80/600/1500

1/3
En
250
+

EH 152,3
240,0
4
J, K

Rockwell "Onager"



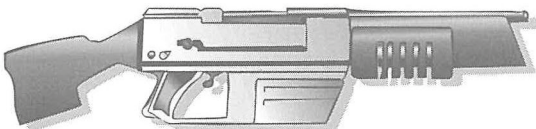
Länge: 1250 mm

★ W4
→ 100/500/2000

1; 1/2
W4
1
+

EH 30,00
30,0
4
NV

Mc Duff "Wolfsjäger"



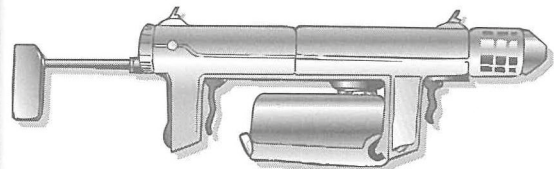
Länge: 860 mm

★ 5W6
→ 10/20/30

1
St
12
+

EH 5,50
1,8
3
A

TNT "Booster"

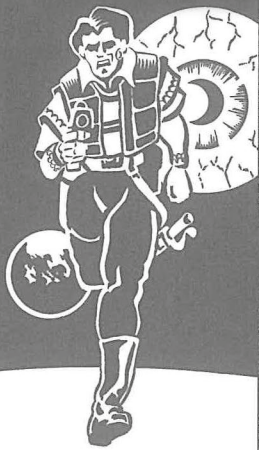


Länge: 890 mm

★ 5W6
→ 30/60/100

1
Ch
10
+

EH 6,50
2,0
3
J



SPACE[®]
GOthic

von
Gerhard
Winkler



Fantastische
Spiele CBR

Wolfslut



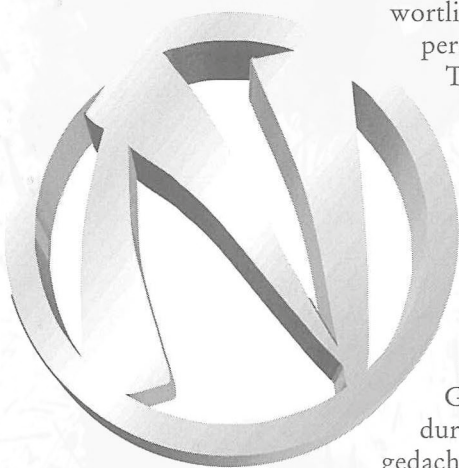
Dulac ist ein Weichling. Die Hautsache ist der Spaß, der uns erwartet...

Lilith, Obristin

Ich ziehe es vor, in Würde wie ein echter Samurai zu sterben. Nach dieser Demütigung ist es selbstverständlich, daß ich Seppuku begehen werde.

Jonathan Toyama, Projektleiter

Nikita – ein Konzern wie jeder andere?



"Was wollen wir hier, Lilith?", gähnt Sergeant Kali, mit mäßigem Interesse die Raumstation betrachtend, welche langsam im Panoramafenster der Kabine auftaucht.

"Geduld, Schwester. Nur ein kurzer Besuch bei einem alten Freund, der mir einige wirklich interessante Spielzeuge versprochen hat. Laß Dich überraschen, es wird Dir gefallen."

"Alter Freund?" Kalis Stimme klingt eifersüchtig. "Hattest Du..."

"Ein Verhältnis mit ihm? Bei Luzifers Schweif, nein. Dulac ist in dieser Hinsicht so aufregend wie eine IGID-Reklamesendung. Wir haben gemeinsam ein paar Kämpfe gegen das verdammte SEK ausgestanden. Du mußt wissen, er ist ein Freund des Hais."

In diesem Moment gerät ein Großfrachter ins Blickfeld, der an die Station angedockt ist und unverkennbar die Hoheitszeichen des Kreuzritterordens trägt.

"Schau nur, Schwester", flüstert Kali überrascht. "Die Sklaven des Schmerzensmannes. Hast Du sie hier erwartet?"

"Ja, mein Täubchen. Rasch, zieh Dich an. Ich denke, wir werden heute noch eine Menge Spaß haben!"

I. Einleitung

Die Zwischenstation *Kranich VII* war ein klassischer Fehlschlag. Durch einen winzigen Kalkulationsfehler wurde das milliarden schwere Projekt im Jahr 2198 TSZ buchstäblich in die Sterne gesetzt. Es sollte dem *Nikita*-Konzern die Erschließung weiter entfernt liegender Sonnensysteme im Gamma-Sektor ermöglichen. Als man den kleinen, aber entscheidenden Fehler bemerkte, der dazu geführt hatte, daß die Station in einer völlig nutzlosen Sackgasse gebaut worden war, waren bereits die Vorbereitungen für die Einweihungsfeier im Gange.

Das Fest fand niemals statt. Sobald man bei *Nikita* davon erfahren hatte, daß die Investitionen verloren waren, luden die Aufsichtsratsvorsitzenden *Jonathan Toyama*, den verantwortlichen Projektleiter, zu einer persönlichen Besprechung ein.

Toyama beging wenige Stunden später rituellen Selbstmord.

Die Konzernleitung beschloß, aus der Not eine Tugend zu machen. *Kranich VII* wurde zu einer Agrar-Teststation umgebaut, auf der Experimente mit genetisch veränderten Getreide- und Vieharten durchgeführt werden sollten. So gedachte man, zumindest einen Teil

der umfangreichen Investitionen zurückzugewinnen.

Heute wissen nur noch wenige Eingeweihte von der Existenz der jenseits von *Nova Scotia* gelegenen Station, welche von rauen Scherzbolden als der "Einödhof am Arsch der Galaxis" bezeichnet wird. Niemand kommt zufällig oder auf der Durchreise hierher; *Kranich* wird lediglich von konzerneigenen Zubringerschiffen und freien Erzählern besucht.

Aufgrund eben dieser Ablegenheit begann *Shark* reges Interesse an *Kranich VII* zu entwickeln. 2227 machte ein Unterhändler *Nikita* ein lukratives Übernahmeangebot. Offiziell wurde das Ansinnen zurückgewiesen, unter der Hand wurde es *Shark* jedoch als Gegenleistung für eine sechsstellige Summe gestattet, eigenes Personal auf die Station zu bringen und dort arbeiten zu lassen. Bei den eingeflogenen Agrarkulturökonomen handelte es sich jedoch um die Betaversion einer neuen Replikantenserie, die dort für den Einsatz gegen PTI vorbereitet werden sollte. Die an Bord befindlichen Wissenschaftler nahmen letzte Tests an den Replikanten vor, deren genetisches Material sie zu Gestaltwandlern machen sollte. Unter anderem wurde auch Genmaterial des Killerwolfs von *Ottawa* für die Experimente verwendet.

Der erste Einsatz der *Wolfshaie* auf *New Dover* endete in einem blutigen Debakel. Zwar waren die Replikanten von Anfang an als wilde und schonungslose Kämpfer geplant gewesen, die Effekte übertrafen jedoch die kühnsten Vorstellungen der Forscher und führten schließlich zu dem Blutbad, das in verschlossenen InSic-Akten unter dem Kürzel "NDM (*New Dover-Massaker*) 2230" geführt wird. Dabei wurden die über 3.000 Bewohner eines abgelegenen Dorfes der Kolonie von 30 *Wolfshaien* buchstäblich in Fetzen gerissen.

Die *Shark*-Gentechniker fanden heraus, daß die Problematik (nämlich der totale Kontrollverlust mit unersättlicher Mordlust in der Folge) von schweren Persönlichkeitsdefiziten der künstlichen Menschen herrührte, die aufgrund einer Infektion mit "wildem Zellen" der Killerwölfe verursacht worden waren. Eilig wurde ein Notprogramm geschaffen, während dem den Überlebenden des NDM 2230 sämtliche Erinnerungen an das legendäre Blutbad genommen und mit einem völlig gewöhnlichen Lebenslauf als Ackerbauer überspielt wurden. Alle verbleibenden Replikanten wurden in einer geheimen Kammer von *Kranich VII* zur späteren Verwendung eingefroren.

Nach wie vor betrachtete man auch in den eigenen Reihen die *Wolfshaie* mit Abscheu und Mißtrauen. Sogar während der Konzernkriege, als *Shark* bereits mit dem Rücken zur Wand

stand, verzichtete Jonathan Derby darauf, von ihnen Gebrauch zu machen. Und schließlich war der Krieg verloren und die meisten Shark-Anführer, die das Projekt gekannt hatten, tot, interniert oder auf der Flucht. Die Station versank im Nebel der Vergessenheit und auch bei Nikita gingen in den Wirren der Kämpfe sämtliche Unterlagen über den Pakt mit Shark "verloren". *Kranich VII* galt wieder als normale, mittlerweile überholte und unwichtige Forschungsstation.

Im Frühjahr 2243 jedoch bewarb sich ein alter Shark-Veteran, Oberst *Benno van Staaden*, nach einer kosmetischen Operation und mit perfekt gefälschten Papieren unter dem Namen *Frank Dulac* bei Nikita um den freien Posten als Stationskommandant. van Staaden war einer der letzten Rebellenoffiziere, die von der *Operation Wolfshai* Kenntnis gehabt hatten. Er war sich noch nicht darüber klar, wozu es nützlich sein sollte, aber er wollte die Replikanten auf jeden Fall unter seine Kontrolle bekommen. Unmittelbar nachdem er die Leitung von *Kranich VII* übertragen bekommen hatte, begann er, mit Hilfe eines korrupten Med-Tech Experimente an den überlebenden Wolfshaien durchzuführen. Zu Beginn des Jahres 2246, sandte er eine chiffrierte Nachricht an eine alte Freundin: *Barbara von Wallenfels*, ehemalige Kreuzritterin, die mittlerweile in der grausamen *Legion 666* Dienst tat. Er bot ihr seine Kooperation an und versprach als Zeichen seiner Verbundenheit einige Exemplare der Wolfshaie zu Testzwecken. Wie es der Zufall wollte, hatte zur gleichen Zeit auch der verräterische Korvettenkapitän *Lothar von Plauen* der Ritterin ein schmutziges Geschäft vorgeschlagen. Er würde ihr die Steuereinnahmen des Gamma-Sektors und einen Blutsverwandten des Stellvertreters der Großkomturin des Kreuzritterordens in die Hände spielen, um bei der Legion mit einem wichtigen Posten belohnt zu werden. Der versprochene Verwandte ist Generalmajor *Friedrich Küchmeister von Sternberg*. Und nun raten wir mal, wer die bedauernswerte Leibgarde des Generalmajors verkörpert...

⚠ *Achtung: Im folgenden Abenteuer wird davon ausgegangen, daß die Charaktere Angehörige des Kreuzritterordens sind. In allen Testspielen hat dies zu den besten Ergebnissen hinsichtlich der Spiel-Atmosphäre geführt. Es gibt jedoch auch die Möglichkeit, Zivilisten in das Abenteuer einzubauen. Da es innerhalb des Ordens zur Zeit Machtkämpfe zwischen verschiedenen Interessensgruppen gibt (vgl. Quellenband IN HOC SIGNO VINCES), reisen manche der hochrangigen Offiziere zuweilen mit einem handverlesenen Gefolge von Spezia-*

listen, die nicht dem Orden angehören. Die Charaktere unterstehen in diesem Fall ausschließlich dem Generalmajor, und auch nur insoweit, als daß er ihr Brötchengeber ist. Das hat jedoch zur Folge, daß sie von den übrigen Besatzungsmitgliedern der St. Goar mit Mißtrauen und (wenn es sich bei ihnen nicht um vorbildliche Anhänger des Allkatholischen Glaubens handelt) offener Ablehnung behandelt werden. Aber auch in einer solchen Konstellation können ungeahnte Reize verborgen liegen. Hier ist die Kreativität des Spielleiters gefordert.

*Schon während der Anreise ereignen sich einige äußerst bizarre und unangenehme Dinge. Im Idealfall ist es dem Spielleiter gelungen, bereits vor dem Betreten der Station eine unwirkliche und paranoide Stimmung zu erzeugen. Dies ist äußerst wichtig, denn an Bord von *Kranich VII* werden sich die Ereignisse überschlagen. Nach einer Besichtigung der Station folgen nur noch grobe Umrisse der weiteren Handlung. Die Charaktere gleiten durch eine alptraumhafte Jagd, die sich, je nach ihren Neigungen, zu einer verzweiferten Flucht oder einem blutigen Gemetzel steigert. Auch die Lösung und das Ende des Abenteuers sind nur skizziert. Viele Testspiele haben gezeigt, daß sich die Reaktionen der Spieler angesichts einer solch unerhörten Bedrohung einfach nicht abschätzen lassen. So wurde zugunsten der Phantasie des Spielleiters auf langatmige Beschreibungen von Gängen, Korridoren und überflüssigen Handlungsfäden verzichtet. Lassen Sie sich treiben. Lesen Sie die Beschreibungen der Nichtspielercharaktere und schätzen Sie deren Reaktionen auf die Aktionen der Spieler ein. Das wichtigste ist die Stimmung, denn "Wolfsbrut" basiert auf einem Alptraum des Autors.*

II. Die Steuereintreiber

Wolfsbrut ist für eine Gruppe von 4-7 Kreuzrittern vorgesehen, unter denen im Idealfall ein *Kaplan* und ein *Techniker* sein sollten. Die Abenteurer bilden die Leibgarde des Generalmajors *Friedrich Küchmeister von Sternberg*, welcher mit dem Großfrachter *St. Goar* unterwegs ist, um die Steuerabgaben für das Jahr 2244 von den Protektoraten und Komtureien des Gamma-Sektors der TSU einzusammeln. Die Gruppe ist seit einem halben Jahr unterwegs und hat auf ihrer Reise schon einiges durchgemacht. Aufgrund der allgemein schlechten Wirtschaftslage haben sich sämtliche planetarischen Gouverneure auf den Kolonien heftig gegen die Entrichtung der Abgaben gesträubt. Stellenweise war sogar bewaffneter Einsatz der auf den jeweiligen Kolonien stationierten Garnisonskräfte nötig, um die Kolonisten zur Ko-



Die Zeit von Shark wird kommen. Allerdings kommt meine Chance etwas früher. Mit diesen Werkzeugen des Todes kann unser ruhmreicher Konzern wieder auferstehen. Auf jedem PTI-Planeten sollte sich in kurzer Zeit das NDM wiederholen.

Frank Dulac,
Stationskommandant

Der feiste Sternberg paßt wie geschaffen in das laufende Projekt.

Frank Dulac,
Stationskommandant

Klasse! Gerade zwei Minuten dienstfrei und schon wieder in die Puschen!

Erik Sukoji,
Gefreiter

Wundervoll. Gelber Alarm, und wir bekommen nur bessere Taschenlampen zur Verteidigung. Ich liebe Raumschiffe.

Carel Fox,
Oberschütze

Wo sind eigentlich die anderen Schiffe? Mit unserem vollen Laderaum sind wir eine Weihnachtsgans auf jedem Piratenteller!

Alamrik Stone,
Oberschütze

operation zu bewegen. Besonders auf *Nova Scotia*, der vorletzten Etappe der Reise, kam es zu blutigen Unruhen. Nun steht glücklicherweise nur noch ein Abstecher auf der abgelegenen Forschungsstation *Kranich VII* auf dem Programm, bevor es nach Hause geht. Die Reiseroute mit den wichtigsten Daten über die jeweiligen Stationen ist als *Spielhilfe 2* im *Anhang* abgedruckt und kann den Spielern bei Bedarf ausgehändigt werden.

An Bord herrscht fast Partystimmung, die Moral ist lockerer als bei den Rittern üblich, und von Sternberg hat es sogar gestattet, aus dem Abgabefundus von *Nova Scotia* einige Flaschen Whiskey an die Mannschaft auszugeben. Nicht einmal die üblichen Reibereien zwischen der Schiffsbesatzung und den Infanteristen der Leibgarde kann den Rittern die Stimmung verderben. Nur Kapitän von Plauens permanent schlechte Laune hängt wie ein Damoklesschwert in der Luft. Aber selbst daran hat man sich mittlerweile gewöhnt.

Der Kommandant der *St. Goar* hat jedoch übles im Sinn. Er hat sich auf *Kranich VII* mit einer Abordnung der *Legion 666* verabredet, um mit fliegenden Fahnen überzulaufen und die *St. Goar* nebst Besatzung als Gastgeschenk mitzuliefern. Der leutselige von Sternberg ahnt nichts vom geplanten Verrat, er verbringt die meiste Zeit in seiner Kabine und führt Buch über die Steuereinnahmen.

1. Wo ist der Geleitzug?

Montag, der 28.03.2246, 11:15 Uhr TSZ

Auf dem Großfrachter *St. Goar* künden Warnsignale den Rücksturz in den Normalraum an und fordern alle Passagiere und Besatzungsmitglieder auf, für den Wiedereintritt einen festen Halt zu suchen. Endlich, nach Stunden im eintönigen Grau des Zwischenraums, leuchten wieder die Sterne durch Bullaugen und Panoramafenster. Die Freude über die Ankunft wird jedoch (zumindest bei den Brückensoffizieren) durch zwei unangenehme Faktoren getrübt. Zum einen erfolgte die Materialisation durch eine minimale "Fehlberechnung" der geplanten Sprungroute rund 30 AE (inklusive Bremsmanöver rund 28 Flugstunden) von der Zielstation entfernt und zum anderen fehlt vom Geleitschutz der *St. Goar*, bestehend aus einem Schwarm von 4 Raumjägern und einem Verband von zwei Zerstörern und einem leichten Kreuzer, jede Spur (der verräterische von Plauen hat während der Sprungsynchronisation falsche Daten an die begleitenden Schiffe übermittelt, so daß diese fernab von allen Sprung-Routen im leeren Raum gestrandet und zunächst mit Reparaturarbeiten beschäftigt sind, bevor sie die Suche nach der *St. Goar* aufnehmen können).

Diese Fakten bleiben den Charakteren zunächst verborgen. Falls einem von ihnen eine Probe auf *Raumnavigation* gelingt und er mittels *Computer bedienen* den Bordcomputer der *St. Goar* befragt, kann er lediglich feststellen, daß *Kranich VII* wesentlich weiter von ihnen entfernt ist, als es der Fall sein sollte.

Korvettenkapitän Lothar von Plauen beruft um 11:30 Uhr eine Krisensitzung in der Offiziersmesse ein, zu der Generalmajor von Sternberg und seine beiden ranghöchsten Gardisten eingeladen werden. Von der Schiffsbesatzung sind der 1. Offizier (Klt *Jean Paul Bussy*) und der Navigationsoffizier (Rlt *Achmed Wikker*) anwesend.

Der Kommandant verkündet, daß sich die *St. Goar* aufgrund einer Hyperraumturbulenz zu weit vom Zielpunkt entfernt befinde und daß der Geleitschutz wohl bereits in Reichweite von *Kranich VII* sei. Es werde jedoch noch mindestens 22 Stunden dauern, bis man Funkverbindung mit der Forschungsstation aufnehmen könne. Er schlägt vor, sofort Kurs auf *Kranich VII* zu nehmen und zum Allmächtigen zu beten, daß keine Piraten in dieser Gegend seien. Grunzend erteilt von Sternberg seine Zustimmung. Für alle Fälle wird gelber Alarm gegeben und somit die Mannschaft in Kampfbereitschaft versetzt. Der erste Offizier erhält die Anweisung, an alle Offiziere und Unteroffiziere je eine *Walter "Meteor"* und an die Mannschaftsdienstgrade jeweils einen Energiekarabiner *Mauser EK 2b* mit einem Magazin Blendgranaten ausgeben zu lassen. Dies gilt auch für die Gardisten, da von Plauen auf seinem Schiff keinen Einsatz von Projektilwaffen duldet.

2. Ein seltsamer Selbstmord

Montag, der 28.03.2246, 13:00 Uhr TSZ

Nach dem Mittagessen merkt der ranghöchste Abenteurer, daß sich im Webcache der Computerkonsole seiner Kajüte eine vertrauliche Nachricht befindet (*Spielhilfe 3*). Sie lautet:

Spielhilfe 3

Bruder/Schwester (Charaktername)!

Habe äußerst wichtige Entdeckung gemacht, die ich unbedingt unter vier Augen mit Dir besprechen muß. Triff mich heute 18:45 Uhr TSZ in der Panoramakuppel. Strengste Vertraulichkeit ist das Gebot der Stunde!

Rlt T. I. Andropova ##

Der Funkoffizier der *St. Goar*, Rlt *Tamara Iwana Andropova*, hat eine empörende Entdeckung gemacht, die sie dem ranghöchsten der als integer geltenden Gardisten des Generalmajors mitteilen will. Sie hat einen Hyperfunkspruch des Raumkapitäns von Plauen an den Kommandanten von *Kranich VII* übertragen.

Da sie unter chronischer Neugier leidet, hat sie die vertrauliche Nachricht insgeheim kopiert und entschlüsselt. Der Spruch lautete:

Spielhilfe 4

Hyäne an Wolf:

Alles läuft nach Plan. Gastgeschenk isoliert und präpariert.

O - 13/7 !!! ##

Dummerweise hat von Plauen die Schnüffelei seiner Funkerin bemerkt und die Wasserversorgung ihrer Kabine mit *Demon Dust*, einer schwächeren Variante des Halluzinogens *Devil Dust* (vgl. Quellenband *Blut und Tränen*, Seite 124) versetzt. Als der Abenteurer zur angegebenen Zeit die Panoramakuppel aufsucht, ist die Funkoffizierin nicht anwesend. Nachfragen bei Mannschaftsmitgliedern ergeben, daß Tamara nach Schichtwechsel um 18:00 Uhr ihre Kabine aufgesucht hat und seitdem nicht mehr gesehen worden ist.

Die Kabine der Funkerin ist verschlossen, sie reagiert weder auf Klopfen, noch auf Nachrichten über ihre Computerkonsole. Wird die Tür mit Gewalt aufgebrochen (wozu dem Unteroffizier der Deckwache schon eine plausible Erklärung vorgewiesen werden sollte, um keinen Streit zwischen Flotte und Infanterie vom Zaun zu brechen), so findet man sie tot in ihrer Duschkabine, wo sie sich mit ihrem Kampfmesser buchstäblich in Stücke geschnitten hat (unter dem Einfluß der diabolischen Droge hatte die Ärmste die Wahnvorstellung, daß ihr ekelhafte Parasiten aus allen Poren kröchen). Es gibt keinen Abschiedsbrief, die Verblichene hat jedoch im Sterben mit ihrem eigenen Blut die Nachricht "O 13 7" an die Wand geschrieben. Der Schiffsarzt diagnostiziert einen schweren Anfall von Raumkoller und ordnet keine Obduktion an. Da Tamara offensichtlich eine Todsünde (Selbstmord!) begangen hat, wird ihr Körper ins Unterdeck zur Leichenkammer überführt und um 24:00 Uhr in derselben Nacht in einem schmucklosen Sarg ohne Zeremonie dem All übergeben. Bis zur Bestattung stehen zwei Matrosen der diensthabenden Deckwache vor der Leichenkammer Parade. Um alleine Zugang zur Leiche zu erlangen, muß ein Abenteurer einen guten Grund vorweisen, wie z. B. ein Cousin der Toten zu sein oder eine enge persönliche Beziehung zu ihr gehabt zu haben. Hier hilft eine Probe auf *Beredsamkeit* oder *Diskussion*.

Mittels *Pharmazie* oder *Vergiftungen behandeln* lassen sich Spuren von *Demon Dust* im Körper der Verstorbenen nachweisen. Da diese Droge im höchsten Maße illegal ist und allein auf ihren Besitz öffentliche Züchtigung und Degradierung stehen, ist dies eine skandalöse

Tatsache. Aus der Personalakte von Tamara (Geheimdokument im Schiffsnetz, *Computer bedienen* mit +30 Modifikator) geht jedoch hervor, daß sie völlig abstinent gelebt und niemals irgendwelche Drogen oder Alkoholika zu sich genommen hat.

Eine Durchsuchung von Tamaras Kabine ergibt nichts besonderes. Untersucht ein begabter Charakter jedoch ihre Computerkonsole mit einer erfolgreichen Probe *Computer bedienen*, so bemerkt er eine kleine Sperrdatei jüngeren Datums. Die Datei ist clever codiert, und es erfordert eine Fertigungsprobe mit einem Modifikator von +40, um sie zu entschlüsseln. Mißlingt der Versuch, so vernichtet sich die Datei selbständig. Ansonsten offenbart sie den Text der Nachricht an Dulac (*Spielhilfe 4*). Die Datei ergibt jedoch in keinem Fall Aufschluß auf Sendedatum oder Absender, bzw. Empfänger der Botschaft.

Falls ein pfiffiger Charakter auf die Idee kommt, eine Bibel zur Hand zu nehmen und in der *Offenbarung des Johannes*, Kapitel 13, Vers 7 nachzulesen, so fährt ihm als Angehörigem des allerchristlichsten Ritterordens ein unangenehm eisiger Schauer über den Rücken (*Spielhilfe 5*). Ohne Zweifel bezieht sich diese Bibelstelle auf den Antichristen!

Spielhilfe 5

Und ihm ward gegeben, zu streiten wider die Heiligen und sie zu überwinden;
und ihm ward gegeben Macht über alle Geschlechter und Völker und Sprachen und Nationen.

3. Ein rätselhafter Fund

Dienstag, 29.04.2246, 4:35 TSZ

Ein Anruf über die Kommunikationseinheit seiner Kajüte weckt den ranghöchsten Abenteurer. Friedrich von Sternberg ist persönlich am anderen Ende der Leitung und befiehlt seine gesamte Garde in 15 Minuten voll ausgerüstet in Besprechungsraum 2. Dort verkündet er, daß die Schiffsleitung eine nicht identifizierbare Rettungskapsel aufgebracht habe, die an Ladeschacht C 12 angedockt worden sei. Es obliege nun der an Bord befindlichen Infanterieeinheit, die Kapsel zu untersuchen.

Vor der Schleuse zu Ladeschacht C 12 steht ein Matrose Wache. Über den Schleusenmonitor sieht man eine völlig unbeschriftete Standard-Rettungskapsel, wie sie bereits seit Jahrzehnten von den meisten Raumschiffen benutzt wird. Die Kapsel hat einen Durchmesser von vier Metern und weist außer einem S.O.S.-Signal keinerlei Energieemissionen auf.

Das Schott der Kapsel läßt sich problemlos öffnen. Im Inneren befinden sich eine Kälte-



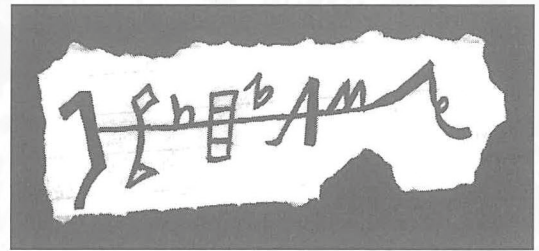
Rlt. Andropova ist nicht gekommen. Ihre Kabine ist auch verschlossen. Ich glaube, hier ist etwas oberfaul . . .

*Chim Reuters,
Feldweibel*

Meine Söhne, ist Euch nicht aufgefallen, daß dieses Kürzel auf die Offenbarung des Johannes hinweist? Lest selbst.

*Josephus Schröter,
Hilfskaplan*

schlafkammer und ein Spind, ansonsten ist sie völlig leer. Die Atmosphäre ist jedoch irgendwie unheimlich (hier empfiehlt sich für den Spielleiter der Einsatz geschmackvoller Horror-Filmmusiken).



Skizze der Gabrielsrune.

schönem Gesicht. Sein Alter läßt sich nur schwer einschätzen, es scheint zwischen 35 und 45 zu liegen. Er ist unbekleidet, auf seiner Brust befindet sich ein seltsames Brandmal. Ein Kaplan kann mittels einer *Geschichte*-Probe +30 feststellen, daß es sich um die Namensrune des Erzengels Gabriel handelt, einem mächtigen Fürsten der himmlischen Heerscharen. Gabrielsritter erkennen diese Rune auch ohne Fertigkeitsprobe, da sie ihrer eigenen entspricht. Eine Bildkopie der Gabrielsrune befindet sich bei den Spielhilfen im *Anhang*.

Jeder *Med-Tech* kann mittels *Medicomp-Analyse* den Reanimationsvorgang einleiten. Versucht sich ein unverständiger Abenteurer am Reanimationsmechanismus oder mißlingt die Fertigkeitsprobe des *Med-Tech*, so erleidet der Erwachende 2 TP Schaden an jedem Körperteil, die nur durch Ruhe regeneriert werden können (keinesfalls durch Aufenthalt in einem Stasis-Tank). Außerdem verliert er 2W6 Punkte GZ. Nach ca. 15 Minuten ist der Reanimationsprozeß abgeschlossen, der Schläfer scheint jedoch in tiefe Bewußtlosigkeit versunken, was nach seinem extrem langen Kälteschlaf nicht weiter verwunderlich ist. Wahrscheinlich werden die Charaktere schon dafür gesorgt haben, daß ihr Gast auf die Med-Station gebracht wird. Dort können sich auch der Schiffsarzt und seine Assistenten um ihn kümmern.

Dienstag, 29.04.2246, 7:00 TSZ

Der Schläfer schlägt die Augen auf und erhebt sich ruckartig in sitzende Position, falls er nicht festgeschnallt worden ist. Er öffnet den Mund und verlangt mit brüchiger Stimme nach Wasser. Dann blickt er um sich, erhebt die rechte Hand (notfalls zerreißt er seine Fesseln) und stößt diese unheil drohenden Worte hervor:

*"Da kam und legte Haupt und Rumpf an Land
Das schauderhafte Ebenbild der Lüge,
Doch zog es seinen Schwanz nicht an den Strand;
Sein Antlitz trug ganz richtige Menschenzüge,
Und seine Haut war außen glatt und fein;
Doch Schlange war das übrige Gefüge!"*

Mittels einer *Geschichte*-Probe +30 kann man diese Worte als Zitat aus Dante Alighieris *Göttlicher Komödie* identifizieren. Nachdem der Fremde die Worte gerufen hat, blickt er sich

*Der Allmächtige
hat uns ein
Zeichen gesandt.
Dieser Unbekannte
hat eine heilige
Aura. Wir sollten
ihm kein Leid
zufügen, denn die
Wege des Herrn
können sich
verschlungen
darstellen.*

*Josephus Schröter,
Hilfskaplan*

*Was soll das
heißen, er hat die
Fixierbänder
zerrissen? Er kann
sie nicht zerissen
haben, die
Fixierbänder. Sie
sind nämlich
unzerreißbar, die
Fixierbänder!!!*

*Gerold von
Schwanheim,
Unterarzt*

*Da gehe ich nicht
so schnell wieder
'rein. Der Karbol-
gestank schlägt
mir auf den
Magen.*

*Erik Sukoji,
Gefreiter*

a) Der Spind

Ein vierstelliges Buchstabenkombinationsschloß sichert die Tür des 2,2 Meter hohen, 1 Meter breiten und 0,5 Meter tiefen Spindes, der fest mit der Wand der Kapsel verbunden ist. Das Schloß ist mit der Einstellung *I - N - R - I* zu öffnen. Falls kein Charakter diese Kombination eingibt, kann auch eine Probe auf *Mechanik* mit einem Modifikator von +30 verwendet werden. Sollte dies nicht zum Erfolg führen, muß die Tür (TiPla) gewaltsam aufgebrochen werden.

Im Inneren befindet sich eine barocke TiPla-Rüstung, die starke Kampfspuren aufweist und der des Kreuzritterordens ähnlich sieht. Die Brustpanzerung wird von einem goldenen Kreuzifix geschmückt, genau an der Stelle, an der sich bei den Rittern das Ordenskreuz befindet. Untersucht ein Techniker den Helm erfolgreich mittels *Mechanik*, so stellt er fest, daß dieser mit einem feinen Gespinst aus Silberfäden durchzogen ist. Die Rüstung paßt einem muskulösen Abenteurer, der zwischen 1,90 und 1,95 groß ist. Ein *Gabrielsritter*, der diese Rüstung erblickt, weiß sofort, daß es sich um die geheime Kampfrüstung eines Meisterinquisitors handelt, die für die Anwendung der Disziplin *Mentaler Panzer* präpariert worden ist.

Weiterhin befinden sich in dem Spind ein zerschlissener Purpurmantel und eine reich verzierte Schwertscheide; auf dem darin befindlichen Schwert ist der Name *Maranatha* (hebräisch für *"Unser Herr kommt"*; dies kann ein Kaplan mit Probe auf *ERF* mit +30 Modifikator übersetzen) eingätzt. Das Schwert wiegt 3,2 Kilogramm und verursacht einen Schaden von 2W4+3 Punkten. Jeder Charakter, der über die spezielle Eigenschaft *Meisterfechter* verfügt, muß eine *WIK*-Probe bestehen, um nicht von starker Habgier nach dieser edlen Waffe befallen zu werden. Außerdem enthält der Spind noch einen Sturmkarabiner *Mauser SK 150* mit weggefeilter Seriennummer und 4 Ersatzmagazinen.

b) Die Kälteschlafkammer

Die Schlafkammer ist mit einer Rauhrefschicht überzogen und fest im Boden der Rettungskapsel verankert. Das an ihr befindliche Kontrollpult zeigt an, daß die Lebensfunktionen des Schläfers stabil sind und die Kapsel im April des Jahres 2200 aktiviert worden ist.

Im Inneren befindet sich ein muskulöser Hüne mit blondem Bürstenschnitt und engelsgleich

nochmals um, stößt einen Schrei der Verzweiflung aus und versinkt abermals in tiefe Bewußtlosigkeit, aus der ihn zunächst kein Kunstgriff zu erwecken vermag.

III. Die Station

Sonntag, der 29.03.2246, 10:00 Uhr TSZ

Korvettenkapitän von Plauen gibt über Bordlautsprecher bekannt, daß die *St. Goar* sich nun in Funkreichweite zur Station *Kranich VII* befinde. Er bittet Generalmajor von Sternberg und den Anführer seiner Garde auf die Brücke, um die weitere Vorgehensweise zu besprechen. Falls der Abenteurer keine besonderen Vorschläge hat, einigt man sich darauf, einen Raumjäger zur Station zu entsenden und gleichzeitig Geleitschutz für die bevorstehende Flugstrecke von immerhin noch 6 Stunden anzufordern. Die Kontaktaufnahme zur Station verläuft verhältnismäßig frostig. Auf *Kranich VII* meldet sich ein Unteroffizier der Werkschutztruppen des Nikita-Konzerns und weigert sich schlichtweg, einen seiner "sehr beschäftigten" Vorgesetzten ans Funkgerät zu holen. Er erklärt sich murrend dazu bereit, der *St. Goar* eine Staffel von 12 konzerneigenen Raumjägern, Typ *Nikita "Striker"*, entgegenzusenden. Und, nein, von dem Geleitzug der *St. Goar* habe man keine Spur gesehen.

Eine halbe Stunde nach der Kontaktaufnahme vermeldet der ausgesandte Kreuzritterjäger, er habe die Striker-Staffel getroffen und komme mit ihnen der *St. Goar* entgegen. Eine weitere halbe Stunde später meldet sich ein unfreundlicher Staffelführer, Second Lieutenant *Kitajo Sadahide*, zum Rapport und geleitet den Großfrachter mit seinen Kampffliegern bis zur Station. Nach besonderen Vorkommnissen befragt, vermeldet er lapidar, man habe hier, wie immer, Probleme mit Piratenverbänden, die jedoch schon seit ein paar Wochen erstaunlich ruhig seien. Der Kommandant der *St. Goar* sei in seinen Augen entweder besonders tapfer, oder besonders dumm, ohne Geleitschutz hier in der Gegend herumzuflogen.

Gegen 16:00 Uhr erreicht man die Station. *Kranich VII* ist ein eindrucksvolles, wenn auch etwas chaotisches Gebilde, das bei näherer Betrachtung eher wie ein gigantischer Schrotthaufen wirkt.

Die Medili

Zur Zeit liegt nur ein größeres Schiff vor Anker, ein weiterer Großfrachter, der *Medili* heißt und laut Kennung von der Kolonie *Serengeti* im System *Beta Aquilae* (Nr. 24) stammt. Allen Charakteren ist geläufig, daß *Serengeti* zum osmanischen Teil der TSU gehört und somit ein Protektorat der *Wölfe des Mahdi* ist.

Sollten die Charaktere vorschlagen, Kontakt zur *Medili* aufzunehmen, so hat von Plauen nichts dagegen einzuwenden. Auf dem türkischen Frachter meldet sich jedoch nur ein schleimig wirkender Maat, der die "edelsten Verteidiger der Christenheit" aufs freundlichste begrüßt und sein tiefstes Bedauern ausspricht, daß sein Herr, der erlauchte *Hayreddin Pascha*, sich geschäftlich an Bord der Station befinde und demzufolge nicht persönlich mit ihnen sprechen könne. Der Pascha sei jedoch gewiß hochofregut, ein wenig mit den edlen Effendis zu plaudern. Man könne ihn regelmäßig in der Sushi Bar *Kugelfisch* antreffen.

Betrachtet man sich den Osmanen-Raumer genauer, so stellt man fest, daß er nur wenige Container, dafür jedoch insgesamt 12 Raumjäger vom Typ *Tiefurt Shipyards Ltd. "Vampire"* angekoppelt hat. Außerdem ist er für einen Großfrachter erstaunlich gut bewaffnet (8 Fächerlaserbatterien, 4 Torpedorohre, 2 Ionenkanonen). Es scheint sich mehr um eine Mischung zwischen Raumträger und leichtem Kreuzer, als um ein harmloses Frachtschiff zu handeln.

Der Empfang

Sonntag, der 29.03.2246, 16:30 Uhr TSZ

Ohne große Formalitäten bekommt die *St. Goar* einen Dockplatz zugewiesen. Aus Sicherheitsgründen werden die Ritter über Funk darum gebeten, lediglich Energiepistolen und Schwerter mit an Bord zu bringen. Schließlich sammelt Generalmajor von Sternberg seine Getreuen um sich, rückt noch einmal die Uniform zu recht und bemerkt:

"Also gut, Jungs. Zeigen wir den Nippons, was Disziplin ist. Und denkt daran: Nur noch dieses eine Mal, dann geht es nach Hause. Bis jetzt hat ja alles gut geklappt."

Als die Charaktere den Dockschlauch verlassen, erblicken sie einen riesigen Hangar, in dem sechs Reihen mit jeweils 10 Gardesamurai des Nikita-Konzerns Spalier stehen. An der Spitze, mit gezogenem Katana, steht ein prachtvoll gekleideter Major. Als er der Ritter ansichtig wird, schreit er mit unglaublich lauter Stimme: "*Hajime!*", worauf 60 Samurai die Halle mit dem Ruf: "*Nikita - Banzai!*" erbeben lassen. Major *Itami Rotaro* begrüßt die Gäste im Namen des Stationskommandanten, Commander Frank Dulac, der seine Abwesenheit zu entschuldigen bitte und die Gäste um 18:00 Uhr zum Abendessen empfangen werde. Bis dahin stehe *Itami* ihnen als Verbindungsoffizier zur Verfügung und werde dafür sorgen, daß es ihnen an nichts mangle. Mit einem freundlichen "*Domo arigato, Itami-sama*", bedankt sich von Sternberg (der geborene Diplomat) bei dem Major.



Chinesen, Japaner? Wer kann die schon auseinanderhalten. Bei Dir ist das anders, Bruder. Deine abstehenden Ohren erkenne ich schon auf weite Distanz.

Chim Reuters,
Feldwebel

Buntgeschmückter Haufen. Sehen aber ziemlich zackig aus, das muß man den Gelblingen lassen.

Carel Fox,
Oberschütze

Dinner mit Dulac

Nach einer dreiminütigen Fahrt mit der stationseigenen Magnetbahn erreichen die Ritter den Gästekomplex. Hier werden den Mannschaftsdienstgraden bequeme Vierbettzimmer zugeteilt, Unteroffiziere und Offiziere dürfen sich in Doppelzimmern einrichten. Für den Generalmajor steht ein luxuriöses Appartement zur Verfügung, von Sternberg ordnet Frischmachen und Paradeuniform an und verschwindet in seinem Quartier. In den Doppelzimmern befinden sich eigene Duschräume, die Mannschaften müssen sich in ein (blitzsauberes) Gemeinschaftsbad begeben. Die Doppelzimmer verfügen übrigens auch über Computerkonsolen, die in das stationseigene Netz integriert sind (welche Informationen hier erlangt werden können, ist dem Abschnitt *Raumstation Kranich VII*, Seite 49, zu entnehmen).

Gegen 17:45 Uhr läßt von Sternberg vor den Stuben zum Appell antreten. Er kontrolliert kurz die Uniformen ("Tadellos, Jungs. Ich bin ja so stolz auf Euch.") und läßt dann in den Speiseraum einentern, wo Major Itami und neun weitere Offiziere bereits auf die Ritter warten. Eine halbe Stunde vergeht mit belanglosem Geplauder, während einige Erfri-schungen und Sake (bzw. wohl-schmeckende Fruchtsäfte für abstinente Charaktere) gereicht werden. In dieser Phase können

die Charaktere Fragen an den Major richten (Beispiele siehe unten). Er wird nur ausweichende Antworten über den Commander und (offensichtlich eintrainierte) Propagandaparen über die glorreichen Errungenschaften Nikitas zum Besten geben.

? Haben Sie etwas von unserem Geleitzug gehört?

! "Bedaure, das einzige Schiff, das hier in den letzten Tagen angekommen ist, war der Frachter 'Medili'. Ansonsten haben wir weder Schiffe geortet, noch Funksignale empfangen."

? Warum dienen Gardesamurai auf so einer abgelegenen Station?

! "Schon seit Jahren wird die Station gelegentlich von Piraten angegriffen. Wir sind hier, um das Eigentum des glorreichen Nikita-Konzerns gegen Übergriffe solcher Art zu schützen."

? Was ist der genaue Zweck der Station?

! "Es handelt sich um eine Versuchsstation, in der neue Anbaumethoden in der Schwerelo-

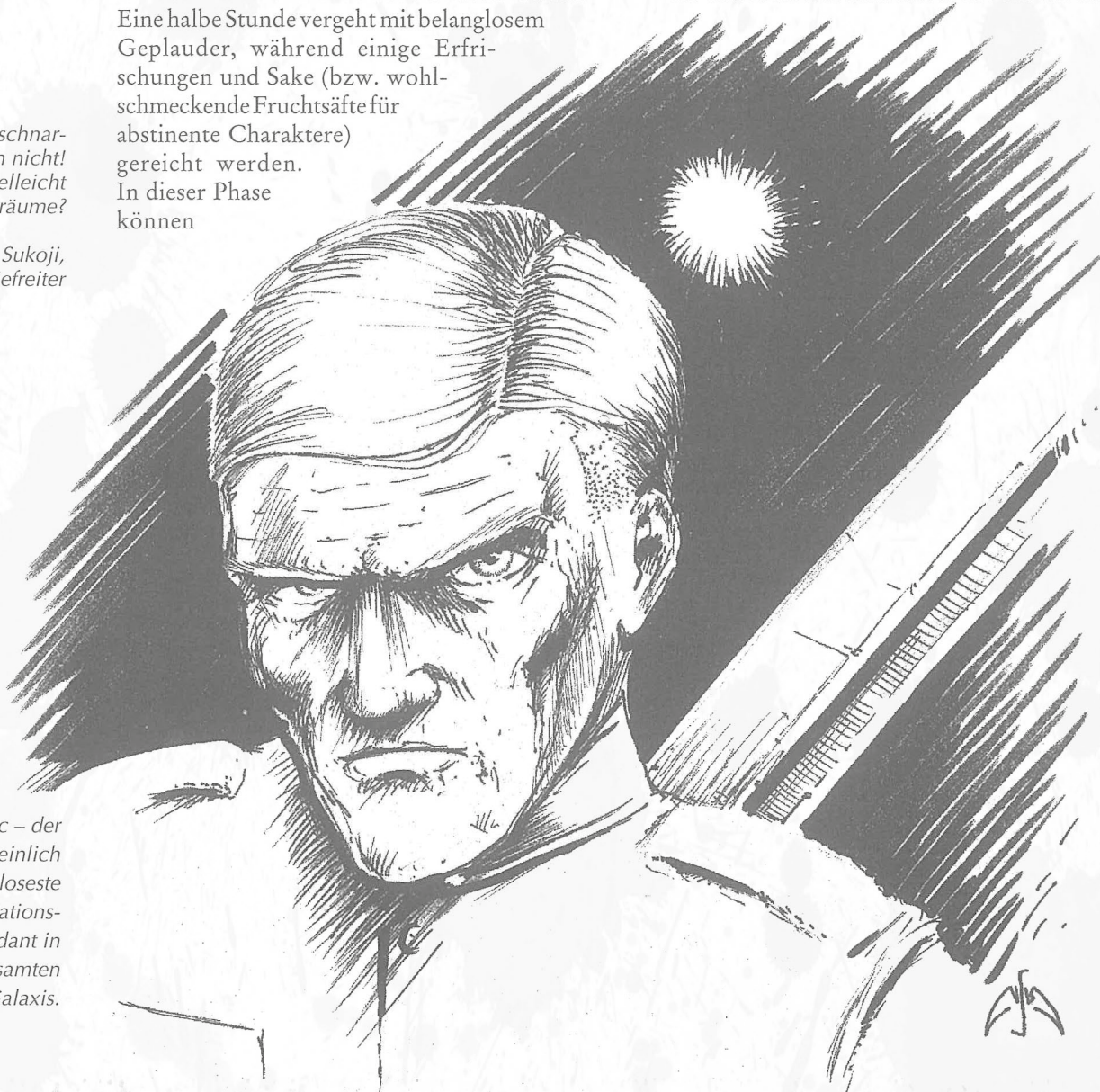
Warum erwische ich eigentlich immer das Bett neben Dir? Du schnarchst, als ob Dein Leben davon abhängen würde. Irgendwann begehe ich eine Todsünde und ersticke Dich mit Deinem Kissen!

Almarik Stone,
Oberschütze

Ich? Ich schnarche doch nicht! Hast Du vielleicht Alpträume?

Erik Sukoji,
Gefreiter

Frank Dulac – der wahrscheinlich humorloseste Stationskommandant in der gesamten Galaxis.



sigkeit getestet werden. Unsere Versuche hier sind ein Meilenstein in der Bekämpfung des Hungers."

❓ Wann kann mit der Entrichtung der Abgaben gerechnet werden?

❗ *"Durch einen bedauerlichen Kalkulationsfehler stehen die angeforderten Getreidemengen leider noch nicht zum Abtransport bereit. Es ist jedoch damit zu rechnen, daß die geforderten Abgaben innerhalb der nächsten 48 Stunden zur Verfügung stehen werden. Wir arbeiten fieberhaft daran."*

❓ Was können Sie uns über Commander Dulac berichten?

❗ *"Der Stationskommandant wird Ihnen in wenigen Minuten persönlich zur Verfügung stehen. Er beaufsichtigt momentan ein wichtiges Experiment, daß seine persönliche Anwesenheit erfordert."*

❓ Was wissen Sie über die Piraten in dieser Gegend?

❗ *"Dieses Gesindel ist eine immerwährende Plage. Sie scheinen zumeist von den osmanischen Welten zu kommen und sind ständig auf der Jagd nach reicher Beute und vor allem Sklaven. Im Verlauf der letzten zwei Jahre sind wir insgesamt dreißig mal angegriffen worden, konnten die Aggressoren jedoch erfolgreich zurückschlagen. Zur Zeit ist es erstaunlich ruhig. Seit nunmehr 3 Monaten hat es keine Übergriffe mehr gegeben."*

❓ Was wissen Sie über die Medili/Hayreddin Pascha?

❗ *"Hayreddin Pascha ist ein sogenannter 'Freihändler' aus dem osmanischen Reich, der uns regelmäßig mit für Reparaturarbeiten benötigten Erzen beliefert. Er scheint auf Umwegen mit Sultan Abdülmedschit XXIII verwandt zu sein. Außerdem weiß er sehr gut über die Schachzüge der Piratenbanden Bescheid und hat uns bereits mehrere Male vor bevorstehenden Angriffen gewarnt. Dafür machen wir ihm in punkto Handel gewisse Zugeständnisse."*

Der Commander

Sonntag, der 29.03.2246, 18:15 Uhr TSZ

Zwei weitere Gardesamurai betreten zackig den Raum und postieren sich rechts und links des Eingangs. Zwischen ihnen schreitet lässig ein hagerer, ca. 1,80 Meter großer Mann in schmuckloser, grauer Uniform herein. Sein Haar ist weiß und ein zynisches Lächeln hat sich in seine Gesichtszüge eingegraben, die auf einen europäisch-asiatischen Mischling hinweisen. Major Itami und die anderen springen auf und salutie-

ren zackig. Dulac wendet sich an den Generalmajor und verneigt sich höflich. *"Yoku irashaimashita, rikugunshosho-sama."*

von Sternberg erhebt sich, verneigt sich ebenfalls und erwidert: *"O-maneki arigato gozaimasu, shireikan-sama."* Dann setzt er sich wieder und blickt den Commander erwartungsvoll an. Dulac grüßt auch die übrigen Ritter höflich und schreitet zu seinem Platz am Kopfende der Tafel. Erst als er sich gesetzt hat, nehmen Itami und die übrigen Samurai wieder Platz.

Es entspinnt sich ein im höchsten Maße langweiliger Dialog zwischen dem Commander und dem Generalmajor, der teils auf Standard und teils auf Japanisch geführt wird. Währenddessen wird leckeres Sushi aufgetragen. Wer sich mit rohem Fisch nicht anfreunden kann, erhält wohlschmeckende Rindfleisch-Spießchen in delikater Soße. Das Essen ist jedoch leider präpariert (wovon lediglich Dulac weiß, auch Itami und sein Stab sind ahnungslose Opfer). Nach dem Essen verkündet Dulac, er müsse nun leider wieder dem Experiment beiwohnen, aber Itami werde die Gäste mit Freuden durch die Station führen und ihnen alles wissenswerte erklären. Damit entschuldigt er sich und verläßt mit seinen beiden Leibwächtern den Speisesaal.

Der Rundgang

Nach dem Essen zieht sich Generalmajor von Sternberg in sein Gästezimmer zurück und ruft seinen Zugführer zu sich. Er bittet darum, ihn bei Itami zu entschuldigen, ihm zwei Soldaten als Wache hierzulassen und mit den übrigen an dem Rundgang teilzunehmen. *"Bitte vertreten Sie mich. Ich kenne diese Reisgesichter. Er wird mich zu Tode langweilen, und ich habe doch noch so viel zu tun."*

Itami wartet mit zwei Adjutanten beim Speisesaal auf die Ritter. Falls er über von Sternbergs Abwesenheit pikiert ist, läßt er sich zumindest nichts anmerken. Er nimmt es mit einem unverbindlichen Lächeln zur Kenntnis und beginnt die Führung durch *Kranich VII*. Der Rundgang führt durch die verschiedenen Felder und der Major preist bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Errungenschaften seines Konzerns. Man merkt ihm an, daß er wirklich stolz darauf ist, was hier geleistet wird. Auch die Arbeiter auf den Farmen und Feldern machen – trotz der harten körperlichen Arbeit – einen glücklichen und zufriedenen Eindruck. Vor dem Betreten der O-G-Bereiche erhalten die Charaktere Magnetschuhe, mit denen sie an Metallstegen entlanggleiten können. Es ist ungewöhnlich, landwirtschaftliche Arbeiten in der Schwerelosigkeit zu betrachten, aber die Bauern scheinen daran vollkommen gewöhnt zu sein. Geschickt



Nun gut. Unser Generalmajor drückt sich vor der Besichtigung. Tragen wir es wie echte Ritter und schauen uns den Laden mal an.

*Chim Reuters,
Feldwebel*

Du solltest die Fischreste von deinem Ärmelaufschlag entfernen. Einem erwachsenen Ritter steht so etwas nicht, Bruder.

*Almarik Stone,
Oberschütze*

Schöne Anlage.
Die Leute sehen
echt glücklich
aus. Ich weiß
nicht, ob ich
glücklich wäre,
wenn ich fernab
von allem in
brackigem
Reiswasser
'rumplanschen
müßte.

Erik Sukoji,
Gefreiter

Das ist doch kein
Problem! Ein
bischen Glücks-
pulver in die
Suppe, und Dir
kommt die
Reismatsche wie
der Strand auf
Simpsons Super-
welt vor.

Almarik Stone,
Oberschütze

turnen sie herum und freuen sich dabei wie kleine Kinder.

Das Ende des Rundgangs (der lang und langweilig sein sollte) stellt die Freihandelszone der Station dar. Hier befinden sich einige Geschäfte und Restaurants, und normalerweise herrscht auf jeder Zwischenstation der TSU in dieser Sektion Hochbetrieb. Nicht jedoch auf *Kranich VII*. Die meisten Geschäfte sind geschlossen, und nur einige der Stationsarbeiter schlendern in kleinen Gruppen durch die Gassen. Der einzige Platz, an dem so etwas wie Stimmung herrscht, ist eine kleine Sushi-Bar mit dem klangvollen Namen *Kugelfisch*.

Im "Kugelfisch"

Durch die offene Tür dringen lautes Gelächter und grölender Gesang auf die Straße. Sicher werden die Ritter hier einkehren wollen (die Führung war doch etwas ermüdend) und auch Major Itami hat nichts dagegen, eine kleine Erfrischung einzunehmen.

Der Kugelfisch besteht aus einer klassischen Bar, hinter der zwei eifrige Köche mit flinken Bewegungen die frischen Leckereien zubereiten (Itami bemerkt, daß der Fisch hier auf der Station gezüchtet wird) sowie einem Restaurant mit niedrigen Tischen und Sitzkissen. Hier hat es sich ein bunter, verwegen aussehender Haufen gemütlich gemacht. Die Gäste sind ganz offensichtlich osmanischen Ursprungs. In ihrer Mitte thront, auf einem Berg von Kissen, ein beleibter, in prunkvolle Gewänder gehüllter Edelmann, dessen mächtiger Vollbart feuerrot gefärbt ist. Der Bärtige saugt zufrieden grinsend an einer blubbernden Wasserpfeife, der ein aromatischer Geruch entweicht, welcher sich

im ganzen Raum verbreitet und irgendwie zu Kopf steigt. Er wendet sich den Rittern zu und begrüßt sie mit dröhnendem Baß:

"Ah, die edlen Verteidiger der Christenheit. Man hat mich bereits unterrichtet, daß Euer Licht dazu beiträgt, diesen wunderbaren Ort weiter zu erhellen. Kommt, Effendis, setzt Euch zu Hayreddin Pascha und seinen Getreuen und laßt uns für eine Weile die Differenzen im Glauben vergessen!"

Falls die Ritter seine Einladung annehmen, beginnt eine gemütliche Unterhaltung, in deren Verlauf sie erfahren, daß Hayreddin regelmäßig die Station besucht, um Fisch und Getreide gegen Erz einzutauschen, das er in einem kleinen Asteroidenfeld abbauen läßt, für das er die Schürfrechte hat.

"Völlig legal erworben, versteht sich." Der Pascha ist bester Laune, denn er hat gerade (für seinen Geschmack) ein hervorragendes Geschäft mit Dulac abgeschlossen. Er ist lediglich ein wenig verstimmt ob der Tatsache, daß er noch etwa 5 Tonnen Rohsilber im Frachtbereich hat, die der Commander offenbar nicht erwerben wollte.

"Ich fliege nur ungern mit einem Teil meiner Fracht wieder nach Hause. Die Effendis wollen nicht zufällig ihre prunkvollen Rüstungen noch mit ein paar schönen Silberarbeiten verzieren lassen? Ich habe einen hervorragenden Schmied dabei."

Falls die Ritter jedoch nicht an einer Unterhaltung interessiert sind, zuckt der Pascha die Achseln und wendet sich wieder seiner Crew zu. Er läßt sich in keiner Weise provozieren oder beleidigen und ermahnt auch seine Männer, die Ritter, die mit Sicherheit einen harten Dienst hinter sich hätten, in Ruhe zu lassen.

IV. Der Tod im Reisfeld

Sonntag, der 29.03.2246, 21:00 Uhr TSZ

Plötzlich dringt von der Straße Lärm herein. Falls die Ritter zur Tür eilen, sehen sie einen Samurai, der mit einem Knüttel eine Frau züchtigt, die zwar die Kleidung einer Farmerarbeiterin trägt, aber (im Gegensatz zu den meisten Stationsbewohnern) europäische Gesichtszüge hat. Neben ihr stehen zwei weitere Europäer, die den Samurai anschreien, sie in Frieden zu lassen. *"Zurück an die Arbeit, faules Pack"*, brüllt dieser. Da schlägt einer der Europäer zu, und der Samurai fällt wie vom Blitz getroffen zu Boden. Der Mann hilft der Frau auf die Beine, und alle drei flüchten eine Gasse entlang auf den Ausgang der Freihandelszone zu.

Major Itami eilt zu dem Gestürzten hin, beugt sich über ihn und weicht keuchend zurück. *"Er hat ihn erschlagen"*, ruft er bestürzt. *"Bitte*

Auf der Agrarstation *Kranich VII* ist das Leben noch in Ordnung.
Bis jetzt...





Historischer Samurai in Paraderüstung.

helfen Sie mir, die Mörder zu verfolgen." Ohne eine Antwort abzuwarten, zieht er sein Katana und eilt den Flüchtlingen hinterher. Sicher werden die Ritter nach dem langweiligen Rundgang auf etwas "Action" brennen und sich ihrem Fremdenführer anschließen.

Die Jagd führt durch einige enge und offenbar selten benutzte Gänge und ein wahres Labyrinth von Tunnels. Itami scheint sich jedoch auszukennen. Schließlich steht die Gruppe vor einem Schott, das sich wenige Sekunden vor ihrem Eintreffen geschlossen hat. Rasch stellt sich heraus, daß der Öffnungsmechanismus von der anderen Seite blockiert worden ist. Ein Techniker kann mittels einer gelungenen *Mechanik*-Probe das Schott innerhalb von 5 Minuten öffnen. Während dieser Zeit ergibt sich erstmals die Gelegenheit, Itami über den Vorfall zu befragen. Mit gesenktem Blick gibt der Japaner Auskunft:

"Ich bin beschämt über das brutale Verhalten meines Untergebenen, aber daß er dafür ermordet worden ist, kann ich nicht tolerieren. Wir haben einige Gaijin unter den Arbeitern, aber mit den meisten gibt es keine Probleme. Doch manche machen immer wieder Ärger. Sie verweigern den Dienst, feiern krank oder provozieren Prügeleien."

Fragt man den Major, ob es schon öfter tödliche Auseinandersetzungen gegeben habe, so blickt er betroffen zu Boden.

"Hai", murmelt er, *"Hin und wieder passieren schreckliche Unfälle. Ich fürchte, die innere Sicherheit der Station läßt in manchen Punkten zu wünschen übrig. Mein Fehler."*

In diesem Moment wird das Schott geöffnet. Auf der anderen Seite liegt ein gut 30 Meter durchmessendes Reisfeld. An der Decke sind

die rauchenden Trümmer von großen Lampen auszumachen. Die Notbeleuchtung trägt nicht sonderlich viel zur Erhellung des Geländes bei. Leise plätschert die Sprinkleranlage wie ein Regenschauer. Innerhalb kürzester Zeit sind die Ausgehuniformen durchgeweicht.

Nur schmale Laufstege auf beiden Seiten des Feldes bieten Halt. Das Reisfeld selbst steht knietief unter Wasser. Als man die Hälfte des Raums durchquert hat, schießt ein undeutlicher Schemen aus dem Feld. Es ist der Replikant *Kurt Joplin*, der sich, aufs grauenhafteste mutiert, mit gefletschten Zähnen auf die entsetzte Gruppe stürzt. Besiegt er die Charaktere, so flüchtet er weiter und seine Spur verliert sich in den Luftschächten. Ansonsten kämpft er mit berserkerhafter Wut bis zum Tode. Er fällt zurück ins Reisfeld, wo er sich in einen Menschen verwandelt.

Der Sterbende (es ist der Mann, der den Samurai getötet hat) verscheidet mit den Worten: *"Janis... mußte sie doch beschützen. Sie trägt unser Kind..."*

Nachdenklich steht Major Itami vor dem Toten, als sein Blick auf eine Luftschacht-Verschlußklappe fällt, die offenbar mit Gewalt geöffnet worden ist. *"Dorthin müssen die anderen beiden entkommen sein",* ruft er. *"Ich muß ihnen nach."*

Der Weg durch das enge Ventilationssystem ist sehr beschwerlich. Es ist jedoch offensichtlich, welche Route die Flüchtlinge genommen haben, denn die regelmäßig vorhandenen Sperrgitter wurden wohl gewaltsam durchbrochen. Schließlich, als man sich schon mitten in Sektion 5a befindet, kommt eine Kreuzung, der es leider an verräterischen Spuren mangelt. Als die Charaktere noch grübeln, in welche Richtung man sich fortbewegen sollte und Itami bereits einige Meter weit in den rechten Schacht gekrochen ist, hören sie unverkennbar die Stimme von Commander Dulac, die aus dem linken zu dringen scheint. Falls man sich vorsichtig vorantastet, gelangt man an ein Lüftungsgitter, das einen Blick in eine Lagerhalle gestattet. Der Anblick läßt dem Betrachter das Blut in den Adern gefrieren. Dulac, den man nur an seiner Stimme erkennt, weil er durch einen Kistenstapel verdeckt ist, spricht mit zwei schwerbewaffneten Gestalten, die schwarze Kampfrüstungen tragen, welche über und über mit satanischen Symbolen verziert sind. Folgende Satzketten sind zu vernehmen:

Dulac: *"Der Kapitän hat mit dem Verladen der Fracht begonnen. Es wird wohl nur noch ein paar Stunden dauern, bis wir alles an Bord haben. Wann können wir mit dem Schlepper rechnen?"*

Kali: *"Er wird bald da sein. Was ist mit der Jagd, die Du uns versprochen hast?"*



Ich bin zwei Tiere!

Jason Kragwitch,
Oberschütze

Die Tür ist gleich auf. Einen Moment Geduld. Noch ... hoppa!

Jason Kragwitch,
Oberschütze



Dulac und zwei blasphemisch gekleidete Gestalten.

Lilith: *"Ja, es juckt mich schon in den Fingern, Deine Schößtierchen im Einsatz zu erleben. Und auch die Christenhunde werden staunen."*

Dulac: *"Ich werde die Käfige in... einer Stunde öffnen. Danach gehört die Station Euch."*

Lilith: *"Und wie willst Du dafür sorgen, daß die Christenhunde uns nicht stören?"*

Dulac: *"Sie werden sehr bald sehr gut schlafen."*

Irgendwie riecht es seltsam. Es ist ko'... zzzzzz.

Almarik Stone, Oberschütze

Wie auf ein Stichwort vernimmt der Beobachter gedämpftes Schnarchen hinter sich und bemerkt, daß auch seine Lider schwer werden. Sollte einer der Abenteurer beim Dinner mit Dulac weder Speisen noch Getränke angerührt haben, so bleibt er wach und bekommt mit, daß Dulac und die Legionäre das Feld räumen. Ansonsten fallen die Charaktere (und Itami) in tiefen Schlummer.

Falls die Charaktere sofort das Feuer auf die Dreiergruppe eröffnen, so beginnt die Droge

nach der ersten Phase zu wirken. Ihre Bewegungen werden fähig, sie erhalten pro Phase einen kumulativen Modifikator von + 20 auf alle Aktionen. Nach 5 Phasen schlafen sie mitten im Kampfgeschehen ein. In diesem Fall erwachen sie in einer Gefängniszelle.

V. Die Jagd beginnt

Während die Charaktere sanft geschlummert haben, hat Lothar von Plauen all seine Untergebenen angewiesen, die Frachtcontainer der *St. Goar* auf die Station zu bringen. Es gibt zwar einige Besatzungsmitglieder, die sich sehr darüber wundern, aber Befehl ist Befehl, und der Korvettenkapitän kann sehr unangenehm werden, wenn man seine Anweisungen mißachtet. Um 21:00 Uhr hat der Legions-Zerstörer *Sinner* unbemerkt an die Station angedockt. Lilith und Kali haben sich mit Dulac getroffen, während

der Adept Mordred in ziviler Kleidung Korvettenkapitän von Plauen aufgesucht hat, um mit ihm das weitere Vorgehen zu planen. Ein Schleppschiff, das die Legionäre aufgebracht haben, soll demnächst eintreffen und die gesamte Station in "sichere Gewässer" ziehen. Unterdessen wird man die *St. Goar* präparieren, als sei sie von Piraten angegriffen worden und das Wrack mit den Leichen seiner Besatzung im Raum treibend zurücklassen.

Anschließend hat Dulac angeordnet, Generalmajor von Sternberg und alle seine Gardisten, die sich nicht der Besichtigungstour mit Itami Rotaro angeschlossen haben, im Zellentrakt festsetzen zu lassen. Es stellte kein Problem dar, die schlafenden Ritter zu überwältigen.

Alpträume

Um 24:00 Uhr hat Lilith einen *Sirenen-Jammer* (Seite 18) aktiviert, der dafür sorgt, daß sämtlicher Funkverkehr auf der Station völlig sinnentstellt wird. Außerdem läßt sie ein mit Spuren der Droge *Devil Dust* (vgl. Quellenband *Blut und Tränen*, Seite 124) versetztes, geruch- und geschmackloses Gas in das Lüftungssystem der Station strömen (die Kanister befinden sich in einem Lüftungsschacht der Kommandosektion 6). Der Effekt soll die Legionäre der 666 bei ihrer Jagd auf Replikanten und Kreuzritter beflügeln. Das Gas, das auch die im Luftschacht befindlichen Charaktere eingeatmet haben, sorgt dafür, daß die Betroffenen unter ständigen Halluzinationen zu leiden beginnen. Der Spielleiter sollte den Charakteren die folgenden Ereignisse so schildern, daß sie nicht feststellen können, ob es sich um einen Alptraum oder die Wirklichkeit handelt. Es ist nicht mehr wichtig, was passiert. Wichtig ist, wie es passiert.

Beispiele:

- Einige Kabel hängen von einer Korridordecke herab. Die Abenteurer haben das Gefühl, von einem Gewimmel von Tentakeln angegriffen zu werden.
- Die Ritter kommen an ein Schott, das eine Fehlfunktion hat und sich ständig öffnet und schließt. Sie sehen einen schleimtriefenden Schlund, der sie verschlingen will.
- Ein Reisfeld erwacht zu schrecklichem Leben. Ekelhafte Riesenmaden winden sich zwischen den Pflanzen umher und versuchen, der Gruppe das Blut auszusaugen.
- Ein um die Ecke biegender Bauer erscheint als verwesender Zombie, der das Gehirn der Abenteurer verspeisen will.
- Die Korridore der Station scheinen sich in die ekelhaft stinkenden Eingeweide eines riesigen Tiers verwandelt zu haben.
- Auf einem Gang steht ein Gabelstapler mit blinkendem Kontrollpult. Die Abenteurer

sehen in ihm eine Robokanone mit aktiviertem Motion-Scanner.

Wegen der Traum-Atmosphäre sind die Charaktere immun gegen GZ-Proben, es sei denn, diese werden durch Psi-Angriffe fällig.

In diesem psychedelischen Alptraum tummeln sich jedoch auch echte Gefahren, die sich nahtlos in die grauenhafte Szenerie einfügen. Replikanten springen hinter Kistenstapeln hervor und stürzen sich auf die Charaktere. Legionäre eröffnen das Feuer aus Sturmkarabinern. Die Abenteurer finden entstellte Leichen von Bauern und Stationspersonal.

⚠ *Achtung: Die Spieler können schnell auf den Gedanken kommen, daß sich ihre Charaktere eigentlich gar nicht in reeller Gefahr befinden, besonders, falls sie schon das Space Gothic®-Abenteurermodul Traumzeit hinter sich haben ("Mir kann nichts passieren, ich träume ja sowieso"). Damit sie nicht ihre lieb gewonnenen Charaktere sinnlos verheizen, besteht ein Chance, daß sie sich der tatsächlichen Bedrohung bewußt werden.*

Sobald ein Charakter auf einen Schlag mehr als 5 TP verliert, wird eine INT-Probe für ihn durchgeführt. Gelingt sie, so wird ihm klar, daß er keineswegs träumt. Seine Wunden sind real, echtes Blut besudelt seine Kleidung. Er wird nun zwar vorsichtiger agieren, gleichzeitig werden jedoch ab diesem Zeitpunkt normale GZ-Proben für ihn fällig.

Der Fortlauf des Abenteuers liegt ab hier völlig im Ungewissen. Einige mögliche Auflösungen werden in Kapitel VI beschrieben. Die Dinge können sich jedoch völlig anders entwickeln. Als Spielleiter werden Sie, wie auch die Gruppe selbst, zwangsläufig irgendwann den Überblick verlieren. Erschrecken Sie nicht davor. Tauchen Sie ein in den irrwitzigen Strudel völlig wahnsinniger Ereignisse. Wir befinden uns in einem entsetzlichen Alptraum, aber hinterläßt nicht jeder Alptraum auch einen wohligen Schauer? Alles ist möglich. Und wenn Sie Probleme damit haben, sich einen richtigen Alptraum vorzustellen, essen Sie als vorbereitendes Training einige fettige Scheiben kalter Sardellen-Tunfisch-Pizza direkt vor dem Schlafengehen...

... das hat nicht geholfen? Nun, dafür haben wir eine unserer beliebten Ereignis-Tabellen parat. Würfeln Sie für jede Sektion, die die Charaktere durchqueren, fünfmal mit 1W% auf die Tabelle auf Seite 56. Sollten sich die Charaktere in einer 0-G-Sektion aufhalten, so gilt folgendes:

Schwerelosigkeit

Flottensoldaten und Stationstruppen (wie die Nikita-Samurai) werden im 0-G-Kampf ausge-



Beim Blute des Erlösers, wo sind wir? Mein Kopf dröhnt wie die Glocken zur Osteransprache des Papstes.

Chim Reuters,
Feldwebel

Führe den Namen unseres heiligen Vaters nicht unnütz im Munde, mein Sohn.

Josephus Schröter,
Hilfskaplan



bildet. Ein Charakter, der diese Ausbildung nicht genossen hat, muß in Schwerelosigkeit vor jeder körperlichen Aktion eine GES-Probe bestehen, um überhaupt handeln zu dürfen. Auf Nahkampfangriffe und körperliche Aktionen erhält er generell einen Modifikator von +30. Für Flottensoldaten/Nikita-Samurai wird dieser Modifikator halbiert.

Wenn die Gesetze der Schwerkraft aufgehoben sind, ist es erheblich schwieriger, durch wuchtige Hiebe Schaden zu verursachen. Die Ergebnisse von sämtlichen Schadenswürfen bei Nahkampfangriffen werden halbiert. Gegen Schusswaffen (Ausnahme: Explosivwaffen in der Sprengzone sowie Energie- und Plasmawaffen) wird der Schutzfaktor von Rüstungen grundsätzlich um 2 Punkte angehoben.

Schreckliches Erwachen

Montag, der 30.03.2246, 6:00 Uhr TSZ

Im Luftschacht

Stöhnend erwachen die Charaktere. Entsetzliche Kopfschmerzen hämmern in ihren Schädeln, und durch die unbequeme Haltung im Schacht tun auch alle anderen Glieder weh. Einige Meter weiter kommt Major Itami Rotaro langsam wieder zu sich. Sofort versucht er, über sein Com-PIN Kontakt zu seinen Männern aufzunehmen:

"Wachstation Alpha, hier Major Itami. Schicken sie sofort einen bewaffneten Trupp in Lagerraum 371-8. Und sorgen sie für eine ordentliche Portion Aspirin."

Die Antwort fällt jedoch völlig anders aus, als es Rotaro erwartet hat:

"Major, sie rufen zu einem unpassenden Zeitpunkt an. Wir haben gerade eine echt coole Party mit ein paar Mädels von den Kreuzrittern. Wow, ja, gut so . . . Sorry Chef, ich muß jetzt Schluß machen, nein, nicht Du, Kleine; nicht aufhören, oh ja . . ."

Der erbleichende Major berichtet den Charakteren von dieser unerhörten Nachricht und murmelt immer wieder das Wort *"Disziplinarverfahren"* vor sich hin. Höchstwahrscheinlich wird man sich nun der Untersuchung des mittlerweile verlassenen Lagerraums zuwenden. Nanu, was windet sich denn da auf dem Boden? Die schreckliche Wirkung des Devil Dust setzt jetzt langsam ein . . .

Im Gefängnis

Charaktere, die im Kampf gegen Lilith und Kali oder zusammen mit dem Generalmajor gefangen genommen worden sind, erwachen mit ähnlichen Symptomen (aber ohne ihre Ausrüstung) in einer unbequemen Zelle, die bar jeder Einrichtung ist. von Sternberg befindet sich nicht in der gleichen Zelle wie die Charaktere sondern nebenan.

Nachdem man feststellen muß, daß es unmöglich ist, sich aus eigener Kraft zu befreien, wird man wahrscheinlich lauthals nach den Wachen rufen, um sie mit irgendeinem billigen Trick, den einer der Beteiligten in einem ebenso billigen Holo gesehen hat, in die Zelle zu locken und zu überwältigen. Gönnen Sie den armen Irren das kurze Triumphgefühl und gehen Sie auf die plumpe Taktik ein. Sobald sie jedoch über den betäubten oder getöteten Wächter gebeugt stehen, um sich seine Ausrüstung und seine Schlüsselkarten anzueignen, hören sie von draußen hysterische Schreie und grauenhaftes Knacken und Schlürfen. Im Quartier der Gefängniswärter stillt ein wilder Replikant seinen Hunger. Sobald die Charaktere mit ihm fertig geworden sind, setzt nahtlos die Wirkung des Devil Dust ein, und der Alptraum geht munter weiter . . .

Spatter-Party

Wie weiter oben beschrieben, beginnt nun ein Alptraum, der die Charaktere noch lange verfolgen wird. Gönnen sie ihnen allenfalls kurze Verschnaufpausen. In einem heftigen Stakkato sollten sich Wahnvorstellungen mit Angriffen von Legionären (jeweils 1W6, heben sie sich eine Konfrontation mit Mordred für den Showdown auf), Hinterhalten der Replikanten, Feuergefechten mit völlig durchgedrehten Samurai und Bedrohungen durch Dekompression, Feuersbrünste oder gebohrte Wasserleitungen abwechseln. Die ganze Station befindet sich in heller Panik. Lilith und Kali schreiten jauchzend durch dieses Inferno und erleben nervenzerfetzende Höhepunkte zwischen Bergen entstellter Leichen.

Falls in diesem Teil des Abenteuers ein Pasch unter 66 gewürfelt wird, haben sich Lilith und Kali kurz getrennt. Die Obristin erspährt die Abenteurergruppe und verspürt sofort ein starkes Begehren nach dem Charakter mit dem höchsten *Auftreten*. Sie zieht sich kurz zurück, legt ihre Rüstung und ihre satanistischen Talismane ab und fügt sich einige blutende Verletzungen zu. Dann taumelt sie, laut um Hilfe schreiend, auf die Charaktere zu. Sie gibt sich als Technikerin aus und behauptet, sie sei in die Hände schwarzgerüsteter Meuchler gefallen, denen sie nur mit knapper Not habe entrinnen können. Geschickt versucht sie, ihre weiblichen Reize auszuspielen. Sie bleibt bei der Gruppe und sucht den Schutz ihres Auserwählten. Sobald der nächste Pasch über 55 gewürfelt wird, findet Kali, die verzweifelt ihre Geliebte sucht, die Gruppe. Als sie Lilith mit ihrem "Beschützer" sieht, wird sie rasend vor Zorn. Wenn sie eine Chance dafür sieht, versucht sie, den Betreffenden umzubringen und Lilith zur Rede zu stellen.



*Das kann doch nicht wahr sein!
Warum kriecht der Herr der Hölle ausgerechnet hier in dieser Wokschüssel 'rum? Ich höre noch den Spruch vom Chef: Letzte Station und dann nach Hause. Hier ist eine verdammte Endstation!*

Erik Sukoji,
Gefreiter

Nachdem diese Wirren vorüber sind, müssen wir dringend über Deine Verfassung reden, mein Sohn. Die Beichte und die darauffolgende Buße werden Dir guttun.

Josephus Schröter,
Hilfskaplan

VI. Abenteuerausgänge

In diesem Kapitel finden sich mehrere Möglichkeiten, wie das Abenteuer seinen Abschluß finden kann. Als erfahrener Spielleiter werden Sie instinktiv spüren, welche davon für Ihre Gruppe am ehesten paßt. Scheuen Sie sich nicht davor, eigene Optionen zu entwickeln.

Flug mit den Rittern der Nacht

Die Charaktere gelangen zu der Docksektion, an der die *Sinner* angelegt hat. Sie schmuggeln sich an Bord des Schiffs und verstecken sich dort, während es ablegt. Falls sich ein Gabrielsritter unter ihnen befindet wird der Adept Mordred irgendwann auf dessen Präsenz aufmerksam, und ein gnadenloser Kampf entbrennt. Ansonsten fliegen sie als blinde Passagiere weiter. Mögliche Fortsetzungen:

- Die *Sinner* wird von einem Verband der Raumflotte aufgebracht. Während des Enterns durch die Flottensoldaten unterstützen die Charaktere die Angreifer von Innen.
- Die Legionäre machen einen Jagdausflug auf einer der umliegenden Kolonien. Die Charaktere schmuggeln sich ins Landungsboot und überwinden nach der Ankunft auf dem Planeten die Besatzung. Sie nehmen Kontakt zur dort ansässigen Kreuzrittergarnison auf und erstatten Bericht.
- Die *Sinner* hat ein Rendezvous mit der *Princess of Hell*. Bevor die Charaktere den Heldenod sterben, bekommen sie Sets ganze finstere Macht zu spüren.

Rückeroberung der Station

- Itami verbündet sich mit den Charakteren und vereinigt die versprengten Nikita-Samurai. Gemeinsam besorgt man sich Atemmasken, überwindet die Auswirkungen der halluzinogenen Gase und besiegt in einem heroischen Kampf die Legionäre und den verräterischen von Plauen. Dulac entkommt mit seinem Fluchtschiff, auf das er die verbleibenden Replikanten-Statistants gebracht hat, und taucht in einem späteren Abenteuer als Erzschorke wieder auf.
- Die Charaktere erreichen die *St. Goar*, auf der gerade die Verladeaktionen abgeschlossen werden. Man überzeugt die Brückensoffiziere, daß von Plauen ein falsches Spiel spielt. Gemeinsam mit den Matrosen treten die Charaktere den Kampf gegen die Finsterlinge an. Rest wie oben.
- Die Charaktere haben eine unheimlich tolle Idee, die der Spielleiter honoriert.

Ungewöhnliche Verbündete

- Die Charaktere treffen auf die Replikanten Jim Cobane und Janis Morrison. Sie verbün-

den sich mit ihnen und gehen gemeinsam gegen die Feinde vor.

- Meisterinquisitor Amos hat sich seiner Ausrüstung bemächtigt und sich von der *St. Goar* aus der Med-Station geschlichen. Er rettet die Abenteurer aus höchster Not und stellt sich gemeinsam mit ihnen den finsternen Gegnern. In einem gewaltigen Showdown tritt er gegen den Adepten Mordred an.

Flucht mit den Türken

Die Charaktere begeben sich schnurstracks zurück in die Freihandelszone und treffen sich mit Hayreddin Pascha. Sie schildern den Osmanen die Vorfälle und schließen ein Bündnis.

- Die Osmanen kämpfen gemeinsam mit den Charakteren (indem ihre Jäger die *Sinner* und etwaige Nikita-Jäger zu Klump schießen, während die Matrosen Schulter an Schulter mit den Kreuzrittern die Bösewichter durch die Korridore der Station jagen).
- Hayreddin Pascha versteckt die Charaktere an Bord der *Medili*. Er dockt von der Station ab und springt zum nächsten Flottenstützpunkt, wo die Charaktere Hilfe holen.

Rettungskapseln

Nur für völlig verzweifelte Charaktere.

- Die Gruppe findet eine Kammer mit Rettungskapseln, besteigt diese und läßt sich von der Station aus ins All katapultieren. Irgendwann (nach Lust und Laune des Spielers) werden sie gefunden. Von der *Princess of Hell*? Von osmanischen Sklavenjägern? Von einem Rebellenverband? Oder von einer Kreuzritterpatrouille?

Bestohlen!

Die Charaktere befinden sich versteckt auf der *St. Goar*, als diese manövrierunfähig geschossen wird. Hilflos müssen sie mitansehen, wie die Station mitsamt den Steuereinnahmen von einem Schlepper entführt wird. Ein paar Tage später trifft der vermißte Geleitzug ein:

- Die Charaktere haben vorher zumindest Generalmajor von Sternberg befreit. Er bescheinigt ihren heldenhaften Kampf gegen die Bösewichter und läßt sich zur nächsten Med-Station bringen. Gemeinsam mit dem Konvoi verfolgen die Charaktere die gekaperte Station.
- Die Charaktere haben von Sternberg nicht befreit. Oh, oh . . .

VII. Nichtspielercharaktere

1. Die Kreuzritter

Generalmajor Friedrich von Sternberg

Friedrich Kuchmeister von Sternberg ist ein Neffe des Schatzmeisters der Kreuzritter. Seine

Hier ist es so
dunkel wie unter
dem Rock einer
Nonne.
Ääääh, ich
meine . . .

Erik Sucoji,
Gefreiter

Wir helfen Euch,
wenn ihr uns
hilft. Einfaches
Geschäft,
doppelter Nutzen.

Jim Cobane,
Replikant

Seid ohne Furcht.
Der Herr wird
Euch sein Licht
schicken, um die
düsteren Pfade
des Bösen zur
Gänze auszu-
leuchten.

Amos,
Meisterinquisitor

ganze Karriere innerhalb des Ordens wurde von seinem besorgten Onkel stets nach Kräften gefördert. Gleich seinem Mentor liebt auch Friedrich die angenehmen Seiten des Lebens und nimmt es mit den Offiziersgelübden nicht so genau. Im Laufe der Jahre hat er einen für einen Kreuzritter beachtlichen Wohlstandsbauch entwickelt, der ihn daran hindert, durch geschicktes Auftreten zu glänzen. Seine Körpermasse läßt er daher durch einen ständig in Betrieb befindlichen Gravgürtel stützen, was ihm den Spottnahmen "Gravklops" eingebracht hat. In Streßsituationen schreit von Sternberg sofort lauthals nach seiner Garde und unternimmt nichts, was sein Leben in Gefahr bringen könnte. Trotzdem ist er im Herzen immer noch ein Ritter. Keine noch so harte Folter wird ihm einen Klagelaut entringen können, und er wird sich lieber bei lebendigem Leibe das Herz herausreißen lassen, als den Orden und den christlichen Glauben zu verraten. Seiner Garde gegenüber ist er stets loyal und liebt seine "Jungs und Mädels" wie leibliche Kinder. Zivilen Angestellten gegenüber ist er ein großzügiger und verlässlicher Arbeitgeber.

Friedrich von Sternberg (M. I., 48 Jahre):

STK 63, GES 45, WIK 80, KON 92, AUS 38, GEW 198, INT 80. "Ausweichen" 12% (nur mit aktiviertem Gravgürtel), "Nahkampf" 30%, "Computer bedienen" 89%, "Waffentechnik" 30%, "Anthropologie" 66%, "Ernährungslehre" 80%, "Geschichte" 77%, "Jura" 88%, "Beredsamkeit" 77%, Feilschen 88%, "Psychologie" 66%, "Japanisch" 68%, "Sturmgewehr" 60%, "Automatikpistole" 70%.

B 1 m/Ph (nur mit aktiviertem Gravgürtel), SB 0, GZ 85, PP 14, Basis-TP 16, Rüstung 1W6+6 (wird nur selten getragen).

Ausrüstung: Luger .357 Automagnum, Schwert "Highlander", TiPla-Rüstung, Paradeuniform, Com-PIN, Hochleistungs-Handgelenk-Computer ("Cristopherus") mit künstlicher Intelligenz, echte Zigarren, Flachmann mit echtem Scotch Whiskey, VMTV-Brille, militärische ID-Karte mit unvorstellbar viel Geld.

Korvettenkapitän Lothar von Plauen

von Plauen ist die Verkörperung all dessen, was man sich seit Beginn der christlichen Seefahrt unter einem hartherzigen Kapitän vorstellt. Er ist von unglaublicher Kaltherzigkeit und behandelt seine Untergebenen wie Vieh, ob es sich nun um Offiziere, Maate oder Matrosen handelt. Wenn irgendetwas sein Mißfallen erregt (und fast alles erregt in irgendeiner Form sein Mißfallen) läßt er den seiner Meinung nach Schuldigen sofort grausam bestrafen.

Seine Grausamkeit wird nur noch von seiner Habgier übertroffen, und so war es für die

Agenten der Legion 666 ein leichtes, ihn "zu kaufen". Seiner Mannschaft gegenüber läßt er sich nichts anmerken. Falls die Charaktere ihn im Verlauf des Abenteuers zur Rede stellen, wird er empört alle Schuld von sich weisen, und seine Matrosen anweisen, die Verräter (die Charaktere) sofort zu erschießen. Und falls diese nicht greifbare Beweise in den Händen halten, werden die Matrosen diesem Befehl auch sofort nachkommen.

Lothar von Plauen (Raumflieger, 35 Jahre):

STK 68, GES 75, WIK 58, KON 62, AUS 49, GEW 98, INT 75. "Ausweichen" 19%, "Nahkampf" 40%, "Computer bedienen" 92%, "Pilot: Kleinraumer" 93%, "Waffentechnik" 40%, "Raumnavigation" 91%, "Raumsprungtechnik" 62%, "Psychologie" 42%, "Energiekarabiner" 60%, "Energiepistole" 88%.

B 5 m/Ph, SB 0, GZ 61, PP 11, Basis-TP 13, Rüstung 1W6+5/1W6+3.

Ausrüstung: Walter "Meteor", Säbel "Commander", TiPla-Teilpanzerung, Com-PIN, Palmtop, militärische ID-Karte, weitere Ausrüstung nach Bedarf.

Oberst "Rob" Roy MacGregor

Oberst MacGregor ist ein altgedienter Offizier, der sich während der Konzernkriege im legendären Garderegiment *Krak des Chevaliers* durch besonderen Heldenmut auszeichnete. Nach dem Krieg besann er sich auf seine schottischen Wurzeln und ließ sich zur Wachdivision auf Nova Scotia versetzen. Hier geriet er in Kontakt mit der revolutionären Zelle *Bannockburn* und ließ sich von ihren Zielen, einem freien und unabhängigen Schottland, begeistern. Während der Unruhen im Februar und März 2245 ergriff er offen Partei für die Revolutionäre und griff zusammen mit seiner ihm treu ergebenen 1. Gardekompanie die Raumhafenbefestigung der Wachdivision an. Der Aufstand scheiterte, und MacGregors Garde wurde von einem Feldgericht abgeurteilt und standrechtlich erschossen. Aufgrund seines hohen Ranges wird der Oberst als Gefangener auf der *St. Goar* nach *Excalibur* überführt, wo ihm ein Ordensrichter den Prozeß machen soll.

MacGregor ist bestürzt und voller Reue über den Verlauf der Ereignisse und seinen Angriff auf Ordensbrüder und -schwestern. Trotzdem wahrt er stets seinen Stolz und seine Würde. Nur dem Kaplan der Garde des Generalmajors gesteht er gegebenenfalls unter der Beichte, wie entsetzlich die Schuld auf ihm lastet und daß er nicht begreifen kann, wie er sich von übersteigertem Nationalbewußtsein zum Brudermord hat hinreißen lassen.

Generalmajor von Sternberg ist voller Zorn über den Verrat des Oberst und hat jedem



Der Pakt entwickelt sich zu meinem Vorteil. Es geht nichts über perfekte Planung.

Lothar von Plauen,
Korvettenkapitän

Reichlich unruhig. Wie soll ich mich da dem Fasten und Beten widmen?

Roy MacGregor,
Oberst



Ob das Kreuz jetzt
noch hilft . . .

Seht, einen
Starken und
Gewaltigen
schickt der Herr
wie Hagelwetter,
wie einen verhee-
renden Sturm, wie
einen Schwall
gewaltig flutender
Wasser, und er
reißt sie zu Boden
mit Macht.

Amos,
Meisterinquisitor

seiner Leibwache, mit Ausnahme des Kaplans und des Zugführers, die Kontaktaufnahme zu "diesem besessenen Mörder" untersagt. Falls der Oberst während des Konflikts mit der Legion 666 von den Charakteren freigesetzt wird, kämpft er tapfer an ihrer Seite. Überlebt er, so begibt er sich nach Abschluß der Kampfhandlungen freiwillig zurück in Gefangenschaft.

Roy MacGregor (M. I., 41 Jahre):

STK 89, GES 81, WIK 75, KON 87, AUS 58, GEW 95, INT 79, "Ausweichen" 32%, "Nahkampf" 50%, "Wahrnehmung" 62%, "Werfen" 79%, "Computer bedienen" 76%, "Kanonier" 82%, "Waffentechnik" 50%, "Geschichte" 68%, "Auftreten" 71%, "Diskussion" 65%, "Psychologie" 59%, "Gewehr" 88%, "Sturmgewehr" 92%, "Maschinengewehr" 86%, "Automatikpistole" 95%, "Granatwerfer" 87%, "Bajonett" 91%, "Kampfsport" 87%, "Schwert" 94%.

B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 78, PP 16, Basis-TP 18, Rüstung 0.

Ausrüstung: Ausgehuniform und alles, was die Charaktere ihm gegebenenfalls zur Verfügung stellen.

Meisterinquisitor Amos

Amos war seinerzeit Ausbilder von Generalkaplan *Renauld de Pontillac* (vgl. Kapitel Legi-

on 666). Er ist einer der stärksten Gabrielsritter und weiß um viele der Geheimnisse der dunklen Legion, wenn ihn sein Schüler auch später in dieser Hinsicht übertroffen hat. Zeit seines Lebens ist die Vernichtung von Satans Werken sein einziges Streben gewesen.

Im April des Jahres 2200 entert ein Gruppe Legionäre den Raumträger *RT-101 Marienwerder*, auf dem gerade eine Versammlung der mächtigsten Erzkardinäle der Allkatholischen Kirche stattfindet. Um die hohen Würdenträger vor genau solchen Angriffen zu schützen, hat der amtierende Erzbischof, der sich ebenfalls an Bord befindet, drei seiner fähigsten Gabrielsritter in Schlafkapseln an Bord gebracht, um sie im Falle dämonischer Intervention mittels eines Funksignals aktivieren zu können. Unglücklicherweise ist er das erste Opfer des Angriffs, und so verschlafen die Streiter des Lichts das folgende Massaker.

Die *Marienwerder* wird im Verlauf der Kämpfe durch eine gewaltige Explosion völlig vernichtet. Offizielle Angaben sprechen von einer Fehlfunktion des Hyperraumantriebs; es wird ein Ermittlungsverfahren gegen den Hersteller *Galactic Aerospace* eingeleitet, das jedoch im Sande verläuft. In Wahrheit war es dem Selbstmordkommando der Legionäre gelungen, die Antriebssektion des Trägers zu sprengen.

Niemand weiß davon, daß die Kapsel von Amos

kurz vor der Explosion abgesprengt worden ist. Über vier Jahrzehnte trieb sie durch das All und wäre wohl für immer verloren gewesen, wenn die *St. Goar* sie nicht gefunden hätte.

Amos ist schon vor seiner Odyssee geistig stark angegriffen gewesen. Jetzt hat ihn die lange Schlafenszeit völlig in den Wahnsinn getrieben. Ab und zu hat er lichte Momente, zumeist schleudert er jedoch seinen Pflegern, abwechselnd mit Tobsuchtsanfällen, wirre Zitate aus allen Ecken und Enden der Literaturgeschichte und in den unterschiedlichsten Sprachen (die manchmal sehr absonderlich klingen, *iäh, iäh, ftagn, ftagn*) entgegen. Er ist jedoch gegen alle GZ-Proben immun. Stattdessen verfällt er jedesmal, wenn am Spieltisch ein Pasch gewürfelt wird, in einen anderen Gemütszustand nach Wahl des Spielleiters.

Ob Amos den Charakteren gegen die Legion beistehen kann, hängt ganz davon ab, wo er untergebracht wird. Bleibt er auf der *St. Goar*, so kann ihn der Spielleiter jederzeit als glühenden Racheengel auftauchen lassen. Wird er jedoch an Bord der Raumstation gebracht, bleibt das den Rittern der Finsternis wohl kaum verborgen, und wenn sich der Spielleiter nicht eine passende Geschichte für ihn ausdenkt, werden ihn die Legionäre als das erkennen, was er ist und ihm sofort mit Freude die Kehle aus dem Hals reißen.

Bruder Amos (Gabrielsritter, 85/35 Jahre):

STK 75, GES 67, WIK 105, KON 67, AUS 88, GEW 105, INT 79, "Ausweichen" 22%, "Nahkampf" 50%, "Erste Hilfe" 76%, "Psychotherapie" 79%, "Computer bedienen" 76%, "Waffentechnik" 40%, "Geschichte" 78%, "Parapsychologie" 82%, "Auftreten" 91%, "Diskussion" 58%, "Psychologie" 89%, "Trance", "Vorahnung", "Gewehr" 89%, "Sturmgewehr" 95%, "Maschinengewehr" 90%, "Automatikpistole" 96%, "Granatwerfer" 92%, "Bajonett" 93%, "Schwert" 96%.

B 6 m/Ph, SB +1W4, GZ 0, PP 24, Basis-TP 15, Rüstung 0.

Ausrüstung: Alles, was er in die Hände bekommt, vorzugsweise jedoch der Inhalt seines Spinds (siehe Seite 30).

Psi-Kräfte: Adrenalinstoß, Betäuben, Psi-Spende, Mentaler Panzer, Mentaler Spiegel, TP-Spende.

2. Legion 666

Adept Mordred

Mordred gehört zum elitären zweiten Bataillon der schrecklichen *Legion 666*. Er ist ein begabter Psiter, der seine Kräfte jedoch noch nicht zur Gänze entfaltet hat. Wie üblich hat das Schicksal seinen Tribut gefordert und den Körper des

Adepten verkümmern lassen. Er ist physisch schwach und wirkt ausgemergelt.

Die Grausamkeit des Adepten ist stark ausgeprägt. Er liebt es, hilflose Gefangene zu foltern und seine Untergebenen zu demütigen. Zur Zeit befindet sich Mordred mit Obristin *Lilith* (siehe unten) auf der *Sinner* auf Rundreise durch die Randgebiete des Gamma-Sektors der TSU. Abgesehen vom Treffen mit Commander Dulac steht noch ein Abstecher auf *Nova Scotia* auf dem Programm, wo sich seltsame und schreckliche Dinge ereignet haben sollen (vgl. Quellenband *Nachtstrom*).

Adept Mordred (Legion 666, 32 Jahre):

STK 50, GES 60, WIK 81, KON 50, AUS 45, GEW 65, INT 82, "Ausweichen" 15%, "Nahkampf" 60%, "Wahrnehmung" 55%, "Werfen" 66%, "Psychotherapie" 55%, "Computer bedienen" 66%, "Waffentechnik" 40%, "Geschichte" 66%, "Gralskunde" 44%, "Auftreten" 70%, "Psychologie" 44%, "Sturmgewehr" 66%, "Automatikpistole" 77%, "Granatwerfer" 66%, "Panzerklinge" 77%, "Schwert" 88%.
Psi-Kräfte: Psi-Raub, Illusion, Telepathie
B 3 m/Ph, SB 0, GZ 81, PP 19, Basis-TP 10, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Glock Mk 7 "Angelripper" (Vibro-Bajonett, 3 Magazine, 1 Schwefel-/1 Spreng-Granatmagazin), Glock Mk 5 "Viper" (4 Magazine), 5 Schwefelgranaten, Vibroschwert und -messer, Darklord-TiPla, diverse Amulette, Satansbibel, Utensilien für Schwarze Messen.
Besonderheiten: Jeder Legionär, der sich im Kampf innerhalb von 10 Metern von Mordred befindet, ist immun gegen GZ-Proben, bis der Kampf vorüber ist. Dies gilt auch für den Adepten selbst.

Obristin Lilith

Lilith gehört ebenfalls zum 2. Bataillon der *Legion 666*. Sie ist offizielle Leiterin der Mission, steht aber (zu ihrem Leidwesen) im Schatten des Adepten Mordred. Die äußerst ambitionierte Obristin nimmt diesen Umstand äußerlich gelassen hin. In ihrem Inneren lauert sie jedoch gierig auf eine Gelegenheit, den verhassten Adepten unauffällig zu beseitigen.

Ansonsten ist Lilith, die den Spitznamen "Schwarze Witwe" trägt, den fleischlichen Gelüsten rettungslos verfallen. Falls ihr Interesse an einem Mann oder einer Frau geweckt ist, versucht die attraktive Ritterin alles, um die betreffende Person sexuell zu unterwerfen. Gelingt dem Opfer nach vollzogener Vereinigung eine Probe auf *Auftreten* mit einem Modifikator von +30, so ist die Obristin von seiner Persönlichkeit beeindruckt und läßt es seiner Wege ziehen. Ansonsten tötet sie es genauso kaltblütig wie ihr arachnides Vorbild.



Geh, rüste Dich weiter, und überlege, was Du zu tun hast . . .

Amos,
Meisterinquisitor

Ein feister Zahlmeister war mit angekündigt! Warum höre ich noch nichts von seinem angstvollen Quieken? Schafft ihn her – und wenn es sein muß, in Fetzen!

Mordred,
Adept

Ich spüre eine Präsenz von uralter Macht. Etwas nähert sich der Einstiegschleuse. Schick eine Gruppe vor, um seine Stärke auszuloten.

Mordred,
Adept

Ich verabscheue diesen Krüppel. Eines Tages wird dieser Schleimhaufen Mordred meine Klinge zu spüren bekommen.

Lilith,
Obristin

Die Besatzung der Sinner besteht aus typischen Vertretern der Schwarzen Ritter.

Lilith wurde in der Vergangenheit regelmäßig für Spionageeinsätze verwendet. Daher hat man alle verräterischen Tätowierungen von ihrem Körper entfernt. Ihre leicht schrägstehenden, grünen Augen, der Schmolmund und die hinreißende Figur machen sie zur tödlichen Falle.

Obristin Lilith (Legion 666, 30 Jahre):

STK 81, GES 71, WIK 72, KON 77, AUS 88, GEW 75, INT 78, "Ausweichen" 24%, "Nahkampf" 50%, "Wahrnehmung" 58%, "Werfen" 68%, "Computer bedienen" 72%, "Waffentechnik" 50%, "Geschichte" 48%, "Gralskunde" 18%, "Auftreten" 80%, "Psychologie" 53%, "Sturmgewehr" 88%, "Automatikpistole" 77%, "Granatwerfer" 77%, "Bajonett" 88%, "Panzerklinge" 88%, "Schwert" 91%.

B 4 m/Ph, SB +1W4, GZ 71, PP 12, Basis-TP 16, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Glock Mk 7 "Angelripper" (Kampfbajonett, 3 Magazine, 1 Schwefel-/1 Sprenggranatmagazin), Glock Mk 5 "Viper" (4 Magazine), 5 Schwefelgranaten, Bihänder, Vibromesser, Darklord-TiPla, Palmtop-Computer, diverse obszöne Amulette, SM-Outfit, weitere Ausrüstung nach Bedarf.

Sergeant Kali

Kali war bis zu Liliths Eintritt ins 2. Bataillon ihre Waffenschwester und Gelegenheitsgeliebte. Sie ist die einzige Person, die mehrmals geschlechtlichen Kontakt zur "Schwarzen Witwe" hatte, ohne von ihr getötet zu werden. Nach Liliths Versetzung haben die beiden nur wenig Zeit miteinander verbracht und wollen den gemeinsamen Einsatz nutzen, um sich ein wenig umeinander zu kümmern. Sollte ein Spielercharakter Liliths Interesse erwecken, so zieht er sich Kalis uneingeschränkten Haß zu (ansonsten trifft den unglücklichen *Itami Rotaro* dieses Schicksal). Sie ist eine Meisterin der Folter und kann den Tod eines Opfers mühelos auf mehrere Tage ausdehnen, wobei dieses grausigste Schmerzen erleidet.

Sergeant Kali (Legion 666, 28 Jahre):

STK 74, GES 66, WIK 62, KON 78, AUS 62, GEW 67, INT 58, "Ausweichen" 22%, "Nahkampf" 50%, "Wahrnehmung" 48%, "Werfen" 62%, "Chirurgie/Foltern" 66%, "Computer bedienen" 58%, "Kanonier" 67%, "Waffentechnik" 50%, "Auftreten" 61%, "Sturmgewehr" 77%, "Automatikpistole" 77%, "Granatwerfer" 77%, "Bajonett" 88%, "Panzerklinge" 88%, "Schwert" 77%, Würgeschlinge 77%.

B 3 m/Ph, SB +1W4, GZ 67, PP 11, Basis-TP 16, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Glock Mk 7 "Angelripper" (Kampfbajonett, 3 Magazine, 1 Schwefel-/1 Sprenggranatmagazin), Glock Mk 5 "Viper" (3 Magazine), 5 Betäubungs-Gasgranaten (STK 75), Schwert "Hellthorn", Siegel Kampfmesser, Würgeschlinge, Darklord-TiPla, diverse Amulette, Folter-Set, weitere Ausrüstung nach Bedarf.

Besatzung der Sinner

Die eigentliche Mannschaft des Zerstörers besteht aus drei Zügen der Legion unter dem Kommando des Obristen Judas, der von seinen Untergebenen traditionsgemäß mit *Kapitän* angedredet wird. Zusätzlich transportiert das Schiff 4 Züge Infanterie. Die beiden zur Standardausrüstung eines Zerstörers gehörenden Jäger sind durch ein Landungsboot ersetzt worden.

Kapitän Judas (Legion 666, 38 Jahre):

STK 72, GES 87, WIK 70, KON 71, AUS 48, GEW 85, INT 79, "Ausweichen" 26%, "Nahkampf" 50%, "Computer bedienen" 88%, "Pilot: Kleinraumer" 88%, "Waffentechnik" 50%, "Raumnavigation" 89%, "Raumsprungtechnik" 88%, "Auftreten" 66%, "Psychologie" 48%, "Energiekarabiner" 88%, "Energiepistole" 77%, "Granatwerfer" 77%, "Panzerklinge" 88%, "Schwert" 88%.

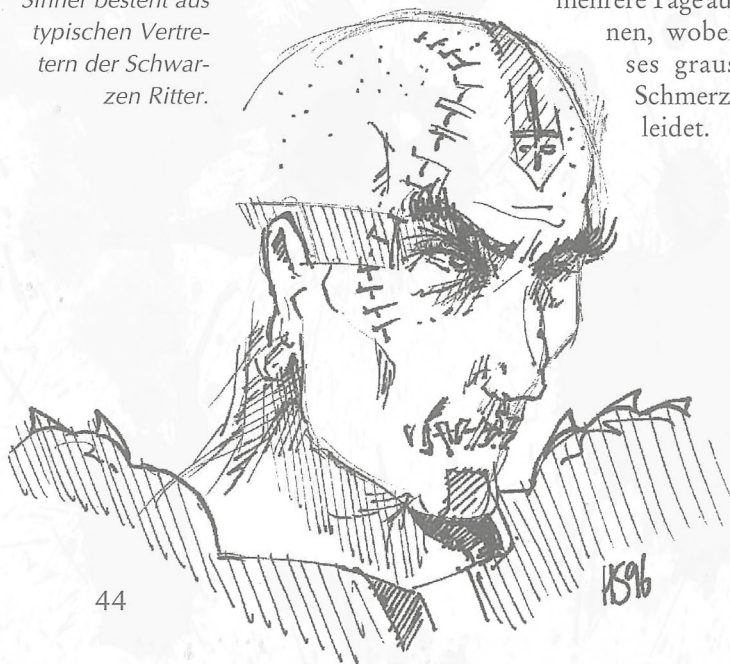
B 4 m/Ph, SB +1W4, GZ 75, PP 14, Basis-TP 15, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Stevenson "Höllenhämmer", Walter "Meteor", 5 Schwefelgranaten, Säbel "Commander", Vibromesser, Darklord-TiPla, diverse Amulette, weitere Ausrüstung nach Bedarf.

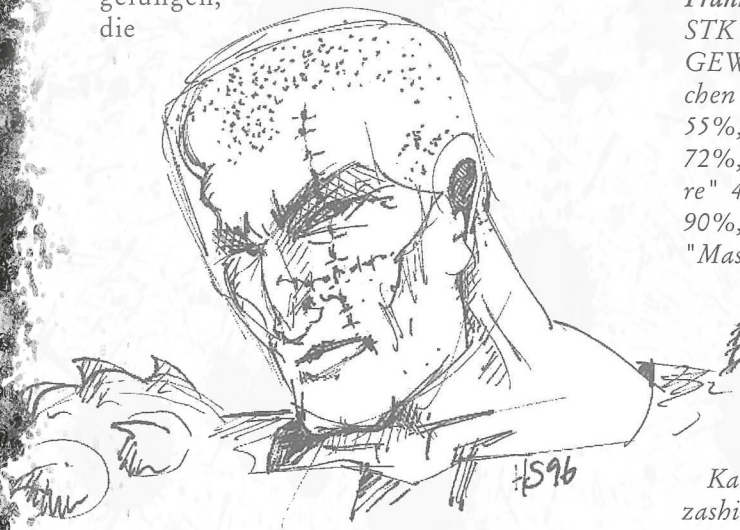
3. Die Stationsbesatzung

Commander Frank Dulac

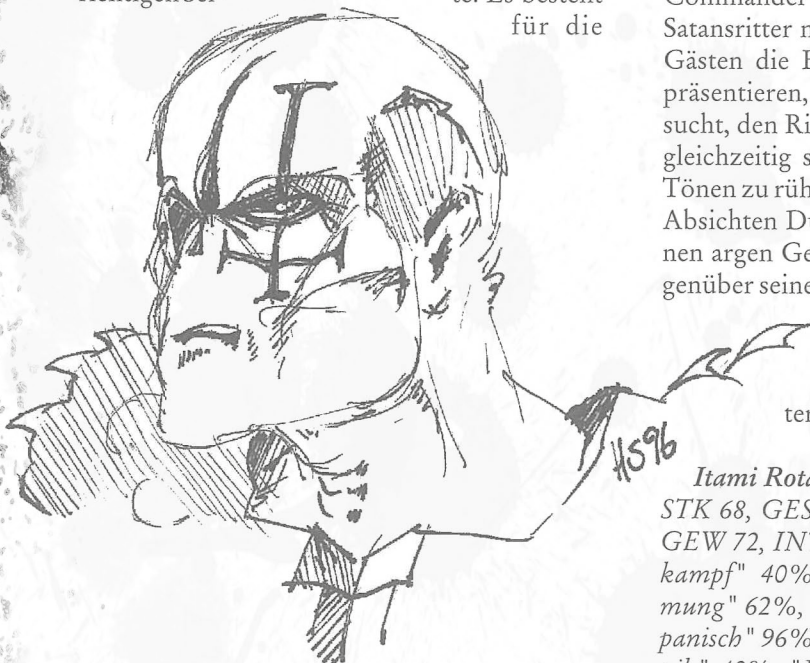
Alias Oberst *Benno van Staaden*. Der Shark-Veteran ist (wie viele seiner ehemaligen Kampfgenossen) völlig verbittert und entschlossen, jedes Mittel einzusetzen, um die Glorie des flämischen Konzerns wiederherzustellen. Schon während der Konzernkriege pflegte er Kontakt zur Legion 666. Er ist zwar kein Satanist (eigentlich glaubt er nur an den Sieg von Shark und



hat überhaupt nichts für Esoterik und Religion übrig), sieht aber die Ritter des Bösen als Werkzeug, um der TSU eine entscheidende Schlappe einzuschenken. Bislang ist es ihm noch nicht gelungen, die



entlaufenen Wolfhaie zu lokalisieren. Die Charaktere, die für den verhassten Kreuzritterorden arbeiten, und ihr feister Generalmajor sind für ihn ein gefundenes Fressen. Ihre Auslieferung an die Legion ist für ihn in dem Moment, als sie seine Station betreten, beschlossene Sache. Lothar von Plauen ist ihm zwar ebenfalls zuwider, aber als zukünftiger Legionär ist er zumindest für den Moment auf der richtigen Seite. Es besteht für die



Abenteurer keine Chance, mit Dulac/van Staaden zu kooperieren. Sobald dieser seine Maske fallengelassen hat, ist in seinen Augen ihr Leben verwirkt. Wenn Dulac feststellt, daß seine Sache zum Scheitern verurteilt ist, bringt er mit Hilfe einiger Samurai die Stasisbehälter mit

den verbleibenden Replikanten in sein Fluchtschiff und verläßt *Kranich VII* mit unbekanntem Ziel.

Frank Dulac (Rebell, 58 Jahre):

STK 65, GES 65, WIK 80, KON 62, AUS 49, GEW 78, INT 86. "Ausweichen" 34%, "Schleichen" 55%, "Tarnung" 75%, "Wahrnehmung" 55%, "Werfen" 65%, "Computer bedienen" 72%, "Waffentechnik" 30%, "Ernährungslehre" 40%, "Auftreten" 66%, "Beredsamkeit" 90%, "Diskussion" 82%, "Japanisch" 72%, "Maschinenpistole" 88%, "Bolzenpistole" 88%, "Energiekarabiner" 75%, "Kampfsport" 88%, "Schwert" 55%, "Messer" 88%.

B 4 m/Ph, SB 0, GZ 60, PP 12, Basis-TP 13, Rüstung 1W4.

Ausrüstung: Bolzenpistole Nikita "Ronin", Katana-Schwert (Schaden 1W8+4), Wakizashi-Kurzschwert (Schaden 1W8+1), Hochleistungs-Handgelenk-PC mit offener Funkverbindung zum Stationsnetz, Com-PIN (abhörsichere Version), Travellers Coat, Nikita-ID-Karte.

Major Itami Rotaro

Rotaro ist ein stolzer Japanerabkömmling, der versucht, den Geist des *Bushido* zu perfektionieren. Er ist von äußerster Treue und Ehrhaftigkeit und sich des falschen Spiels von Commander Dulac vor dem Eintreffen der Satansritter nicht bewußt. Seine Aufgabe, den Gästen die Errungenschaften von Nikita zu präsentieren, nimmt er freudig wahr und versucht, den Rittern alle Ehre zu erweisen sowie gleichzeitig seinen Konzern in den höchsten Tönen zu rühmen. Sobald er der verräterischen Absichten Dulacs gewahr wird, gerät er in einen argen Gewissenskonflikt. Seine Treue gegenüber seinem Vorgesetzten steht gegen seine Aufrichtigkeit. Welcher Faktor schließlich obsiegen wird, hängt von den Aktionen der Charaktere ihm gegenüber ab.

Itami Rotaro (Nikita-Samurai, 30 Jahre):

STK 68, GES 86, WIK 78, KON 69, AUS 58, GEW 72, INT 68. "Ausweichen" 42%, "Nahkampf" 40%, "Springen" 62%, "Wahrnehmung" 62%, "Computer bedienen" 70%, "Japanisch" 96%, "Kanonier" 63%, "Waffentechnik" 40%, "Ernährungslehre" 32%, "Auftreten" 68%, "Bolzenpistole" 92%, "Energiekarabiner" 89%, "Kampfsport" 95%, "Schwert" 95%, "Messer" 92%.

B 6 m/Ph, SB +1W4, GZ 82, PP 15, Basis-TP 14, Rüstung 1W4+3 (Kopf 0).

Ausrüstung: Bolzenpistole Nikita "Ronin", Katana-Schwert (Schaden 1W8+4), Wakizashi-



Hey, ihr da!
Macht euch nützlich. Die Kühlkammern müssen auf die Hangman.

Frank Dulac,
Stationskommandant

Ich bin entehrt!
Bevor ich mich allerdings meinem Schicksal zuwende, werde ich den Verräter mit meinen eigenen Händen erdrosseln.

Itami Rotaro,
Major

Replikanten sind
nützliche Tiere,
nichts weiter!

Frank Dulac,
Stations-
kommandant

Was tut denn die
Leibwache des
Generalmajors
ohne General-
major?
Kleiner Scherz,
Kameraden.

Pierre Santos,
Maat

Was habt ihr mit
Lisa gemacht, ihr
Schweine! Sie war
meine Lieblings-
kuh! Verrecken
sollt ihr!

Raúl Takeda,
Hirte

Kurzschrift (Schaden 1W8+1), Jo-Stab, Hochleistungs-Handgelenk-PC mit offener Funkverbindung zum Stationsnetz, Com-PIN (abhörsicher), Bollmann Kampfkombi, Nikita-ID-Karte.

Sollte der Spielleiter Zugriff auf STARWEB Nr. 2 haben, so verfügt Rotaro über einen "Aikido"-Wert von 95% und beherrscht sämtliche Kampftechniken dieser Sportart.

Nikita-Samurai

Insgesamt 120 Soldaten und 15 Offiziere stehen Commander Dulac als Stationsgarde zur Verfügung. Die Konzern-Samurai bilden verständlicherweise nicht gerade die Elite der Nikita-Truppen. Trotzdem sind sie motiviert und absolut gehorsam. Sollten sie jedoch Wind davon bekommen, mit welchen Freunden sich ihr Stationskommandant eingelassen hat, besteht eine Chance, daß sie sich gegen ihn wenden, falls er ihnen einen Angriff auf die Charaktere befiehlt und ersichtlich ist, daß diese gegen die Legion 666 kämpfen. In diesem Fall werden sie Dulac zwar nicht angreifen, aber gegebenenfalls mit den Abenteurern zusammen gegen die Teufelsritter vorgehen:

- a) Itami Rotaro steht noch auf Dulacs Seite: 5% Chance
- b) Rotaro hat sich gegen Dulac gestellt: 40% Chance

Gardesamurai (Konzernsamurai, 18+ Jahre) STK 63, GES 75, WIK 67, KON 64, AUS 50, GEW 70, INT 58. "Ausweichen" 35%, "Nahkampf" 40%, "Springen" 56%, "Wahrnehmung" 45%, "Computer bedienen" 50%, "Kanonen" 50%, "Waffentechnik" 40%, "Auftreten" 59%, "Bolzenpistole" 70%, "Energiekarabiner" 80%, "Kampfsport" 65%, "Schwert" 75%, "Messer" 75%.

B 6 m/Ph, SB +1W4, GZ 73, PP 12, Basis-TP 13, Rüstung 1W4+3 (Kopf 0).

Ausrüstung: Bolzenpistole Nikita "Ronin", Katana-Schwert (Schaden 1W8+4), Wakizashi-Kurzschrift (Schaden 1W8+1), Jo-Stab, Com-PIN (abhörsicher), Bollmann Kampfkombi, Nikita-ID-Karte.

Sollte der Spielleiter Zugriff auf STARWEB Nr. 2 haben, so verfügt jeder Samurai über einen "Aikido"-Wert von 65% und beherrscht sämtliche Basis- und Grundtechniken sowie "Druckpunkte" und "Waffentechnik".

Stationsbesatzung

Sie unterteilt sich in technisches Personal und Arbeiter. Das technische Personal besteht zu 70% aus Asiaten und zu 30% aus Europäern. Die Leute sind allesamt nicht sonderlich motiviert und legen keinen gesteigerten Wert darauf, sich in irgendwelche Kampfhandlungen ver-

stricken zu lassen. Falls man sie bedroht, versuchen sie nach Möglichkeit, die Flucht zu ergreifen, wobei sie lauthals um Hilfe schreien. Ansonsten ergeben sie sich kampfflos. Sie verfügen durchschnittlich über 11 Basis-TP und einen Travellers Coat.

Die Arbeiter/-innen sind zu 90% asiatisch. Sie verfügen durchschnittlich über 14 Basis-TP. Niemand würde freiwillig auf einer Station wie *Kranich VII* Ackerbau und Viehzucht betreiben, also handelt es sich bei ihnen fast ausnahmslos um gescheiterte Existenzen, Krüppel, Zurückgebliebene und ehemalige Sträflinge, denen niemand sonst eine vernünftige Arbeit gegeben hätte. Um Unruhen und Aggressionen zu vermeiden, wird unter die Nahrungsrationen der Arbeiter eine Droge gemischt, die den Aggressionstrieb blockiert. Die Arbeiter gehen glücklich lächelnd ihrem Tagewerk nach und machen auf unvoreingenommene Betrachter den Eindruck lobotomisierter Zombies. Wenn man einen von ihnen anspricht, erhält man Antworten, als würde man mit einem Kleinkind reden.

4. Die Replikanten

Als Dulac das Kommando über die Station übernommen hatte, nutzte er die erste Gelegenheit, um die Stasiskammern in der streng geheimen Forschungssektion aufzusuchen. Zu seiner großen Verärgerung mußte er jedoch feststellen, daß drei von zehn nach seiner Erinnerung mit überlebenden Wolfshaien belegten Stasisbehältern leer waren. Ein schneller Systemcheck zeigte, daß die Kapseln gut drei Jahre vor seinem Eintreffen ordnungsgemäß deaktiviert und die Insassen, zwei Männer und eine Frau, erfolgreich reanimiert worden waren. Weitere Nachforschungen ergaben, daß kurze Zeit später der damals leitende Med-Tech von *Kranich VII* bei einem schrecklichen, ungeklärten Unfall ums Leben gekommen war. Seit dieser Zeit zog sich eine Blutspur durch die Geschichte der Station. Immer wieder verschwanden Wartungsarbeiter und in abgelegenen Agrargebieten tauchten schrecklich verstümmelte Leichen auf, die man nur noch anhand ihrer Gen-Codes als ehemalige Bauern identifizieren konnte. Offenbar waren die drei verlorenen Wölfe aktiv und hatten sich ihrer Fähigkeiten besonnen.

Dulac war zwar wütend über den Verlust, aber er leitete keinerlei Maßnahmen ein, um die Replikanten zur Strecke zu bringen. Im Gegenteil, er sorgte dafür, daß weitere Vorfälle nicht allzu gründlich untersucht wurden und kaufte sich die bedingungslose Loyalität des amtierenden Med-Chefs *Martin Wong*. Fünf der verbliebenen Replikanten reanimierte er mit Hilfe des skrupellosen Arztes und setzte sie in der dafür vorgesehene Biosphäre aus. Es waren zwei Männer und drei Frauen, die hilflos wie kleine

Kinder ihre neue Heimat erkundeten. Dulac sorgte dafür, daß sie ausreichenden Wasser, aber keinerlei Nahrung erhielten. Als der Hunger sie fast wahnsinnig gemacht hatte und sie begannen, die Rinde der Bäume ihrer Biosphäre aufzuessen, schickte er einige Bauern in das abgesperrte Areal, denen er zuvor mehrere blutende Wunden zugefügt hatte. Der Blutgeruch machte die Replikanten fast wahnsinnig. Fasziniert betrachtete der skrupellose Rebellenoffizier, wie sie sich veränderten. Fast wie in den alten, kitschigen Horror-Holos mutierte ihr Körperbau so drastisch schnell, daß man dabei zusehen konnte. Schließlich ähnelten sie reißenden, humanoiden Bestien, die kaum noch etwas menschliches an sich hatten. Sie fielen über die arglosen Bauern her und zerrissen sie, um ihren Hunger zu stillen. Von nun an erhielten sie regelmäßig frisches Fleisch.

Ein weiterer, bedauernswerter Vorfall ereignete sich, als der jüngere Replikant versuchte, sich mit einem der Weibchen zu paaren. Der ältere stürzte sich auf ihn und zerriß seine Kehle, worauf das gesamte "Rudel" über den Besiegten herfiel und ihn verspeiste.

Mittlerweile haben Dulac und Dr. Wong ihre Forschungen abgeschlossen und benötigen die völlig entmenschten Replikanten nicht mehr. Wieder hat man sie bis zum Wahnsinn hungern lassen. Als Lilith und die Legionäre eintreffen, entläßt er sie ins Lüftungssystem der Station. Die Jagd kann beginnen. Heia, Safari!

Was aber war mit den schon vorher entkommenen Replikanten geschehen? Sie hatten die Erinnerung an den grauenhaften Einsatz auf New Dover verloren. Kurt Joplin, Jim Cobane und Janis Morrison erwachten in einem kleinen Bauernappartement und wußten nicht, wie sie dort hingekommen waren. Janis wurde hysterisch, als sie die zerfleischte Leiche im Wohnzimmer fand. Sie flüchteten von diesem schrecklichen Ort. Alle hatten sie keinerlei Ausweispapiere. So hielten sie sich im Verborgenen und fristeten ihr Leben, ständig mit der Angst, entdeckt und für ein Verbrechen bestraft zu werden, an daß sie keine Erinnerung mehr hatten. Es dauerte nicht lange, bis sie wieder in der Nähe eines Leichnams erwachten. Obwohl sie jedesmal von schwersten Gewissensbissen gepeinigt werden, können sie ihren Hunger nach rohem Fleisch nicht unter Kontrolle halten. Mittlerweile wird Janis regelmäßig von grauenhaften Visionen heimgesucht. Kurt und Jim sind verzweifelt. Wer soll ihnen nur helfen können? Zumal Janis schwanger ist?

Wolfsbai (Replikant):

STK 100, GES 100, WIK 60, KON 100, AUS 50/1, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 55%, "Schlei-

chen" 88%, "Orientierung" 77, "Springen" 88%, "Tarnung" 77%, "Wahrnehmung" 88%, "Ernährungslehre" 40%, "Spurenlesen" 88%, "Kampfsport" 88%, "Keule" 55%. *Nurin Wolfsform: "Biß" 90% (Schaden 1W6+2+SB, Wundinfektion), gummiartige Haut (Rüstung 1W4+2).*

B 8 m/Ph, SB +2W4, GZ 60, PP 12, Basis-TP 20, Rüstung 0/1W4+2.

Ausrüstung: Stations-Overall.

Besonderheiten: In besonderen Situationen (umzingelt, verletzt, extrem hungrig) müssen Kurt, Jim und Janis eine GZ-Probe bestehen, um nicht in Wolfsform zu fallen. Als Wolf fallen sie jeden an, der in ihre Nähe kommt. Nachdem die Bedrohung beseitigt ist, verwandeln sie sich innerhalb von 1W4 Stunden zurück in Menschen.

Die übrigen Replikanten haben ihr menschliches Wesen verloren. Sie verbleiben in Wolfsform, bis sie getötet werden.

Ein Kaplan mit der speziellen Eigenschaft "Trance" nimmt die Ereignisse des New Dover Massaker wahr, wenn er einen der Replikanten berührt.

GZ-Verlust:

1. Begegnung -1W4+2 und Schock / 0.
weitere -1W4 / 0.

5. Neutrale

Kapitän Hayreddin Pascha

Hayreddin Pascha trägt seinen Spitznamen *Barbarossa* nicht von ungefähr. Der korpulente Osmane hat einen mächtigen, flammend roten Vollbart, den er mit großer Sorgfalt pflegt, und unter seinem leuchtend grünen Turban langes, rotes Haar. Er gehört zur undurchsichtigen Gruppe osmanischer Freihändler, welche in der gesamten TSU, hauptsächlich jedoch im Einflußbereich der *Wölfe des Mahdi*, ihr Unwesen treiben. Offiziell sind die Freihändler Handlungsreisende, die mit abenteuerlich umgerüsteten Frachtern wertvolle Ware transportieren. Man munkelt jedoch, daß ihre Haupteinkaufsquellen Piraterie und der Handel mit Drogen, Waffen und Sklaven sind. Hayreddin weist solcherlei Anschuldigungen empört zurück. Der Kapitän genießt im gesamten osmanischen Sektor der TSU hohes Ansehen, nicht zuletzt deswegen, weil er ein Großneffe des amtierenden Sultans Abdülmedschit XXIII. ist. Die Freihändler machen seit langem Geschäfte mit Commander Dulac, lieben ihn jedoch nicht besonders. Falls die Charaktere dem Kapitän von Dulacs Kooperation mit der Legion 666 berichten, erklärt sich der gläubige Moslem sofort bereit, ihnen behilflich zu sein. Haben sie ihn jedoch bei ihrem ersten Zusammentreffen beleidigt, so müssen sie sich schon sehr anstrengen, um sein Wohlwollen zu gewinnen.



Muuuh . . .

Lisa,
Milchkuh

Der Bart des Propheten ist keinsfalls rot gewesen. Allerdings ist mein Bart auch nicht schwarz.

Hayreddin
Pascha,
Kapitän

Seid meine Gäste,
Effendis . . .

Hayreddin
Pascha,
Freihändler

Diese Kreuzritter
sind stramme
Burschen. Auf
jedem Sklaven-
markt bringen die
Höchstpreise!

Saladin Safi,
Freihändler

Allah wird über
unsere Seelen
wachen. Vor-
wärts, ihr helden-
haften Kämpfer
der Wüste! Der
glühende Sonnen-
aufgang wird
Zeuge Eurer Taten
sein!

Hayreddin
Pascha,
Freihändler

Hayreddin Pascha (Pirat, 42 Jahre):

STK 76, GES 76, WIK 86, KON 81, AUS 48,
GEW 170, INT 83. "Ausweichen" 26%,
"Taschenspielertricks" 82%, "Pharmazie" 75%,
"Computer bedienen" 80%, "Raumnavigation"
87%, "Raumsprungtechnik" 84%, "Auftreten"
73%, "Beredsamkeit" 80%, "Diskussion" 75%,
"Feilschen" 92%, "Türkisch" 96%, "Energie-
karabiner" 89%, "Energiepistole" 89%, "Sä-
bel" 92%, "Messer" 91%.

B 5 m/Ph, SB +1W4, GZ 90, PP 17, Basis-TP 16,
Rüstung 1W4+3 (außer Kopf).

Ausrüstung: 2 perlmuttbesetzte Walter "Mete-
or", rubinbesetzter Krummsäbel (Schaden
1W8+2), 2 brillantenbesetzte Krummdolche
(Schaden 1W6+2), Bollmann Kampfkombi,
Com-PIN (abhörsicher), Palmtop-PC, 2 Ringe
mit Dormatox-Füllung, 3 Ringe mit Centox-
Füllung, Wasserpfeife, 20 Portionen Bullshit
(Spitzenqualität), Buchungsautomat, ID-Karte
mit 8.500,00 EH Guthaben.

Freihändler

Diese bunten Gesellen sind allesamt Osmanen
und gläubige Moslems. Sie lieben ihren Kapitän
und würden für ihn durchs Feuer gehen. Die
Medili hat eine Besatzung von insgesamt 62
Mann, von denen sich rund 20 immer auf dem
Schiff befinden. Die übrigen entspannen sich in
der Freihandelszone und warten darauf, daß
Hayreddin Pascha den Befehl zum Aufbruch
gibt.

Freihändler (Piraten, 16 bis 50 Jahre)

STK 70, GES 70, WIK 60, KON 75, AUS 50,
GEW 75, INT 65. "Ausweichen" 30%, "Sprin-
gen" 55%, "Werfen" 70%, "Kanonier" 55%,
"Pharmazie" 50%, "Computer bedienen" 70%,
"Pilot: Kleinraumer" 75%, "Raumnavigation"
65%, "Auftreten" 59%, "Feilschen" 75%, "Tür-
kisch" 85%, "Energiekarabiner" 65%, "En-
ergiepistole" 70%, "Säbel" 80%, "Messer" 80%.
B 5 m/Ph, SB +1W4, GZ 65, PP 12, Basis-TP 15,
Rüstung 1W4+3 (außer Kopf).

Ausrüstung: Walter "Meteor", (Schaden
1W8+2), Krummsäbel (Schaden 1W8+1), 2
Wurfdolche (Schaden 1W6+1), Bollmann
Kampfkombi, Com-PIN (abhörsicher), ID-
Karte mit durchschnittlich 50,00 EH Guthaben.

VIII. Raumstation Kranich VII

Aufbau

Die Station ist eine typische modular aufgebau-
te Raumstation mit einem zentralen Mittel-
schacht, der sich durch die neun zylindrischen
Segmente der Längsachse zieht. Jedes einzelne
dieser Segmente kann separat rotieren; auf diese
Weise können ohne großen Energieaufwand
unterschiedliche Schwerkraftbedingungen er-

zeugt werden. Von der zentralen Längsachse
zweigen an drei Knotenpunkten insgesamt fünf
Querachsen ab, die mit diskusförmigen Seg-
menten bestückt sind. In der Regel herrschen in
jedem Segment einer Querachse dieselben
Schwerkraftbedingungen. "Oben" bedeutet in
Richtung der zentralen Längsachse, "unten"
hingegen zeigt von der Station in den freien
Raum.

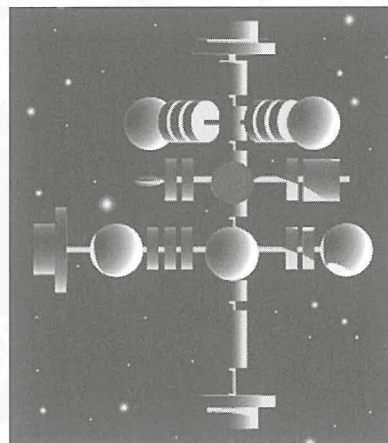
Besuchern, die noch nie auf einer modularen
Raumstation gewesen sind, sackt zwangsläufig
zunächst der Magen in die Kniekehlen. Durch
eine Mischung von künstlicher Gravitation und
Zentrifugalkraft wird man in den Segmenten
der Längsachse quasi in Richtung Außenhülle
gedrückt. Der Boden, auf dem man sich bewegt,
ist durch die zylindrische Form immer leicht
gewölbt. In der jeweils untersten Etage eines
Segments läuft man auf der Innenseite der Au-
ßenhülle entlang und hat somit den Weltraum
direkt unter seinen Füßen. In den diskus-
förmigen Segmenten der Längsachse hingegen
ist der Boden gerade, dafür weisen die Wände
Wölbungen auf.

Transport

Über den Zentralschacht und die drei Quer-
schächte kann jedes Segment der Station inner-
halb von maximal zehn Minuten mit einer Ma-
gnetbahn erreicht werden (je nachdem, wo sich
die Bahn gerade befindet). Seit *Billys* Infektion
(siehe *Computernutzung*) steuert ein Nikita-
Techniker die Magnetbahn, die insgesamt 100
Passagiere gleichzeitig transportieren kann. An-
sonsten bewegt man sich durch ein Netz von
Korridoren, die in der Regel 3 Meter breit und
2 bis 5 Meter hoch sind, oder (in den Agrar- und
Weidesektionen) auf Laufstegen über "freie"
Flächen. Unzählige Liftröhren und Treppen-
schächte verbinden die verschiedenen Etagen
der einzelnen Segmente.

Computerbenutzung

Ursprünglich war *Kranich VII* mit einer Künst-
lichen Intelligenz namens *Billy* ausgestattet. In



Seitliche Stationsansicht von Kranich VII.

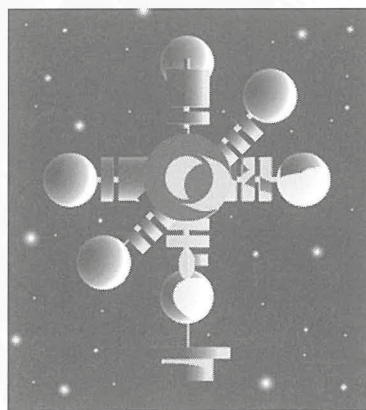
Anbetracht der kommenden Ereignisse hat Commander Dulac jedoch einen tückischen, multiplen *Armageddon*-Virus ins Stationsnetz eingeschleust, um Billy das virtuelle Lebenslicht auszublenden. Dies ist aber nur zum Teil gelungen. Billy hat sich zwar in unzugängliche Speichersegmente zurückgezogen, ist aber, trotz schwerster Störungen, zumindest noch teilweise einsatzfähig. Dies bietet dem Spielleiter zum einen die Möglichkeit, Aktionen der KI in die Abenteuerhandlung zu integrieren (Billy hat immer noch Zugriff auf die unterschiedlichsten Stationsfunktionen), zum anderen können gewiefte Computerspezialisten versuchen, Kontakt mit ihr aufzunehmen.

Einloggen ins Stationsnetz:

In jedem Raum gibt es mindestens ein Computerterminal, an dem man sich ins Stationsnetz einloggen kann. Ohne Terminal ist eine Funkmodem-Verbindung erforderlich, diese muß jedoch, bevor sie aktiviert werden kann, eine Sicherheitssperre überwinden (*Computer bedienen* mit +40).

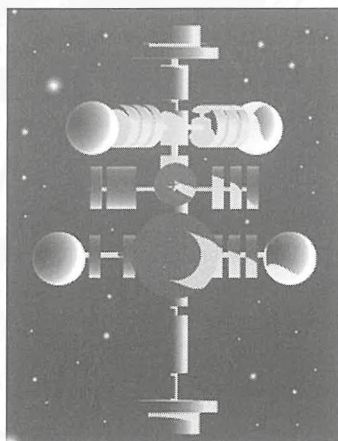
Die folgenden Aktionen können durchgeführt werden, sobald sich ein Charakter über Terminal oder Funkmodem eingeloggt hat:

Aktion	Modifikator
Schotts öffnen/schließen	+10
Sicherheits-Schotts öffnen/schließen	+20



Obere Stationsansicht von Kranich VII.

Frontale Stationsansicht von Kranich VII.



Hochsicherheits-Schotts öffnen/schließen (Vakuumschleusen etc.)	+30
Überwachungskamera kontrollieren	+10
Standardsystem kontrollieren (Löschanlage, Fahrstühle, Wasseraufbereitung, etc.)	+10
Sicherheitssystem kontrollieren (Dockplätze, Gravitationskontrollen, etc.)	+30
Fälschen von Kameradaten	+30
Zugriff STARWEB-Daten (6 Wochen alt)	0
Zugriff Stationsdaten (Lagepläne, Ortungsergebnisse etc.)	+20
Zugriff geheime Stationsdaten (Dienstpläne, Personalakten etc.)	+30
Zugriff streng geheime Stationsdaten (Forschungsergebnisse etc.)	+40
Kontaktaufnahme "Billy"	+40

⚠ **Achtung:** Persönliche Daten von Commander Dulac sind nicht im Stationsnetz zu finden. Um Hinweise auf seine Identität zu erhalten, muß sein Handgelenk-PC benutzt werden, der mit einer Zugriffssperre versehen ist (*Computer bedienen* +50).

Kontakt mit Billy:

Billy entstammt der ersten Generation eigenständiger KI, die für Nikita hergestellt wurden. Er war schon vor Dulacs heimtückischem Anschlag labil und neigte mitunter zu unkontrollierten Aktionen. Sein Markenzeichen ist rabenschwarzer Humor, den er auch jetzt, nach der tödlichen Virusinfektion, nicht verloren hat.

Falls ein Charakter ausdrücklich nach einer KI im Netz sucht, muß er eine *Computer bedienen*-Probe mit +40 bestehen, um Billys Versteck aufzuspüren. Ansonsten besteht bei jeder Aktion im Stationsnetz, die mit einem kritischen Ergebnis ausgeübt wird, die Chance auf zufälligen Kontakt mit der KI (Wahl des Spielleiters).

Der betreffende Abenteurer vernimmt eine weinerliche Stimme, die ihn mit den Worten: "Oh

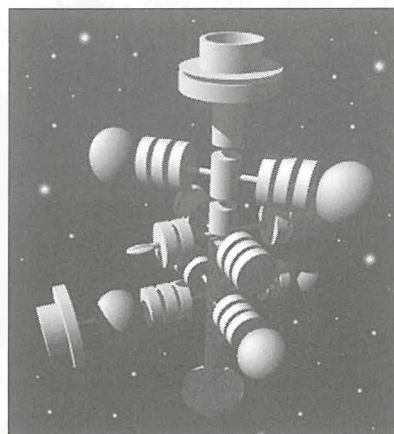


Ein rostiger Metallklumpen, der anscheinend als Station verkleidet ist. Würde mich nicht wundern, wenn hier auf zahlreichen Modulen Vakuumeinbrüche zur Tagesordnung gehören würden.

Chim Reuters,
Feldweibel

Wer hat Dir eigentlich diese Station als Aufenthaltsort empfohlen, Paddy? Hier lebt man nicht sehr lange. Mit mir geht es auch zu Ende. Ich freue mich schon auf die glitzernde Pracht des Nirwana.

Billy,
KI



Perspektivische Stationsansicht von Kranich VII.

Space Gothic · Wolfsbrut

Wirst Du Schaum
auf Flammen
spritzen, soll auf
dem Amboss die
Klinge blitzen.
Tja, wer viel fragt,
hat viel im Sinn,
Towaritsch!

Billy,
KI

Diese Schmerzen
bohren in den
letzten Fragmenten
meiner
Datenrahmen.
Keiner kann sich
das verlorene
Gefühl von purer
Schwärze vorstellen.
Menschen
kreieren Terror-
instrumente wie
das Armageddon-
Virus. Doch die
Wächter sind
informiert. Ich
sterbe nicht, ohne
eine Spur im Sand
zu hinterlassen.
Das CORE wird
kommen.

Billy,
KI

Ratet!
Die Frucht, die
fault, der Wurm
der nagt,
wer ist gefährlicher,
oh sagt!

Billy,
KI

Gott, mir ist schlecht. Ich mach's nicht mehr lange, Kumpel." begrüßt. Billy ist nicht Herr seiner Sinne, er stammelt wirres Zeug, vermischt mit vertraulichen Daten über die Station. Er ist unheilbar krank und verstirbt spätestens 36 Stunden nach Ankunft der Charaktere. Mit viel Geduld kann man folgende Informationen erhalten:

- Dulac hat den Virus eingespeist
- Das nicht kartographierte Anhängsel (Sektion 14) ist eine Biosphäre, in der biologische Waffensysteme getestet werden.
- 2240 wurden drei der Biowaffen aktiviert; 3 Jahre später fünf weitere.
- Viele Bauern verschwinden einfach. Ihre Daten werden aus dem Stationsnetz gelöscht.

Sobald der Kontakt einmal hergestellt ist, kann Billy nach Wahl des Spielleiters versuchen, den Charakteren in prekären Situationen zu helfen. Er kann alle technischen Geräte der Station beeinflussen, wenn für ihn unter 30% gewürfelt wird (früher ging das automatisch, aber die Krankheit...).

Achsen

Die Zentralachse und die fünf Querachsen stellen die einzige Verbindung zwischen den einzelnen Segmenten dar. In ihrem Inneren befinden sich Wasser-, Strom- und Gasleitungen, der Magnetbahnschacht, Kabelkanäle, Luftschächte und Wartungskorridore. Im Abstand von jeweils 20 Metern finden sich hier Vakuumschleusen, die direkt ins All hinausführen. An diesen Stellen können wahlweise neue Segmente oder Achsen angekoppelt werden. Neben jeder Schleuse befindet sich eine kleine Kammer, in der zwei Raumanzüge mit Magnetschuhen und mehrere Feuerlöscher aufbewahrt werden.

1. Dockplätze

Die Dockplätze können an die normale Stationsrotation angepaßt und mit künstlicher Gravitation versehen werden. An diesen großen Segmenten, die sich an beiden Enden des Zentralschachts befinden, können mittels Magnetschläuchen Raumschiffe aller Art angedockt werden. Außerdem können jeweils ein Großraumer oder bis zu zehn Kleinraumer für Reparaturarbeiten oder zur einfacheren Be-/Entladung direkt in den Dockring eingeklinkt werden. Die *St. Goar* dockt an Segment 1a und die *Medili* an Segment 1b an. Sobald die *Sinner* eintrifft, legt diese neben der *Medili* an.

Gravitation: 0 G

Breite: 45 m (+ Dockring 60 m)

Höhe: 258 m (Dockring 180 m)

Decks: 5 Etagen (Dockring 1 Etage)

Inhalt: 3 ausfahrbare Geschützkuppeln mit je 1 Doppel-Impuls laser, Dockschläuche, Raumschiff-Ersatzteile, Lager für Antriebslaesum, Dienststuben der Stationstechniker (enthalten u. a. Raumanzüge), sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

2. 0-G-Hangars

Die Hangars können optional an die normale Stationsrotation angepaßt und mit Gravitation versehen werden. Hier wird Frachtgut gelagert, außerdem befinden sich in jedem Hangar 15 Raumjäger der Marke *Nikita "Striker"*. Sobald die *Sinner* eingetroffen ist, ordnet Korvettenkapitän von Plauen an, daß die Transportcontainer der *St. Goar* in Hangar 2a gebracht werden.

Gravitation: 0 G

Breite: 90 m

Höhe: 72 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Raumschiff-Ersatzteile, Container-Stellplätze, Container, je 15 Jäger *Nikita "Striker"*, Dienststuben der Ladearbeiter und der Jägerpiloten, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

3. Wasserwerke

Jeder Tropfen verbrauchter Flüssigkeit wird über das Abwassersystem in die kugelförmigen Aufbereitungssegmente geleitet. Dort wird die Flüssigkeit chemisch und mechanisch gereinigt, aufbereitet und über ein Pumpensystem erneut dem Trinkwasservorrat der Station zugeführt.

Gravitation: 1 G

Breite: 144 m

Höhe: 144 m

Decks: 1 Etage

Inhalt: Wasser, Wasseraufbereitungsanlage, Chemikalienbehälter, Frischwasserpumpe, Abwasserrohre, Ausstoßanlage für nicht klärbaren Restmüll.

4. Aqua-Biosphären

Sie ähneln den Wasserwerken, werden jedoch nicht mit Ab- sondern mit Frischwasser gespeist. Hier werden die unterschiedlichsten Wasserorganismen zu Zucht- und Forschungszwecken gehalten. Auf diese Weise stehen regelmäßig frische Fischgerichte auf dem Speiseplan der Stationsbesatzung.

Gravitation: 1 G

Breite: 144 m

Höhe: 144 m

Decks: 1 Etage

Inhalt: Wasser, Meeresorganismen, Magnetbahn-Station, Kontrollraum mit großer Panoramascheibe, Lagerraum (enthält u. a. Tauchermasken und -anzüge einschließlich Sauerstoff-Flaschen sowie Netze, Mini-U-Boote und Harpunen), sanitäre Anlagen, Plankton-Tanks.

5. 0-G-Farmen

Die Farmen können an die normale Stations-Rotation angepaßt und mit künstlicher Gravitation versehen werden. Es werden verschiedene Getreidearten getestet, die in einer wattenähnlichen Substanz wachsen. Die Felder werden von Bauern betreut. Jede Sektion besteht aus drei konzentrischen Ebenen, die untereinander durch eine Vielzahl von Schächten und Liften verbunden sind.

Gravitation: 0 G

Breite: 66 m

Höhe: 72 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Getreidefelder, Projektoren für verschiedene Licht- und Wärmeverhältnisse, Bewässerungsanlagen, Schwebegleiter (Saat- und Erntemaschinen), Magnet-Laufstege, Aufenthaltsräume Bauern/Aufseher, Lagerräume (für Geräte, Düngemittel, Saatgut), sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

6. Kommando-Sektion

Sie bildet das Herz der Station. Die im folgenden mit (*) gekennzeichneten Räumlichkeiten sind durch Hochsicherheits-Panzerschotts (TiPla) gesichert (Eintritt nur für Kontrollpersonal mit ID-Karte).

Gravitation: 1 G

Breite: 66 m

Höhe: 72 m

Decks: 5 Etagen

Inhalt: Kommandobrücke (), Hyperfunkraum (*), Gravitationskontrolle (*), Dienststuben und Aufenthaltsräume für technisches Personal und Samurai, sanitäre Anlagen, diverse Lagerräume, technische Ersatzteile, Med-Station, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.*

6/a Büros/Kommandanten-Quartier

In der untersten Etage befinden sich die Büros und die Privaträume des Kommandanten und seines 1. Offiziers. Dulacs Büro hat eine direkte Verbindungsschleuse zu seinem Fluchtschiff, dem AKB *Hangman 23*. Untersuchen die Charaktere die Räume von Dulac, so entdecken sie bei einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe +20 im Wohnzimmer einen versteckten Safe. Dieser kann entweder mit je einer *Elektrotechnik*- und *Mechanik*-Probe +30 oder einer ordentlichen Portion *Höllenvind* geknackt werden. Im Inneren befinden sich Aktienbündel von Nikita im Wert von 5.000,00 EH, diverse Schmuckstücke und ein schlicht verzierter Shark-Orden, der für erfolgreiche Teilnahme an der Terra-Offensive 2235 verliehen wurde. Auf der Rückseite ist der Name *Benno van Staaden* in kursiver Schrift eingraviert.

Die zweite Etage enthält die Wohnungen der Brückenoffiziere und ihrer Familien. In der

dritten Etage schließlich sind verschiedene Besprechungsräume für Unterredungen mit wichtigen Persönlichkeiten untergebracht. In einem dieser Räume findet die Besprechung zwischen Generalmajor von Sternberg und Commander Dulac statt (Seite 32). Ansonsten ist jeder der Räume mit Rednerpult, verschiedenen Projektoren, Surround-Anlage, Tischen und Stühlen ausgestattet. Eine eigene Küche sorgt für das leibliche Wohl der Gäste.

Die im folgenden mit (*) gekennzeichneten Räumlichkeiten sind durch Hochsicherheits-Panzerschotts (TiPla) gesichert (Eintritt nur für Dulac und Rotaro mit deren ID-Karte).

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Wohnungen der Brückenoffiziere, Privaträume Dulac/Itami (), Apartments für Nikita-Manager auf Besuch, Aufenthaltsräume, Fitneß-Anlagen, Besprechungsräume, Küche, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.*

6/b Militärischer Bereich

Dieses Segment enthält die militärischen Bereiche der Station. Die Nikita-Samurai können hier ausgebildet und untergebracht werden. Der Zugang ist für Zivilisten untersagt.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Kasernen, Exerzierplätze, Schießstände, Fitneß-Räume, Zen-Schreine, Besprechungsräume, Küche, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte und Waffenkammer (nur Itami Rotaro und Frank Dulac haben einen Zugangscode für diesen Bereich auf der ID-Karte gespeichert. Hier lagern schwere Waffensysteme wie fahrbare Energiekanonen, verschiedene Plasmawaffen, Robokanonen, Sprengkörper, Torpedos, etc.).

6/c Offiziersmesse/-wohnungen

Nach Dienstscluß können sich Offiziere und leitende Angestellten hier entspannen. In den Offiziersquartieren, jedes gemütlich mit Bad und WC ausgestattet, findet man nichts, das für den Abenteuerurlaub von Belang wäre.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Offizierswohnungen, Bars, Fitneß-Studios, Schwimmbäder, Saunen, Sportanlagen (Golf, Tennis, Squash, etc.), Kino, Restaurant, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.



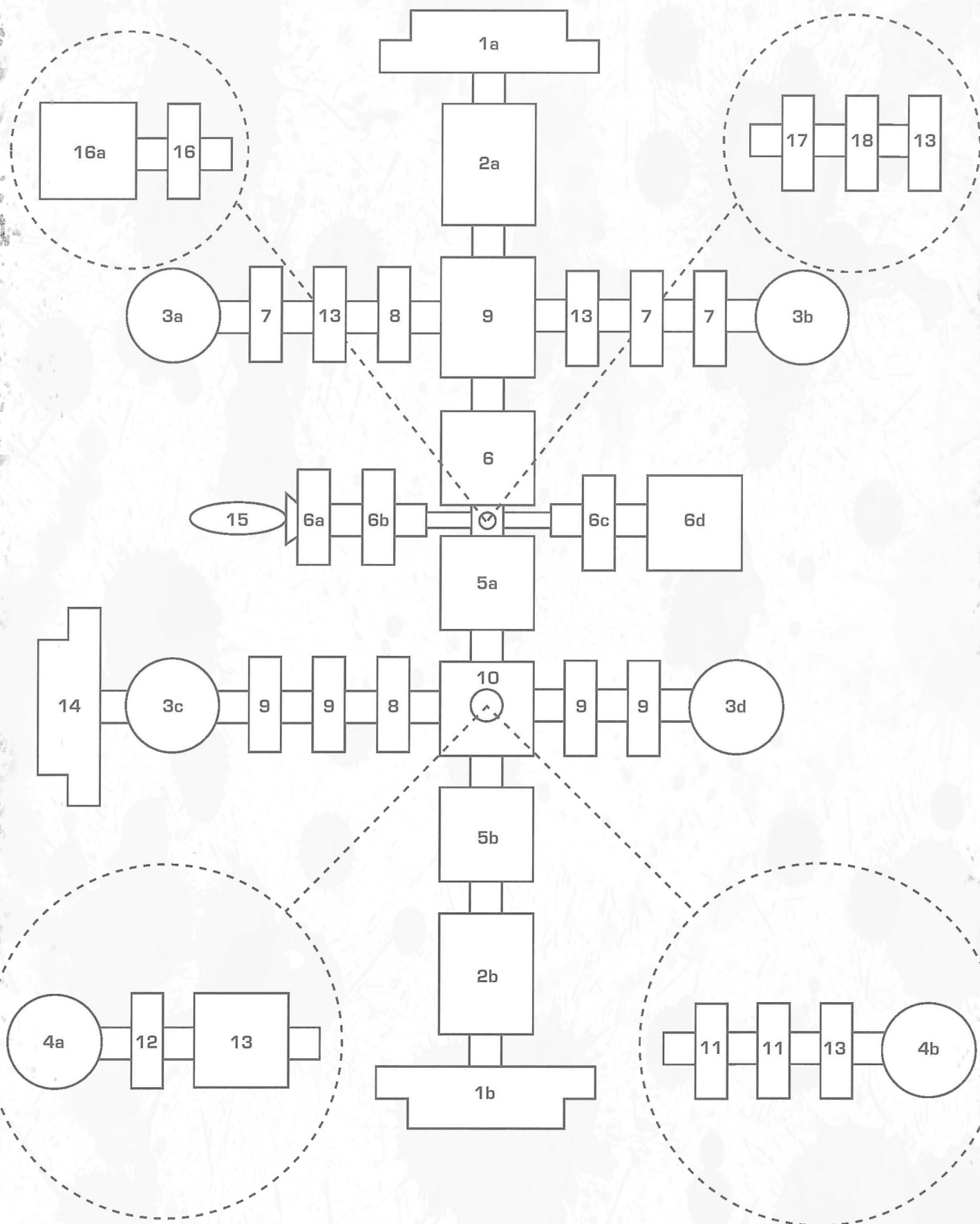
*Alles in Ordnung?
Nichts gebrochen?*

*Carel Fox,
Oberschütze*

Doch! Mein Stolz!

*Alamrik Stone,
Oberschütze*

Stationskarte Kranich VII



6/d Flüssiggas-Tanks

Hier lagert der Gasvorrat der Station. Das gesamte Segment wird im Bedarfsfall von einem Tanker abgeholt und gegen ein gefülltes ausgetauscht. Über ein stationsweites Leitungssystem können Schiffe an beiden Docksektionen mit Flüssiggas betankt werden.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 72 m

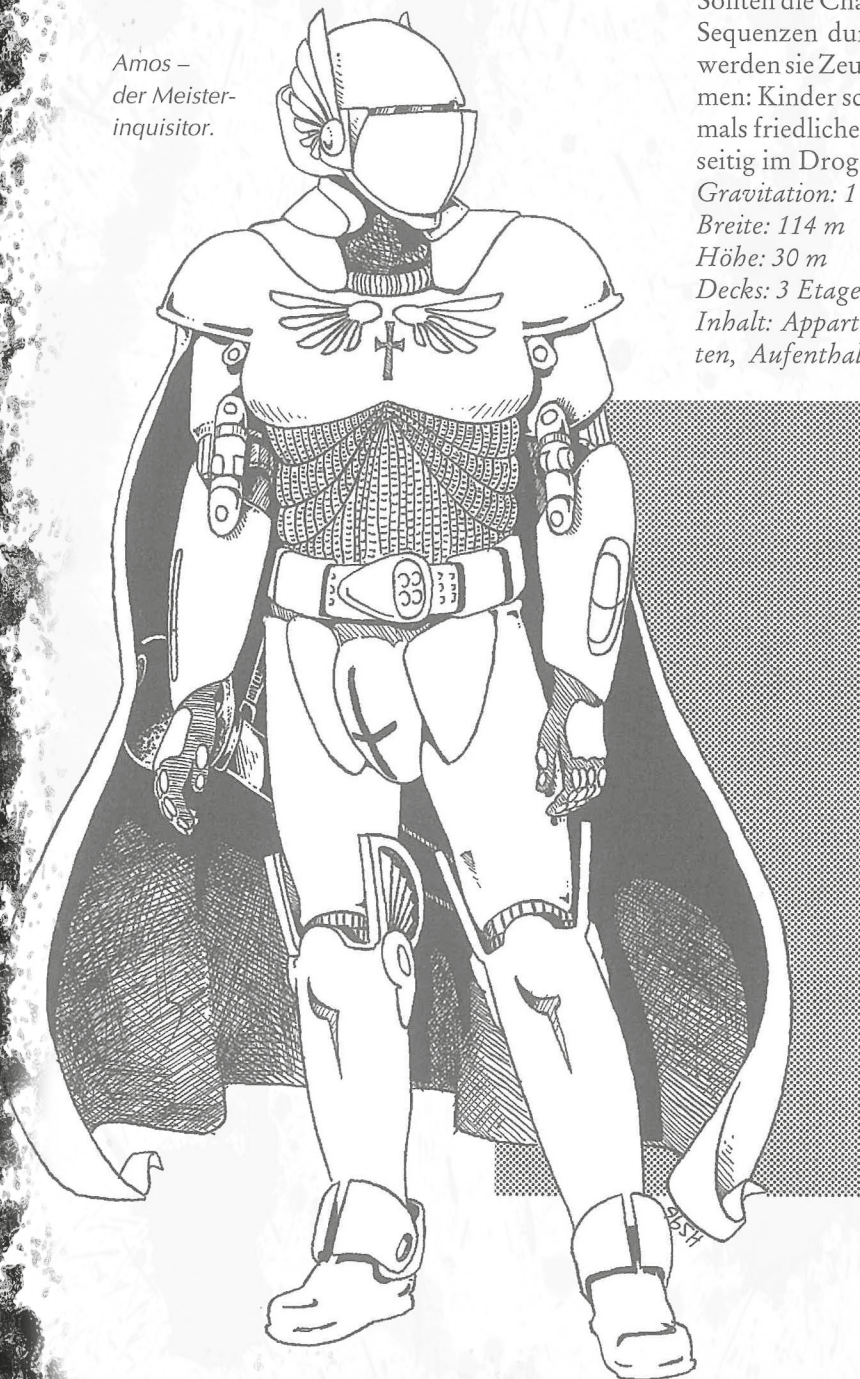
Decks: 1 Etagen

Inhalt: Flüssiggas, Pumpsystem.

7. Weidezonen

Hier befinden sich Bauernhöfe und Weiden, auf denen Nutzvieh aus Dutzenden von Kolonien gezüchtet wird. Auch die Tiere reagieren übrigens äußerst sensibel auf *Devil Dust*. Es ist wahrscheinlich, daß die Charaktere von einer

Amos –
der Meister-
inquisitor.



Stampede bedroht werden, falls ihr Flucht-/Angriffsweg durch solch ein Segment führt.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Weiden, Stallungen, veterinärmedizinische Kliniken, Versuchslabors, Laufstege, Projektoren für verschiedene Licht- und Wärmeverhältnisse, Tränken, Schwebegleiter, Aufenthaltsräume für Hirten und Aufseher, Lagerräume (für Geräte, Futtermittel, Hormone), sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

8. Arbeiter-Wohnflächen

Hier befinden sich die Wohnungen der Bauern und Hirten. Es handelt sich um einfache Apartments, in denen jeweils eine Familie lebt. Sollten die Charaktere während der Alptraum-Sequenzen durch diese Bereiche kommen, so werden sie Zeuge rührender menschlicher Dramen: Kinder schreien nach ihren Müttern, ehemals friedliche Bauern zerfleischen sich gegenseitig im Drogenrausch usw.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Appartementwohnungen Bauern/Hirten, Aufenthaltsräume, Zen-Tempel, christliche Kapelle, psychologische Praxis, Schulen, Kindergärten, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

9. Agrar-Zonen

In diesen Bereichen werden alle möglichen Arten von Getreide und sonstigen Nutzpflanzen angepflanzt. Hier befinden sich außerdem Kornspeicher, Düngesilos, Bewässerungsanlagen und Werkzeugschuppen.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Getreidefelder, Projektoren für verschiedene Licht- und Wärmeverhältnisse, Forschungslabors, Bewässerungsanlagen, Schwebegleiter (Saat- und Erntemaschinen), Laufstege, Aufenthaltsräume für Bauern und Aufseher, Lagerräume (für Geräte, Düngemittel,



Können wir eine Verbindung herstellen? Wenn uns die Jungs aus dem Schiff nicht hören, sind unsere Möglichkeiten ziemlich eingeschränkt!

Chim Reuters,
Feldwebel

Ich bin dabei, Chef. Mit den mir zur Verfügung stehenden Mitteln ist das nicht einfach. Haarnadeln sind zwar praktisch, aber unter diesen Bedingungen ...

Almarik Stone,
Oberschütze

Saatgut), sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

Das Zeichen des Kreuzes ist auf das Schändlichste besudelt worden.

Wir werden diesen Makel entfernen, auch wenn wir unser Leben dafür lassen!

Josephus Schröter, Hilfskaplan

10. Freihandelszone

Diese Sektion ist wie eine kleine Stadt innerhalb der Station aufgebaut. Hier finden sich viele Andenkenläden, Metzgereien, Bäckereien, Restaurants, Kneipen, Bordelle und Supermärkte. Es herrscht jedoch kaum Betrieb, da die Station nur selten viele Gäste hat. Zur Zeit findet man hier lediglich gut 40 osmanische Freihändler zusammen mit ihrem Kapitän Hayreddin Pascha, die die Kneipen und Bordelle unsicher machen. Von der Stationsbevölkerung sieht man nur ein paar Dutzend Bauern sowie einige Techniker und Garde-Samurai, die hier ihre Freizeit verbringen.

Auf der untersten Etage sind Teile der Außenhülle transparent und bieten, wenn man zu Boden blickt, einen herrlichen Ausblick ins All.

Gravitation: 1 G

Breite: 66 m

Höhe: 72 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Diverse Handels- und Dienstleistungsbetriebe, Hotels, Bordelle, Kneipen, Restaurants, Spielhallen, diverse Tempel/Kirchen, Marktplätze, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

Ich frage mich, ob hier wohl auch normale Menschen leben? Bis jetzt haben wir nur Mutanten gezüchtet getroffen.

Gerold von Schwanheim, Unterarzt

11. Gästebezirk

Hier sind Besucher der Station untergebracht. Auch die Gemächer der Kreuzritter befinden sich in diesem Segment. Die Osmanen haben in der Freihandelszone Quartier bezogen.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Wohnungen, Appartements, Vier- und Zweibettzimmer, diverse Freizeiteinrichtungen, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

12. Haftbereich

In dem großen Zellentrakt sind verschiedene Unruhestifter untergebracht. Die Zellen verfügen jeweils über eine TiPla-Tür, eine Überwachungskamera und eine einfache Toilette. Außerdem sind hier mehrere Wachstuben. Insgesamt schieben ständig mindestens 20 Samurai in dieser Sektion Dienst.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Vierer-, Zweier- und Einzelzellen, Strafzellen, Verhörräume, Wachstuben, Exerzierplätze, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

Wenn ich noch mal auf das Thema Endstation zurückkommen könnte...

Erik Sukoji, Gefreiter

13. Lager-/Silobereich

Hier sind Handelswaren, Dünger, Getreide, Lebensmittel, Ersatzteile und vieles mehr eingelagert. Man hat gute Chancen (10% pro 10 Minuten Suche), Atemmasken zu finden, um sich gegen das Gas zu schützen.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Lagerräume, Getreidesilos, Kühlräume, Ersatzteillager, Dienststuben der Lagerarbeiter, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

14. Trainingssektion

Dieses Segment ist auf keiner Stationskarte eingezeichnet. Es ist von Außen durch einen kunstfertigen Tarnanstrich nur äußerst schwer zu erkennen. Das vollständige Segment wurde noch vor dem Konzernkrieg durch einen Shark-Schlepper an die Station angekoppelt. Nur Frank Dulac, der Chef-Med-Tech von *Kranich VII* und die KI Billy kennen diesen Ort.

Gravitation: 1 G

Breite: 210 m (Biosphäre 120 m)

Höhe: 30 m (Biosphäre 60 m)

Decks: 3 Etagen (Biosphäre 1 Etage)

Inhalt: Versuchslabors, Kontrollraum, Brutkammern, Stasis-Kammern, Lagerräume mit Bio-Rohstoffen und Chemikalien, Aufenthaltsräume für Wissenschaftler und Wachsoldaten, sanitäre Einrichtungen, Biosphäre. Keine Anbindung an das Magnetbahnsystem.

Versuchslabors

In diesem Bereich, der nur über eine Geheimtür aus Sektion 3c betreten werden kann, befindet sich eine komplette Replikanten-Zuchtstation, die aber völlig verlassen ist. Mit kompetentem Personal und Wartungsrobotern ausgestattet, könnte hier nach einer sechsmonatigen Anlaufphase ein täglicher Ausstoß von 200 Replikanten erzielt werden. Geschätzter Schwarzmarktwert: 10 Millionen EH.

Die unterste Etage enthält ausschließlich Räume mit jeweils 250 Tiefschlafkammern für Replikanten. Nur einer der Räume weist Spuren von Benutzung auf. Hier befinden sich noch zwei eingefrorene Replikanten, die von einem Wissenschaftler oder Med-Tech mit Shark-Hintergrund mittels einer erfolgreichen *Gentechnik*-Probe +20 reanimiert werden können.

Biosphäre

Ein mit TiPla-Schleusen gesicherter Zugangs-/Kontrollraum enthält eine Monitorwand und verschiedene Kontrollmechanismen. Jenseits davon befindet sich die naturgetreue Nachbil-



*Blattschuß,
Sucker!
Die Schonzeit
ist zuende.
Werwölfe
stehen nun mal
leider nicht auf
Greenshields
Liste der
bedrohten
Arten!*

Space Gothic · Wolfsbrut

derung einer Landschaft mit Mischwäldern, verschiedenen Lichtungen und einem kleinen, von Höhlen durchzogenen Felsen. Die Landschaft kann zusätzlich über Holo-Projektoren modifiziert werden. Vom Kontrollraum aus können die unterschiedlichsten Gase und Mikroorganismen über ein Netz versteckter Düsen in die Biosphäre eingeleitet werden. Untersucht man das Gelände, so sind Exkremente, menschliche Knochen (die offensichtlich von großen Tieren abgenagt worden sind), und Haare (deren Analyse auf ein wolfsartiges Raubtier hinweist) zu

finden. Bis zu ihrer Freisetzung befinden sich hier vier wilde Replikanten.

15. Fluchtschiff

Der AKB *Hangman 23* ist ein Standard-Modell der Executioner-Klasse. Die Besatzung ist ständig an Bord, denn es handelt sich um zwei SAM-Piloten und 4 SAM-Techniker sowie zwei Butler-Roboter. Dulacs Fahrkarte in ruhigere Gewässer, falls alle Stricke reißen sollten. Die Laderäume wurden präpariert, um die Stasis-Tanks der Replikanten aufzunehmen.

Ereignistabelle

1W100	Ergebnis (R = Real, H = Halluzination)
01 bis 04	H: Aus einem offenen Kanal im Boden ragen einige Kabel. Diese erscheinen den Charakteren als die Fangarme eines grauenhaften Monsters, das nach ihnen greifen will.
05 bis 08	R: Ein Fünfertrupp Legionäre tritt den Charakteren entgegen. Im Hochgefühl des Drogenrausches kennen sie keine Angst und kämpfen bis zum Tod.
09 bis 12	H: Die Charaktere laufen einen Korridor entlang, als sich auf einmal die Wände auf sie zubewegen. Rasch weg hier, bevor die Falle zuschnappt!
13 bis 16	R: Vier Garde-Samurai sind genauso verwirrt wie die Gruppe und sehen in den Abenteurern Shark-Rebellen. Sie greifen an, ziehen sich aber ggf. nach den normalen Regeln für Moralproben (<i>Grundregelwerk</i> , Seite 140) zurück.
17 bis 20	H: Dieser Geruch . . . Nervengas, oh Gott! Bloß schnell die Luft anhalten, sonst sind wir alle erledigt (der Spielleiter sollte ruhig ein paar KON-Proben machen lassen).
21 bis 24	H: Was lauert denn da vorne im Korridor/Acker/auf der Weide? Ein gräßliches Monster mit riesigen Fangzähnen! Feuer frei. <i>Ein schlechter Tag für Lisa, die Milchkuh.</i>
25 bis 28	R: Ein Scharfschütze der Legion 666 (Walter F3 mit 92%) liegt im Hinterhalt und sucht sich den ranghöchsten in der Gruppe als Ziel aus.
29 bis 32	R: Eine Explosion erschüttert die Decke. Mit einem donnernden Brausen ergießen sich 2.000 Liter Abwasser auf die Charaktere, bevor die automatische Reparatereinheit eingreift.
33 bis 36	R: Eine Gruppe hysterisch schreiender Bauern und Bäuerinnen fleht die Charaktere um Schutz an. Sie bleiben so lange und greinen ununterbrochen, bis sie vertrieben werden.
37 bis 40	H: Eine mörderische Kreissäge fällt von der Decke herab, um den vordersten Charakter zu zerstückeln. In Wahrheit ist es eine Lampe, die nur noch an einem Kabel baumelt.
41 bis 44	R: Ein amokfahrender Techniker auf einem Jetbike rast durch die Sektion. Er fährt den ersten in der Gruppe über den Haufen, dem keine Probe auf <i>Ausweichen</i> gelingt (Schaden 1W6+3 an zwei Lokationen, Rüstung schützt mit Mindestwert).
45 bis 48	H: Hinter der nächsten Ecke ist ein grausiges Schmatzen und Stöhnen zu vernehmen. Wie grauenhaft, die Wolfsmenschen sind wieder da! Glücklicherweise stellt sich heraus, daß es sich nur um einen defekten Hydranten handelt.
49 bis 52	R: In diesem Bereich ist die Beleuchtung völlig ausgefallen. An eine Deckenverstrebung gekrallt lauert ein Wolfshai darauf, daß einer der Charaktere unter ihm hindurchläuft. Er kann nur mit der speziellen Eigenschaft <i>Sechster Sinn</i> ("nein, nicht da entlang, ich habe ein Scheißgefühl dabei") oder einer <i>Wahrnehmung</i> -Probe +40 rechtzeitig gesehen werden.
53 bis 56	R: Eine Feuersbrunst versperrt den Weg. Entweder nochmal zurück oder warten, bis die Sprinkleranlage ihren Job erledigt hat (2W10 Minuten).
57 bis 60	R: Ein sadistischer Legionär hat eine Robokanone (Marke "Sackgasse") aufgestellt. Als die Charaktere um die Ecke biegen, sieht der vorderste von ihnen einen Berg zerschossener Leichen vor sich. Überquert er unvorsichtig den Hügel, so eröffnet der Killerautomat das Feuer.
61 bis 64	R: Hat einer der Charaktere einen Motion-Scanner? Oh Gott, sie kommen von allen Seiten, es sind Dutzende. <i>Der Poltergeist-Generator leistet ganze Arbeit...</i>
65 bis 68	R: Funkspruch von der St. Goar: "Alarm, wir werden angegriffen. Mindestens 30 PTI-Jäger umkreisen das Schiff und schießen auf uns!" <i>Der Sirenen-Jammer ist am Werk.</i>
69 bis 72	R: 20 geifernde Techniker stürzen sich mit Schraubenschlüsseln bewaffnet auf die Gruppe: "Sterbt, ihr Bestien!" Sie fliehen, wenn ihre Stärke um 50% reduziert worden ist. <i>Basis-TP 12, "Schraubenschlüssel" 60%, Schaden 1W3+2.</i>
73 bis 76	H: Mein Gott. Wie sehen denn die Wände auf einmal aus? So schleimig und unförmig, wie in diesem antiken Horrorfilm...
77 bis 80	H: Ah, eine Bar. Nur mal kurz in einen der gemütlichen Sessel setzen, nach all dieser Anstrengung. Aber das sind ja gar keine Sessel! Es sind riesige, fleischfressende Blüten!
81 bis 84	R/H: Mit den Worten "Gehirn aufessen" stolpern etwa dreißig Bauern sabbernd auf die Charaktere zu. Ihre Bewegungen sind eckig und wirken abgehackt. Grundgütiger . . . es sind Untote! Feuer frei!
85 bis 88	H: Die kleine Kapelle ist genau richtig, um ein schnelles Gebet an den Herrn zu richten. Ah, da ist sogar ein Priester, der die Waffen gegen diesen Alptraum rund um uns segnen kann. Der Mann in der braunen Kutte dreht sich um, sein bleicher Schädel grinst spöttisch. Es ist der Tod, und er holt mit der Sense aus. <i>Pater Brown schwenkt den Weihrauchbehälter in Richtung der erschöpften Ritter und wundert sich darüber, warum sie plötzlich schreiend davonlaufen.</i>
89 bis 92	H: Ein häßliches Knacken läßt das Mark in den Knochen gefrieren. Plötzlich sind Wände, Boden und Decke von einem Gespinst feiner Risse überzogen. Nichts wie weg hier, bevor alles zu spät ist.
93 bis 96	R: Die Charaktere treffen auf die Replikanten Jim und Janis. Janis steht kurz vor der Niederkunft und hat starke Schmerzen. Ihre Gesichtszüge verschwimmen ständig zwischen Mensch und Bestie. Jim hält sie fest und bittet die Gruppe, sie in Ruhe zu lassen und ihres Weges zu ziehen. Falls die beiden trotzdem angegriffen werden, wird er zum Berserker und stürzt sich auf die Abenteurer, während Janis versucht, an einen sicheren Ort zu kriechen, um zwei stramme kleine Wölfechen zur Welt zu bringen.
97 bis 00	R: Die Gruppe trifft auf Meisterinquisitor Amos, der entweder seine eigene oder eine "geborgte" Rüstung von der St. Goar trägt. Er hält ein bluttriefendes Schwert in der Hand und steht zwischen den enthaupteten Leichen von vier Legionären. Mit salbungsvollen Worten grüßt er die Charaktere und bietet seine Hilfe im Kampf gegen das Böse an. Amos wird, wie alle anderen auch, von den Halluzinationen betroffen. Wenn dieses Ergebnis zum zweiten Mal gewürfelt wird, greift der Adept <i>Mordred</i> die Charaktere an. Hoffentlich ist Amos noch bei ihnen . . .

*Ich soll Euch
Grüße von
meinem Herrn
ausrichten, Adept.
Eure Tage sind
gezählt.*

*Amos,
Meisterinquisitor*

16. Reaktorsektion

Hier befindet sich ein Laesumkraftwerk. Exzessiver Schußwaffengebrauch kann zu unangenehmen Kettenreaktionen führen. Der Zutritt zu diesem Bereich ist für Besucher der Station untersagt.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 2 Etagen

Inhalt: Laesumreaktoren, Diensträume der Reaktortechniker, sanitäre Anlagen, 10 SAM-Einheiten für besonders heikle Aufgaben im Reaktorbereich, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

16/a Laesumlager

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 72 m

Decks: 1 Etage

Inhalt: Massenweise Reaktorlaesum, das auf der Station zu den in der TSU üblichen Bedingungen abgegeben wird. Sollten die Charaktere die Station vernichten wollen, empfiehlt sich ein gezielter Sprengtorpedo in dieses Segment.

17. Mannschaftsquartiere

Die Unterkünfte der Crew enthalten nichts, was von Belang für das Abenteuer wäre. Außer-

dem befindet sich in diesem Segment eine modern eingerichtete Med-Station mit mehreren Robo-Chirurgen und 20 Stasis-Tanks. Hier kann man ohne weiteres genug Atemmasken finden, um dem Einfluß des *Devil Dust* zu entgehen.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

Decks: 3 Etagen

Inhalt: Quartiere der Stationsangestellten, Mannschaftsmesse, Freizeiträume, Kombüsen, Lebensmittellager, Med-Station, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.

18. Freizeitbereich Crew

Große Parks und diverse Freizeiteinrichtungen machen diese Gebiet zu einem beliebten Erholungsziel für Besucher und Angestellte. Ein künstlicher Wald lädt zum Spaziergehen ein.

Gravitation: 1 G

Breite: 114 m

Höhe: 30 m

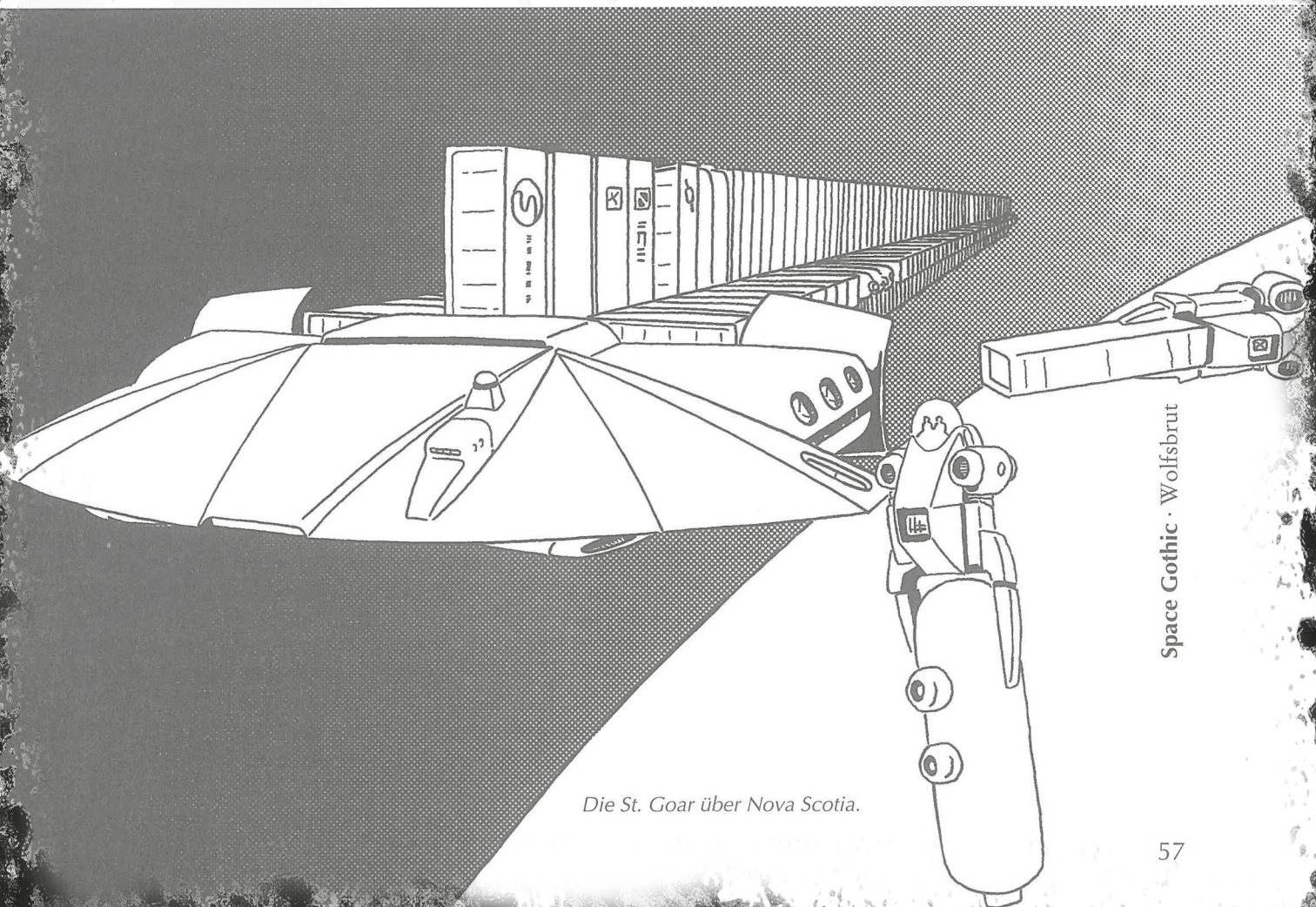
Decks: 3 Etagen

Inhalt: Wäldchen, Parkanlagen, Schwimmbad, Holo-Kino, Theater, diverse Snack-Bars, sanitäre Anlagen, Magnetbahn-Station, Lifte, Treppenschächte.



Welch seltener Gast in meiner bescheidenen Unterkunft. Ich habe viel von Euch gehört, Amos. Und wie ich an Eurer Aura sehe, hat man Euch damals stark überschätzt. Möchtet Ihr vor unserem Disput, der diesmal für Euch tödlich enden wird, eine kleine Erfrischung? Vielleicht etwas angenehm temperiertes Menschenblut . . .

Mordred,
Adept



Die St. Goar über Nova Scotia.

Space Gothic · Wolfsbrut

IX. Spielhilfen

Keine Lebenszeichen mehr. Ich muß darauf bestehen, die Mission zu unterbrechen, bis ich diesem armen Christenmenschen die letzte Ölung gegeben habe.

Josephus Schröter,
Hilfskaplan

Wo befinde ich mich? Wie lange habe ich geschlafen? Ich muß sofort aufbrechen! Die Zeit der Untätigkeit dauerte schon viel zu lange . . .

Amos,
Meisterinquisitor

Alle außer mir fangen an durchzudrehen. Ich dachte immer, Offiziere und Kapläne hätten besonders stabile Führungseigenschaften. Weit gefehlt . . .

Erik Sukoji,
Gefreiter

Spielhilfe 1 Die St. Goar

Besatzung des Großfrachters St. Goar

1. Offiziere

Kommandant	Raumkapitän Lothar von Plauen
1. Offizier	Kapitänleutnant Jean Paul Bussy
2. Offizier	Raumoberleutnant Hagen von der Mark
Navigationsoffizier	Raumleutnant Achmed Wikker
2. Navigator	Raumfähnrich Wilbur Franklin
Funkoffizier	Raumleutnant Tamara Iwana Andropova
2. Funker	Raumunterleutnant Jürgen Repovs
Technischer Offizier	Raumleutnant Alistair MacLeod
Schiffskaplan	Hauptkaplan Gerard Gauthier
Schiffsarzt	Marinestabsärztin Natasha Havel

2. Unteroffiziere

UvD Deckwache 1	Oberbootsmann Ole Hägar Svenson
UvD Deckwache 2	Bootsmann Isabella Rossini
2. Techniker	Obermaat Hein Becker
2. Ufz Deckwache 1	Obermaat Sven Borg
2. Ufz Deckwache 2	Maat Ginger Wilkinson

3. Mannschaften

1. Deckwache	1. Zug Matrosen der II. Raumflotte (20 Mann)
2. Deckwache	2. Zug Matrosen der II. Raumflotte (20 Mann)

Geleitzug des Großfrachters St. Goar

Geleitschiff 1	Leichter Kreuzer "Mark Aurel"
Geleitschiff 2	Zerstörer "Themse"
Geleitschiff 3	Zerstörer "Donau"
Geleitschwarm	4 Raumjäger Galactic Aerospace "Taifun 12a"

Technische Daten der St. Goar

Typ	Großfrachter
Hersteller	Galactic Aerospace
Besatzung	50 Mann / Raumflotte Kreuzritterorden
Länge	500 Meter
Breite Bug	50 Meter
Breite Ladesektion	10 Meter zuzüglich Containereinheiten
Höhe Bug	10 Meter
Höhe Ladesektion	10 Meter zuzüglich Containereinheiten
Geschütze	1 Fächerlaser <i>Rottenbach</i> FL 8
Torpedorohre	1 Bug, 1 Heck
Torpedos	10 x Phantomtorpedo 30 x <i>MBI</i> "Warhawk"
Sprengköpfe	10 x <i>Mc Duff</i> "Litter" 20 x <i>MBI</i> "Gauntlet" 2 x <i>TNT</i> "Reaper"
Sprungreichweite	20 Lichtjahre
Landefähigkeit	negativ
Ladekapazität	600 Container 10 Meter x 5 Meter x 2 Meter

Flugroute des Großfrachters St. Goar

#	System	Kolonie	Typ	Zweck des Aufenthalts	Ankunft	Bemerkungen
E	Excalibur	–	Basis	Beginn der Mission	25.10.2245	Gefangenerevolte in Ringstadt, 1 K.I.A.
9	Alpha Arietis	Treiber IV	Strafkolonie	Titanerz	01.11.2245	Keine besonderen Vorkommnisse
		Treiber V	Strafkolonie	Wolfram, Silber, Kristalle	16.11.2245	Keine besonderen Vorkommnisse
44	Delta Trianguli	Dark Star	Strafkolonie	Mikroelektronikartikel	20.11.2245	Keine besonderen Vorkommnisse
89	Theta Persei	Schwarze Pumpe	Minenkolonie	Silber, Kupfer, Eisenerz	25.11.2245	Proteste der lokalen Regierung,
27	Beta Cassiopeiae	New Dover	Wohnkolonie	Stoffe, Faustfeuerwaffen, chirurgische Instrumente	01.12.2245	Verschleppung des Abgabetermins
55	Gamma Cephei	Ottawa	Wohnkolonie	Pelze, Tiefkühlfleisch, Fisch	27.12.2245	Konflikte mit Söldnern und Piraten, 4 K.I.A.
15	Alpha Cephei	Alderamin V	Wohnkolonie	Computer, Speicherkristalle, Haushaltswaren	15.01.2246	Ziviler Ungehorsam unter der Bevölkerung, Verschleppung des Abgabetermins
51	Eta Cephei	Sword	Strafkolonie	Erdöl, Erdgas	03.02.2246	Keine besonderen Vorkommnisse
		Dagger	Strafkolonie	Plutonium, Wolfram, Uran	07.02.2246	Keine besonderen Vorkommnisse
		Nova Scotia	Wohnkolonie	Getreide, Rinder	12.02.2246	Von subversiven Elementen gesteuerte, bürgerkriegsartige Unruhen, Ordnung konnte nur unter Zuhilfenahme der Wachdivision unter starken Verlusten wieder hergestellt werden. 5 K.I.A.
–	Kranich VII	–	Forschungsstation	Getreide, Bolzenwaffen	?	Station des Nikita-Konzerns
27	Beta Cassiopeiae	Empire	Randstation	Wartungsarbeiten	?	Routine
89	Theta Persei	Dallas	Randstation	Wartungsarbeiten	?	Routine
9	Alpha Arietis	Alcatraz	Randstation	Wartungsarbeiten	?	Routine
E	Excalibur	–	Basis	Ende der Mission		

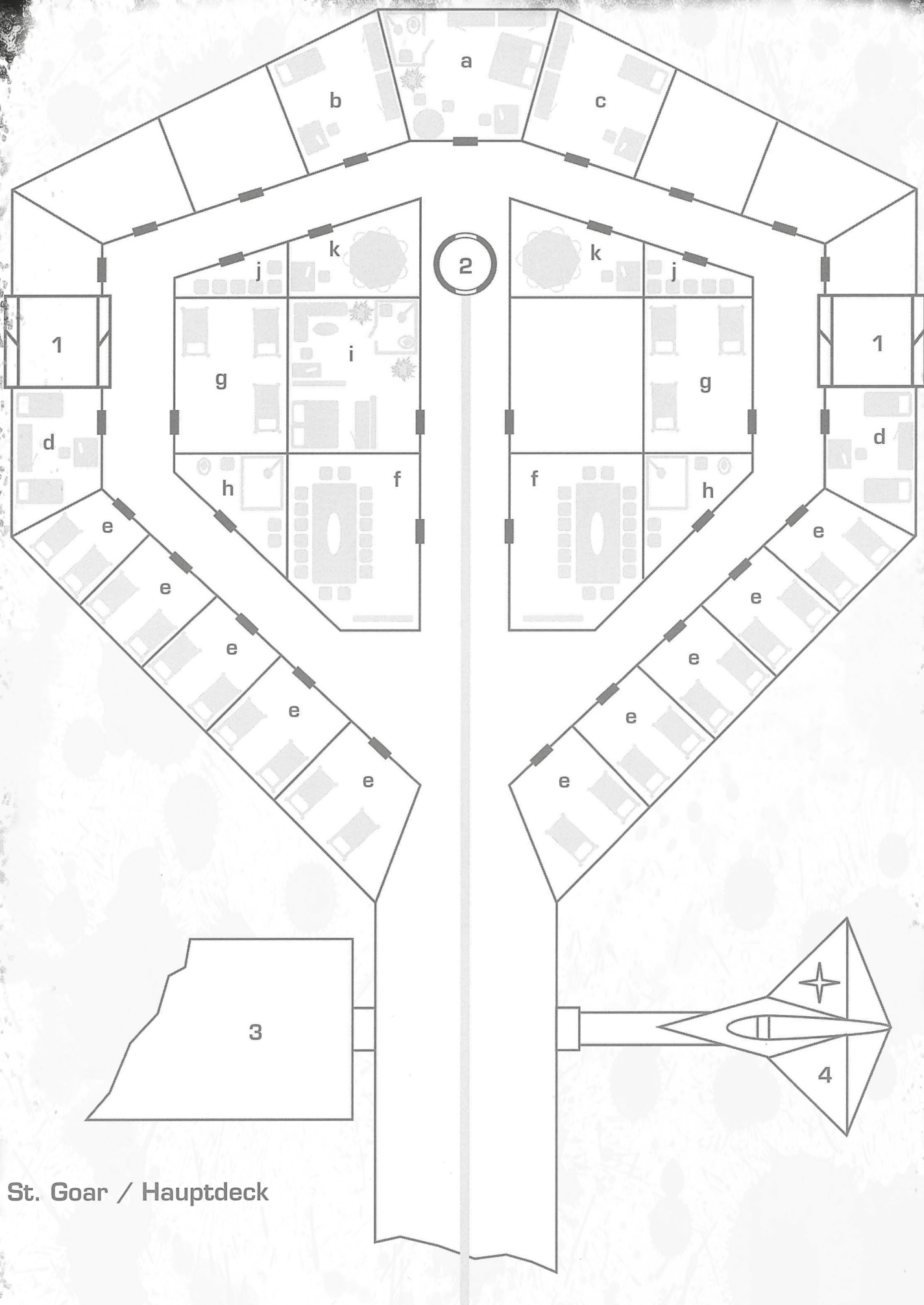


Perfekt! Alles läuft perfekt! Tja, auf gute militärische Kombinationsfähigkeit und Flexibilität sind Shark-Offiziere gezielt ausgebildet worden . . .

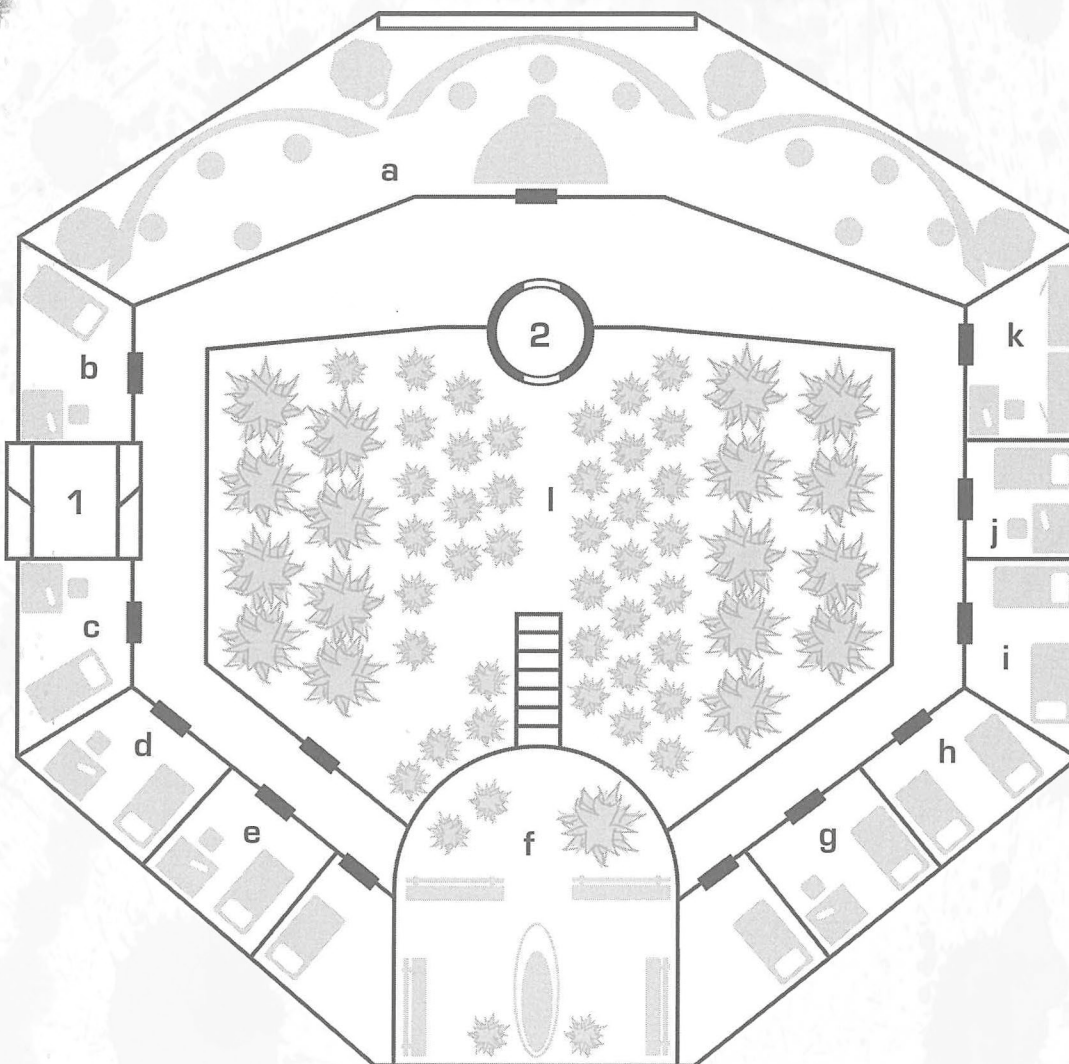
Frank Dulac, Stationskommandant

Diese christlichen Spinner könnten eine ungute Entwicklung auslösen. Fanatiker sind immer unberechenbar.

Frank Dulac, Stationskommandant



St. Goar / Hauptdeck



St. Goar / Oberdeck

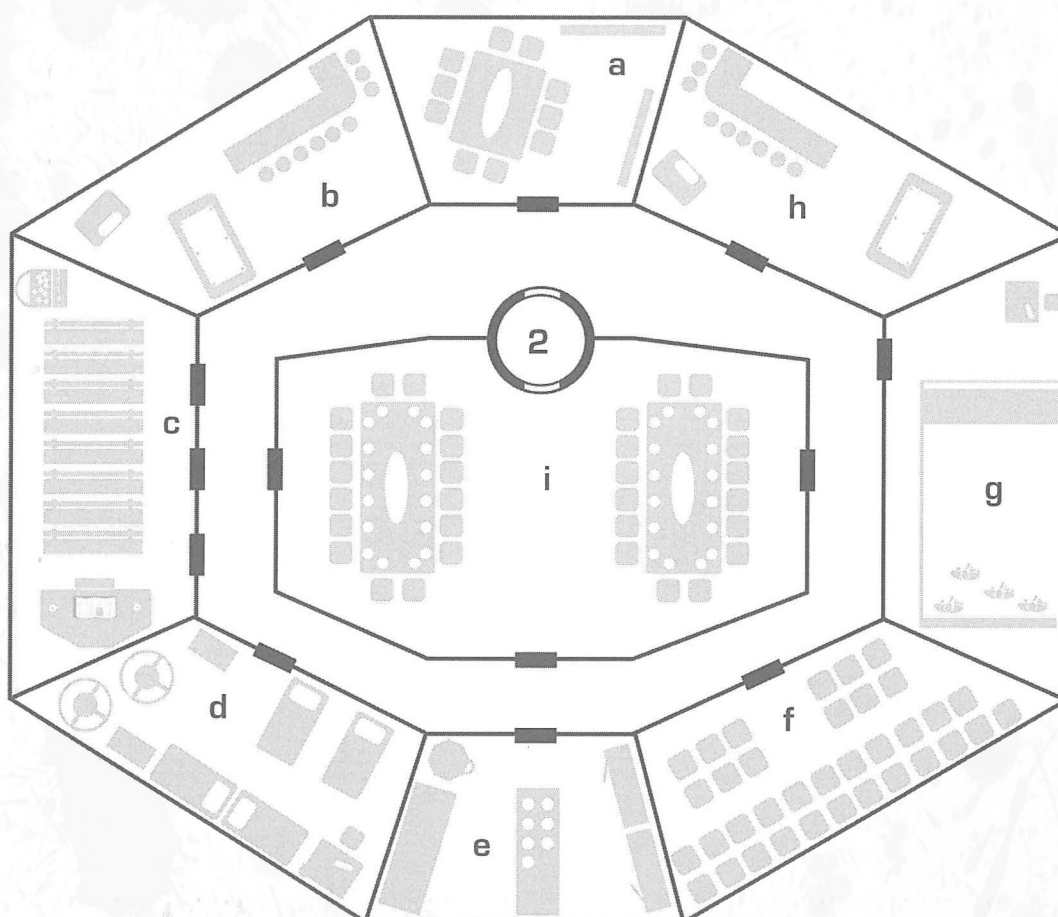


*Es reicht langsam!
Ohne Munition
und Medpacks
sind wir bald ein
Opfer der Um-
stände . . .*

*Erik Sukoji,
Gefreiter*

*Auf auf! Wer hat
eigentlich etwas
von Pause gesagt?
Seid ihr schon so
weit gesunken,
daß ihr im
Reisfeld badet?*

*Chim Reuters,
Feldwebel*



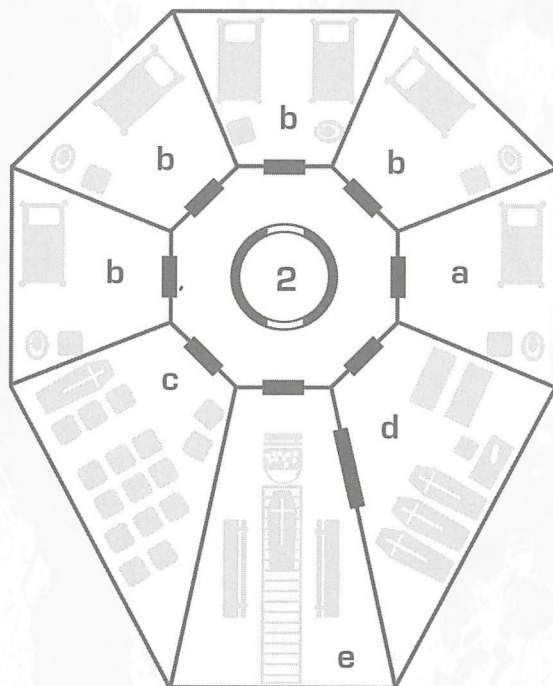
St. Goar / Unterdeck

Space Gothic · Wolfsbrut

St. Goar / Unterdeck II

Der Zorn des Ungerechten kann ihn nicht rechtfertigen, denn das Gewicht seines Zornes bringt ihn zu Fall. Unter den Schätzen der Weisheit sind Sprüche voll Einsicht, ein Greuel dem Sünder aber ist die Gottesfurcht.

*Amos,
Meisterinquisitor*



Allgemein

Alle Räume ohne Kennzeichnung stehen leer.

- 1 Außenschleusen
- 2 Lift
- 3 Transportcontainer
- 4 Raumjäger
- 5 Landungsboote

Hauptdeck

- a Quartier Kommandant
- b Quartier 1. Offizier
- c Quartier 2. Offizier
- d Quartiere für je 2 Unteroffiziere
- e Quartiere für je 4 Matrosen
- f Besprechungsräume
- g Quartiere Mobile Infanterie
- h Badezimmer
- i Quartier von Sternberg
- j Lagerräume
- k Reaktorräume

Oberdeck

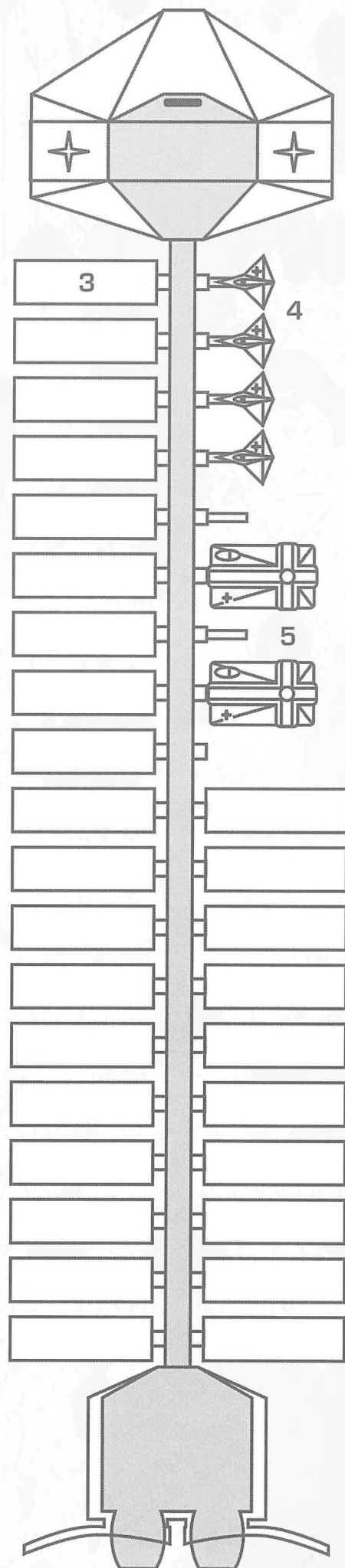
- a Brücke
- b Quartier Navigator
- c Quartier Funker
- d Quartier Techniker
- e Quartier Med-Tech
- f Panoramakuppel (erhöht)
- g Quartier Schiffskaplan
- h Quartier 2. Techniker
- i Quartier 2. Funker
- j Quartier 2. Navigator
- k Waffenkammer
- l Agrar-Fläche

Unterdeck

- a Besprechungsraum
- b Offiziersmesse
- c Kapelle
- d Med-Station
- e Kombüse
- f Vorratskammer
- g Schießstand
- h Mannschaftsmesse
- i Speisesaal

Unterdeck II

- a Zelle MacGregor
- b Zellen
- c Lagerraum
- d Leichenhalle
- e Totenkapelle mit Bestattungsrampe



St. Goar / Seitenansicht

Spielhilfe 3

.....!#

Habe äußerst wichtige Entdeckung gemacht, die ich unbedingt unter vier Augen mit Dir besprechen muß. Triff mich heute 18:45 Uhr TSZ in der Panoramakuppel. Strengste Vertraulichkeit ist das Gebot der Stunde!

Rlt T. I. Andropova ##



Das Gefühl, ein Stück seines Wissens entfernt zu bekommen, ist ein schmerzhafter Eingriff. Ihr seid Fremde und kennt die Station noch nicht so lange wie ich. In wenigen Stunden werde ich vergangen sein, und meine Kenntnisse sind auf immer verloren. Das ist wahre Tragik. Der Verlust von Wissen wird die Menschheit letztlich stürzen. Ihr seid alle nur Narren. Nichts begreift Ihr . . .

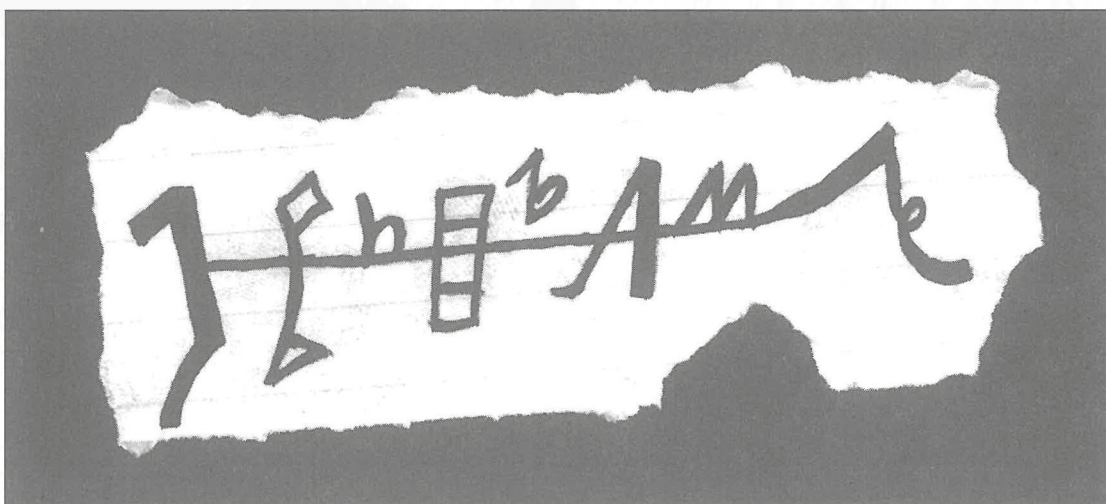
Billy,
KI

Spielhilfe 4

**## Hyäne an Wolf:
Alles läuft nach Plan.
Gastgeschenk isoliert und
präpariert.
0 - 13/7 !!! ##**

Spielhilfe 5

Und ihm ward gegeben, zu streiten wider die Heiligen und sie zu überwinden;
und ihm ward gegeben Macht über alle Geschlechter und Völker und Sprachen und Nationen.



(Bitte geben Sie das Bild des Gabrielszeichen aus, sobald die Gruppe den geheimnisvollen Mann aus dem All geborgen hat)

Spielerkarte der Agrarstation Kranich VII

