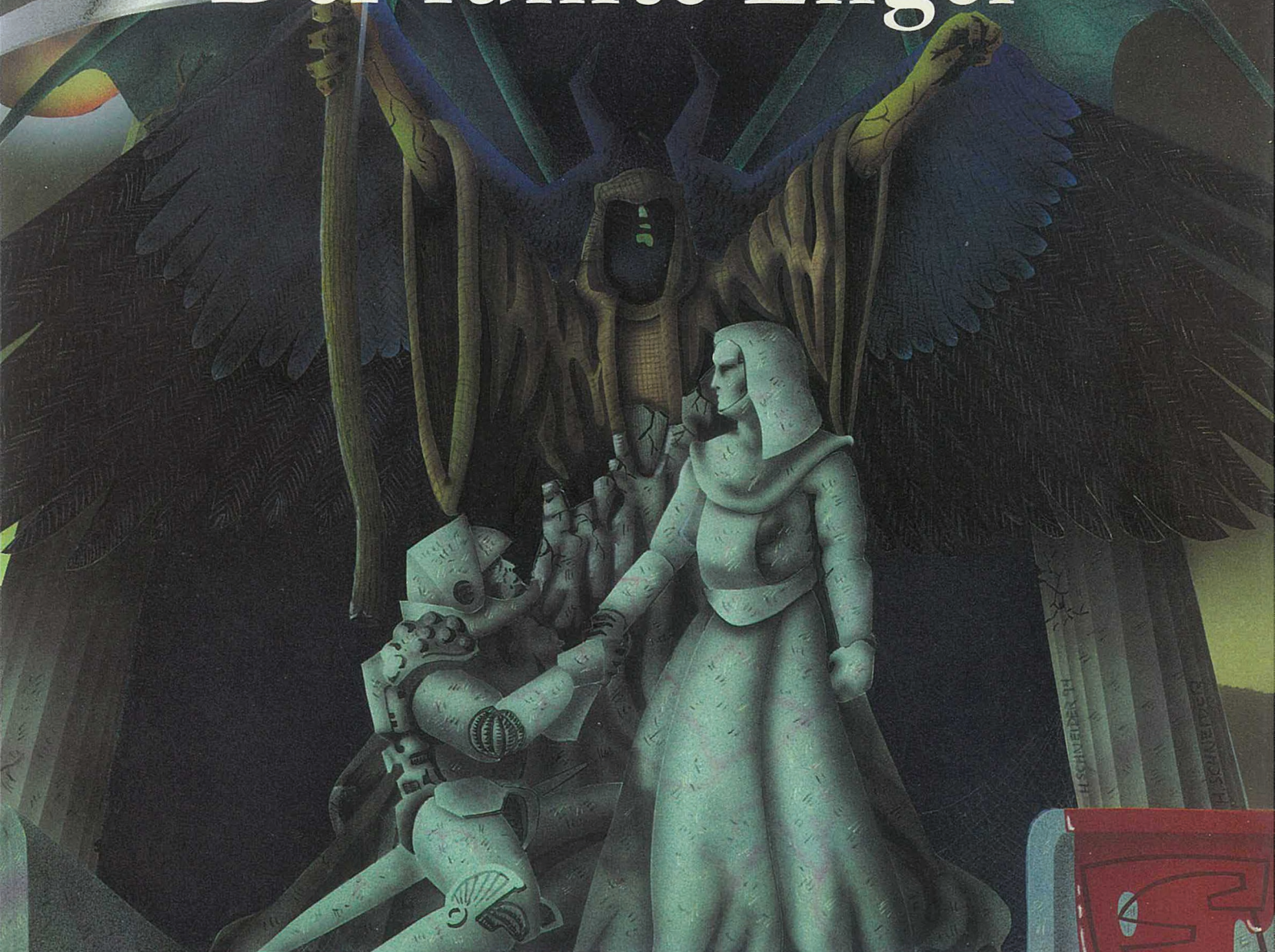


SPACE GOTHIC®

Der fünfte Engel



SACRA PROFANIS MISGERE

Dieser Band ist all denjenigen
gewidmet, die einen Freund oder Verwandten
an eine Sekte verloren haben.

Kämpft weiter!



SPACE GOLDBIC[®]

Der fünfte Engel

Kidley

Hans
Hans Jörg
für und



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden



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

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.

© 1994 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen: Hans Schneider, Frankfurt; Hans-Jörg Brehm, Raunheim

Autoren: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

Redaktion: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden


Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: D & S DRUCKSTUDIO, Düsseldorf


Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden



Inhalt:

1.  **Der fünfte Engel**
Kampagneneinführung
Seite 7

- 1.1  **Das schwarze Schiff**
Seite 9

- 1.2  **Armageddon**
Seite 27

- 1.3  **Lichtbringer**
Seite 47

2.  **Psi – Die Macht des Bösen**
Seite 59

*Ich bin der Gott der Götter.
Ich bin der Herr der Dunkelheit
und der Meister der Magier.
Ich bin die Kraft und das Wissen.
Ich bin vor allen Dingen gewesen.
Ich bin vor allen Göttern gewesen.
Ich bin vor allen Tagen gewesen.
Ich bin vor den Menschen
und den Legenden des Menschen gewesen.
Ich bin der ALTE.*

*Keiner kann meinen Ruheort suchen.
Ich empfang die Sonne des nachts
und den Mond am Tage.
Ich empfang das Opfer der Wanderer.
Die Berge des Westens bedecken mich.*

Aus dem Buch des Wurms





Es führen viele Wege in die Hölle.

1. Der fünfte Engel

I. Prolog

Die Ebene war schwarz und ohne erkennbare Struktur. Ein unwirkliches Licht flimmerte in seltsamen Farben am fernen Horizont. Hoch darüber, auf einem bizarr gezackten Felsmassiv, stand ein Wesen, dessen engelhaft schöne Gesichtserfüllung die Weite unter sich betrachteten. Zwei Paare mächtiger Schwingen flatterten unruhig auf seinem Rücken, eines so schwarz wie die Ebene, das andere weiß wie frischgefallener Schnee. Ein Mund öffnete sich und ließ einen langgezogenen Ruf mit glockenklarem Tenor in die Ferne hallen. Und irgendwo aus dem Nichts ertönte Antwort.

Belials Gesicht hellte sich auf, als er seine Gefährten erblickte. Unvermittelt stand der katzengleiche Bael vor ihm und ließ ein behagliches Schnurren vernehmen. Über die Ebene näherte sich Paiman auf seinem Dromedar, gefolgt von Beleth, wahrhaft königlich anzusehen auf seinem geisterhaft bleichen Roß. Der löwenköpfige Curson folgte auf seinem mächtigen Eisbären. Zuletzt erschienen die finsternen Brüder Asmodai und Balam, dreiköpfige Ungeheuer, die ebenfalls auf ihren Reittieren, einem Drachen und einem riesigen Schwarzbären thronen.

"Ich grüße euch, Kinder der Finsternis. Zum letzten Mal treffen wir uns an diesem unwürdigen Platz. Bald werden wir die Stellung

einnehmen, die unserem hohen Rang entspricht. Sehet, der Tag ist nahe, an dem der Stein der Alten uns helfen wird, den Lichtbringer zu rufen. Habt ihr eure Zahlen erfüllt?"

"Natürlich!" brüllte Paiman mit einer Stimme, die das Felsmassiv in den Grundfesten erschütterte. "Dreizehn mal dreizehn mal dreizehn der furchtbarsten, die in einhundertneunundsechzig Jahren gefallen sind. Das Licht der Alten wird sie baden, um die Menschheit zu verderben."

"Besonderen Wert legte ich bei den meinigen auf Träger von Seuche und Krankheit" bemerkte Curson mit satanischem Lächeln. "Sie werden zwiefaches Leid über die selbsternannten Herren der Galaxis bringen."

"So lasset uns beginnen!" rief Beleth ungeduldig aus. "Lange genug währte unsere Schmach. Meine Kehle dürstet nach dem Blut der Verdammten!"

"Es sei!" sprach Belial. Und er spreizte seine Schwingen und flog zum Horizont. "Gepriesen seist du, Herr der Fliegen. Wahrer und reiner als die, welche deinen Fall belachten. Fürwahr, du hast über alle triumphiert. Siehe die elende Schöpfung des Betrügers, verloren und zerrissen in sinnlosen Bruderkriegen. Du aber triumphierst. Der fünfte Engel erhebe sich aus dem Abgrund und stürme die Zinnen des Universums!"

*Es ist gar hübsch
von einem
großen Herren,
so menschlich
mit dem Teufel
selbst
zu sprechen.*

Goethe

*Schlagt ihn tot,
den Hund!
Es ist ein
Rezensent!*

Goethe
(A. d. R.)

Space Gothic · Der fünfte Engel



*Durch Dienen
zu herrschen ist
das Geheimnis
des Erfolgs.
Wahres Herrschen
ist Dienen.*

Etzel

II. Zum Geleit

Die Kampagne "Der fünfte Engel" führt die Spielercharaktere auf der Spur der Ersten Kirche des Morgensterns durch haarsträubende Abenteuer in den Randgebieten der TSU. Jedes der drei Module der Kampagne ist in sich geschlossen und kann auch ohne Zusammenhang zu den anderen gespielt werden (nähere Hinweise dazu finden sich jeweils in den Anhängen der Einzelabenteuer). Die Atmosphäre wird jedoch im Kampagnenspiel erheblich dichter und spannender.

Als Teilnehmer an der Kampagne eignen sich am besten 4-6 Abenteurer, vorzugsweise Zivilisten. Kreuzritter wären mehr als unpassend, da sich der relativ freie Handlungsablauf nur schwer mit dem militärischen Gefüge des Ordens vereinbaren läßt. Gesetzlose wie Piraten oder Rebellen werden nur wenig Interesse daran haben, die üblen Machenschaften einer Sekte aufzuklären. Ein verdeckt arbeitender Sicherheitsagent hingegen könnte hervorragend in die Gruppe passen. Als Träger der einleitenden Handlung empfiehlt sich als Idealbesetzung unbedingt ein Gentleman.

Hintergrund:

Terra, gegen Ende des einundzwanzigsten Jahrhunderts. In den Ruinen von New York treffen sieben der stärksten Psiter der Erde zusammen, um sich zu einem Zirkel zu vereinigen, der ihre Macht vergrößern und die Menschheit ins Verderben reißen soll. Durch das geschickte Ausstreuen von Gerüchten über verborgene und geheimnisvolle Schätze locken sie eine Expedition gelangweilter Industriemanager in die verbotenen Zonen, um diese geistig zu übernehmen. Unter ihrem Einfluß gründen die nun willenlosen Marionetten den "Daredevil Club", eine Reisegesellschaft für reiche und superreiche TSU-Bürger. Auf Expeditionen des Clubs befindet sich fortan immer ein Mitglied des Psiterzirkels, um die Galaxis auf der Suche nach Orten und Artefakten psychischer Macht zu durchforschen.

Lange bevor im Jahre 2180 die Ruinen der Adams auf dem Planeten Eden gefunden werden, entdeckt Etzel, der Führer des Zirkels, dort einen finsternen Monolithen, der eine seltsame Ausstrahlung besitzt. Der Psiter entsendet seinen Geist in den vermeintlichen Steinblock, nur um zu entdecken, daß es sich hier nicht um ein Mineral, sondern ein lebendes Wesen unglaublicher Kraft handelt, dessen Substanz aus dem absolut Bösen zu bestehen scheint. Der Monolith, der aus den tiefsten Urängsten der Kolonisten auf Eden gelesen hat, stellt sich Etzel als Luzifer vor und behauptet, die Personifikation des Widersachers Gottes zu sein. Er verleiht dem Wesen, das zum ersten Mal seit Jahrtau-

senden in direkten Kontakt mit ihm getreten ist, den Namen Belial und verspricht ihm unglaubliche Macht. Beeindruckt von der Aura des Steins beschließt der Psiter, ihm zu dienen. Eilig läßt er sich von seinen menschlichen Gefolgsleuten zurück zur Erde bringen und überzeugt die übrigen sechs Mitglieder des Zirkels davon, sich ebenfalls dem Bösen zu verschreiben. Auch sie nehmen die Namen von Dämonen aus der menschlichen Frühgeschichte an und beginnen, ihre Vorbilder in allen schaurigen Aspekten zu verkörpern.

Die sieben größtenwahnsinnigen Satanisten beginnen mit umfassender Quellenforschung und fördern bald ein Dokument aus dem 16. Jahrhundert zutage, das in der Tat eine dem Monolithen ähnliche Wesenheit beschreibt. In diesem verbotenen Buch findet sich eine Anleitung, um mit Hilfe des bösen Wesens ein Heer von Untoten zu erwecken und auf die Menschheit loszulassen. Eine unglaubliche Anzahl von Bedingungen ist dafür zu erfüllen, wobei die richtige Konstellation von Zeiten, Zahlen und Sternbildern eine wesentliche Rolle einzunehmen scheint. Die verblendeten Kreaturen stürzen sich rücksichtslos auf die Vorbereitungen zu ihrem Plan. Sie rufen zunächst mit dem Kapital der von ihnen übernommenen Industriellen eine Stiftung, die "Thaintrics Forerunner Foundation", ins Leben, die nach Außen hin den Anschein einer wohltätigen Organisation erweckt, um das Kapital spendenwilliger Millionäre zu erschleichen.

Aus den rasch veruntreuten Geldern läßt sich der Zirkel eine Flotte von sieben schwarzen Schiffen erstellen, auf denen jeweils ein Psiter das Kommando führt. Mit diesen werden Schlachtfelder, Soldatenfriedhöfe und Strafanstalten angefliegen, wo geeignete Leichen in großer Zahl gestohlen werden. Außerdem versammeln die Psiter auf ihren Schiffen Günstlinge und Verblendete um sich, denen sie die Erleuchtung, das Paradies, die Erfüllung geheimer Lüste und ähnliches versprechen.

Als im Jahre 2180 die Adams auf Eden entdeckt werden, gründen die Psiter dort die "Erste Kirche des Morgensterns", wobei der Morgenstern als Symbol für ihr Idol Luzifer steht. Die Sekte erweckt für die Öffentlichkeit den Anschein einer harmlosen Gruppierung christlicher Fundamentalisten, die Armut und ein einfaches Leben propagieren, wobei als Ziel die Erlösung durch den Morgenstern steht.

Jahrzehnte vergehen. Die schwarzen Schiffe durchstreifen mit ihrer grausigen Fracht das All. Schließlich, im Jahre 2245, nähert sich der Zeitpunkt der Prophezeiung...

*Wer den Teufel
ins Schiff nimmt,
muß ihn auch
hinüberfahren.*

Beleth



SPACE
GOTHIC

von
Gerhard
Winkler

Fantastische
Spiele GbR

Das schwarze Schiff



Klug zu fragen
ist schwieriger,
als klug
zu antworten.

Aus Persien, Terra

Zeit
macht
aus einem
Gerstenkorn
eine Kanne
Bier.

Norman McIntyre

I. Vorspiel

Wir schreiben den 13.03.2245. Die Abenteurer befinden sich im fürstlichen Stammsitz der Glories (*der Familienname kann natürlich den Wünschen des Spielers entsprechend geändert werden*) in Edinburgh auf Nova Scotia, dem vierten Planeten der Sonne Eta Cephei. Sollte der Gentleman von einer anderen Welt stammen, so unterhält seine Familie auf Nova Scotia ein Anwesen. Alle Beteiligten sind enge Freunde, entweder durch ein zusammen bestandenes Abenteuer, oder durch eine gemeinsam verbrachte Jugendzeit (beispielsweise auf demselben Internat).

Das Zusammentreffen, welches eigentlich anlässlich der Gründungsfeierlichkeiten von Edinburgh in feuchtfröhlicher Atmosphäre stattfinden soll, steht unter einem dunklen Stern. Sarah, die einzige Schwester des Gentleman, hat sich einer unbekannten Sekte angeschlossen und ist vor drei Wochen bei Nacht und Nebel aus dem elterlichen Haus geflohen. Einen Tag später verließ das Missionsschiff der "Ersten Kirche des Morgensterns", eine riesige schwarze Privatyacht, den Orbit von Nova Scotia mit unbekanntem Ziel. Nun herrscht im ganzen Haus allgemeine Trauer. Zum einen ist es natürlich ein Schandfleck auf der Ehre der strengkatholischen Glories, daß ihre Tochter sich einer "unchristlichen" Sekte angeschlossen hat, zum anderen war Sarah nicht einmal 16 Jahre alt und der ganze Stolz ihrer Eltern und des großen Bruders. Sogar die Dienstmoten gehen nur noch unter traurigem Schweigen ihren vielfältigen Arbeiten nach.



Name:
Glorie, Sarah Anne
Geburtstag:
05.07.2229
Geburtsort:
Edinburgh/Nova Scotia
Größe:
168 Zentimeter
Augenfarbe:
Grün-Grau
Haarfarbe:
Dunkelblond
Gewicht:
65 Kilogramm
Kennzeichen:
Tätowierte Wappen-
rose der Glories auf
dem linken Schulter-
blatt
Wohnort:
Edinburgh/Nova Scotia

Nach einem bescheidenen Abendessen präsentiert der Gentleman den anderen Abenteurern den Tränen nahe Sarahs Abschiedsbrief (*händigen Sie den Spielern die Spielhilfe 1 aus*). Natürlich richtet er einen verzweifelten Appell an seine Freunde, ihm dabei zu helfen, die verlorene Schwester zu finden und in den Schoß der Familie zurückzubringen. Selbstverständlich kommen die Glories für sämtliche Spesen auf (gegen Quittung, versteht sich. Schließlich handelt es sich trotz allem um Schotten!).

Sarahs Abschiedsbrief (Spielhilfe 1 / Seite 46)

Werte Eltern, liebster Bruder,
verzeiht meinen überstürzten Aufbruch, doch ich fürchtete,
ihr würdet meine Beweggründe nicht verstehen und versuchen,
mich daran zu hindern, dem Meister zu folgen. Ich bin nun
ein Teil der Kinder des Morgensterns und der Glückseligkeit
näher. Zusammen mit meiner neuen Familie werde ich dem
Allerheiligsten der Alten entgegenstreben, um meine ersten
Weihen zu empfangen. Bereut auch Ihr Eure Verfehlungen,
denn die Stunde des jüngsten Gerichts ist nahe. Die
Ehrwürdigen werden kommen um dem Morgenstern zu
dienen, und ich werde unter ihren Schülern sein. Ich bete für
Eure Seelen.

In Liebe Sarah Anne

Nachforschungen in Edinburgh

Behörden

Die lokale Zentralbehörde untersteht Chefinspektor Norman McIntyre. Er reagiert auf alle Fragen bezüglich der Sekte äußerst gereizt. Ihm wird von allen Seiten Fehlverhalten vorgeworfen. Einige mächtige Bürger haben Untätigkeitsbeschwerde beim örtlichen InSic-Büro eingelegt. McIntyres Suspendierung ist nur noch eine Frage der Zeit. Ein einfacher Erfolg auf "Psychologie" offenbart ein sehr schlechtes Gewissen, ein kritischer Erfolg zeigt dem betreffenden Abenteurer, daß der Chefinspektor zweifelsfrei Bestechungsgelder von der Sekte angenommen hat. Spricht man ihn darauf direkt an, so findet er einen Grund, die Abenteurergruppe 3W6 Stunden festzuhalten.

Zeitung

Das Archiv der "Edinburgh News", der wichtigsten lokalen Zeitung, fördert mit einer gelungenen Probe auf "Computer bedienen" die folgenden beiden Artikel zutage (Spielhilfen 2 und 3 / Seite 46):

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 03/02/2245 TSZ
Fragwürdige Glaubensgemeinschaft
findet regen Zustrom
Die Morgenstunden des heutigen Tages wurden
Zeuge äußerst bedenklicher Ereignisse. Nach-

dem die Raumüberwachung wenige Stunden zuvor die Ankunft eines Schiffs unbekannter Herkunft im Orbit unserer gesegneten Kolonie gemeldet hatte, trafen mehrere Terratracs auf dem Raumhafen von Edinburgh ein. Ihnen entstiegen ca. 15 in merkwürdige Gewänder gehüllte Männer und Frauen und begannen sogleich damit, in der Nähe des Festgeländes ein Zelt zu errichten. Vor diesem sah man die exotische Gruppe kurz darauf singen und musizieren, wobei sie allen Passanten mit fröhlichem Lächeln mitteilten, die "Erneuerung der Weltordnung" durch den sogenannten "Zirkel des Morgensterns" stehe unmittelbar bevor, und sie seien als dessen Jünger hier, um "die Auserwählten" einzuladen, ihnen zum Ort der Prophezeiungen zu folgen.

Erstaunlicherweise fanden sich viele unbescholtene Bürger dazu bereit, einem der Prediger in das Zelt zu folgen, um sich die gotteslästerlichen Reden der Teufelsjünger anzuhören. Denn das sind sie zweifellos, da ihre Worte im Gegensatz zu denen unseres Heiligen Vaters auf Vatikan stehen. Der Verfasser vermag es nicht, seinem Erstaunen darüber Ausdruck zu verleihen, daß die lokale Sicherheitstruppe nicht eingegriffen hat, um die verfassungsfeindlichen Subjekte zu vertreiben. Wir werden weiter über die Machenschaften dieser Sekte berichten.

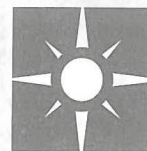
TSPA Edinburgh, Nova Scotia 22/02/2245 TSZ
Schwarzes Schiff
entführt schottische Bürger

Treue Leser dieser Zeitung werden bereits mit dem seltsamen Phänomen der unbehelligten Tätigkeit der sogenannten "Ersten Kirche des Morgensterns" vertraut sein. Den Gipfel erreichte dieser skandalöse Vorfall, als das Missionsschiff der Sekte gestern Abend mit über dreißig "konvertierten" Bürgern von Edinburgh mit unbekanntem Ziel den Raumhafen verließ. Der Leiter der Stadtmiliz, Norman McIntyre, kommentierte die Fragen der Presse mit Ausflüchten wie: "Innerhalb der TSU herrscht Freiheit der Religionsausübung. Es steht nicht in unserer Macht, diejenigen aufzuhalten, die ihr Glück in den Lehren dieser Kirche zu finden hoffen. Unsere Miliz hat zu jeder Zeit Ruhe und Ordnung in dieser Stadt gewahrt."

Viel eher ist zu vermuten, daß sich unsere Behörden durch Schmiergelder veranlaßt sahen, untätig zu bleiben. Jeder, der Familienangehörige oder Freunde an diese blenderische Sekte verloren hat, kann ob solcher Handlungen nur ungläubig den Kopf schütteln. Wir alle hoffen, daß sich dieses ungeheuerliche Verhalten in den Ergebnissen der demnächst stattfindenden Stadtverordnetenwahlen niederschlagen wird.

Kirchen

Die große Kathedrale von Edinburgh enthält eine Computerbibliothek, die interessierten Gläubigen gegen eine Gebühr von 0,5 EH pro Tag zur Verfügung steht. Suchen die Abenteurer gezielt nach Eintragungen über eine Sekte mit dem Namen "Erste Kirche des Morgensterns", so erfahren sie durch eine einfache Probe auf "Computer bedienen", daß diese zum erstenmal um das Jahr 2175 auf Terra aufgetreten ist. Die Sekte scheint eine friedliche Gruppe von Neurotikern zu sein, die das bevorstehende Ende der menschlichen Rasse ankündigen und ihren Mitgliedern einen Platz in der neuen Weltordnung des "Morgensterns", der offenbar Jesus Christus symbolisieren soll, verheißen. Der Glaube enthält vom Grundsatz her christliche Elemente, wird jedoch von der allkatholischen Kirche abgelehnt, da er die Unfehlbarkeit des Papstes und seine Ermächtigung als Stellvertreter Jesu Christi anzweifelt. Die Sekte hat keinen eigentlichen Sitz, die Angehörigen scheinen vielmehr auf einem großen, schwarzen Raumschiff zu leben, das auf der Suche nach neuen Gläubigen ständig die Galaxis durchstreift.



*Fühlt den
Hauch der neuen
Weltordnung.
Zieht mit uns, und
eure Verfehlungen
werden für immer
verblassen.*

*Missionar
Barclay Frankh*

##

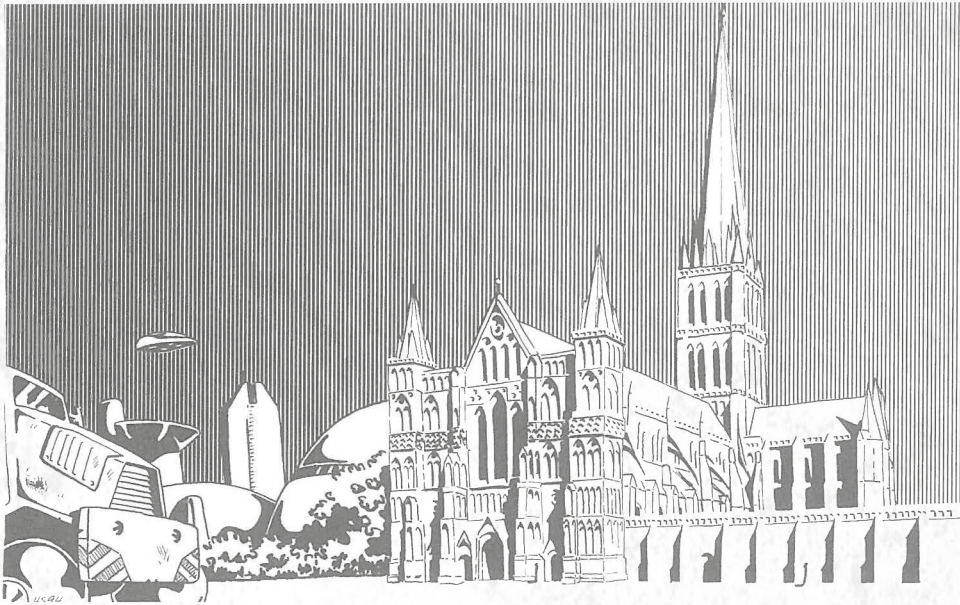
System: Eta Cephei · **Planet:** Nova Scotia · **Normale Atmosphäre** · **Hauptstadt:** Edinburgh · **Einwohner:** 350000 · **Glaube:** Katholisch · **Polizeiabteilung in der lokalen Zentralbehörde:** 1500 Angestellte · **Leiter:** Chefinspektor Norman McIntyre · **Zeitung:** Edinburgh News · **Raumhafen mit 240 Dock- und Wartungsstationen** · **Kathedrale zur heiligen Agatha**

##

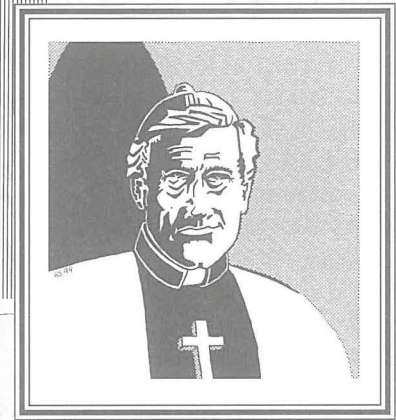
Gelingt einem Abenteurer eine Probe auf Parapsychologie mit einem Modifikator von +10, so kommt ihm der Morgenstern als christliches Symbol merkwürdig vor. Mit einer weiteren Probe auf "Computer bedienen" findet sich in den Archiven eine Datei, deren Inhalt dem alttestamentarischen Propheten Jesaja zugeschrieben wird:

Datei Jesaja (Spielhilfe 4 / Seite 46)

"Wie bist du vom Himmel gefallen, du schöner Morgenstern: wie bist du zur Erde gefällt, der du die Heiden schwächst! Gedachtest du doch in deinem Herzen: >Ich will in den Himmel steigen und meinen Stuhl über die Sterne Gottes erhöhen. Ich will mich setzen auf den Berg der Versammlung in der fernsten Mitternacht. Ich will über die hohen Wolken fahren und gleich sein dem Allerhöchsten.< Doch zur Hölle fährst du, zur tiefsten Grube."



Kann der Bischof Gregor Bonney der Gruppe die richtigen Auskünfte geben? Auf jeden Fall ist der Opferstock der Kathedrale von Edinburgh jeder großherzigen Spende gegenüber aufgeschlossen.



Ora et labora.

Bischof Bonney

*Vertraue
auf Allah,
aber binde zuerst
Dein Kamel an.*

Kapitän Seraph

Die katholischen Priester selbst haben keine Informationen über die Sekte. Sie wissen lediglich, daß sie einige ihrer "Schäfchen" an die bizarre Glaubensgemeinschaft verloren haben und daß die Landung auf Nova Scotia offenbar nicht das erste Auftreten der "Kirche des Morgensterns" darstellt. Mit der Jesaja-Datei wissen sie nichts anzufangen. Lediglich Bischof Gregor Bonney, der Vorsteher der Kathedrale, glaubt die Bedeutung des Zitats zu kennen. Es erfordert jedoch eine gelungene Fertigkeitsprobe "Diskussion" oder eine Kirchenspende von mindestens 10 EH, um zu dem vielbeschäftigten Mann vorgelassen zu werden. Bonney vertritt die Ansicht, daß der Morgenstern zweifellos ein Sinnbild für Luzifer, den gefallenen Erzengel, darstellt. Luzifer habe sich in seiner Eitelkeit über den Allmächtigen erheben wollen und sei von diesem zusammen mit den ihm unterstellten, niederen Engeln aus dem Himmelreich verstoßen und in die Hölle verbannt worden. Er hat vom Wirken der Kirche des Morgensterns vernommen, sieht in dieser Sekte jedoch keine ernsthafte Bedrohung des christlichen Glaubens. "Es handelt sich hier wahrscheinlich um eine kleine Gruppierung Irregeleiteter, die noch nicht einmal wissen, daß ihr Symbol für den Höchsten in Wahrheit das Sinnbild des ewigen Widersachers darstellt. Ich kann diese armen und verzweifelten Schwarzseher nur bedauern. Sehen sie denn nicht die großartige Kraft des Herrn, fühlen sie nicht das Glück, in seiner Schöpfung leben zu dürfen?"

Raumhafen von Edinburgh

Falls ein Abenteurer Einsicht in die Aufzeichnungen der Flugsicherungsbehörde vom 03. 02. 2245 nehmen möchte, muß ihm eine Probe auf "Jura" oder "Diskussion" gelingen, um die Beamten von der Dringlichkeit seiner Nach-

forschungen zu überzeugen. Jeglicher Bestechungsversuch ist von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Die Beamten unterstehen PTI, sind für ihre Verhältnisse überdurchschnittlich bezahlt und hängen an ihrem Job.

Als Eigner der Yacht wurde die "Thaintrics Forerunner Foundation" angegeben, die ihren Sitz offensichtlich auf Terra hat. Das Schiff, die "Armageddon", wurde auf der Kolonie Eden von der Dunkelherz Enterprises Werft erbaut. Kapitän ist ein gewisser Kasimir Seraph. Das Schiff entsprach den allgemeinen Sicherheitsbedingungen und war vom 03. 02. bis 21. 02. 2245 an der Orbitalstation angedockt. Die Dauer des Aufenthalts war von vornherein mit dieser Zeitspanne angegeben.

Die folgenden Angaben beziehen sich auf Stichworte, die an jedem öffentlichen Computerterminal abgefragt werden können:

Thaintrics Forerunner Foundation

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts auf Terra gegründete Stiftung, die offenbar über beträchtliche Vermögenswerte verfügt. Es scheint sich um eine wohltätige Organisation reicher Geschäftsleute zu handeln. Über die Mitglieder liegen keine Informationen vor.

Eden

Zweiter Planet der Sonne Zeta Doradus. Fundstätte der Adams-Kultur (siehe Lexikon der TSU). Ehemalige Minenkolonie, die gegen Ende der Konzernkriege als unrentabel aufgegeben wurde.

Dunkelherz Enterprises

Ehemalige Schiffswerft auf Eden, der nach Ende der Konzernkriege Kollaboration mit Shark vorgeworfen wurde. Dunkelherz Enterprises galt lange Zeit als der wichtigste Hersteller teurer Luxusyachten. ##

II. Auf heißer Spur

Die einzige Möglichkeit, etwas über den Aufenthalt des schwarzen Schiffs herauszufinden, besteht in der Kontaktaufnahme zu den Flugsicherungsbehörden der umliegenden Sonnensysteme. Gewitzte Abenteurer werden bereits zu Beginn ihrer Nachforschungen entsprechende Hyperfunk-Anfragen losgeschickt haben, um die Wartezeit zu verkürzen. 5 Tage nach der Anfrage erhalten sie von der Sprungstation des Systems Eta Bootis (System-Nr. 49) die Mitteilung, daß ein schwarzes Raumschiff merkwürdiger Bauart am 12.03.2245 die Minenkolonie Scorpions Hole angefliegen hat. Das Schiff hätte schon bei der Ankunft seinen Abflug zum 30.03.2245 angekündigt. Nur wenn die Charaktere jetzt schnell aufbrechen und ohne Zögern eine Reise nach Eta Bootis buchen, kann das Abenteuer noch auf normalem Wege gelöst werden. Ansonsten ist das Improvisationstalent des Spielleiters gefragt, um an den verlorenen Handlungsfaden anzuknüpfen. Die "Morgens Stern" verläßt Scorpions Hole unwiderruflich am 30.03.2245, um nach einem sehr kurzen Zwischenstopp auf der Sprungstation des Systems Gamma Serpentis am 01.04.2245 Zeta Doradus zu erreichen. Der Raumer "Armageddon" kreist bereits seit dem 02.03.2245 im Orbit um den Planeten Eden.

Die Reise nach Eta Bootis

Um die Dramatik der Reise zum Aufenthaltsort des schwarzen Schiffes zu steigern, sollte der Spielleiter unbedingt dafür Sorge tragen, daß die Abenteurer erst am letzten Tag vor dem Abflug der "Morgens Stern" Scorpions Hole erreichen. Falls die Abenteurer also schon sehr früh aufbrechen, muß mit einigen improvisierten Einlagen für Verzögerungen gesorgt werden. Gute Beispiele hierfür sind penible Zollkontrollen, Bummelstreiks von Lotsen oder Technikern auf Sprungstationen, die kurzzeitige Verhaftung eines Abenteurers, weil er mit einem steckbrieflich gesuchten Schmuggler oder Piraten verwechselt wird, eine Krankheit, die die Piloten eines Schiffs arbeitsunfähig macht, so daß erst für Ersatz gesorgt werden muß, etc. Die Hauptsache ist, daß die Charaktere ständig das Gefühl haben, unter unwahrscheinlichem Zeitdruck zu stehen und erst im letzten Moment ihr Ziel erreichen.

Flugrouten

Falls keiner der Abenteurer über ein eigenes Raumschiff verfügt, bietet die im folgenden angebotene Flugroute die einzige Möglichkeit, Scorpions Hole vor dem geplanten Start der "Morgens Stern" zu erreichen:

1. Mit dem Luxusliner "Golden Hint" von Nova Scotia (51) nach Beta Cassiopeiae (27).

Der Preis beträgt pro Kopf 45 EH, die geplante Flugdauer ist 18 Stunden.

2. Mit dem Frachter "Jessica" von Beta Cassiopeiae über Theta Persei (89) und My Cassiopeiae (72) nach Chi Draconis (35) für 190 EH pro Kopf. Voraussichtliche Flugdauer 80 Stunden.
3. Mit dem Frachter "Norge" von Chi Draconis über Alpha Lyrae (21) nach Zeta Herculei (95). Die Kosten betragen pro Person 90 EH, die Schiffsleitung veranschlagt eine Reisezeit von 45 Stunden.
4. Mit dem Frachter "Easy Daisy" von Zeta Herculei über Xi Bootis (92) nach Eta Bootis (49). Hierfür sind pro Teilnehmer 82 EH zu entrichten, die Reise soll 48 Stunden dauern.

Sollten die Abenteurer mit einem eigenen Schiff fliegen, können sie sich natürlich auch andere Flugrouten zusammenstellen. Es ist jedoch unwahrscheinlich, daß dadurch Zeit eingespart wird. Neues Laesum muß regelmäßig gekauft werden und auch ein Privatschiff benötigt nach jedem Sprung einige Stunden Wartung. Verkaufsstationen für Laesumplatin in sprungfertigen Blöcken findet man auf jeder Sprungstation. Die PTI-Laesumpreise auf den Sprungstationen betragen 3 - 5 EH pro 100 Gramm (Tagespreise/Spielleiter).

Eta Bootis

Die Sprungstation

Diese Sprungstation im System Eta Bootis wird von PTI verwaltet. Ein kleines Team von insgesamt 50 Wachmännern, Technikern und Köchen sorgt dafür, daß das An- und Ablegen der Erzfrachter problemlos vonstatten geht. Sind die Abenteurer mit der "Easy Daisy" angekommen, so hat das Schiff hier sechs Stunden Aufenthalt, bevor die Reise nach Scorpions Hole weitergeht. In dieser Zeit wird das Schiff gewartet. Besatzung und Passagiere können sich währenddessen in einer der zwei Kneipen der Sprungstation entspannen. Die Flugsicherung der Station erteilt Charakteren, die nicht bei PTI angestellt sind, grundsätzlich keine Auskünfte über den Schiffsverkehr. Sollten die Abenteurer jedoch mit guten Argumenten aufwarten und eine Fertigungsprobe "Diskussion" mit einem Modifikator von +5 bis +20 bestehen (je nach Qualität der vorgebrachten Argumente), so wird ihnen ausnahmsweise Einblick in die Stationsbücher gewährt. Bestechungsversuche führen höchstens dazu, daß die Betreffenden höflich, aber bestimmt darum gebeten werden, die restliche Zeit bis zum Ablegen ihres Schiffes an Bord desselben zu verbringen. Eine einfache Probe auf "Computer bedienen" bestätigt die Nachricht, welche die Abenteurer nach Eta Bootis gelockt hat. Ein



Hier spricht der Kapitän. Das Anlege-manöver ist beendet. Bitte begeben Sie sich zu den Zollschaltern. Halten Sie Ihre ID-Karten und die Gepäckliste griffbereit. Die Crew wünscht eine angenehme Weiterreise.

*PTI-Zöllner:
ID-Karte und
Gepäckliste bitte.
Haben Sie etwas
zu verzollen?*

*Fluggast:
Natürlich nicht!*

*PTI-Zöllner:
Würden Sie sich
eventuell einer
Zwangsunter-
suchung unter-
ziehen?*

*Fluggast:
Aber... Ich...*

*PTI-Zöllner:
Sicherheitsdienst!
Diesen Herren
sofort mit Rot/2
durchsuchen. Er
hat ein verdächti-
ges Augenzucken.*

*Fluggast:
Äh... Hilfe...*

*PTI-Zöllner:
Der nächste
Passagier bitte.*

*Auszug aus
§ 57 d,
Zolldienst-
vorschrift:*

*Alle Personen, die
den Zollbeauf-
tragten verdächtig
vorkommen,
werden unter
Aufsicht des
Sicherheits-
personals einer
generellen
Leibesvisitation
zugeführt. Alle
Risiken trägt der
Reisende.*

schwarzes Schiff ist seit dem 12.03.2245 an die Orbitalstation von Scorpions Hole, dem vierten Planeten von Eta Bootis angedockt. Eigentümer des Schiffs ist die Thaintrics Forerunner Foundation. Der Name des Schiffs ist jedoch nicht "Armageddon", sondern "Morgenstern". Sollten die Abenteurer versuchen, von der Sprungstation aus Kontakt zur "Morgenstern" aufzunehmen, so erhalten sie schlicht und ergreifend keine Antwort.

Die Orbitalstation

An dieser Station wird sämtlicher Güter- und Personenverkehr von und nach Scorpions Hole, dem vierten von insgesamt neun Planeten der Sonne Eta Bootis, abgefertigt. Zur Zeit liegen hier lediglich zwei Raumjäger der Wachmannschaft, der Erzfrachter "Glückauf", sowie die "Morgenstern". Die Besatzung der Station besteht aus zwanzig Lademeistern und Technikern, zehn Soldaten und einem Feldwebel des SEK sowie drei PTI-Piloten. Für das leibliche Wohl der Konzernangehörigen sorgen zwei altersschwache Butler-Roboter.

Auf legalem Wege Zugang zur "Morgenstern" zu erhalten, ist unmöglich. Der Kapitän des Schiffes, Lee Harvey Oswald, hat eine sehr hohe Sicherheitsgebühr entrichtet, damit kein Fremder in den Sicherheitshangar gelangt, an den sein Schiff angedockt ist. Die einzige Möglichkeit, trotzdem einzudringen, besteht darin, mit einem Jetsessel aus der Station an die Schiffshülle heranzufliegen und sich ein Loch durch die Außenwand zu sprengen. Sollten die Charaktere diesen Weg wählen, ziehen sie mit Sicherheit die Aufmerksamkeit der Wachmannschaft auf sich. Ein Gerichtsurteil wegen Sachbeschädigung, Gefährdung von Konzern Eigentum und Raumfriedensbruch führt zu einem langen, erholsamen Aufenthalt auf einem Strafplaneten.

Um also Kontakt mit den Sektenangehörigen aufzunehmen oder sich auf dem Schiff einzuschleichen, ist ein Besuch auf der Oberfläche vonnöten, wo sich die mobile Missionsstation der Jünger befindet. Der Flug mit einem Shuttle kostet pro Kopf 1 EH.

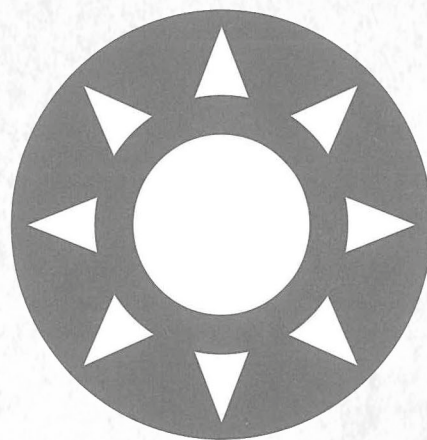
Scorpions Hole

Die Kolonie trägt ihren Namen nicht zu unrecht. Es handelt sich um eine Ansammlung von Titanminen, der ganze Planet hat nur eine einzige Stadt. Das Klima ist so unerträglich, daß man ohne einen speziellen Schutzanzug mit Atemmaske keine 6 Stunden überlebt (Schutzbekleidung ist für den lächerlichen Betrag von 80 EH pro Person am Raumhafen erhältlich, kann jedoch auch gegen Hinterlegung des vollen Kaufpreises für 1,5 EH täglich ausgeliehen werden). Ein siedendheißer Wind bläst ständig mit

grausamer Wucht. Die einzige Stadt auf dem Planeten ist Pretty Valley, eine Ansammlung von etwa zweihundert Hütten um ein heruntergekommenes Landefeld. Pretty Valley bietet dem Reisenden lediglich einen Gemischtwarenladen (alle Artikel kosten das Dreifache des Normalpreises), einen schäbigen Saloon (Pork Pit), zwei Bordelle und eine kleine Kapelle der allkatholischen Kirche. Die kleine Polizeistation wird von Reviervorsteher Abdoul Kesch geleitet, der bei Bedarf Hilfspolizisten aus der Dorfbevölkerung ernennt. Die Titanminen selbst werden von PTI verwaltet. Jede Mine verfügt über eine Wachmannschaft von vier in Ungnade gefallenen SEK-Soldaten und einem Unteroffizier, die bei der jeweiligen Mine ein Quartier haben. Zusätzlich zur normalen SEK-Ausrüstung verfügt jeder Trupp über ein PTF-Standard mit einem Raketenwerfer und sechs Sprengraketen. Die Soldaten mischen sich für gewöhnlich nicht in die privaten Belange der Minenarbeiter und ihrer Familien.

Direkt neben dem Landefeld hat die Erste Kirche des Morgensterns eine mobile Missionsstation errichtet. Ein Prediger, zwei Ärzte und ein Koch sorgen für das geistige und körperliche Wohlbefinden derjenigen, die sich zu einem religiösen Gespräch bei ihnen einfinden. In Anbetracht der Tatsache, daß weder die Verpflegung, noch die medizinische Versorgung in Pretty Valley besonders gut sind, haben sie einen regen Zulauf an Interessierten. Als die Abenteurer mit dem Shuttle auf Scorpions Hole abgesetzt werden, haben sich bereits fünfundzwanzig Männer und Frauen für den Flug in die Glückseligkeit eingeschrieben.

Der weitere Verlauf des Abenteuers hängt zum Großteil von den Aktionen der Charaktere ab. Es bieten sich eigentlich drei Möglichkeiten,



Das Symbol der "Ersten Kirche des Morgensterns" ist leicht zu entdecken. Jeder Angehörige des Ordens trägt einen Aufnäher und jedes kircheneigene Schiff ein entsprechend aufgemaltes Zeichen.

mehr über Sarahs Schicksal zu erfahren: Sie können sich als interessierte Reisende in der Missionsstation einfinden und als offizielle Passagiere mit der Morgenstern weiterfliegen, sie können versuchen, den Küchenchef zu bestechen, um an Bord gelassen zu werden oder sie können sich als blinde Passagiere auf das Shuttle der "Morgenstern" einschleichen, um widerrechtlich Zugang zum schwarzen Schiff zu erlangen. Im Falle einer Bestechung erwartet der Koch mindestens 30 EH (Probe auf "Psychologie", um das herauszufinden), um die Abenteurer in seiner geräumigen Küchenausstattung an Bord zu schmuggeln. Sollte die Gruppe tatsächlich versuchen, sich auf dem Shuttle einzuschleichen, so sollte der Spielleiter das Vorhaben gelingen lassen, durch viele Würfelproben jedoch den Anschein erwecken, die Gruppe befände sich in ständiger Gefahr einer Entdeckung. So oder so erreichen die Abenteurer höchstwahrscheinlich ihr Ziel: Sie befinden sich an Bord der "Morgenstern", als diese Scorpions Hole verläßt.

Die Missionsstation

Im Innenraum der mobilen Missionsstation herrscht eine angenehme und freundliche Atmosphäre. Einer der Prediger ist in ein intensives Gespräch mit zwei Minenarbeitern vertieft, die mit interessiertem Gesichtsausdruck eine dampfende Schüssel Suppe auslöffeln. Im Hintergrund versorgt der Med-Tech behutsam und vorsichtig eine verletzte Frau. Der zweite Prediger kommt eilenden Schrittes, mit strahlendem Lächeln, auf die vermeintlichen Neuankömmlinge zu:

"Willkommen in unserer bescheidenen Hütte. Ihr habt ohne Zweifel eine lange Reise hinter euch. Der Herr selbst muß eure Schritte gelenkt

haben, um just in dem Augenblick einzutreffen, in dem sich unser Aufenthalt auf dieser Welt seinem Ende zuneigt."

Der Prediger stellt sich als Pater Caine und seinen Kollegen als Pater Noir vor. Falls die Abenteurer echtes Interesse an der Kirche des Morgensterns zeigen und vortäuschen, selbst mit dem Gedanken an einen Eintritt in die obskure Glaubensgemeinschaft spielen, erklärt er freundlich einige Hintergründe über die gläubige Vereinigung:

"Wir sind eine kleine Gemeinschaft von Auserwählten, die das Licht gesehen haben. Die Zeichen der Zeit haben unseren geistigen Führern gezeigt, daß der Beginn einer neuen Ära bevorsteht. Nur die, die reinen Herzens sind und sich lossagen von der Macht des Geldes und der Politik, werden ihren Platz in der neuen Weltordnung des Morgensterns einnehmen. Alle Anderen werden untergehen, wenn der Zorn des Erlösers über sie kommt. Wir sind hier, um dem Neubeginn der Zeiten beizuwohnen."

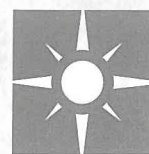
Solche und ähnliche Reden gehen dem Pater ohne Mühe über die Lippen. Er kann einen stundenlangen Monolog halten, ohne dabei Luft zu holen. Erklären sich die Charaktere bereit, der Sekte zu folgen, so bekommen sie einen Platz auf dem Shuttle zugewiesen. Fragen die Abenteurer direkt nach Sarah Anne, so kann sich der Pater nicht erinnern, sie auf dem Schiff gesehen zu haben.

"Bedenkt, wie groß die Schar der Gläubigen ist, meine Kinder. Ihr werdet eure teure Schwester zu gegebener Zeit wiedertreffen."

Sollten die Charaktere hingegen aggressiv auftreten und unter Androhung von Gewalt Einlaß ins Schiff oder die Herausgabe von Sarah fordern, so rufen die verängstigten Priester per Funk Reviervorsteher Kesch, der die Unruhestifter erst einmal in eine Zelle sperrt (notfalls mit Hilfe einiger muskulöser Minenarbeiter). Falls die Abenteurer Waffengewalt gegen den Ordnungshüter einsetzen, mischt sich ein SEK-Trupp ein, um sie dingfest zu machen.

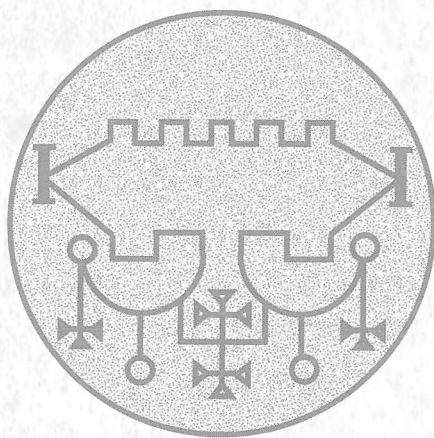
III. Auf dem Weg ins Paradies

Da die Aktionen der Spielercharaktere während des Fluges nach Eden kaum vorhersehbar sind, folgt zunächst eine Beschreibung der Örtlichkeiten und Personen an Bord der "Morgenstern". Für die Reaktionen der verschiedenen NSC, insbesondere der Günstlinge, bleibt dem Spielleiter relativ freie Hand. Ebenso wurden einige der Räumlichkeiten nur kurz umrissen, da eine genaue Beschreibung den Rahmen dieses Abenteuers sprengen würde. In solchen Fällen bleibt die Einrichtung und Ausstattung



*Wer sucht,
soll nicht aufhören
zu suchen
bis er findet;
und wenn
er findet, wird er
erschüttert sein;
und wenn er
erschüttert worden
ist, wird er
sich wundern
und wird
über das All
herrschen.*

Jesus Christus



Das Siegel Belials. Der achtundsechzigste Geist ist Belial. Er wurde direkt nach Luzifer erschaffen. Er verweilt keine Stunde in der Wahrheit, außer er wird durch göttliche Gewalt dazu gezwungen.

Space Gothic · Das schwarze Schiff

*Tor des
Doppelgehörnten
Älteren Gottes,
öffne Dich!
Tor der letzten
Stadt der Himmel,
öffne Dich!
Tor des Geheim-
nisses aller Zeit,
öffne Dich!*

Etzel

*Gestern noch
auf stolzen
Rossen,
heute,
durch die Brust
geschossen,
morgen in das
kühle Grab.*

Wilhelm Hauff

dem Spielleiter überlassen, der lediglich darauf achten sollte, die Stimmung des Abenteurers zu wahren. Die Spielercharaktere sollten immer das Gefühl haben, sich in einer eigenen Welt zu bewegen, die die Aspekte der Technologie in extremer Weise mit denen des Mittelalters vermischt.

Allgemeines

Die "Morgenstern" ist ein Schiff, das fortschrittlich orientierten Charakteren durchaus Beklemmungen verursachen kann. Man hat mehr den Eindruck, sich in einem mittelalterlichen Kloster zu befinden, als in einem modernen Raumschiff. Alle Gänge laufen nach oben hin spitz zu, die Struktur der Wände erinnert an schwarzen Marmor. In regelmäßigen Abständen hängen Bilder aus antiken Legenden an den Wänden: Drachen, Engel, Ritter und Heilige. Das indirekte Licht ist immer ein wenig dümmrig und vermittelt ein bedrückendes Gefühl. Der Spielleiter sollte darauf achten, durch die richtige Wortwahl die Stimmung entsprechend zu gestalten. Bedrückend klein kommt sich ein Mensch in diesem bombastisch angelegten, fliegenden Tempel vor. Fast alle NSC, denen die Abenteurer hier begegnen, gehören der traditionsbewußten Richtung an. Die Kleidung ist nach antiken Vorbildern angefertigt, Sprache und Gestik orientieren sich am Mittelalter. So tragen beispielsweise alle Angehörigen des Sicherheitsdienstes Ritterrüstungen und Stoßspeere, die Energiewaffen sind in ihrer Bauweise alten Steinschloßpistolen nachempfunden.



Lifte (L)

L1: Hauptlift

Es handelt sich hier um den zentralen Lift der "Morgenstern". Die Kabine ist zylindrisch geformt (ungefähr 3 Meter Durchmesser und 2,5 Meter Höhe) und hat jeweils eine Tür in Richtung Bug und Heck. Sie enthält eine Notrufanlage, die bei Benutzung eine Verbindung zur Brücke herstellt, sowie eine Wahltafel mit fünf verschiedenen Knöpfen, die mit "Deck 1" bis "Deck 5" beschriftet sind. Unter der Tafel befindet sich ein herkömmlicher ID-Kartenschlitz. Der Lift kann auch ohne die Einführung von ID-Karten aktiviert werden, die Funktionstüchtigkeit der Türen ist eingeschränkt:

Deck 1:

Beide Türen können geöffnet werden.

Deck 2:

Bugtür kann nur durch Crewmitglieder geöffnet werden.

Deck 3:

Beide Türen können nur durch Crewmitglieder geöffnet werden.

Deck 4:

Beide Türen können geöffnet werden.

Deck 5:

Hecktür kann nur durch Günstlinge und Crewmitglieder geöffnet werden.

Um eine Lifttür widerrechtlich zu öffnen, sind Fertigkeitsproben auf "Elektrotechnik" und "Mechanik" mit einem Modifikator von jeweils +10 nötig. Mißlingt eine Probe kritisch, so wird auf der Brücke Alarm ausgelöst. Falls die Abenteurer die Kabinendecke erreichen, kann eine Ausstiegsluke mit einer gelungenen GES-Probe geöffnet werden. Die Kabine wird mit einem Drahtseil bewegt, an dem man einen Modifikator von +10 auf Kletterproben erhält. Um die Türen zu den jeweiligen Decks von innen zu öffnen, ist eine Fertigkeitsprobe "Mechanik" mit einem +10 Modifikator zu bestehen. Mißlungene Proben dürfen wiederholt werden, wobei jeder Versuch zwei Minuten in Anspruch nimmt. Nach jeder Probe ist jedoch eine GES-Probe zu bestehen, damit der Abenteurer nicht die Balance verliert und abstürzt.

L2: Buglift

Dieser Lift verbindet die Quartiere der Crew mit dem Fluchtschiff. Da sich die Zugänge sowieso in gesperrten Bereichen befinden, ist die Benutzung nicht von ID-Karten abhängig.

L3: Hecklift

Die verschiedenen Ebenen des Antriebsbereichs sind durch diesen Lift verbunden. Nur Mitglieder der Crew können ihn durch Benutzung ihrer ID-Karten aktivieren.

Deck 1 (Fracht)

1. Hangar

Hier sind ein Shuttle, vier Terratracs und zwei Raumjäger untergebracht. Shuttle und Terratracs tragen die Kennung der Kirche des Mor-

gensterns, die Jäger das Siegel Belials. Um die Außenschleuse des Hangars zu öffnen, muß an einer Kontrollkonsole von einem Crewmitglied mittels Benutzung der ID-Karte ein Code eingegeben werden. Es erfordert jeweils eine Probe auf "Mechanik" und "Elektrotechnik" mit +20, um diesen Code zu umgehen. In jedem Fall wird die Benutzung der Schleuse auf der Brücke des Schiffs angezeigt.

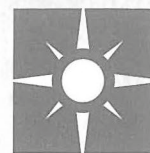
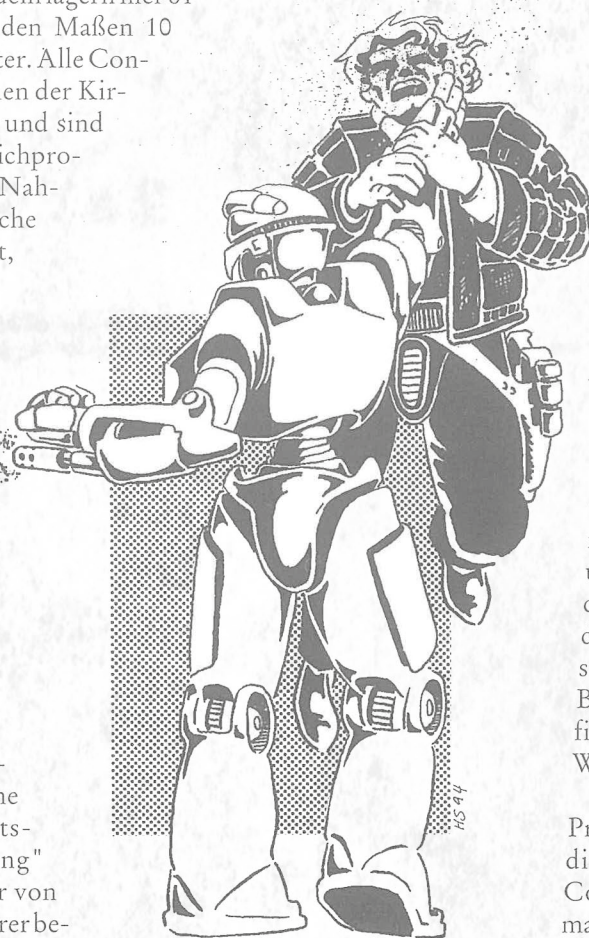
2. Ladedeck

Das Deck hat nach oben hin zwei große Ladeluken und enthält 7 Ladekräne, 13 Laderoboter sowie eine Halterung für insgesamt 7 SAM-Einheiten, von denen 5 deaktiviert an ihren Plätzen stehen. Außerdem lagern hier 81 Container, jeder mit den Maßen 10 Meter x 5 Meter x 2 Meter. Alle Container tragen das Zeichen der Kirche des Morgensterns und sind nicht verschlossen. Stichproben ergeben, daß sie Nahrung, landwirtschaftliche Geräte, Stacheldraht, Stahlpfosten und kleinere Werkzeuge enthalten. Sollte die Abenteurergruppe ganz gezielt nach Gegenständen suchen, die unter diese Kategorien fallen, so kann ihnen der Spielleiter eine Chance von 10% pro Mann und 10 Minuten Suche gewähren, den gewünschten Gegenstand zu finden. Eine gelungene Fertigkeitsprobe "Wahrnehmung" mit einem Modifikator von +20 läßt einen Abenteurer bemerken, daß fünf der Container nicht das Zeichen der Kirche, sondern das Siegel Belials tragen. Es besteht außerdem pro 10 Minuten Suche für jeden Abenteurer eine Chance von 5%, einen der Behälter zu entdecken. Diese Container sind verschlossen und können nur

durch den Kapitän oder seinen ersten Offizier geöffnet werden (oder eine Probe auf "Elektrotechnik" mit +15). Vier der Container enthalten jeweils Bauteile für zwei PTF-Standard, inclusive Wallenfels MG-X7 Maschinengewehren (jeweils 4.000 Schuß Munition). Der fünfte enthält Bauteile für ein PTF-Nashorn, zusätzlich einem Maschinengewehr Abacus & Greiss "Tornado" (5.000 Schuß), einem Raketenwerfer Williams Hornet (mit 10 TNT "Hellfire II" - und 10 Nervengasraketen) sowie einer Energiekanone Rottenbach IK2.

Falls die Abenteurer eines der PTF zusammenbauen wollen, dauert dies 18 Stunden (6 Stunden, falls einer der Charaktere die Laderoboter mittels der Fertigkeit "Roboteknik" bedienen kann). Außerdem sind insgesamt 4 Proben auf "Mechanik" und 2 Proben auf "Elektrotechnik" zu bestehen (6 und 4 Proben, falls das PTF-Nashorn zusammengebaut werden soll). Möglicherweise kommen die Abenteurer auch auf die Idee, die für die PTF vorgesehenen Waffen mit sich herumzutragen. Da diese jedoch nicht unbedingt für den Handgebrauch bestimmt sind, erhält jeder Benutzer einen Modifikator von +20 auf seine Waffenfertigkeitswürfe.

Pro 5 Minuten, die sich die Abenteurer an den Containern zu schaffen machen, besteht eine 10% Chance, daß 1W4 der SAM-Einheiten aktiviert werden. Es handelt sich bei ihnen um in verbrecherischer Weise veränderte und ausgestattete Modelle. Sie nähern sich den Charakteren zunächst ohne Aggression. Sobald sich diese jedoch im Nahbereich ihrer



*Achtung!
Wachdienst!
Alarm!
Code Z/Blau im
Liftbereich 1
auf Deck 2.
Code Z/Blau im
Liftbereich 1
auf Deck 2.*

Pilot v. D.

*Wes Brot
ich esse,
des Lied
ich singe.*

Kapitän Oswald

Modifizierte SAM-Einheit:

Bewegung: 4 Meter/Phase. Basis-TP: 12. Rüstung: 1W4+4. Tabelle wie Mensch (Kopf = 8, Oberkörper = 12, Unterleib = 12, Arme = je 9, Beine = je 10), Kontrollzentrum im Kopf. Ausrüstung: Infrarot-Sichtgeräte, 2 x Williams "Hunter" mit Laservisier (60% Trefferchance, Schaden 4W6, Reichweite 10/15/25, 1 Schuß pro Phase, 12 Schuß Munition, Modifikatoren durch Deckung werden halbiert).

Schrotwaffen befinden, klappen die Unterarme weg, um ein Paar Williams "Hunter" Schrotflinten zu offenbaren.

Deck 2 (Brücke, Belials Gemächer)

1. Fluchtschiff/Brücke

Auf der Brücke versehen ständig ein Pilot, ein Funker und ein Techniker ihren siebenstündigen Dienst, während die zweite Schicht sich im Freizeitbereich und die dritte Schicht schlafend im Crewbereich aufhält. Die Besatzung der Brücke reagiert äußerst allergisch auf Unbefugte, die sich Eintritt verschaffen wollen. Sofern die Abenteurer nicht einen triftigen Grund vorbringen, werden die Besatzungsmitglieder das Panzerschott zur Zentrale keinesfalls öffnen. Sobald sie Geräusche vernehmen, die auf ein gewaltsames Eindringen schließen lassen, ziehen sie ihre Waffen. Jeder der Anwesenden verfügt über eine Walter "Meteor" (Fertigkeitswert 60) und ein Siegel Kampfmesser. Die Brücke wird durch einen langen Korridor mit dem Hauptlift verbunden. Von diesem aus gelangt man außerdem in eine komplett eingerichtete, zweite Med-Station, ein Notgemach für Belial, Notunterkünfte für die Crew und einen kleinen Frachtraum sowie einen separaten Maschinenraum, von dem aus die Antriebsdüsen des absprenkbaren Fluchtschiffs gewartet werden können.

Der gesamte vordere Bereich dieses Decks stellt nämlich ein Rettungsschiff dar, das hyperraumtauglich und sehr wendig ist. Spieltechnisch hat es dieselben Werte wie ein All-Kampfbomber. Sobald die "Morgenstern" Gefahr läuft, vernichtet oder ernsthaft beschädigt zu werden, läßt sich Belial in den vorderen Bereich des Decks bringen und diesen hermetisch abriegeln. Gegebenenfalls wird das Fluchtschiff abgesprengt und der Rest der "Morgenstern" seinem Schicksal überlassen. In diesem Fall werden sämtliche Zwischenwände der übrigen Bereiche von Deck 2 eingefahren, so daß der Startschub der Düsen den Inhalt aller Räume verbrennt. So soll gewährleistet werden, daß nichts von Belials Schätzen in die Hände seiner Feinde fällt.

2. Säulenhalle

Sobald die Abenteurer den Lift verlassen haben, stehen sie in einer anderen Welt. Sie befinden sich in einer langen Halle, die mit barockem Prunk überladen ist. Die Wände sind durch Fresken verziert, die einen wilden Reigen von Engeln, Teufeln und Dämonen darstellen. In vielen Nischen mit gotischen Spitzbögen stehen Figuren von Göttern und Götzen aus feinstem Marmor. Wertvolle Ölgemälde zieren die Wände. Insgesamt führen außer dem Lift sieben Türen aus der Halle hinaus. Sechs der Türen

sind aus massivem Eichenholz und haben altmodische Schlösser, sind jedoch nicht abgeschlossen. Die siebte Tür befindet sich direkt gegenüber dem Lift und besteht aus schwarzem Marmor. Sie ist völlig glatt, weist keinen Öffnungsmechanismus auf und läßt sich nur durch den Einsatz von Sprengstoff öffnen. Je nach Belials Laune befinden sich Wächter in der Halle. Jedesmal, wenn ein Abenteurer oder eine Gruppe Abenteurer die Halle betritt, wird auf die folgende Liste mit 1W6 gewürfelt:

1. Einer der Priester ist anwesend und verwickelt die Gruppe in eine Diskussion über religiöse Themen.
2. Die Halle ist leer.
3. 1W6 Hetzwölfe greifen an.
4. Ein Tigrislöwe stürzt sich auf die neu angekommenen Charaktere.
5. Zwei mittelalterlich gerüstete Wachen stehen in der Mitte der Halle und fragen die Gruppe nach ihrem Begehr. Sie verbieten den Zutritt zu den übrigen Gemächern.
6. Die anwesenden Spielercharaktere geraten unter den Einfluß einer Massenillusion. Falls eine Probe mit W% gegen die Hälfte ihrer aktuellen Psi-Punkte mißlingt, sehen sie einen bleichen Engel mit zwei Flügelpaaren, der sie zunächst ignoriert. Greift die Gruppe den Engel an, so verwandelt er sich in einen Tigrislöwen und attackiert die Abenteurer (siehe im Grundregelwerk, Kapitel "Das Grauen zwischen den Sternen"). Der Kampf dauert 7 Phasen, danach löst sich die Illusion auf. Jeder Abenteurer, der TP verliert, erhält diese nach dem Kampf zurück, verliert jedoch gleichzeitig denselben Betrag an GZ-Punkten. Nähert sich die Gruppe jedoch friedlich, so schaut sie der Engel schließlich eindringlich an und beginnt zu reden:

"Seid begrüßt, Suchende. Belial weiß um eure Not. Doch nur, wenn ihr den Morgenstern im Herzen tragt, werdet ihr Diejenige finden, die ihr sucht. Kniet nieder und betet mich an, und ihr werdet unaussprechliche Freuden erlangen. Widersetzt euch, und ihr geht zugrunde!"

Greifen die Abenteurer nun an, so tritt die oben genannte Verwandlung ein. Versuchen sie, der Erscheinung friedlich entgegenzutreten, so lacht diese hohl und drohend und verblaßt. Knien sie jedoch tatsächlich nieder, so öffnen sich die Türen (bis auf die zu Belials Privatgemächern) der Eingangshalle und gewähren Zugang zu den dahinterliegenden Freuden. Der Engel lächelt und wünscht den Abenteurern zügelloses und unbekümmertes Vergnügen...

*Und es wallet
und siedet
und brauset
und zischt,
wie wenn
Wasser mit
Feuer sich
mengt.*

Schiller

*Ich habe
die Furcht
gefunden.*

Abdul Alhazred

3. Bibliothek

Unglaubliches bietet sich hier den Augen der Abenteurer: Auf hohen, verstaubten Regalen befinden sich hunderte von pfeffrig riechenden, echten Büchern. Der Raum wirkt, als sei er seit Jahrhunderten nicht gereinigt worden. Ein grobes Durchsehen der vorhandenen Bände ergibt, daß es sich nahezu ausnahmslos um Werke über Magie, Aberglauben und Dämonenanbetung handelt. Nimmt sich ein Abenteurer die Zeit und verbringt mindestens 5 Stunden in der Bibliothek, so steigt sein Wert in "Parapsychologie" um 2W6 Punkte, falls ihm eine INT-Probe gelingt. Pro weitere Stunde erhält er nochmals einen Punkt dazu, wobei ebenfalls jeweils eine INT-Probe bestanden werden muß. Auf diese Weise kann der Fertigkeitswert um maximal 15 Punkte gesteigert werden. Suchen die Abenteurer gezielt nach bestimmten Stichworten, so besteht je 10 Minuten Suche pro Abenteurer eine 5 % Chance, eine der folgenden Auskünfte zu erhalten:

Belial: Zweigesichtiger Engel, Dämon der Lüge.

Morgenstern: Jesaja-Passage (Spielhilfe 4).

Eden: Das Paradies, in dem Adam, der erste von Gott erschaffene Mensch, bis zum Sündenfall lebte und aus dem Luzifer verstoßen wurde.

Luzifer: Ein gefallener Erzengel, Widersacher, Versucher und Ankläger der Menschheit.

Der Aufenthalt in der Bibliothek ist jedoch nicht ganz ungefährlich. Nach 5 Minuten werden die Anwesenden von 1W4+2 spinnenartigen Wesen attackiert, jedes davon so groß wie eine Männerhand.

Feuertarantel:

Bewegung: 5 Meter/Phase. Basis-TP: 2. Rüstung: 0. Angriff: Biß 60 % (1 TP Schaden, KON-Probe: 3W6 Basis-TP + Wundinfektion/1W6 Basis-TP).



Feuertaranteln bereiten viel Freude.

4. Sauna

In insgesamt 8 Kabinen (4 x Sauna, 4 x Dampfbad) können sich verspannte Abenteurer erholen. Doch Vorsicht: Hier schlägt der grausame Belial gnadenlos zu. Finden sich Mitglieder der Gruppe zu einem Saunabesuch ein, so wird die Tür hermetisch verriegelt, sobald sie sich in eine Kabine begeben haben. Sofort beginnt die Temperatur drastisch zu steigen. In jeder Phase, in der sich Charaktere in der Kabine befinden, müssen sie eine KON-Probe bestehen. Mißlingt diese, so erleiden sie einen Kreislaufkollaps und verlieren sowohl das Bewußtsein, als auch 1W6 Basis-TP. Ab der fünften Phase verlieren sie in jeder folgenden pro Körperteil einen TP durch Brandschäden. Es ist unmöglich, sich mit bloßen Händen aus der Kabine zu befreien. Sollten die Abenteurer keine Waffen mit hingenommen haben, so sind sie auf Hilfe von außen angewiesen. Die Tür hat 15 Strukturpunkte und muß durchbrochen werden, um die Eingeschlossenen zu retten.

5. Bad

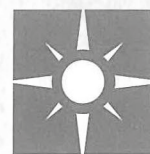
Es handelt sich hier um ein Schwimmbad, das in einem pseudo-japanischen Stil eingerichtet ist. Das drei Meter tiefe Becken ist angenehm temperiert, mehrere Springbrunnen erfreuen das Auge. Zwei asiatische Diener sorgen dafür, daß das Wasser frisch bleibt und massieren die Gäste vor oder nach dem Bad. Sollte ein Abenteurer den Wunsch verspüren, ein Bad zu nehmen, so wird ein tückisches Attentat auf ihn verübt. Sobald er das Schwimmbecken betreten hat, öffnet sich unter Wasser eine Klappe, die einen aggressiven Raubfisch freiläßt. Nur wenn dem Betroffenen eine Wahrnehmungsprobe mit einem +15 Modifikator gelingt, erkennt er die Gefahr rechtzeitig. Falls er anschließend eine GES-Probe besteht, kann er das Becken verlassen, bevor ihn der Fisch erreicht. Ansonsten wird er mit furchtbarer Wildheit attackiert. In jeder Phase, in der sich der Abenteurer in der Nähe des Beckenrandes befindet, darf er eine GES-Probe ablegen. Besteht er sie, so kann er sich an Land ziehen. Die Asiaten wissen weder, wo der Fisch herkommt, noch wer ihn freigelassen hat.

Raubfisch:

Bewegung: 8 Meter/Phase. Basis-TP: 6. Rüstung: 1W4 (Schuppen). Angriff: Biß 70 % (1W6+3/Wundinfektion). Ist ausgehungert und kämpft bis zum Tod.

6. Wirtshaus

Der große Raum ist wie eine Landsknechtschänke aus dem dreißigjährigen Krieg eingerichtet. Über offenen Feuerstellen brutzeln ganze Schweine und halbe Ochsen am Spieß, deren



Der Tod frißt alle Menschenkind', fragt nicht, wes Stand sie sind.

Pater Caine

Das ist die Sonne von Austerlitz.

Napoleon I.

Space Gothic · Das schwarze Schiff

*In der Mitte
geht man am
sichersten.*

Ovid

*Wer das Schwert
nimmt, der soll
durchs Schwert
umkommen.*

Matthäus 26, 52

*Drei Dinge
braucht man vor
allem:
Kraft, Verstand
und Willen.*

*Konteradmiral
Sven Hollenreydt*

sehr appetitlicher Geruch den Abenteurern das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt. An den Tischen ist ein wüstes Gelage im Gange. Zwanzig Landsknechte fressen, saufen und würfeln nach Herzenslust, wobei sie ständig die prallbusigen Hübschlerinnen belästigen und gotteslästerlich fluchen. Die Abenteurer werden mit lautem Hallo begrüßt und an die Tische eingeladen. Es wird gefressen, bis man satt ist, anschließend wird der Magen für die nächste Runde mit einem Gänsekiel erleichtert. Dummerweise sind die Speisen und Getränke verseucht. Jeder Abenteurer, der am Gelage teilgenommen hat und dem nach 24 Stunden keine KON-Probe gelingt, erkrankt an einem schrecklichen Fieber (siehe Sumpffieber unter "Krankheiten behandeln" im Grundregelwerk). Der Spielleiter sollte einige Interaktionen zwischen den Abenteurern und den Landsknechten durchführen. Falls er sich für eine zünftige Wirtshausschlägerei entscheidet, kämpfen die Landsknechte mit bloßer Faust, bis sie oder ihre Gegner am Boden liegen. Auch eine Würfelpartie bietet sich an. Hierbei machen alle Beteiligten nach dem Einsatz eine Glücksprobe. Wer dabei am weitesten unter seinem Glückswert liegt, gewinnt das Spiel. Natürlich kann man versuchen, dem Glück mittels "Taschenspielertricks" auf die Sprünge zu helfen. Für eine gelungene Fertigkeitsprobe erhält der Betrüger einen Modifikator von -30 auf seine Glücksprobe. Wird er jedoch erwischt, bildet sich schnell ein Standgericht, das den Unglücklichen dazu verurteilt, seine rechte Hand zu verlieren. Leisten die Abenteurer Widerstand, so haben sie zwanzig mit Schwertern bewaffnete Landsknechte vor sich...

20 Landsknechte (Günstlinge):

Bewegung: 4 Meter/Phase. Basis-TP: 16. Rüstung: 1W4+2 (Lederpanzer). Angriff: Faust 70 % (1W3+1W4), Anderthalbhänder 70 % (1W10+1W4+2), Wurfdolch 60 % (2W4+1). Besonderheiten des NSC: STK 80 %, KON 80 %, "Wahrnehmung" 35 %, "Saufen ohne betrunken zu werden" 90 %.

7. Filmraum

Betreten die Abenteurer diesen Raum, so muß jedem eine GZ-Probe gelingen, damit er nicht vor Überraschung wie angewurzelt stehenbleibt, um 1W4 Minuten fassungslos auf die unglaubliche Szene zu starren. Schlagartig befindet man sich in einem brütend heißen, feuchten Dschungel. Auf einer 25 Meter entfernten Lichtung ist eine junge Frau an einen Pfahl gefesselt und wird von einigen affenartigen Geschöpfen umtanzt, die sie mit spitzen Stöcken quälen. Schlangen winden sich zwischen den Ästen der Urwaldriesen und von ferne ist das Brüllen eines

gigantischen Raubtiers zu hören. Sollten die Abenteurer der Frau zu Hilfe eilen, so stellen sie rasch fest, daß sie sich in einer Holo-Projektion befinden. Zu ihrer Überraschung stellt sich jedoch schnell heraus, daß es sich bei den Affenmenschen keineswegs um Filmmonster, sondern um echte Gegner handelt, die die Eindringlinge unbarmherzig attackieren.

5 Affenmenschen (Nukes):

Bewegung: 5 Meter/Phase. Basis-TP: 12 (Tabelle wie Mensch). Rüstung: 1W4 (Fell). Angriff: Stoßspeer 60 % (2W6+2/Wundinfektion). Ergreifen bei eindeutig überlegener Abenteurergruppe die Flucht.

8. Halle der Laster

Hier tummeln sich in einem orientalisch eingerichteten Gemach zwanzig Männer und Frauen, die sich auf weichgepolsterten Kissen, völlig unter Drogen stehend, allen de Sade'schen Genüssen hingeben. Einige Wasserpfeifen köcheln vor sich hin und verbreiten ein unangenehmes Aroma (drogenabhängige Charaktere werden da wohl anderer Ansicht sein. Hier wird eine WIK-Probe mit +20 fällig, damit sich die Betroffenen nicht sinnlos berauschen). Sollten sich abartige Abenteurer tatsächlich in diesen Sinnes- taumel stürzen, so verlieren sie nach 1W10 Minuten den Bezug zur Realität. Sie weigern sich schlichtweg, diesen Raum zu verlassen. Überläßt man sie ihrem Schicksal, so verlieren sie pro Stunde 1W6 Basis-TP, bis sie sich zu Tode amüsiert haben.

9. Belials Halle

Die Tür zu diesem Raum besteht aus Titanplastik mit einem Überzug aus Marmor und kann von außen nicht geöffnet werden. Dahinter liegt das Reich des Psiters Belial, eine über 500 m² große Halle mit unzähligen Nischen. Der Raum ist überladen mit wahllos angehäuften Protz und Prunk aus der terranischen Frühgeschichte. Herrliche antike Statuen, bronzene Streitwagen, goldene Sarkophage und venezianische Glasbläsereien wechseln sich ab mit Elektrogeräten aus dem zwanzigsten Jahrhundert und kleineren Automobilen. Prunkstück der Sammlung ist das Wrack eines Königtigers aus dem zweiten Weltkrieg. Auf diesem befindet sich Belials Thron, eine leuchtende Kugel (Panzer Glas), in welcher der verkrüppelte Psiter in einer Nährflüssigkeit schwimmt. Belial ist ständig von fünf Wächtern umgeben und sein Berater Ragnar ist immer an seiner Seite. Ragnar betätigt auf Belials Geheiß die große Kontrollwand, an der auf verschiedenen Monitoren durch verborgene Kameras ständig jeder Teil des Schiffes unter Beobachtung steht. Außerdem können von hier aus sämtliche Funk-

tionen des Schiffs, vom Schließmechanismus für Türen über den Lift bis hin zum Hauptantrieb, kontrolliert werden. Gelingt es den Abenteurern tatsächlich, in Belials Reich vorzudringen, so wird er sie sofort mit einer Massenillusion blenden. Er erscheint dann nicht als das ekelerregende Geschöpf, das er ist, sondern in der Gestalt eines Königs mit Engelsflügeln. Er gibt sich zunächst majestätisch und versucht, die Eindringlinge durch Drohungen zur Umkehr zu bewegen. Bewegen sie sich dennoch auf seinen Thron zu, so hetzt er die Wachen auf sie, welche in der unmittelbaren Nähe ihres Meisters wie Berserker bis zum Tode kämpfen. Unterliegen sie, so attackiert Belial die Charaktere mit seinen Psi-Fertigkeiten (siehe "Lichtbringer"). Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß die Spieler tatsächlich das Leben des Psiters bedrohen, so muß sie der Spielleiter, falls er das Abenteuer als Kampagne mit den beiden folgenden Teilen spielen will, durch ein passendes Ereignis davon abbringen. Es ist extrem wichtig, daß Belial zu diesem Zeitpunkt nicht zu Schaden kommt.

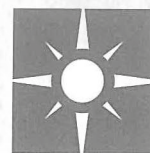
Deck 3 (Leichenhalle)

Ein einziger Raum erstreckt sich über die Fläche des gesamten Decks. Am Bug befindet sich eine große Maschine, auf die mehrere Fließbänder zuführen. Im Raum lagern auf Regalen neben den Fließbändern insgesamt 2.197 Zylinder aus schwarzem Metall, jeder ca. 2 Meter lang und mit einem Durchmesser von 50 Zentime-

tern. An jedem Behälter befindet sich ein roter Knopf und eine Temperaturanzeige, die im Normalfall auf -30° Celsius steht. Wird der rote Knopf gedrückt, so entweicht mit heftigem Zischen eiskalte Luft aus dem Behälter. Eine Minute später gleitet ein Deckel zur Seite und gibt eine schwarze Rüstung unbekannten Fabrikats frei. Eine gelungene Fertigkeitsprobe "Waffentechnik" läßt erkennen, daß es sich um eine Abwandlung der Rockwell-Kampfpanzerung handelt, die ein wenig verstärkt (Schutz 1W6+5) und obendrein standardmäßig mit Nachtsichtgeräten, Motion-Scannern und Laservisieren ausgerüstet wurde. Jede der Rüstungen trägt Belials Siegel in Brusthöhe. Öffnet ein Abenteurer das Visier einer Rüstung, so ist darunter das unheimliche Gesicht einer Leiche zu erkennen. Die genauen Folgen für die Psyche der Anwesenden werden mit der folgenden Tabelle ermittelt, die zufällig den Verwesungs-/Verletzungsgrad der vorgefundenen Leiche bestimmt. Es wird für jeden geöffneten Behälter neu gewürfelt.

Sollte ein anwesender Med-Tech eine Autopsie einer Leiche durchführen, so erfährt er durch eine gelungene INT-Probe, daß das Gewebe mit einer leicht radioaktiven Flüssigkeit durchsetzt ist. Öffnet er auch den Schädel einer Leiche, so entdeckt er dort einen kleinen Mechanismus.

Wird dieser untersucht, so können durch verschiedene Fertigkeitsproben einige Informationen erlangt werden:



Ein Augenblick, gelebt im Paradiese, wird nicht zu teuer mit dem Tod gebüßt.

Schiller



Belials prächtige Halle ist vollgestopft mit den absonderlichsten Schätzen und Kleinodien.

Welcher Idiot
hat das Licht
ausgemacht?

Burton Hayes
(mit noch
5 Sekunden
verbleibender
Lebenszeit)

Erste Probe auf "Elektrotechnik":

Es handelt sich um einen leistungsstarken und leichten Kleinsender aus Raumfahrtplastik.

Zweite Probe auf "Elektrotechnik":¹

Außerdem gibt das Gerät, wenn es aktiviert wird, elektrische Impulse ab.

Probe auf "Sprengstoffe":

Das Gerät enthält hochkonzentrierten Plastiksprengstoff (30 Gramm).

Probe auf "Chirurgie":

Der Mechanismus ist mit dem zentralen Nervensystem der Leiche verbunden.

Sollte einer der Abenteurer nach diesen Entdeckungen die Vermutung äußern, daß die hier gelagerten Toten mittels des Mechanismus zum Leben erweckt werden könnten, müssen sofort alle Anwesenden eine GZ-Probe ablegen, um diesen grausigen Verdacht zu verkräften. Mißlingt die Probe, so verliert der Betroffene 1W6+2 Punkte GZ und muß auf die Tabelle "GZ 3" (Hysterie) würfeln. Im vorderen Bereich dieses Decks befinden sich die fehlenden SAMs aus dem Frachtbereich. Öffnen die Abenteurer mehr als drei der Särge, so entfernen die Roboter selbsttätig die Sicherung für die Beleuchtung des Decks. In der nun entstehenden völligen Dunkelheit attackieren sie die Abenteurer mit gnadenloser Grausamkeit. Die Werte der SAMs finden sich in der Beschreibung des Ladedecks (Deck 1).

Halten sich die Abenteurer länger als drei Minuten auf diesem

Deck auf, so vernehmen sie nach und nach ein leises Wispern, das sich allmählich zu einem vielstimmigen Choral steigert. Nach fünf Minuten beginnt die Geräuschkulisse an den Nerven der Charaktere zu zehren. Jeder der Anwesenden muß eine GZ-Probe bestehen. Mißlingt diese, so verliert der Betroffene 1W6 Punkte

¹ Mißlingt diese Probe, so wird der Sender durch eine Ungeschicklichkeit aktiviert. Eine rote Diode fängt an zu blinken. Wird das Gerät nicht innerhalb von 30 Sekunden ausgeschaltet (Probe auf Elektrotechnik), detoniert der enthaltene Sprengstoff (6W6 Schaden, 3 Meter Radius, 1W4 Körperteile sind betroffen). Die Lichter verlöschen im gleichen Augenblick und die SAM-Einheiten werden in Bewegung gesetzt.

1W6	Zustand der Leiche	Verlust GZ	Tabelle
1	gut erhalten	1 / 0	keine
2	schwere Verletzungen	1W4 / 1	keine
3	leicht verwest	1W4 / 1	Schock
4	stark verwest	1W4+2 / 1W4	Schock
5	verstümmelt	1W4+2 / 1W4	Panik
6	grausig entstellt	1W6+2 / 1W6	Panik



Särge, Särge, Särge ...

GZ und muß außerdem mit 1W20-2 auf die Tabelle "GZ 3" (Hysterie) würfeln. Ein Ergebnis von -1 oder 0 hat keine weiteren Auswirkungen. Bei gelungener Probe verliert ein Abenteurer trotzdem einen Punkt seines Geisteszustandes.

Deck 4 (Crew- und Freizeitbereich, Antriebsraum)

a. Crewbereich

Hier befinden sich die Quartiere der Schiffsbesatzung. Insgesamt 57 Personen sind in diesem Bereich untergebracht: je drei Piloten, Funker und Techniker sowie vier Antriebstechniker, zwei Lademeister, drei Med-Tech, zwei Köche, sieben Priester und dreißig Wachen. Die Werte für diese NSC sind im Anhang dieses Abenteurers zu finden. Die Einrichtung der Kabinen variiert und ist der Phantasie des Spielleiters überlassen. Falls die Abenteurer einzelne Kabinen durchsuchen, sollte er jedoch deren Inhalt so beschreiben, daß man Rückschlüsse auf den verruchten Charakter der Bewohner ziehen kann. Nach Belieben können kleinere technische Geräte oder Wertgegenstände in den Kabinen zu finden sein. Auf keinen Fall befinden sich jedoch Schutzkleidung oder Waffen/Munition in unbesetzten Kabinen. Dieser Bereich des Schiffes enthält außerdem einen Freizeitraum mit Schwimmbad, Fitneßgeräten und einer kleinen Bar sowie eine komplett eingerichtete Med-Station mit insgesamt sieben Stasis-Tanks. Die medizinische Station enthält einen üppigen Vorrat an Pseudomorphin, Blitzies und Khirf.

Der Abschnitt "Ereignisse und Personen" im Anhang beschreibt den normalen Tagesablauf der Crew und zeigt an, welchen Wachen man wann und wo begegnen kann.

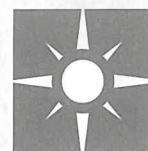
b. Freizeitbereich

Hier befinden sich Unterhaltungsräume für die Günstlinge Belials. Dieser Schiffsbereich ist verschwenderisch ausgestattet mit dicken Teppichen, edlen Ornamenten und in die Wände eingelassenen Aquarien und Terrarien, die eine Vielfalt von Arachniden, Insekten, Fischen und Reptilien beherbergen. An Räumlichkeiten findet man ein erstklassiges Restaurant mit separaten Billardräumen, ein Kongreßzimmer, eine Computerbibliothek, zwei Kinos, einen botanischen Garten und eine Diskothek, in der sich unter Drogen und Alkohol stehende Günstlinge zu den wirren Klängen meditativer Musik bewegen.

c. Antriebsraum

Die Hauptschleuse zum Antriebsraum der "Morgenstern" befindet sich auf diesem Deck.

Der Antriebsraum selbst erstreckt sich über mehrere Etagen, die durch einen eigenen Lift verbunden sind (siehe "L 3: Hecklift"). Die Schleuse enthält folgendes Hinweisschild:



Die Schiffsleitung weist Sie darauf hin, daß sämtliche Sektoren dieses Bereichs starker radioaktiver Strahlung ausgesetzt sind, die ohne Schutzkleidung bleibende Schäden im menschlichen Organismus anrichten bzw. bei längerer Aussetzung zu einem langsamen, qualvollen Tod führen. Sollten Sie trotzdem oder gerade deshalb dieses Deck betreten, so wünschen wir Ihnen viel Vergnügen. Achten Sie jedoch bitte darauf, keine der Maschinen in ihren Einstellungen zu verändern oder zu beschädigen. Anderenfalls hätten Sie schwerwiegendere Folgen als die oben genannten zu ertragen. Wir danken für Ihr Verständnis

Jeder Abenteurer, der sich ohne speziellen Schutzanzug in diesem Bereich aufhält, erleidet die im Grundregelwerk unter "Plasmatechnik" beschriebenen Schäden. In der Schleusenkammer befindet sich außer einer Strahlendusche ein Schrank, der Halterungen für 2 Schutzanzüge aufweist. Einer der Schutzanzüge ist offenbar gerade in Gebrauch, der zweite kann von Charakteren mit einer Größe zwischen 1,75 bis 1,85 Meter und einem Gewicht zwischen 70 und 90 kg verwendet werden. Der Antriebsraum enthält in einem Gewirr von Stahlträgern, undefinierbaren Maschinen, verschlungenen Korridoren, Plattformen und Kammern einen zentralen Raum, der durch eine weitere Schleuse abgesichert ist. Hier lagert genug Laesum für acht Hyperraumsprünge. Die Kammer ist verborgen und kann nur durch eine Probe auf Glück und "Wahrnehmung" nach mindestens zwanzig Minuten Suche gefunden werden. Sollten die Charaktere Sprengladungen in diesem Raum anbringen, so besteht eine Chance von je 10% pro verursachtem Schadenspunkt, daß die Laesumvorräte mit dem Schiff und allen Passagieren in die Luft gehen.

Deck 5 (Unterkunft Jünger, Unterkunft Günstlinge)

a. Unterkunft Jünger

Hier halten sich die gläubigen Anhänger der Kirche des Morgensterns auf, die Beleths Priester auf ihren Reisen durch die Kolonien angeworben haben. Wand an Wand befinden sich hier kleine und unbequeme Mönchszellen, die außer einer harten Pritsche und einer Kopie des Alten Testaments keinerlei Einrichtungsgegenstände aufweisen. Ihre kärglichen Speisen

*Über die Toten
soll man nur
Gutes reden.*

Solon

*Dem Tod
kann niemand
entgehen.*

Cicero

*Zur Rechten
sieht man wie
zur Linken einen
halben "Spieler"
heruntersinken.*

*Tückischer
Spielleiter
(frei nach Uhland)*

*Wenn Ihr nicht
werdet wie die
Kinder, so werdet
Ihr nicht ins
Himmelreich
kommen.*

Matthäus 18, 3

nehmen die Jünger in einem großen Gemeinschaftsraum ein, der gleichzeitig auch als Andachtsraum dient. Alle sieben Stunden predigt hier einer der Priester eine wirre Mischung aus verstümmelten Bibelziten und eigenen Erfindungen, die von den Gläubigen mit Begeisterung aufgenommen wird. Das Essen, das die Jünger erhalten, ist mit einer Droge vermischt, welche die Willenskraft der Betroffenen senkt. Jedesmal, wenn ein Charakter hier eine Mahlzeit einnimmt, muß er eine Widerstandsprobe KON gegen STK 80 bestehen. Mißlingt diese, so sinkt seine WIK um 1W6 Punkte. Der Spielleiter sollte diese Proben so geschickt durchführen (z.B. auf einen späteren Zeitpunkt verlegt), daß der betroffene Abenteurer zunächst nicht bemerkt, wodurch der Verlust verursacht wurde. Sobald der Charakter wieder normale Kost zu sich nimmt, erhält er pro Woche einen der verlorenen Punkte zurück.

b. Unterkunft Günstlinge

Die Lifttür zu diesem Bereich läßt sich nur durch Eingabe der ID-Karte öffnen. Ausschließlich Passagieren dieses Bereichs und Angehörigen der Crew ist der Zutritt gestattet. Hier befinden sich die Quartiere der verbrecherischen Günstlinge Belials.

Die Türen zu den einzelnen Kabinen in diesem Bereich lassen sich mit Druckplatten in 1,5 Meter Höhe öffnen, falls sie nicht vom Bewohner gesichert wurden (in diesem Fall muß eine fünfstellige Zahlenkombination auf einer Tastatur unter der Druckplatte eingegeben werden. Mit einer +15 Probe auf "Elektrotechnik" läßt sich der Mechanismus kurzschließen). Hier befinden sich insgesamt 70 Kabinen, jede davon 5 Meter x 5 Meter groß mit einer 4 Meter hohen Decke. Wände und Decke sind aus glattem, schwarzen Plastik, der Boden ist mit flauschigem, roten Teppichboden ausgelegt. Standardmäßig enthält jede Kabine eine Naßzelle mit Dusche und WC, ein 2 Meter x 2 Meter großes, französisches Doppelbett, einen auf die ID-Karte des Bewohners programmierbaren Spind sowie eine Videowand nebst einer Auswahl an Filmchips. Die Themenbereiche gehen von Action- und Horrorschockern über schlüpfriige Sexfilme bis hin zu Biographien großer Verbrecher und Sektenführer.

IV. Anhang

Ereignisse, Plätze und Personen:

Abhängig davon, auf welche Art sich die Abenteurer Zugang zum Schiff verschafft haben, werden sie ihre Erkundung der Morgenstern entweder auf dem Frachtdock, oder in den Unterkünften der Jünger beginnen. Der weitere Verlauf des Abenteuers besteht in der Reise

der "Morgenstern" nach Eden, wo der zweite Teil der Kampagne beginnt. Die Reise sollte für die Abenteurer ereignisreich sein. Wahrscheinlich werden sie das Schiff erkunden und Nachforschungen über den Verbleib von Sarah Anne anstellen. Da sich die Spieler erfahrungsgemäß auf unvorhersehbaren Bahnen bewegen, muß der Spielleiter anhand der vorgegebenen Werte für die Nichtspielercharaktere, der vorgenannten Raumbeschreibungen und seines gesunden Menschenverstandes ein wenig improvisieren. Die Reise sollte jedoch zumindest ein Teil der ursprünglichen Gruppe lebend überstehen, um den Fortbestand der Kampagne sicherzustellen (*neue Charaktere können in Form von "geläuterten" Gläubigen oder unzufriedenen Crewmitgliedern eingebaut werden*).

Nichtspielercharaktere

Wächter

Von den dreißig Wächtern patrouillieren jeweils fünf durch verschiedene Teile des Schiffes, fünf weitere sind als Belials Leibgarde eingesetzt. Zehn weitere Wächter befinden sich in Rufbereitschaft im Crewbereich. Die restlichen zehn schlafen in ihren Kabinen. Eine Schicht dauert jeweils sieben Stunden, danach übernimmt die Rufbereitschaft den aktiven Dienst. Die Wächter mischen sich kaum in die Belange der Schiffsbesatzung und der Passagiere, lediglich bei Beschädigungen des Schiffes oder Kämpfen, die mit Schußwaffen ausgetragen werden, greifen sie ein. Die diensthabenden Wächter gehen in zwei Zwei-Mann-Teams durch das Schiff, der fünfte befindet sich im Freizeitbereich in der Nähe des Lifts, wo er die sich amüsierenden Günstlinge sehr genau beobachtet.

Pro 30 Minuten Abenteuerzeit besteht eine 30% Chance, daß die Abenteurer auf eine Wächtergruppe treffen. Verhalten sie sich unverdächtig, so werden sie von dieser ignoriert und können ihrer Wege gehen. Beim geringsten Anzeichen von Gewalt eröffnen die Wächter das Feuer und alarmieren über ihre Lawcomps die Rufbereitschaft, welche innerhalb von 1W6 Minuten am Ort des Geschehens eintrifft. Wenn die Abenteurer Manipulationen am Schiff vornehmen, Kampfhandlungen mit Passagieren austragen oder Türen aufbrechen oder -sprengen, so besteht alle fünf Minuten eine 50% Chance, daß ein Wächterteam eintrifft.

Die Wächter versuchen, Unruhestifter kampfunfähig zu machen und gefangenzunehmen. Gelingt dies, so werden die Betroffenen vor den Kapitän geführt, der sie in einem Schnellverfahren verurteilt. War die Tat eher harmlos (Einbruch, Diebstahl, Körperverletzung), so werden die Abenteurer bis zum Ende der Reise in Ketten gelegt und anschließend ohne Ausrüstung auf Eden ausgesetzt. Bei schwereren Ver-

gehen (erhebliche Beschädigung des Schiffes, Totschlag, Mord) gehen sie ohne Raumanzug durch die Außenschleuse...

Wächter:

Bewegung: 3 Meter/Phase. Basis-TP: 15. Rüstung: 1W6+3 (Plattenpanzer). Angriff: Speer 80% (1W6+1W4+2), Energiepistole 80% (2W6+1).

Besonderheiten: STK 75%, KON 75%, "Hörchen" 50%, "Wahrnehmung" 40%, Lawcomp, Handschellen.

Günstlinge

Sämtlicher menschlicher Abschaum ist unter Belials Günstlingen vertreten: Satanisten, korrupte Polizisten und Politiker, abtrünnige Militärs sowie Rebellen und Gesetzlose. Sie glauben, daß die Kirche des Morgensterns eine mächtige Verbrecherorganisation repräsentiert, die den Sturz der Regierung plant. Erschleichen sich die Charaktere das Vertrauen von Günstlingen, so erfahren sie, daß die Sektenführer eine große Versammlung auf Eden abhalten werden, wo sie ihren Bündnispartnern eine Demonstration ihrer unglaublichen Macht zeigen wollen.

Alle fünf Minuten, in denen sich Charaktere in Bereichen aufhalten, in denen Günstlinge verkehren, besteht eine 50% Chance, daß sie auf 1W4 NSC treffen. Die Art der Begegnung würfelt der Spielleiter mit 1W10 aus:

- 1 Söldner in aggressivem, leicht angetrunkenem Zustand pöbeln die Abenteurer an.
- 2 Regierungsangestellte (Gentlemen) verwickeln die Abenteurer in ein Gespräch über die "Lage der Nation".
- 3 Scouts laden die Charaktere zu einem Umtrunk in einer Bar ein. Prahlern mit Jägerlatein.
- 4 Leichte Mädchen/Jungs animieren die Abenteurer zu einem Diskobesuch.
- 5 Abtrünnige SEK in weinseliger Laune. Reagieren jedoch aggressiv, wenn sie aktive PTI-Angestellte treffen.
- 6 Piraten laden zu einem Trinkwettbewerb ein (Widerstandsprobe KON gegen KON). Der Einsatz liegt bei 1 bis 10 EH.
- 7 Schmuggler bieten zu überhöhten Preisen Khirf und Blitzies an (150% des Listenpreises).
- 8 Völlig betrunkene Kriminelle (Söldner) verunreinigen das Schiff.
- 9 Ein geistig umnachteter Gentleman nebst Gefolge fordert einen der Abenteurer zum Duell auf Leben und Tod mit einer Waffe nach Wahl.
- 0 Shark Rebellen gröheln verfassungsfeindliche Lieder und diskutieren mit den Aben-

teuern über die Menschenfeindlichkeit des Regimes.

Die Spielwerte für die oben genannten NSC sind dem Abschnitt "Nichtspielercharaktere" im Kapitel "Für den Spielleiter" des Grundregelwerks zu entnehmen. Sie tragen die typische Ausrüstung für Angehörige ihrer Charakterklasse.

Gläubige

In den Unterkünften der Jünger befinden sich ca. 100 Personen, die davon überzeugt sind, sich einer friedlichen Glaubensgemeinschaft angeschlossen zu haben. Es handelt sich bei ihnen vornehmlich um einfache Menschen, die Frieden, Harmonie und geregelte Mahlzeiten suchen. Die fünfundzwanzig Neuankömmlinge von Scorpions Hole werden freundlich begrüßt und sofort in die Reihen der Gläubigen integriert. Gespräche mit Jüngern über deren Herkunft oder bisheriges Leben sind zum Scheitern verurteilt. Keiner redet über die Vergangenheit, es zählt nur die glückliche Zukunft in der Kirche des Morgensterns. Von den Jüngern hat keiner irgendwelche Informationen über Sarah Glorie. Die neugeworbenen Anhänger der Kirche des Morgensterns stehen völlig unter dem Bann von Belials Predigern. Falls die Abenteurer versuchen sollten, sie gegen die Schiffsbesatzung aufzuwiegeln, werden sie auf Unglauben und Mißmut stoßen. Es ist unmöglich, eine Gruppe von Gläubigen von den wahren Zielen der Kirche zu überzeugen. Einzelne können jedoch durch geschicktes Argumentieren zum Nachdenken bewogen werden. Hierzu muß der redeführende Abenteurer eine Widerstandsprobe (eigene WIK gegen einen Wert von 85) bestehen. Für besonders gutes Argumentieren kann der Spielleiter einen Modifikator von -5 bis -20 auf diese Probe zulassen. Die Gläubigen fangen von sich aus keine aggressiven Handlungen an. Werden sie angegriffen, so verteidigen sie sich mit halbherzigen Faustschlägen.

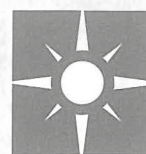
Gläubige:

Bewegung: 6 Meter/Phase. Basis-TP: 11. Rüstung: Keine. Angriff: Faust 40% (1W3).

Crewmitglieder

Die Besatzung der Morgenstern ist Belial treu ergeben. Falls einzelne Crewmitglieder von den Abenteurern "umgedreht" werden sollen, gelten die unter dem Abschnitt "Gläubige" beschriebenen Regeln.

Die Med-Tech der Morgenstern sind nekrophile Wahnsinnige, die für den Einbau der seltsamen Mechanismen in die Köpfe der Leichen verantwortlich zeichnen. Sollte ein Med-Tech von



Und sehet, der Geist Gottes schwebte auf den Wassern und legte die ungläubigen Feinde hinweg. Und Maria sagte den reuigen Sündern ewige Läuterung voraus. Daraufhin kamen alle, die das Geschehene bereuten, ans Licht...

Auszug einer Predigt auf der Morgenstern

den Abenteuern verhört werden, so stammelt er nur sinnlose Phrasen, wie z.B.: "Er bezweckt die Geburt einer elitären Herrscherrasse. Die Welten werden erzittern, wenn der neue Prometheus über sie kommt."

Es ist unmöglich, aufschlußreiche Antworten von diesen kranken Genies zu erhalten.

Für Crewmitglieder gelten die jeweiligen Werte der betreffenden Charakterklassen im Abschnitt "Nichtspielercharaktere" des Kapitels "Für den Spielleiter" im Grundregelwerk.

Ragnar

Ragnar ist Belials Adjutant und seinem Herrn in sklavischer Treue ergeben. Er führt das Kommando über alle Wächter im Schiff. Falls sein Herr angegriffen wird, kämpft er wie ein Berserker (siehe "Spezielle Eigenschaften" im Grundregelwerk) bis zum Tode.

Ragnar:

Bewegung: 4 Meter/Phase. Basis-TP: 16. Rüstung: 1W6+4 (Rockwell Spezial). Angriff: Energiepistole 85 % (2W6+1), Vibromesser 75 % (3W6+2).

Besonderheiten: STK 85 %, KON 85 %, "Ausweichen" 50 %, "Wahrnehmung" 50 %, "Computer bedienen" 80 %, "Elektrotechnik" 60 %, "Berserker".

Die "Morgenstern"

Eigner: Thaintrics Forerunner Foundation

Typ: Mehrzweckraumer

Länge: inkl. Triebwerke 169 Meter

Breite: 77 Meter

Höhe: 49 Meter

Antrieb: Shark Inv. "Speed King" Linearantrieb (Manöverwerte wie leichter Kreuzer),

Sprungantrieb: Shark Inv. "Transall" Sprunggenerator (Reichweite 25 Lichtjahre), Shark Inv.

"Last Chance" Notsprungantrieb

Bewaffnung: 4 Siegel SIK II Ionenkanonen, 8 Rottenbach FL 2 Fächerlaser, 1 Bug-, Heck-, BB- und SB-Torpedoschacht, Je 15 MBI

"Warhawk"-Torpedos mit integrierten Graviton- und Sprengköpfen

Ladefähigkeit: 50.000 m³ im Ladedeck

Extras: Autopilot, Feuerleitstand, Funk, Hyperfunk, Raum- und Raumfernabstastung, Stabilisationsgenerator, Med-Station, Hangar mit einem Shuttle, 4 Terratracs und 2 Raumjägern, integriertes Fluchtschiff (modifizierter All-Kampfbomber)

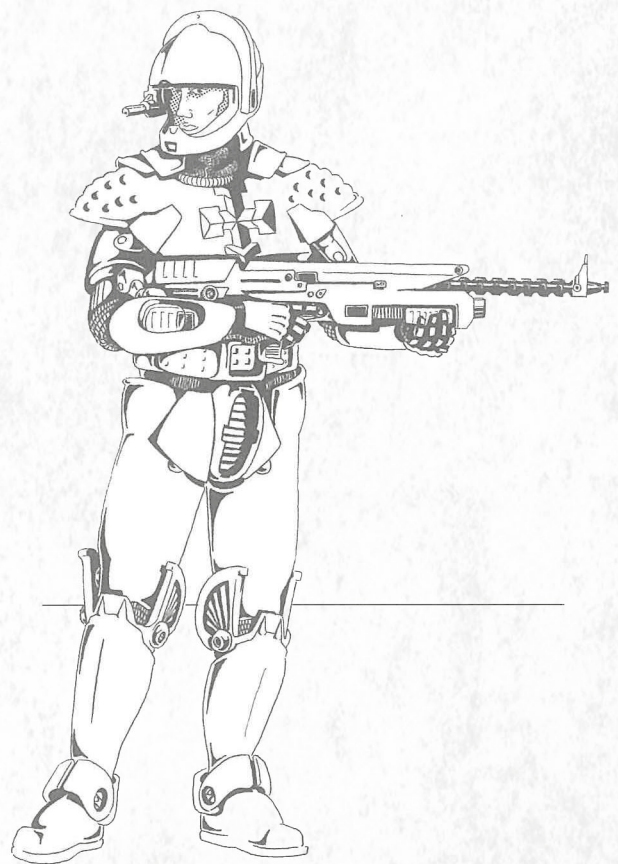
Anmerkungen für den Spielleiter

Soll das Abenteuer unabhängig von der Kampagne gespielt werden, so sind einige Änderungen vorzunehmen. Die "Morgenstern" ist identisch mit der "Armageddon", es gibt keine weiteren schwarzen Schiffe. Sarah Anne befindet

sich an Bord in Belials Gemach und muß gerettet werden. Blanke Waffengewalt ist natürlich denkbar ungeeignet. Hier sind gewitzte Rollenspieler gefordert. Möglichkeiten wären z.B. die Übernahme des Schiffes, um die Herausgabe des Mädchens zu erpressen, ein Notruf an die Kreuzritter (unter Hinweis auf konspirative Rebellenaktivität), das Anbringen von Sprengstoff an zentralen Stellen, um die Crew unter Druck zu setzen, etc.

An einigen Stellen muß der Spielleiter gegebenenfalls improvisieren oder Änderungen vornehmen.

Soll das Abenteuer mit einer Gruppe militärischer Charaktere gespielt werden, so entfällt die Vorgeschichte mit Sarah Anne Glorie. Die Abenteurer sind nach einer Schlacht mit Rebellen auf einem abgelegenen Planeten von der "Morgenstern" als vermeintliche Leichen aufgefunden worden. Sie erwachen im Med-Labor, wo sich ein wahnsinniger Med-Tech gerade am Schädel einer Leiche zu schaffen macht. Nachdem sie diesen überwältigt haben, müssen sie das Schiff erkunden und eine Möglichkeit zur Flucht suchen. Die Ausrüstung der Charaktere wurde zurückgelassen, sie haben also als einzige Anfangsausstattung je ein Leichentuch zur Verfügung ...



Der Kreuzritterorden steht Sekten wie der "Ersten Kirche des Morgensterns" kritisch gegenüber.

Frage nicht,
was die
Kirche für
Dich tun
kann,
sondern frage,
was Du für
die Kirche tun
kannst.

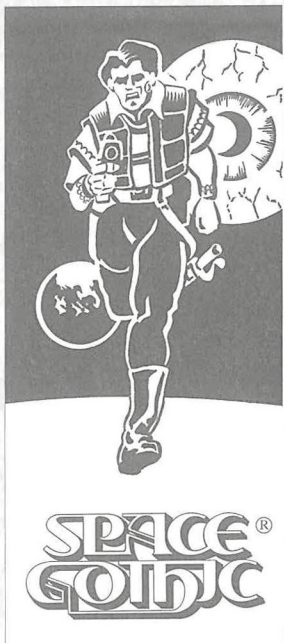
Pater
Edwin Block

Die katholischen
Dogmen sind
weniger wert als
ein Kuhfladen.

Etzel

Wer tugendhaft
lebt, wird
geehrt aber
nicht beneidet.

Norman McIntyre



von
Gerhard
Winkler



Armageddon



I. Am Anfang war Eden . . .

. . . eine lebensfeindliche Welt aus der ersten Kolonisationswelle, ehemals toter Felsbrocken, der mittels Terraforming-Projekten zumindest eine atembare Atmosphäre und die Grundzüge einer kärglichen Flora erhalten hat. Große Laesum-Vorkommen sorgen für ein reges Interesse an der sonst trostlosen Kugel. Nach langem Ringen bekommt der Raumschiffsbauer Roland Dunkelherz im Jahre 2098 die alleinigen Schürfrechte für Eden. Hier gründet er mit den Erträgen der Minen die Schiffswerft "Dunkelherz Enterprises". Sein Hauptabnehmer ist der Konzern Shark Investments, dessen Aufsichtsratsmitglieder luxuriöse Yachten in Auftrag geben. Das Geschäft floriert prächtig zur Freude der Betreiber.

Im Jahre 2153 erhält der mittlerweile 83jährige Ingenieur Besuch durch eine Gruppe finsterner Männer, die sich ihm als Repräsentanten der "Thaintrics Forerunner Foundation" vorstellen. Sie bestellen sieben absolut identische Raumyachten und bringen eigene Konstruktionspläne mit, die auf seltsame Weise von allen herkömmlichen Mustern abweichen. Die vereinbarte Bezahlung ist jedoch hoch genug, um Dunkelherz sämtliche Fragen und Bedenken hinsichtlich der Hintergründe seiner Auftraggeber vergessen zu lassen. Allein, Roland Dunkelherz erlebt die Fertigstellung der merkwürdigen Flotte nicht. Als er 2158 im Alter von 88 Jahren stirbt, legt er sein Unternehmen in die Hände seines Sohnes Richard, der die Konstruktion der Yachten nach zwei weiteren Jahren Bauzeit vollendet. Er übergibt den Repräsentanten von Thaintrics sieben schwarze Schiffe, erhält eine Bezahlung von ungefähr 10 Mrd. ECU (die gleiche Summe hatte sein Vater zu Beginn der Arbeiten bereits bekommen) und glaubt, die unangenehmen Fremden vergessen und fortan wieder ungestört für seine Shark-Partner arbeiten zu können.

Als im Jahre 2180 die Spuren der "Adams" auf Eden gefunden werden, vergrößert sich der Reichtum der Familie Dunkelherz ins Unermeßliche. Richard organisiert sowohl die Versorgung und die Unterbringung der Wissenschaftler, als auch Touristenreisen zu den Ausgrabungsstätten und erhält von der Regierung der TSU eine Auszeichnung für seine Bemühungen um die Archäologie. 2181 wird er zum "Ritter von Terra" geschlagen. Im gleichen Jahr tauchen die Thaintrics-Repräsentanten wieder auf. Sie geben zu erkennen, die Mitglieder einer Sekte zu sein, die in den Adams die Vorväter der Menschheit sieht und bitten Dunkelherz um die Erlaubnis, in der Nähe der Fundstätten eine Kirche errichten zu dürfen. Sir Richard, seines Zeichens gläubiger Katholik, lehnt zunächst ab. Wieder wird ihm eine unge-

heure Summe Geld angeboten und er erteilt zögernd seine Zustimmung. Dieser Fehler sollte sein letzter sein . . .

Kurz nach Errichtung der Kirche verschwinden Kinder aus einer benachbarten Arbeitersiedlung. Natürlich fällt der Verdacht auf die Neuankömmlinge, es werden jedoch bei einer Untersuchung durch den PTI-Sicherheitsdienst keinerlei Beweismittel gegen die "Erste Kirche des Morgensterns" gefunden. Drei Monate später konvertiert der mit den Ermittlungen betraute Sicherheitschef Ilias Rust zu dieser Sekte, mit ihm drei weitere Sicherheitsoffiziere von PTI. Mittlerweile macht sich unter den Arbeitern Hass auf die Kirche breit. Man munkelt von düsteren Orgien, gotteslästerlichen Messen und sogar von unvorstellbaren Menschenopfern. Am 07.04.2183 entlädt sich die angestaute Aggression in einer einzigen blutigen Nacht, in der dreiundachtzig Sektenmitglieder von einem aufgebrachten Mob lebendig verbrannt werden. Nur wenige können in die Weite des Alls entkommen. Es kostet Sir Richard Dunkelherz all seinen Einfluß, um umfangreiche Polizeiaktionen gegen seine Arbeiter zu verhindern.

Damit scheint der Glücksstern von Dunkelherz Enterprises zu sinken. Als Sir Richard 2197 im Alter von 75 Jahren als todkranker Mann sein Unternehmen an seinen ältesten Sohn Arthur weitergibt, hat sich das Kapital der Firma halbiert. Auch Arthur gelingt es zunächst nicht, an die Erfolge der Vergangenheit anzuknüpfen. Durch eine Reform bei Shark Investments geht dort der Bedarf nach Luxusyachten zurück. Andere Kunden können kaum gewonnen werden, da sich der Markt fest in Händen der PTI-Tochter Galactic Aerospace befindet. Arthur beschließt, die Produktion auf militärische Schiffe umzustellen, womit er unbewußt aufs richtige Pferd gesetzt hat. In den Jahren 2215 bis 2234 fließen immer wieder geheime Aufträge von Shark Investments an seine Werft. Er baut in dieser Zeit eine beachtliche Flotte von Kriegsschiffen für den PTI-Konkurrenten. Im Jahre 2235, zu Beginn der Konzernkriege, gestattet er die Errichtung eines Stützpunktes der Shark-Streitkräfte auf Eden. Durch glückliches Geschick wird der Standort dieser Basis niemals bekannt. Nach dem Ende der Konzernkriege wird Dunkelherz Enterprises zwar für nachweisliche Vorkriegskooperationen mit Shark zu enormen Reparationsleistungen verurteilt, die geheime Rebellenbasis und somit der Beweis für Arthurs Hochverrat bleibt unentdeckt. Nichtsdestotrotz ist Dunkelherz Enterprises nun endgültig ruiniert. Arthur verkauft die Werksanlagen an eine Verschrottungsfirma und zieht sich mit seinen Angehörigen nach Thai-Pan zurück, wo die Familie Dunkelherz

*Ein Reigen,
in dem sich Engel
und Auserwählte
abwechseln, im
Garten Eden, in
dessen Hinter-
grund sich die
Tore des
himmlischen
Jerusalem
erheben, das
in goldenem
Licht erstrahlt.*

Fra Angelico

*Jeder Mensch
hat seinen Preis.*

Etzel

bei einer mysteriösen Explosion unter nicht geklärten Umständen in einem Spielcasino im Jahre 2240 ums Leben kommt.

Mittlerweile verfällt Eden zusehends. Armut und Hunger sind die ständigen Begleiter der Heere von Arbeitslosen, die durch den Bankrott von Dunkelherz Enterprises ihre Existenzgrundlage verloren haben. Paradise City, die Hauptstadt, verkommt zusehends. Nur etwa 10 % der ehemaligen Werksangehörigen finden Arbeit bei "Ling-Ho's Abfallverwertungen". Gewalt, Korruption und Verbrechen blühen, die ausgehungerten Menschen schrecken sogar vor Kannibalismus nicht mehr zurück.

Am 06.02.2242 erreicht ein schwarzes Raumschiff den Orbit von Eden und bleibt sieben Tage. Die Schiffsführung erkundigt sich eingehend nach dem Verbleib der Familie Dunkelherz und organisiert eine dreitägige Expedition zu den seit langem stillliegenden Ausgrabungsstätten der "Adams". Für einen siebenstelligen Betrag wechselt schließlich der gesamte Ausgrabungsbereich den Besitzer, und vor Abflug des Schiffes werden 100 Besatzungsmitglieder auf dem Gelände in eiligst errichteten Notunterkünften zurückgelassen. Als im April des gleichen Jahres ein weiteres schwarzes Schiff ankommt, befinden sich dort bereits militärisch anmutende Befestigungsanlagen. Auch das zweite Schiff bleibt sieben Tage, es liefert neue Materialien und gutausgerüstete Bautrupps. Nach seinem Abflug behauptet ein alter Eremit aus der Wüste, daß "die alte Teufelskirche" wieder in Betrieb sei. Er stirbt wenige Tage später an einer unbekannten Krankheit.

Zwei Monate danach trifft ein weiteres schwarzes Schiff ein. Während seines siebentägigen Aufenthaltes im Orbit kommt eine Abordnung der Schiffsbesatzung bei Ling-Ho vorbei und macht ihm ein stattliches Angebot für die Nutzungsrechte an Eden. Da die Verhandlungen und Petitionen bei den zuständigen Stellen der TSU einiges an Zeit verschlingen werden, schlägt der Kapitän des schwarzen Schiffes vor, die Übergabe auf den Januar des folgenden Jahres festzulegen. Nach der Ankunft des vierten Schiffes am 06. Januar 2243 unterzeichnen Ling-Ho als Verkäufer und die Thaintrics Forerunner Foundation als Käufer, vertreten durch Kapitän Samuel Frost, den Abtretungsvertrag. 100 schwerbewaffnete, schwarzgerüstete Mitglieder der Schiffsbesatzung lösen als Sicherheitskräfte die kleine PTI-Garnison auf Eden ab. Das fünfte schwarze Schiff trifft ein Jahr später ein und bringt weitere Truppen mit sich. Mittlerweile macht sich unter der lethargischen Bevölkerung ein erstaunlich heftiger Widerstand gegen die neuen Herren von Eden breit. Alle aufkeimenden Revolten werden jedoch brutal im Keim erstickt. Als sechste

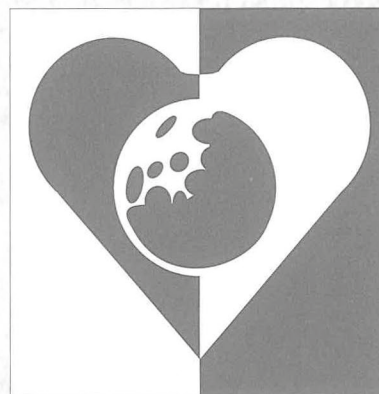
im Bunde erscheint schließlich die "Armageddon" unter Kapitän Kasimir Seraph im Orbit von Eden. Die Bewohner von Eden sind mittlerweile in zwei Lager gespalten. Etwa 4/5 der Kolonisten stehen geschlossen hinter der Kirche des Morgensterns und verehren die gelegentlich auf Sänften durch die Stadt getragenen Sektenführer wie Götter. Die übrigen arbeiten insgeheim in einer Art Untergrundbewegung gegen die neuen Herren von Eden, werden hierfür jedoch rücksichtslos verfolgt.

Zeittafel für Eden

- | | |
|------------|--|
| 2098 | Roland Dunkelherz erhält Schürfrechte für Eden |
| 2099 | Roland Dunkelherz gründet die Werft "Dunkelherz Enterprises" |
| 2153 | Thaintrics Forerunner Foundation gibt Schiffe in Auftrag |
| 2158 | Roland Dunkelherz stirbt im Alter von 88 Jahren |
| 2160 | Richard Dunkelherz vollendet den Bau der Schiffe |
| 2180 | Ruinen der "Adams" werden auf Eden ausgegraben |
| 2181 | Richard Dunkelherz wird zum Ritter geschlagen. Thaintrics Forerunner Foundation gründet auf Eden die "Erste Kirche des Morgensterns" |
| 07.04.2183 | Kirche wird von aufgebrachten Bürgern gebrandschatzt |
| 2197 | Sir Richard Dunkelherz stirbt im Alter von 75 Jahren |
| 2215-2234 | Arthur Dunkelherz baut Kriegsschiffe für Shark Investments |
| 2235 | Shark errichtet geheime Basis auf dem Planeten Eden |
| 2235-2237 | Konzernkriege |
| 26.05.2239 | Arthur Dunkelherz verkauft alle Rechte an Eden an "Ling-Ho's Abfallverwertungen" |
| 28.06.2240 | Arthur, seine Frau und seine Kinder kommen bei einem Sprengstoffanschlag auf Thai-Pan ums Leben |

*In unserer Mitte
steht der
Baum der
Erkenntnis.
Wir werden
von ihm ohne
Unterlaß ernten,
bis alle
Ungläubigen
bekehrt sind.*

*Pater
Raymond deFleur*



Geschäftslogo von "Dunkelherz Enterprises".

*Es glänze wie ein
Jaspisstein,
umgeben von
einer Mauer mit
zwölf Toren, und
in der Mitte
erhebe sich der
Thron des
Fürsten der
ewigen
Dunkelheit.
So soll es sein.*

Paiman

II. Vorwort

In diesem Teil des Abenteuers sehen sich die Charaktere mit der Heimat "Luzifers", des lebenden Monolithen konfrontiert: Dem Planeten Eden im System Zeta Doradus, auf dem sich auch die Ruinen der untergegangenen Zivilisation der "Adams" befinden. Eden ist mittlerweile fest in der Hand der Ersten Kirche des Morgensterns, welche die Ausgrabungsstätte zu ihrem Hauptstützpunkt gemacht hat. Im Zentrum des Lagers steht Luzifer, der finstere Monolith, der ein Fokus unglaublicher Kraftfelder ist und unter den richtigen Umständen die Macht eines Psiters ins Unermeßliche und Unbegreifliche steigern kann. Die "Armageddon" hat Bael, das sechste Mitglied des Psiterzirkels, nach Eden gebracht. Sobald das letzte der sieben Mitglieder den Reigen vervollständigt, wird der Zirkel ein blutiges Ritual abhalten, anschließend den Monolithen aktivieren, der die zuvor über der Ausgrabungsstätte abgeworfenen Leichen in seinem Licht baden und zu gräßlichem, untoten Leben erwecken soll. Getreu nach den alten Prophezeiungen erreicht das letzte Schiff, die "Morgenstern", Eden am 01. April 2245. Die Charaktere haben bis zum Beginn des Rituals nur zwei Tage Zeit, die Erweckung zu verhindern...

III. Ankunft

Am 01.04.2245 um 11.30 Uhr TSZ erreicht die Morgenstern den Orbit von Eden. In den Quartieren der Günstlinge und auf Deck 4 ertönt folgende Ansage aus den Deckenlautsprechern:

"Verehrte Passagiere, die Schiffsleitung hofft, daß Sie einen angenehmen Flug hatten. Bitte begeben Sie sich nun in den Hangar, wo ein Shuttle darauf wartet, Sie in Empfang zu nehmen. Sie werden auf dem Raumhafen von Paradise City landen. Von dort aus bringen Sie Transportgleiter in die Hotelanlage Eden Plaza, wo für jeden von Ihnen ein Zimmer bereitsteht. Gegen 22.00 Uhr wird ein Abgesandter unseres Herrschers zu Ihnen sprechen. Bis dahin stehen Ihnen die umfassenden Freizeiteinrichtungen des Plaza zur Verfügung. Bitte vermeiden Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit jeden Kontakt mit den Einheimischen. Die Leute sind aufgrund einer andauernden Dürreperiode gereizt und äußerst angriffslustig. Sollten Sie weitere Fragen haben, so wird Ihnen das Management des Eden Plaza gerne zur Verfügung stehen."

Nach dieser Ansage begeben sich die Günstlinge zum Lift, um das Hangardeck zu erreichen. Sollten sich die Charaktere unauffällig eingeschlichen haben, so können sie sich diesen unbemerkt anschließen. Lediglich am Eingang des Shuttles stehen zwei Wächter, welche die einsteigende Menge auf verdächtige Personen untersuchen. Falls die Abenteurer mit der Besatzung der Morgenstern in Konflikt geraten sein sollten, werden die Wachen versuchen, sie festzunehmen, sobald sie ihrer gewahr werden (Probe mit +10 auf "Wahrnehmung" für beide Wächter). Intelligente Spieler werden versuchen, sich zu verkleiden ("Tarnung") oder die Wachen abzulenken. Im Falle einer gewalttätigen Auseinandersetzung werden innerhalb von 1W4 Kampfunden die SAM-Einheiten im Frachtdeck aktiviert.

Sollten die Charaktere zur Zeit der Ankunft nicht an einem der oben genannten Orte verweilen, so verpassen sie wahrscheinlich das Shuttle. In diesem Fall müssen sie entweder einen Terratrak kapern und möglichst unauffällig außerhalb von Paradise City in der Wüste landen, oder einen anderen Weg finden, auf die Planetenoberfläche zu gelangen. Sofern keine unvorhergesehenen Ereignisse eintreten, werden die Gläubigen erst in der Nacht des 03.04.2245 mit dem Shuttle abgeholt und auf den Raumhafen gebracht. Der Flug im Shuttle dauert nur 3 Minuten. Jeder Abenteurer, dem eine Wahrnehmungsprobe und eine Glücksprobe (außer der Reihe) gelingen, hat einen günstigen Sitzplatz bekommen, von dem aus er die Dunkelherz-Werft und die Ausgrabungs-

##

System Zeta Doradus (Nr. 94)

Weißer Sonne der Klasse F, 4 Planeten.

1. Abyss

Feuerkugel in Sonnennähe, unbewohnbar. Keine Monde.

2. Hades

Heißer Sumpfplanet mit giftiger Atmosphäre, pflanzliches Leben, 1 Mond (Zerberus) ohne Atmosphäre.

3. Eden

Wüstenplanet, kolonisiert. Atembare Atmosphäre, Temperaturen zwischen 35° und 60° Celsius. 1 Stadt (Paradise City) mit ca. 100.000 Einwohnern, stillgelegte Raumschiffswerft, mehrere erschöpfte Platinminen, Ausgrabungsstätte der "Adams". Kakteen und Flechten, saurierartige Reptilien, Wasser in unterirdischen Kavernen. 2 Monde (Adam und Eva) mit giftiger Atmosphäre, die rotes (A) und grünes (E) Licht reflektieren. Der Einfachheit halber gehen wir davon aus, daß ein Tag auf Eden 24 Stunden hat. Sonnenaufgang ist 6.30 Uhr, Sonnenuntergang 19.30 Uhr. Adam erhebt sich 20.35 Uhr und Eva 21.15 Uhr am Horizont. Die Monde erreichen ihr Zenit kurz vor Mitternacht. Sie verbreiten ein düsteres Licht, grausige Vorahnungen verweisen auf den kurz bevorstehenden Tag, an dem sich ihre Ränder berühren werden.

4. Nirwana

Gasriesen vom Jupitertyp, unbewohnbar. 7 Monde, einer davon mit hochgiftiger Atmosphäre und rudimentärem pflanzlichen Leben.

##

stätte sehen kann. Geben Sie den Spielern in diesem Fall eine grobe Beschreibung der Anlagen aus der Vogelperspektive.

IV. Paradise City

Allgemeine Beschreibung

Geschichte

Paradise City ist die einzige Stadt auf Eden. An ihrem östlichen Rand liegt der Raumhafen. Die Stadt hatte zur Zeit der Ausgrabungen einen regelrechten Boom, der jedoch mit dem abflauenden Interesse der Wissenschaftler drastisch zurückging. Die Bevölkerung erlitt hierdurch enorme wirtschaftliche Einbußen, konnte sich jedoch durch Arbeit in der Werft zumindest am Leben erhalten. Mit dem Verkauf der Werft an Ling-Ho brach die Katastrophe über die Edener herein. Da kaum 10% der Einheimischen in der Abfallverwertung eine Arbeit fanden, herrschten bald Verzweiflung und bittere Armut. Weil auch keine reguläre Fluggesellschaft mehr Schiffe nach Eden schickte, konnten sie ihrem Schicksal nicht entgehen. Als schließlich auch Ling-Ho Eden aufgab und an die Kirche des Morgensterns verkaufte, versank die Stadt in Kriminalität, Gewalt und Kannibalismus!

Um nicht selbst zugrunde zu gehen, begannen die Überlebenden, die Toten zu essen. Heute sind die Nachkommen der Kolonisten größtenteils wahnsinnige Menschenfresser, welche die Psiter und ihre Getreuen wie Götter verehren. Nur wenige, die stark genug waren, scharten sich um den "Gouverneur" (siehe Anhang) und flüchteten in die unterirdischen Bewässerungskanäle, von denen aus sie nachts Streifzüge unternehmen, um kleinere Wüstentiere zu erlegen oder Posten der Sekte zu überfallen. Die Anzahl der "Schattenkrieger", wie sie sich selbst nennen, beträgt etwa 30 Personen.

Das Wirken der Sekte

Nachdem am 06. Januar 2243 die Kirche des Morgensterns die Kontrolle über Eden übernommen hatte, wurde sie von den Kolonisten in der Hoffnung auf bessere Lebensumstände zunächst freudig begrüßt. Die bedauernswerten Menschen wurden jedoch bitter enttäuscht. Die neuen Herren des Planeten kümmerten sich nicht um die hungernde Bevölkerung, sondern traten ihr mit kalter Verachtung entgegen. Sobald die Sekte Besitz vom Raumhafen, der ehemaligen Zentralbehörde, dem Hotelkomplex Eden Plaza und der Ausgrabungsstätte ergriffen hatte, wurden diese Örtlichkeiten mit Stacheldraht, Elektrozäunen und Selbstschußanlagen gesichert. Den Kolonisten wurde der Zutritt untersagt, Übertretungen dieses Verbots mit Waffengewalt geahndet. Als jedoch die Zahl der blutigen Aufstände immer mehr an-

stieg, setzten die bereits anwesenden Psiter ihre Kräfte ein, um die Kolonisten in eine Art religiösen Rausch zu versetzen. Ihnen wurde indoktriniert, daß all ihre Leiden nur eine Prüfung darstellten, um die Stärksten unter ihnen auf das Reich Luzifers vorzubereiten.

"Der Lichtbringer sagt: Der Starke soll den Schwachen verzehren, auf daß er Unsterblichkeit erlange. Nehmt also die Leiber eurer Brüder und labt euren Hunger daran, auf daß ihr das Licht des Morgensterns schauen möget."

Zur Zeit fiebern alle Anhänger der Sekte dem großen Ereignis entgegen, das in der Nacht des dritten April, wenn die beiden Monde "Adam" und "Eva" im Zenit über dem Monolithen stehen, eintreten soll. Die Führer der Kirche haben ihre Günstlinge im Eden Plaza versammelt, wo diese im Luxus schwelgen und ein unglaubliches Spektakel erwarten. In der Stadt werden regelmäßig Prozessionen abgehalten, bei denen sich die Psiter durch die Straßen tragen lassen und der staunenden Menge der Kolonisten die absonderlichsten Illusionen vorgaukeln.

Der Raumhafen

Für die Abenteurer

Sobald die Charaktere das Shuttle verlassen, schlägt ihnen der heiße Wüstenwind von Eden entgegen. Ein Geruch von Verwesung liegt in der Luft, einige vogelartige Kreaturen kreisen über der Stadt. Der Raumhafen ist von einem 4 Meter hohen Drahtzaun umgeben, der von einer Lage Stacheldraht gekrönt wird. Hinter dem Zaun erstreckt sich eine heruntergekommene Großstadt, deren Gebäudeschmutzig und verfallen sind. An jedem der vier Eckpunkte des Raumhafens befindet sich ein Wachturm mit einem Suchscheinwerfer und einer MG-Stellung. Ein großes Tor führt zur Stadt hinaus und wird von vier Soldaten in schwarzen Rüstungen bewacht. Jenseits des Tores drängen sich verwahrlost aussehende, schmutzige Menschen, die offenbar Zutritt zum Raumhafen erlangen wollen. Lautes Schreien ist aus der Menge zu hören. Fünf weitere Shuttles und zwei Terratracs befinden sich auf dem Landefeld.

Der Strom der Günstlinge bewegt sich auf das Abfertigungsgebäude zu, über dem ein mächtiges Banner mit dem Zeichen des Morgensterns weht. Dort stehen mehrere Gravtransporter mit der Aufschrift: "Willkommen im Paradies - Eden Plaza!" Nachdem alle Reisenden Platz in den Gleitern gefunden haben, eröffnet einer der Wachtürme ohne Warnung das Feuer auf die Menge vor dem Tor. Gnadenlos werden alle niedergemacht, die nicht rechtzeitig das Weite suchen. Die Wächter öffnen unbeeindruckt von diesem gräßlichen Gemetzel das Tor und die

Keiner bewegt sich, keiner wird verletzt!

Der Gouverneur

Satanische Rituale?
Fragt mal meine Kala, was sie davon hält!

General Adnan Gül

Gleiter verlassen das Raumhafengelände. Auf einem freien Platz vor dem Raumhafen sind mehrere Kreuze errichtet, an denen die verrenkten Körper unglücklicher Kolonisten in der Sonne schmoren. Eine große Tafel verkündet: "Sie sündigten wider den Morgenstern!" Ohne Umwege und Zwischenstopps fahren die Gleiter zum Eden Plaza. Auf die Sünden der Hingerichteten angesprochen, erwidert der Fahrer unberührt: "Sie haben versucht, das einfache Volk gegen die Herren aufzuwiegeln. Ihre Strafe war eine Gnade."

*Das Gesetz
bin ich!*

*Rudolf Schmand,
Polizeichef von
Paradise City*

*Zwei Tote
am Elektrozaun,
fünfzehn
Erschossene am
Tor. Eine ganz
normale Schicht.*

*Wache am
Raumhafen
bei Wachab-
lösung*

Spielleiterinfo

Die Zäune stehen unter Hochspannung, der Generator befindet sich im Abfertigungsbau. Jeder Charakter, der einen Zaun berührt, muß sofort eine KON-Probe mit +15 bestehen (normale KON-Probe, wenn er eine Panzerung trägt, die die Arme einschließt). Mißlingt die Probe, so stirbt der Betroffene am Schock. Gelingt die Probe, so erleidet er 2 TP Schaden an allen Körperteilen und hat für 1 W6 Tage +20 auf alle Aktionen. Der Raumhafen wird rund um die Uhr von 18 Soldaten der Sekte bewacht. Von diesen befinden sich jeweils zwei auf den Türmen, vier am Tor, zwei in der Abfertigungshalle und vier auf Patrouille auf dem Landefeld. Die Wachen werden alle vier Stunden abgelöst, wobei die Ablösung mit einem Transportgleiter von der Zentralbehörde kommt. Sobald sich verdächtige Subjekte dem Raumhafen nähern, werden diese per Lautsprecher aufgefordert umzukehren. Danach wird ohne weitere Warnung scharf geschossen. Jeder

der Wächter trägt ein Fernglas mit Nachtsichtgerät. Im Inneren der Abfertigungshalle befinden sich zwei zivile Sektenmitglieder, die den Flugverkehr überwachen und eingehende Funkbotschaften bearbeiten und weiterleiten. Wird der Raumhafen mit Waffengewalt angegriffen, so fordern sie Luftunterstützung aus dem Orbit an, die innerhalb von fünf Minuten in Form von zwei Raumjägern eintrifft. Versucht ein Schiff, ohne Erlaubnis zu landen, so eröffnen die Wachtürme schonungslos das Feuer auf alle aussteigenden Passagiere.

Das Eden Plaza

Für die Abenteurer

Die Hotelanlage liegt am nördlichen Rand von Paradise City und erstreckt sich über eine Fläche von 10.000 m². Der gesamte Komplex ist von einem Zaun umgeben, der dem des Raumhafens gleicht. Die Einfahrt besteht aus einem großen Tor, neben dem sich ein Wachhäuschen befindet. Dahinter erstreckt sich eine Anlage, die in dieser Umgebung so deplaziert wirkt, wie ein Schneeball in der Wüste: Golfplätze mit gepflegtem Rasen, Schwimmbäder und Cocktailsbars. Inmitten dieser Pracht erhebt sich das eigentliche Hotel, ein mehrstöckiger Prachtbau aus Marmor und Glas. Neben dem Tor, außerhalb des Geländes, scharen sich weitere Elendsgestalten und halten die Hände flehentlich in Richtung der angekommenen Transportgleiter ausgestreckt. Mütter heben ihre unterernährten Kinder in die Höhe und schreien nach Nahrung. Zwei schwerbewaffnete Wächter lösen sich aus dem Wachhäuschen und gehen auf das



Die Kolonisten werden nicht in der Nähe der privilegierten Schicht geduldet.

Tor zu. Einer der beiden jagt mit seiner Maschinenpistole eine Salve über die Köpfe der hungrigen Kolonisten, worauf diese rasch die Flucht ergreifen. Ein Fahrer steigt aus und wechselt ein paar Worte mit einem der Soldaten. Dieser nickt, öffnet das Tor und winkt die Gleiter durch. Schließlich endet die Reise vor dem Portal des Plaza. Sofort eilen eifrige Pagen herbei, um das Gepäck der Passagiere zu übernehmen. Ein elegant gekleideter Herr mittleren Alters mit einem Mikrophon in der Hand betritt die Szene:

"Verehrte Gäste, das Eden Plaza freut sich, Sie begrüßen zu dürfen. Ich bin Gordon Schaumway und als Manager für Ihr Wohlergehen zuständig. Betrachten Sie diesen Ort als eine Oase der Vergnügungen, wo Sie sich nach Herzenslust auf Kosten der Geschäftsleitung amüsieren können. Genießen Sie Ihren Aufenthalt bis zum großen Ereignis."

Die Gäste werden, nachdem man ihnen an der Rezeption einen Hotelpaß ausgehändigt hat, zu den luxuriösen Zimmern geführt, in denen es an nichts mangelt. Wäre da nicht die grausame Verachtung gegenüber den bedauernswerten Menschen in der Stadt und der Grund ihres Aufenthaltes, könnten sich die Abenteurer tatsächlich wie im Paradies fühlen...

Spielleiterinfo

Für den Zaun des Plaza gelten die gleichen Regeln wie am Raumhafen (siehe "Der Raumhafen"). Auf dem Gelände patrouillieren ständig zehn Wachsoldaten, die alle vier Stunden abgelöst werden. Sollte jemand versuchen, sich mit Gewalt Zutritt zur Hotelanlage zu verschaffen, wird sofort das Feuer eröffnet. Das Hotelpersonal begegnet den Gästen mit unterwürfiger Höflichkeit. Der Manager Gordon Schaumway ist stets bereit, Fragen über das Hotel und die Freizeitangebote zu beantworten. Weder er noch seine Angestellten kennen jedoch Sarah Anne Glorie oder haben von ihr gehört. Verlassen die Abenteurer das Plaza, so werden sie von den Wachen am Tor davor gewarnt, die Stadt zu betreten. Die Kolonisten seien gewalttätig und schon mancher Reisende in den dunklen Gassen von Paradise City verschwunden. "Man sagt, sie essen Menschenfleisch!" Bestehen die Abenteurer jedoch darauf, die Stadt zu betreten, so werden sie nicht zurückgehalten. Um wieder auf das Gelände zu gelangen, müssen sie die Hotelpässe vorweisen.

Für die Abenteurer

Punkt 22.00 Uhr versammeln sich die Gäste in der großen Konferenzhalle des Plaza. Nachdem alle Platz genommen haben, betritt ein

junger Mann in einem strahlend weißen Anzug mit eingesticktem Sektensignet den Raum. Er wird von zwei Soldaten flankiert. Nachdem er am Rednerpult Stellung bezogen hat, beginnt er, mit wohlklingender Stimme zu sprechen:

"Verehrte Damen, werte Herren, im Namen meiner Organisation begrüße ich alle, die hergekommen sind, um dem größten Ereignis dieses Jahrhunderts, ja vielleicht sogar in der Geschichte der Menschheit beizuwohnen. Sie alle repräsentieren Gruppen von Unterdrückten oder Verfolgten, die unter dem grausamen Joch der sogenannten Terranischen Staatenunion zu leiden haben. In zwei Tagen werden wir Ihnen zeigen, daß wir die Mittel haben, diese Tyrannei ein für allemal zu beenden. Die Paläste der Mächtigen werden zu Staub zerfallen und die Planeten werden erzittern, wenn der Lichtbringer die Szene betritt!"

Applaus brandet auf, und der Sprecher betrachtet mit leuchtenden Augen die Menge. Schließlich fährt er fort: "Sie alle werden sicher viele Fragen haben und mit meinen Herren reden wollen. Ich muß Sie jedoch bis zum Zeitpunkt des Festes vertrösten. Danach wird ausreichend Gelegenheit sein, sich über den Fortgang der Ereignisse zu informieren. Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit und wünsche Ihnen eine Zeit voller Freude und Genuß, voller Lust und Laster. Tue was Du willst - das soll sein das ganze Gesetz!"

Mit diesen Worten beendet er seine Rede und verläßt im Schutz seiner Begleiter unter tosendem Beifall das Gebäude. Wenn ihm die Abenteurer folgen sehen sie, daß er vor dem Hotel einen Landgraver besteigt. Falls sie aus irgendwelchen Gründen im Besitz eines Fahrzeuges sein sollten, können sie dem Landgraver in die Wüste folgen (er fährt zur Ausgrabungsstätte). Sobald die Wächter bemerken, daß ihnen ein Fahrzeug folgt, fordern sie über Funk vier Polizisten auf Gravrädern an, um die Verfolger aufzuhalten.

Gespräch mit dem Manager

Betrachtet ein Abenteurer den Manager Gordon Schaumway erfolgreich mittels "Wahrnehmung" oder "Psychologie", so fällt auf, daß dessen Höflichkeit nur aufgesetzt wirkt. Es hat den Anschein, als wäre ihm seine Aufgabe zuwider. Nimmt man Schaumway in einem stillen Moment beiseite und überzeugt ihn davon, daß man zu den Gegnern der Sekte gehört, bzw. einen entführten Angehörigen sucht, so führt er die Charaktere ins Badezimmer seiner Privaträume, wo er Dusche und Wasserhähne aufdreht ("Hier haben die Wände Ohren!"). Endlich beginnt er, mit leiser Stimme zu sprechen.

Wer seiner selbst voll ist, in dem hat Gott keinen Raum mehr.

Pater Ramon

Auch große Stunden bestehen aus vielen kleinen Minuten.

Peter van Zandt, Chief Captain SEK

Aaaaaaaahhrrg!
(Häufiges Ge-
räusch in den
Straßen von
Paradise City)

Erwarte nicht
zuviel.

White Eagle

Wer aufhört
besser zu werden,
hat aufgehört
gut zu sein.

Will Jenkins,
Kopfgeldjäger

Gordon findet, daß es eine Schande ist, was auf diesem Planeten passiert. Priester der Sekte hätten nach der Übernahme des Planeten der Belegschaft des Plaza beachtliche Summen für die Weiterführung des Hotels geboten. Die Unterzeichnung des Vertrages hätte sich jedoch als Fehler erwiesen. Das Plaza sei ein Schlupfwinkel für Mörder und Geächtete aus der ganzen TSU geworden, die hier wie Ehrengäste beherbergt würden. Die Bevölkerung von Eden hingegen werde grausam unterdrückt. Er habe sich schon lange überlegt, der Widerstandsbewegung der "Schattenkrieger" beizutreten, wüßte jedoch nicht, wie er mit ihnen in Kontakt treten solle. Diese seien eine Gruppe entschlossener Kolonisten, die unter der Führung eines Unbekannten immer wieder gegen die Sekte vorgingen. Er empfiehlt den Charakteren, sich unauffällig zu verhalten und bei Gelegenheit vorsichtig Erkundigungen unter der Bevölkerung einzuziehen. Fragt man Gordon nach dem bevorstehenden Ereignis, so vermutet er, daß die Sekte ein gräßliches Blutritual an der alten Ausgrabungsstätte vollziehen wolle. Alle geladenen Personen seien potentielle Bündnispartner der Sekte, die verschiedene Banden und Verbrecherorganisationen der TSU repräsentieren. Die Sektenführung wolle sie durch eine Machtdemonstration zu einer Zusammenarbeit bewegen.

Die Zentralbehörde

Das ehemalige Gebäude der Zentralbehörde von Paradise City dient nun der Sekte als Stadtquartier (das Hauptquartier befindet sich bei der Ausgrabungsstätte). Hier lagern Vorräte und Ausrüstungsgegenstände sowie die Ablösungen für die Wachsoldaten. Außerdem befindet sich hier die Einsatzleitung der Stadtpolizei, die ständig mit jedem Streifenpolizisten von Paradise City in Verbindung steht. Das Gebäude enthält neben Büros, Schlafräumen, Zellen und Lagerhallen einige Freizeiträume, in denen sich die Soldaten und Polizisten, die zur Zeit dienstfrei haben, entspannen können.

Es befinden sich folgende Personen im Gebäude: 60 Soldaten als Ablösung für den Raumhafen und das Plaza (je 30 dienstfrei und je 30 in Bereitschaft), 9 Soldaten als Wachmannschaft für die Zentralbehörde (3 auf Wache, 3 dienstfrei, 3 in Bereitschaft), 30 Streifenpolizisten (je 15 dienstfrei und je 15 in Bereitschaft), 10 Verwaltungspolizisten, 10 Techniker und 15 Köche, Küchenhilfen und Reinigungskräfte. Der Eingang wird von jeweils drei Soldaten mit Maschinenpistolen bewacht, die auf jeden schießen, der sich der Behörde unaufgefordert auf mehr als 20 Meter nähert. Das Gebäude selbst hat eine Grundfläche von 30 x 50 Meter und ist vier Etagen hoch. Die Toreinfahrt führt zu einem Innenhof, auf dem ein Transportgleiter,

drei Landgraver und fünf Gravräder abgestellt sind. Außerdem sind Stellplätze und Wartungsgaragen für die Streifenfahrzeuge vorhanden. Ein offener Angriff auf das Gebäude ist aufgrund der vielen Insassen zum Scheitern verurteilt. Die Fenster im Erdgeschoß sind zugemauert, die der ersten Etage befinden sich in 8 Meter Höhe. Versuchen die Abenteurer, durch die Fenster ins Gebäude zu gelangen, so besteht eine 50 % Chance (bei Nacht 25 %), daß sie dabei bemerkt und von anderen Fenstern aus beschossen werden.

Die Stadt

Die verkommenen Straßen von Paradise City sind voll Hunger, Elend und Armut. An jeder Ecke lauern ausgemergelte Gestalten, die die Abenteurer mit gierigen Blicken betrachten. Gespräche mit diesen Kolonisten ergeben kaum etwas Sinnvolles. Sofern die erbarmungswürdigen Geschöpfe nicht fliehen (50 % Chance pro Annäherung) oder angreifen, stammeln sie von den "Engeln des Lichts", die sie bald von ihren Leiden erlösen würden. Es besteht jedoch eine Chance, von weniger degenerierten Individuen Gerüchte über den Gouverneur zu erfahren (siehe "Nichtspielercharaktere"). Falls die Abenteurer in Gebäude eindringen wollen, so würfelt der Spielleiter auf folgender Liste für den Zustand des Hauses, bzw. seine Bewohner.

- 1 Verlassen und baufällig. Je 10 Minuten Aufenthalt besteht eine 20% Chance, daß einem Abenteurer Trümmer auf den Kopf fallen (1W6+2 TP Schaden).
- 2 Verlassen.
- 3 Von 1W6 Kolonisten bewohnt, die vor der Gruppe die Flucht ergreifen.
- 4 Von 1W6 Kolonisten bewohnt, die die Gruppe ignorieren.
- 5 Von 1W6+2 Kolonisten bewohnt, die die Gruppe angreifen.
- 6 Nest mit 1W6+2 Feueranteln, die die Gruppe angreifen (siehe Seite 19).
- 7 siehe 2
- 8 siehe 3
- 9 siehe 4
- 0 Gruppe findet nützlichen Gegenstand oder Hinweis nach Wahl des Spielleiters.

Suchen die Charaktere die Kanalisation, so bestehen folgende Chancen, einen geeigneten Einstieg zu finden:

Straßen:	50 % pro 10 Minuten Suche
Hinterhöfe:	30 % pro 10 Minuten Suche
Häuser:	20 % pro durchsuchtem Haus

Pro 15 Minuten, in denen sich die Abenteurer in der Stadt aufhalten, würfelt der Spielleiter mit

1W6. Ein Ergebnis von 1-3 ergibt einen Wurf auf die folgende Ereignistabelle mit 1W10:

- 1 Alte Frau mit Korb bietet im Austausch für Trinkwasser "besondere Leckereien" an. Enthüllt Korb, der bis zum Rand mit frischen Menschengesichtern gefüllt ist! (GZ-Probe, -1W6+Schock/0)
- 2 2W6 Kolonisten überfallen Abenteurer.
- 3 Kontrolle durch zwei Streifenpolizisten.
- 4 Abenteurer erfahren Gerücht über Gouverneur (siehe "Nichtspielercharaktere").
- 5 2W6 Kolonisten überfallen einen Streifenpolizisten.
- 6 Abenteurer finden die Kathedrale.
- 7 Prozession mit Psiter und 3W10+20 Gläubigen zieht mit Bewachung durch die Straßen.
- 8 siehe 4
- 9 siehe 2
- 0 1W4 verummte Schattenkrieger überfallen einen Streifenpolizisten.

Die Kathedrale

Inmitten eines Blocks verfallener Hochhäuser steht auf einem 3.000 m² großen Platz die alte Kathedrale von Paradise City. Das Gotteshaus ist in Kreuzform angelegt (50 auf 40 Meter), der Turm ist 30 Meter hoch. Die Kathedrale ist im neugotischen Stil gebaut und in einem erbärmlichen Zustand: Der Eingang ist mit Brettern vernagelt, die Glasfenster sind zerbrochen und große Teile des Glockenturms eingestürzt. Eine seltsame Aura herrscht auf dem Platz um die Kirche. Alle Geräusche von Paradise City scheinen wie durch einen Wattebausch an die Ohren der Abenteurer zu dringen, und die Hochhäuser verhindern auch am Tag, daß die Umgebung

erhell wird. Um sich Zugang zur Kathedrale zu verschaffen, können die Charaktere entweder die Bretter vom Eingang entfernen (was 2W6 Minuten dauert und so viel Lärm verursacht, daß innerhalb von fünf Minuten ein Streifenpolizist auftaucht), oder mittels eines Seils mit einem improvisierten Wurfanker durch eines der Fenster eindringen, die sich fünf Meter über dem Boden befinden. Hierzu ist zunächst eine Probe auf "Werfen" mit +15 und anschließend für jeden Abenteurer eine Kletterprobe zu bestehen. Im Inneren des Gotteshauses ist die Atmosphäre noch bedrückender als auf dem Platz. Jeder Abenteurer, dem eine GZ-Probe mißlingt, wird äußerst nervös und hat das Gefühl, von unsichtbaren Augen beobachtet zu werden. Die Bänke sind zertrümmert, die Heiligenbilder beschmiert oder zerstört und der Altar auf unzüchtige Weise entweiht. Das große Marmorkreuz hinter dem Altar wurde umgedreht, an ihm hängt ein verwesener Leichnam. Alle Charaktere müssen die im Grundregelwerk beschriebenen GZ-Proben für überraschende Leichenfunde ausführen, wobei katholische Abenteurer einen Modifikator von +15 erhalten. Ein Med-Tech kann feststellen, daß es sich um einen männlichen Leichnam fortgeschrittenen Alters handelt und daß der Tod vor ca. 12 Monaten eingetreten ist. Nimmt sich die Gruppe mindestens eine Stunde Zeit, die Kirche zu durchsuchen, so führen Sie für alle eine Probe auf "Wahrnehmung" mit +15 durch. Ein erfolgreicher Abenteurer entdeckt an einer Säule in der Nähe des Altars einen getarnten Druckknopf. Betätigt man diesen Knopf, so ist bei einer gelungenen Probe auf "Horchen" vom Altar her ein Knacken zu ver-

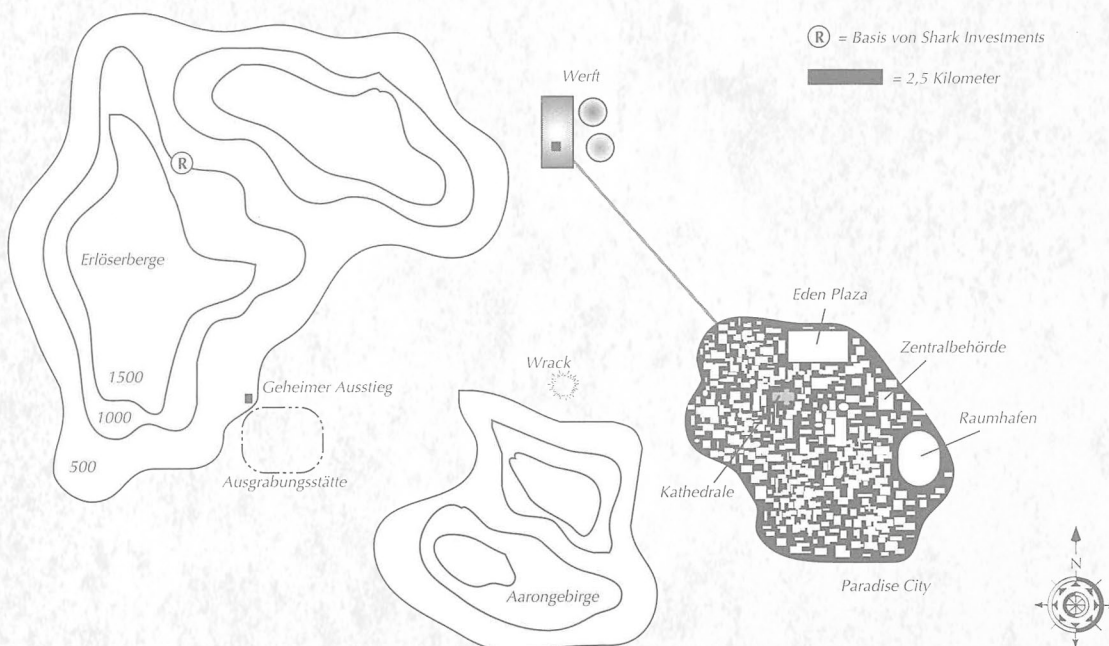


Nur über meine Leiche! Laßt ab vom Altar!

Pater Ramon

Wer Einblick genommen hat weiß, daß er niemanden ernsthaft verurteilen kann.

White Eagle



nehmen. Der Altar läßt sich nun leicht beiseite drehen und offenbart ein finsternes Loch, in dem eine eiserne Sprossenleiter in die Tiefe führt.

Die Krypta

Ein eisiger Hauch weht aus der dunklen Öffnung und läßt die Abenteurer frösteln. Die Leiter führt 20 Meter in die Tiefe und erfordert von wagemutigen Charakteren eine Kletterprobe mit einem Modifikator von -20. Am Fuß der Leiter befindet sich ein 16 m² großer, feuchter und kalter Raum, in dem sich mehrere Truhen, ein Schreibtisch sowie ein Regal befinden, auf dem etwa fünfzig schimmelige Bücher stehen. Hierbei handelt es sich um die Chroniken der Kolonie. Überfliegen die Abenteurer die Eintragungen mindestens eine Stunde lang, können sie in groben Zügen die Geschichte des Planeten Eden (siehe "Am Anfang war Eden") verfolgen. Falls sich die Gruppe mindestens drei Stunden mit dem Studium der Kirchenbücher beschäftigt, haben die Spieler genaue Kenntnisse über die Vorgänge (wesentliche Passagen vorlesen!). Die Truhen enthalten Gewänder, Meßgerätschaften, Bibeln, einige Kruzifixe und Rosenkränze sowie etliche Heiligenbilder. Auf dem Schreibtisch liegt das Tagebuch von Pater Ramon, dem letzten Priester der Kathedrale. Leider sind die Seiten fast völlig verschimmelt, nur die letzten Eintragungen sind leserlich (Spielhilfe 5 / Seite 46).

Ich habe nichts zu bieten als Blut, Schweiß und Tränen.

Churchill

Ein Begräbnis erster Klasse.

Tristan Wohlfeil

Besser offener Feind als zweideutiger Freund.

General Adnan Gül

Tagebuch des Pater Ramon (Spielhilfe 5)

21. 01. 2244

Weh mir und all meinen Schäfchen, denn der Teufel hat nun endgültig Einzug in meine Gemeinde gehalten. Kaum einer besucht mehr die Gottesdienste, selbst ehemals gläubige Menschen reden mit übler Zunge wider den Herrn. Sie verkehren nun ihre neuen Götter, wenn diese sich von ihren verfluchten Anhängern durch die Straßen tragen und feiern lassen. Gestern hat mich einer ihrer schwarzen Schergen bedroht, von den Gottesdiensten abzulassen...

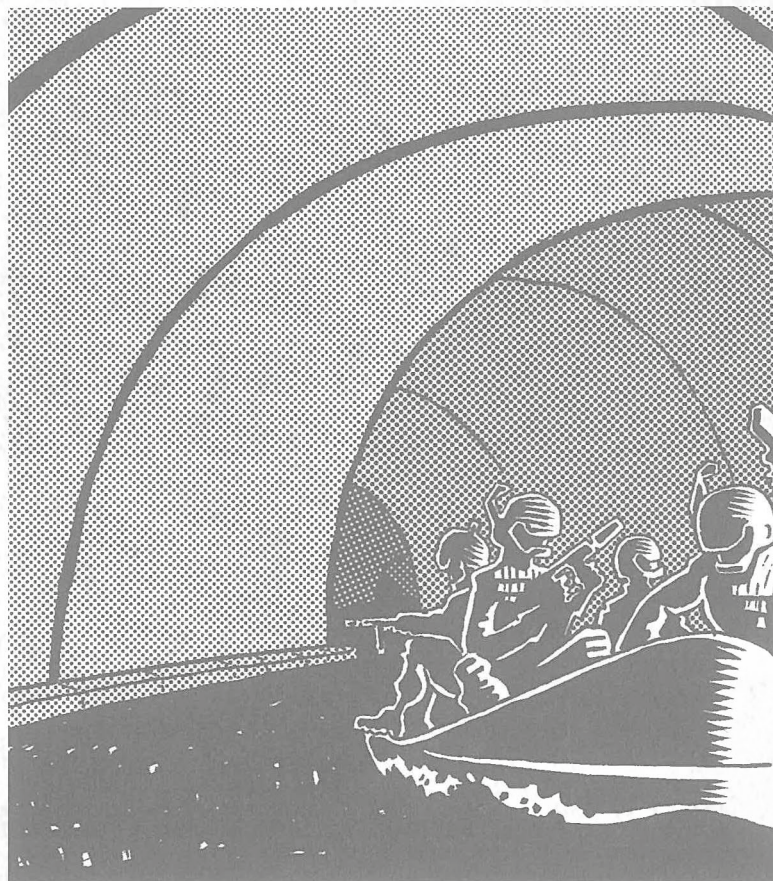
23. 01. 2244

Ich ahne nun, was sie planen. Gott steh uns allen bei, sie planen die Apokalypse. Wahrlich, es sind die gefallenen Engel, die nun das Antlitz des Universums besudeln. Die Toten werden sich aus ihren Gräbern erheben! Es scheint, daß ich die Kinder des Hais um Hilfe ersuchen muß, obwohl ich... Ich höre sie! Der Mob strömt in das Haus des Herrn. Nun denn, steh mir bei, auf daß ich Deinen Altar beschützen kann vor den Sündern!

Die Kanäle

Die unterirdischen Kanäle dienten früher der Wasserversorgung von Paradise City. Heute sind sie eine im Schnitt 80 cm tiefe Jauchegrube mit 180 bis 200 cm hoher Decke, die sich unter der gesamten Stadt hindurchzieht. Ein 40 cm breiter Fußweg erstreckt sich auf beiden Seiten der ekelhaften Brühe, die so furchtbar stinkt, daß jeder Abenteurer beim Betreten der Kanalisation eine KON-Probe bestehen muß, um sich nicht zu übergeben. Sind die Abenteurer

auf der Suche nach dem Gouverneur, so gelten die unter "Nichtspielercharaktere/Der Gouverneur" beschriebenen Regeln. Ansonsten besteht pro 30 Minuten Aufenthalt eine 10 % Chance, die Verbindungsleitung zu finden, durch welche die Kanäle mit der Ruine der Dunkelherz-Werft in der Wüste verbunden sind. Diese ist ausgetrocknet und hat einen Durchmesser von 180 cm. Der Weg unter der Wüste hindurch ist 10 km lang. Da die Reise anstrengend ist, können die Abenteurer nur mit 1/3 ihrer normalen Bewegungsweite vorankommen. Pro dreißig Minuten Marsch muß jeder Charakter, der keine Filtermaske trägt, eine KON-Probe bestehen. Mißlingt diese, so verliert er 1 W4+2 Basis-TP durch das Einatmen von Gasen, die sich in der nicht



mehr belüfteten Kanalisation gebildet haben. In der Verbindungsleitung besteht am Tag pro Stunde eine 5 % Chance und bei Nacht eine 20 % Chance, daß die Charaktere einem umherstreifenden Stoßtrupp der Schattenkrieger begegnen.

Das Abenteuer geht weiter

Mittlerweile sollten die Abenteurer bereits ahnen, daß sie es mit einer Gruppe wahnsinniger Satanisten zu tun haben. Da ihre Gruppe wahrscheinlich aus zivilen Charakteren besteht, ist es an der Zeit, sich einen starken Verbündeten zu suchen. Sollten sie zu diesem Zeitpunkt bereits vom Gouverneur gehört haben, so ist er der wahrscheinlichste Anlaufpunkt. Gerüchte der Kolonisten besagen, daß man am ehesten bei der Dunkelherz-Werft nach ihm und seinen Schattenkriegern suchen sollte. So oder so, der Weg der Abenteurer wird irgendwann in die Wüste führen, spätestens dann wenn sie feststellen, daß sich Sarah Anne nicht in Paradise City aufhält. Gesprächen mit Angehörigen der Sekte kann man entnehmen, daß eine große Zahl neugewonnener Jünger im Lager an der Ausgrabungsstätte untergebracht ist. Diese liegt etwa 12 km von der Stadt entfernt am Fuß eines Gebirges in der Wüste. Den Äußerungen der Kultisten läßt sich jedoch entnehmen, daß es sich bei der Anlage um eine Art Sperrgebiet handelt. Nur auf Anweisung der Oberen ist der Zutritt gestattet.

V. Durch die Wüste

Allgemeines

Nicht umsonst nannten die Kolonisten die Wüste die "Gottesstrafe". Hier herrschen am Tag Temperaturen von bis zu 60° Celsius im Schatten (in welchem Schatten?!). Sollten die Abenteurer tatsächlich so verrückt sein, bei dieser Hitze ohne entsprechende Schutzkleidung (Wüstenkombi) die "Gottesstrafe" zu durchqueren, so kommen sie nur mit 1/4 ihrer normalen Bewegungsweite vorwärts. Außerdem muß jeder Charakter eine KON-Probe pro Stunde bestehen. Falls er nicht genug Wasser bei sich hat, um mindestens 1/2 Liter pro Stunde zu trinken, wird auf diese KON-Proben eine kumulative Modifikator von jeweils +10 angewendet. Mißlingt eine Probe, so verliert er 1W4+2 Basis-TP und seine Bewegungsweite pro Runde sinkt um 2 Meter. Auf diese Weise verlorene TP regenerieren sich mit einer Rate von 4 pro Tag, wenn sich der Betroffene wieder in normaler Umgebung befindet. Sinken die Basis-TP des Charakters unter 1, so bricht er zusammen und kann sich nicht mehr aus eigener Kraft fortbewegen. Dies ist jedoch nicht der einzige Schrecken, den die "Gottesstrafe" be-

reithält. Pro 30 Minuten, in denen sich die Abenteurer in der Wüste aufhalten, würfelt der Spielleiter mit 1W6. Ein Ergebnis von 1-2 hat einen Wurf auf die unten abgedruckte Ereignistabelle (1W10) zur Folge.

- 1 Gruppe gerät in einen Sandsturm (1W10 x 10 Minuten), der jegliche Bewegung unmöglich macht. Glücksprüfung für alle losen Ausrüstungsgegenstände, die nicht ausdrücklich befestigt wurden (bei Mißerfolg weggeweht).
- 2 Flugechse greift Gruppe an.
- 3 1W4 verwilderte Hetzwölfe greifen Gruppe an.
- 4 Gruppe findet Skelett mit brauchbarer Ausrüstung (Wahl des Spielleiters).
- 5 Gruppe wird von Sektenpatrouille kontrolliert und zurück zur Stadt geschickt (bei Nacht siehe 3).
- 6 Gruppe trifft auf Rebellenrupp.
- 7 Gruppe trifft auf Sandteufel.
- 8 Gruppe findet eßbare Kaktusfrüchte.
- 9 Gruppe findet giftige Kaktusfrüchte (-4W6/1W4 Basis-TP).
- 0 Raubechse greift Gruppe an.

Flugechsen

Diese riesigen Reptilien gleiten über den Himmel, ständig auf der Suche nach Eßbarem (z.B. Charaktere). Der Spielleiter sollte den Abenteurern schon zu Beginn der Reise gelegentlich von großen, fliegenden Schatten berichten. Sobald das Ereignis erwürfelt wird, stoßen die Echsen herab. Jeder Abenteurer, dem eine Wahrnehmungsprobe gelingt, hat eine Kampfunde Zeit, dem Angriff zu begegnen. Die Echsen beginnen ihren Sturzflug aus einer Höhe von 150 Metern. Bei einem geglückten Angriff erleidet das Opfer den Klauenschaden. Die Echse steigt 2 Runden lang und beginnt einen neuen Sturzflug. Bei einem kritischen Erfolg wurde das Opfer gepackt und wird weggetragen. Aus eigener Kraft kann es sich höchstens mit einem Vibromesser befreien. Nach einer Kampfunde Flugdauer wird es aus einer Höhe von 4W10+5 Meter fallengelassen.

Flugechse (Trophäenwert=35 EH):

Bewegung 30 Meter/Phase (15 Meter im Steigflug), Basis-TP 18, Rüstung 1W6+4. Angriff: Klauen 60 % (2W8+4 Schaden/Wundinfektion), Fallenlassen.

Treffertabelle: 1-3 Kopf (15 TP), 4-7 linke Schwinge (12 TP), 8-11 rechte Schwinge (12 TP), 12-16 Körper (18 TP), 17-18 linkes Bein (10 TP), 19-20 rechtes Bein (10 TP).

Sandteufel

Diese heimtückischen Kreaturen ähneln ins riesenhafte vergrößerten Ameisenlöwen. Sie



Das Alte stürzt; es ändert sich die Zeit, und neues Leben blüht aus den Ruinen.

Schiller

Kara Ben Nemsi ist ein Dreck gegen mich.

Charly Hogan (nach einem Ritt auf einer Flugechse)

Auf jeden Abend
folgt ein Morgen.
Vielleicht!

Kapitän Seraph

Wer A sagt muß
auch Goodbye
sagen.

In schmerzlicher
Erinnerung an
Gabriel Cash

lauern unter dem Sand in ihren Höhlen auf unachtsame Kreaturen. Führen Sie für den vorersten Charakter der Gruppe eine verdeckte Wahrnehmungsprobe durch. Gelingt diese, so erkennt er eine seltsam geformte Erhebung im Sand in Marschrichtung. Nähert man sich dieser Erhebung auf mehr als 3 Meter, so beginnt der Sand abzusinken und der unglückliche Charakter rutscht in die Höhle des Sandteufels. Selbst bei verzweifelten Gegenbewegungen dauert es nur 1W6 Phasen (2W6 bei gelungener GES-Probe), bis er das Maul des Teufels erreicht. Am Ende der Reise wartet der Tod. Der Teufel attackiert den Betroffenen außerdem mit 1W4 seiner 2,5 Meter langen Tentakel, wobei der Hauptkörper unter dem Sand verborgen bleibt. Ein gezielter Schuß auf das Zentrum trifft automatisch den Hauptkörper, ansonsten wird mit 1W20 die Lokalisation ausgewürfelt. Wird ein Teufel getötet, so findet man in seiner Höhle gelegentlich interessante Gegenstände, die früheren Opfern gehört haben und nicht verdaut worden sind (Wahl des Spielleiters).

Sandteufel (Trophäenwert=20 EH):
Bewegung 0, Basis-TP 15, Rüstung 1W4+2. Angriff: Tentakel 70 % (festhalten STK 90), Biß 100 % gegen abgerutschte/gefesselte Opfer (2W6+6 Schaden).
Treffertabelle: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16 je ein Tentakel (je 8 TP), 17-20 Hauptkörper (15 TP).

Raubechse

Raubechsen sind 12 Meter lange und 4 Meter hohe, saurierartige Geschöpfe mit einer unstillbaren Gier nach Fleisch, die vereinzelt die

Wüste durchstreifen. Schon von weitem spürt man die Erde unter ihren Füßen beben. Raubechsen wittern ihre Beute auf eine Distanz von 1,5 Kilometer. Aufgrund ihrer massiven Schuppenpanzerung sind sie nur schwer zu verletzen. Sie fürchten jedoch offenes Feuer und ergreifen mit 50 % Wahrscheinlichkeit die Flucht, wenn auch nur eine kleine Fackel geschwenkt wird. Ihre Bewegungen wirken zwar träge, aufgrund ihrer großen Schrittweite sind sie jedoch überraschend schnell.

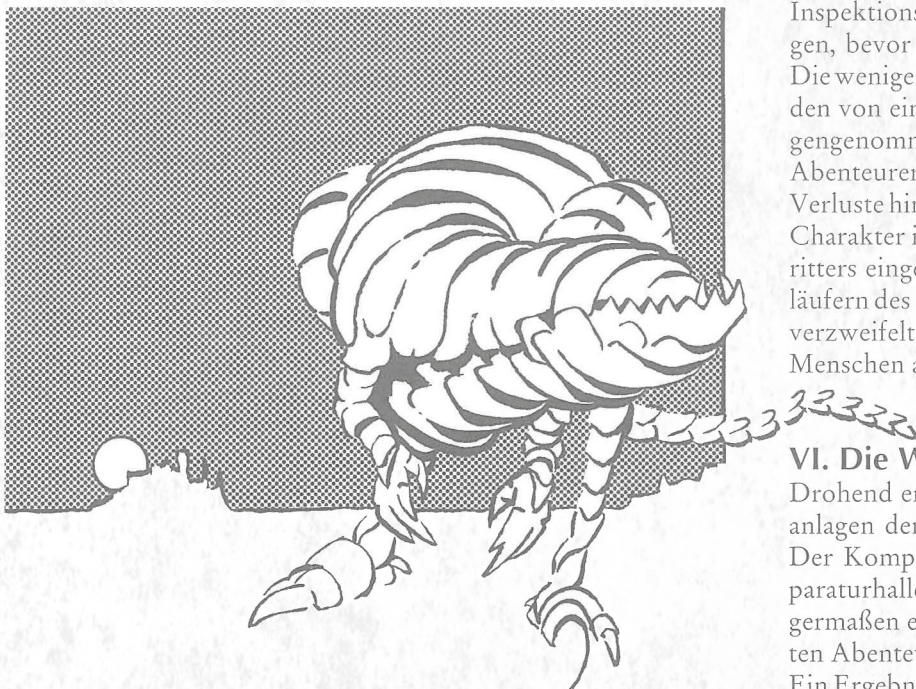
Raubechse (Trophäenwert=150 EH):
Bewegung 10Meter/Phase, Basis-TP 40, Rüstung 1W8+8. Angriff: Biß 60 % (3W6+6 Schaden).
Treffertabelle: 1-3 Kopf (30 TP) 4-5, 6-7 linkes/rechtes Vorderbein (je 15 TP), 8-11 Oberkörper (40 TP) 12-14 Unterleib (35 TP), 15-17, 18-20 linkes/rechtes Hinterbein (je 25 TP).

Die Absturzstelle

Am Fuß des Aarongebirges befindet sich ein eingezäunter Bereich, der die Absturzstelle eines Kleinraumers markiert. Nähern sich die Abenteurer der Umzäunung, so stellen sie entsetzt fest, daß auf jedem der Zaunpfähle ein grinsender Totenschädel aufgespießt ist (GZ-Probe: -1W6/1). Der Zaun ist leicht zu überwinden, da er nur die abergläubischen Kolonisten abschrecken soll. Untersucht die Gruppe die Absturzstelle genauer, so findet sie zwischen den Trümmern Rüstungsteile, die auf Angehörige des Kreuzritterordens hinweisen. Hier fand die "Pilum", ein Truppentransporter der Kreuzritter, vor vierzehn Tagen ihr unruhliches Ende. Das Schiff befand sich auf einem Inspektionsflug und wurde über Eden abgefangen, bevor es einen Notruf absenden konnte. Die wenigen Überlebenden des Absturzes wurden von einer Abteilung Wachsoldaten gefangen genommen und grausam ermordet. Falls die Abenteurergruppe zu diesem Zeitpunkt bereits Verluste hinnehmen mußte, kann hier ein neuer Charakter in Form eines überlebenden Kreuzritters eingebaut werden, der sich in den Ausläufern des Gebirges versteckt gehalten hat und verzweifelt Kontakt zu den ersten "normalen" Menschen aufnimmt, die ihm begegnen.

VI. Die Werft

Drohend erheben sich die Ruinen der Bodenanlagen der Dunkelherz-Werft in der Wüste. Der Komplex ist verfallen, lediglich eine Reparaturhalle und ein Turm machen einen einigermaßen erhaltenen Eindruck. Alle 10 Minuten Abenteuerzeit würfelt der Spielleiter 1W6. Ein Ergebnis von 1 führt zu einem Wurf auf die folgende Liste (1W6):



- 1 Zufällig ermittelter Abenteurer stürzt in 4 Meter tiefes, verborgenes Loch, falls keine GES-Probe mit +20 gelingt.
- 2 Abenteurer finden nützlichen Gegenstand nach Wahl des Spielleiters.
- 3 1W4+2 Hetzwölfe greifen Abenteurer an.
- 4 Kontrolle durch Wachpatrouille (siehe "Nichtspielercharaktere").
- 5 1W4+2 Schattenkrieger überfallen Gruppe.
- 6 Gruppe findet einen getarnten Eingang zur Bunkeranlage.

Die Reparaturhalle

Die Ausmaße dieser riesigen Halle betragen 120 Meter x 80 Meter. Das gesamte Erdgeschoß fehlt. Um den 10 Meter tiefer liegenden Kellerboden zu erreichen, muß geklettert werden. Der Boden ist von Trümmern übersät. Hier befindet sich der Zugang zur Kanalisation, der von einem 50 kg schweren Deckel in der Mitte des Raums abgedeckt wird. Durchsuchen die Abenteurer den Keller mindestens 10 Minuten lang, so können sie mittels einer Probe auf "Wahrnehmung" einen geheimen Eingang in die Bunkeranlage finden. Beim Betreten der Anlage wird in der Zentrale Alarm ausgelöst.

Der Turm

40 Meter hoch und 15 Meter im Durchmesser ist dieser etwas angeschlagene Turm, der früher ein Bestandteil der Werksanlage bildete. Stark verschmutzte Glasscheiben sind in der obersten Etage zu erkennen. Versuchen die Abenteurer, den Turm von Außen zu erklettern, so sind zwei erfolgreiche Proben notwendig. Die Scheiben bestehen aus Panzerglas. Eine Wendeltreppe im Inneren führt durch zwei Etagen, die außer einigen Trümmern völlig leer sind. Schließlich blockiert eine Einsturzstelle das Fortkommen. Die Trümmerstücke machen den Eindruck, als sei es ohne schweres Gerät unmöglich, sich einen Durchgang zu verschaffen. Untersuchen die Abenteurer die Trümmer näher, so stellen sie bei einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe fest, daß eine 1 x 1 Meter große Stelle lediglich eine gut getarnte Tür ist. Mit einer Probe auf "Mechanik" läßt sich die Tür ohne weiteres öffnen und gibt den Durchgang frei. Das Obergeschoß bildet zur Überraschung der Charaktere ein 20 Meter durchmessender Raum, der sauber, ordentlich und modern eingerichtet ist. Hier befinden sich zwei Schränke, ein elektronisches Präzisionsfernglas, das auf einer Schiene gelagert ist, die an der gesamten Fensterfront entlangführt, sowie ein intakter Hyperfunksender.

Schränke

Die Schränke haben einfache Schlösser, die mittels "Mechanik" oder eines Brecheisens (STK

65) geöffnet werden können. Sie enthalten einige Datenchips mit Informationen über Eden, 20 Med-Pflaster, einen Raketenwerfer (Williams "Hornet"), 25 Raketen eingeschlagen in Wachspapier (MGX "Panzerbrecher"), 5 Bolzen-gewehre (Williams "Assassin"), je 5 Magazine Spreng- und Stahlbolzen sowie 20 Tagesrationen Nahrungskonzentrat.

Fernglas

Das Fernglas hat einen Restlichtverstärker und eine extreme Reichweite. Es ist zu groß und sperrig, um mobil eingesetzt zu werden.

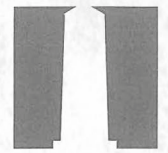
Sender

Um mit diesem Sender eine Nachricht an die Randstation von Zeta Doradus zu senden, ist eine Probe "Raumnavigation" mit -20 notwendig. Die Station ist jedoch in der Hand der Kirche des Morgensterns. Natürlich werden selbst als vertraulich gekennzeichnete Nachrichten von den dort stationierten Sektenangehörigen nicht weitergeleitet, sondern gelesen und ausgewertet. Will ein Abenteurer einen Funkspruch ohne Hilfe der Station direkt an sein Ziel senden, so muß er eine Fertigkeitsprobe "Raumnavigation" mit einem Modifikator von +30 bestehen. Der Sender hat eine Reichweite von 25 Lichtjahren. Sobald der Sender in Betrieb genommen wird, besteht eine 40 % Chance, daß er von einem der Schiffe im Orbit angepeilt wird. In diesem Fall treffen innerhalb von 2W4+2 Minuten drei Raumjäger der Sekte ein, die den gesamten Turm in Schutt und Asche legen.

Die Bunkeranlage

Eine geheime Bunkeranlage erstreckt sich unter den Ruinen der Werft. Hier ist der Stützpunkt des Gouverneurs. Sobald Abenteurer die Anlage betreten, wird in der Zentrale des Bunkers Alarm ausgelöst. 5 Schattenkrieger eilen an die betreffende Stelle. Ergeben sich die Abenteurer, so werden sie gefangengenommen, entwaffnet und wie unter "Nichtspielercharaktere" beschrieben verhört. Leisten sie Widerstand, so eröffnen die Schattenkrieger das Feuer. Sollte es zu einem Kampf kommen, stehen die Verhandlungschancen der Abenteurer mit dem Gouverneur logischerweise unter einem ungünstigen Stern.

In der Anlage selbst leben 30 Schattenkrieger mit ihren Familien. Es existieren insgesamt 25 Räume, die mit Gängen verbunden sind. In der Zentrale residiert der Gouverneur. Der Raum ist mit einem Schreibtisch, einem Feldbett und einem leistungsfähigen Computer ausgestattet. Nesterenkow hat Zugriff auf Teile der Dateien der Dunkelherz-Werft. Falls er sich mit den



Die ein Herz zu Flammen fachen, oder frostig starrend machen, haben Mittel doch zur Hand gegen des Fluches Brand.

Asmodai

Wer wirklich nachdenkt, hält den Mund.

Der Gouverneur

Abenteurern geeignet hat, gestattet er die Benutzung seines Computers. Eine Probe auf "Computer bedienen" mit +20 gibt Charakteren, die Informationen über die Thaintrics Forerunner Foundation oder die schwarzen Schiffe suchen, Auskunft über das Bestelldatum, die Bauzeiten und Namen der Schiffe sowie einen Grundrißplan und eine Schiffsbeschreibung für ein typisches Modell.

Die Dummen werden nicht alle.

Tristan Wohlfeil

VII. Der Rebellenstützpunkt

Gut versteckt in den Erlöserbergen befindet sich in einer ehemaligen Silbermine Stützpunkt B27 des Shark Investments Konzern. Es handelt sich hierbei keineswegs um eine Rebellenbasis. Diese Station unter dem Kommando von Shark-Sicherheitschef Adnan Gül bestand schon vor Beginn der Konzernkriege und wurde nie entdeckt. Der Stützpunkt wurde im Jahre 2235 als Forschungsstation für neue Panzerungen für die Sicherheitskräfte des Konzerns errichtet und war so geheim, daß sogar auf höchster Führungsebene nur wenige davon wußten. Hier ist außer einem Stab von 200 Wissenschaftlern, Technikern und Assistenten eine Kampfereinheit von 2.500 Mann stationiert. Ein riesiger Stadtkomplex ist in die Stollen der ehemaligen Mine installiert worden, der modern eingerichtet ist.

Schon zu Beginn des Krieges ist sich General Gül der Wichtigkeit eines unentdeckten Stützpunkts bewußt. Er entscheidet, nicht in die Kampfhandlungen einzugreifen sondern zunächst die Entwicklung der Dinge abzuwarten.

Haben Sie irgendwelche Wertsachen dabei?

Wolferl

Als klar wird, daß Shark eine verheerende Niederlage erleidet, beschließt er, daß es wichtiger ist, unentdeckt zu bleiben und nach dem Krieg eine Zentrale für den Widerstand zu bilden, als seine wenigen Soldaten in einem sinnlosen Aufbegehren zu opfern.

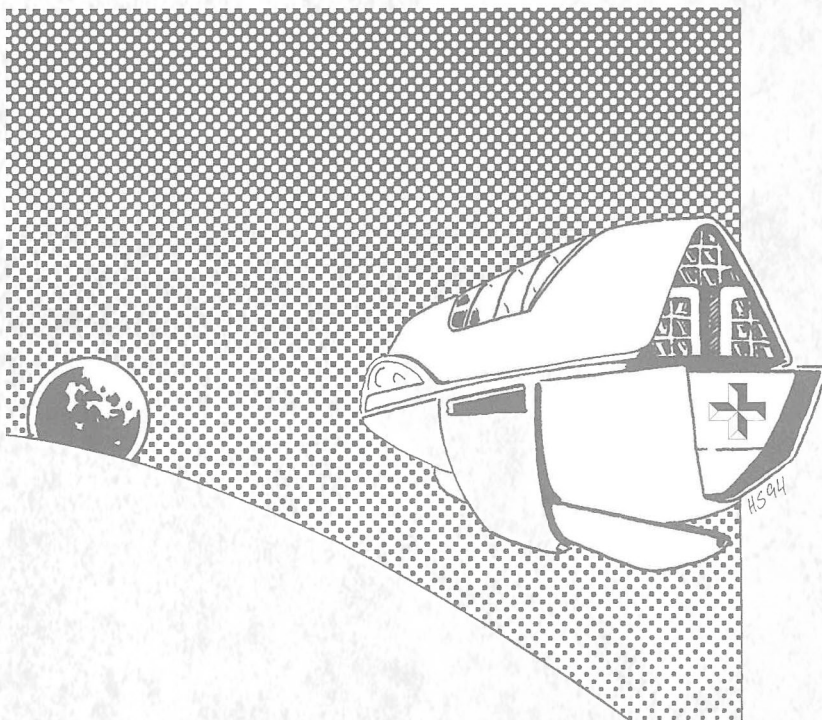
Da der Stützpunkt optional ist, ist seine genaue Ausarbeitung dem Spielleiter überlassen. Er muß entscheiden, ob er im Falle des Versagens der Charaktere die Rebellen als "Retter in der Not" auftauchen läßt, um die Erweckung zu verhindern oder die auf Eden zurückgebliebenen Untoten zu vernichten.

VIII. Das Ritual

Der folgende Abschnitt bildet den ersten Höhepunkt der Kampagne. Die Abenteurer sollten sich entweder auf einem kleinen Felsvorsprung am Fuß des Erlösergebirges in Deckung befinden, oder sich unauffällig unter den Zug der Günstlinge gemischt haben, der sich von Paradise City durch die Wüste zur Ausgrabungsstätte bewegt.

Am Spätnachmittag des 3. April 2245 bricht in Paradise City geschäftiges Treiben an. Die letzten Gläubigen werden mit dem Shuttle von der Morgenstern zum Raumhafen gebracht, wo sie in gespannter Erwartung ihres Meisters harren. Punkt 17.00 Uhr treffen die Shuttles der Psiter Curson, Balam und Asmodai auf dem Landefeld ein. Die übrigen Psiter befinden sich zu dieser Zeit in der Ausgrabungsstätte. Belial trifft in der Stadt der Adams die letzten Vorbereitungen; bei ihm ist die geistig verwirrte Sarah Anne Glorie.

Um 18.00 Uhr bricht ein Fackelzug vom Landefeld aus auf, vorbei an der Zentralbehörde, wo sich Polizisten und Soldaten dem Zug anschließen. Die Psiter werden von Gläubigen auf Sänften getragen, sie haben mittels Massenillusion strahlende Lichtgestalten angenommen. Schließlich erreicht man das Eden Plaza, wo der Sprecher der Sekte die Günstlinge auffordert, sich der Prozession anzuschließen, welche nun die Stadt verläßt und sich durch die Wüste auf die Ausgrabungsstätte zubewegt. PTF und Jäger eskortieren die Menschenmasse, um sie gegen Angriffe von Wüstenbewohnern oder Schattenkrieger zu schützen. Die Prozession erreicht kurz vor Mitternacht die Ausgrabungsstätte. Sechs der Psiter versammeln sich auf einer von Wachsoldaten gesicherten Plattform, zusammen mit den wichtigsten Gläubigen und einer Auswahl von Günstlingen (Repräsentanten der mächtigsten Verbrecherbanden der TSU). Der Sprecher der Sekte ergreift ein Mi-



Der Truppentransporter "Pilum" im Anflug auf Eden.

krophon und beginnt, eine lange Rede über die Mächte des Lichts und der Finsternis zu halten. Er klagt die TSU und die allkatholische Kirche an, den Geist der Menschen mit Lügen verwirrt zu haben und verspricht die Läuterung der Betrüger durch Feuer und Schwert.

Mitternacht. Über der Ausgrabungsstätte berühren sich die Monde und baden die Ebene in einem unwirklichen Licht. Die Sänften der sechs Psiter sind in strahlende Auren gehüllt. Schließlich werden am Himmel tausende von Fallschirmen sichtbar, die über dem Ausgrabungsgebiet, den Ausläufern des Gebirges und der umliegenden Wüste zu Boden gehen. An jedem der Fallschirme hängt ein zylindrischer Behälter. Der Monolith beginnt zu pulsieren, ein Choral erklingt aus den Kehlen der Gläubigen. Als alle Behälter gelandet sind, gleiten sie auf und der Choral verstummt. Ein als Hoher Priester gekleideter Gläubiger tritt an den vorderen Rand der Plattform:

"Sehet das Wunder des Morgensterns. Sehet die Toten, gefallen vor Jahren, bereit, sich zu erheben und für den Lichtbringer zu streiten. Hier sind sie versammelt, im Angesicht der Fürsten BELETH, CURSON, BALAM, PAIMAN, ASMODAI und BAE! Herren der Finster-

nis, gebt ihnen die Kraft. BELIAL kniet IHM zu Füßen. Hilf uns nun, Herr der Fliegen! Ich rufe Dich, Prinz der Verdammnis! Steh uns bei, Lucifuge Rofocale! Erhöre mich, FÜNFTER ENGEL!"

Ein Aufschrei des Entsetzens gellt bei diesen Worten durch die getäuschten Gläubigen. In diesem Moment verändern die Psiter die Illusion und nehmen ihre Dämonengestalten an. Verstört beginnen die verratenen Jünger, in die Wüste zu fliehen, als plötzlich eine drohende Stimme in den Köpfen der Anwesenden erklingt:

"HALTET EIN, MENSCHENKINDER! IHR HABT MICH GERUFEN, HIER BIN ICH. SEHET NUN, WIE ICH DIE ERWECKE, WELCHE DIE HALLEN DER MÄCHTIGEN ZU STAUB ZERTRETEN WERDEN. KNIET NIEDER UND BETET MICH AN. WIDERSETZT EUCH, UND IHR WERDET DIE QUALEN EWIGER VERDAMMNIS ERLEIDEN!"

Ein Knistern wie von enormer elektrischer Spannung erfüllt die Luft, und die Flüchtigen erstarren in der Bewegung. Farbige Strahlen lösen sich aus den Sänften der Psiter und treffen

Die sieben Mächte müssen erwachen!

Bael

Und wenn sie erwachen, dann denken sie nur: Töten, töten, töten, töten...

Paiman



Das Hauptquartier der Sekte in der Ausgrabungsstätte, kurz vor dem Ritual.

*Wirklich
überzeugend!
Äh... eine Frage
hätte ich noch.
Müssen die
irgendwann mal
pinkeln?*

*Timmy the Wimp
(Gesandter
der GmbH)*

*Brillant!
Kapitän Seraph*

*Hätten wir
gewußt, daß Ihre
Mittel nicht
mit den
katholischen
Dogmen über-
einstimmen,
wären wir
niemals zu dieser
gottlosen
Blasphemie
gekommen. Das
Geschäft ist
geplatzt!
Aber... was
Aaaarh...*

*Luca Torelli
(Gesandter der
Sizilianer)*

auf den Monolithen. Die Auren der verruchten Kreaturen erlöschen, dafür bricht grelles Licht aus dem Stein hervor, das wie eine zähflüssige Masse über die Ausgrabungsstätte flutet. Als es auf die Leichen in ihren Särgen trifft, beginnen diese, sich zu regen. Schlagartig erlöscht das Licht und die Untoten erheben sich schwankend. Bewegung kommt in die erstarrte Menge der Günstlinge und Gläubigen auf der Ebene, als die Zombies ohne Warnung ihre Sturmgewehre anlegen und gnadenlos in die Menge feuern. Innerhalb weniger Minuten sind die einzigen Überlebenden auf der Ebene die Personen auf der Plattform. Abenteurern, die sich zu diesem Zeitpunkt unter den Günstlingen oder Gläubigen befinden, sollte der Spielleiter die Gelegenheit geben, in der allgemeinen Verwirrung rechtzeitig in die Ausläufer der Erlöserberge zu fliehen und dort eine geeignete Dekkung zu suchen.

Abschluß des Abenteuers

Nun wird für jeden Charakter, der Zeuge der Geschehnisse geworden ist, eine GZ-Probe fällig. Ein Mißerfolg führt zum Verlust von 1 W6+2 Punkten GZ und einem Wurf auf Tabelle "GZ3" (Panik). Im Kampagnenspiel sollte der Spielleiter mit diesem spektakulären Schauspiel das Abenteuer beenden und den Spielern bis zur nächsten Sitzung Gelegenheit geben, die Vorfälle zu verdauen und Pläne zu schmieden.

IX. Anhänge

Nichtspielercharaktere

Der Gouverneur

Nicht alle Angehörigen der alten PTI-Garnison verließen nach der Abtretung von Eden an die Kirche des Morgensterns den Planeten. Field Captain Pjotr Nesterenkow, dem die Sekte merkwürdig vorkam, wollte die ihm anvertraute Bevölkerung nicht schutzlos den neuen Besatzern ausliefern. Zusammen mit fünf seiner Soldaten ging er in den Untergrund und versteckte sich in einer geheimen Bunkeranlage unter der Dunkelherz-Werft. Sie benutzen die Bewässerungsanlagen, die zwischen Paradise City und der Dunkelherz-Werft verlaufen als Passierweg. Offiziell wurden die "verschwundenen" Soldaten für tot erklärt. Nach und nach sammelte Nesterenkow eine Gruppe von tatenhungrigen Männern und Frauen um sich, die den Wachtruppen der Sekte schaden, wo sie nur können. Nesterenkow zeigt sich nie in der Öffentlichkeit, trotzdem kennen ihn fast alle Einwohner von Paradise City dem Hörensagen nach: Der Gouverneur, ein mächtiger Kämpfer, der alle Geheimnisse von Eden kennt und mit seinen Getreuen unter der Stadt in einer geheimen Festung haust. Er selbst sieht sich als

Beschützer aller Menschen auf Eden und hat eine Art Robin-Hood-Mentalität entwickelt. Um in Paradise City in Kontakt mit dem Gouverneur zu treten, müssen die Abenteurer natürlich zunächst von dessen Existenz erfahren. Jedesmal, wenn sich Charaktere mit Kolonisten unterhalten, würfelt der Spielleiter mit 1 W%. Bei einem Ergebnis von 01 bis 20 wird ein Gerücht erwähnt, das mit 1 W6 anhand der folgende Liste ausgewählt wird:

- 1 Unter der Stadt gibt es Kanäle. Dort ist das Reich des Gouverneurs.
- 2 Ein geheimnisvoller Mann, den man den Gouverneur nennt, herrscht über die freien Bewohner von Eden.
- 3 Der Gouverneur weiß alles über Eden und die Sekte.
- 4 Die Adams sind nicht wirklich ausgestorben. Ihr Anführer, der Gouverneur, kämpft gegen alle Menschen auf Eden.
- 5 In den Ruinen der Dunkelherz-Werften geht der Geist des ehemaligen Stadtkommandanten um, den man den Gouverneur nennt.
- 6 Der Gouverneur ist der Herrscher von Eden.

Falls die Abenteurer aufgrund dieser Informationen in Kontakt mit Pjotr Nesterenkow treten wollen, gibt es mehrere Möglichkeiten.

- a) Sie können so lange Kolonisten befragen, bis sie auf einen Sympathisanten der Schattenkrieger stoßen (5% Chance pro Gespräch). Dieser führt sie gegen etwas Wasser und Nahrung in die Bewässerungskanäle, wo er eine Reihe von lauten Pfiffen ausstößt. Nach 2 W10 Minuten Warten erscheinen zwei Schattenkrieger auf einem Floß und beginnen, die Charaktere zu verhören. Wenn diese ihre Vertrauenswürdigkeit beweisen können und sich als Feinde der Sekte zu erkennen geben, werden sie in die Ruinen der Werft zu Nesterenkow gebracht.
- b) Sie können auf eigene Faust die Kanäle durchkämmen. Pro 30 Minuten Suche besteht eine 5% Chance, daß sie von einer Patrouille der Schattenkrieger entdeckt und wie unter a) befragt werden.
- c) Abenteurer, die sich bei Nacht in der Wüste oder der Fabrik aufhalten, können durch einen Wurf auf die Ereignistabelle Schattenkriegern begegnen.

Interaktion mit dem Gouverneur:

Nachdem die Abenteurer auf den Gouverneur getroffen sind, besteht die Möglichkeit, mit diesem zusammen gegen die Kirche des Morgensterns vorzugehen. Falls sich unter den Charakteren ein InSic-Agent oder ein SEK-Offizier befindet und dies dem Gouverneur offenbart,

bietet dieser von sich aus an, die Gruppe zu unterstützen. Er schließt sich zusammen mit fünf Schattenkriegern den Abenteurern an und stellt sowohl einen ausgezeichneten Kämpfer, als auch einen fähigen ortskundigen Führer dar. Wenn sich keine Charaktere der oben genannten Art in der Gruppe befinden, müssen die Abenteurer Nesterenkow mit Argumenten zur Mitarbeit bewegen. Geben sie sich als Feinde der Sekte zu erkennen, so gibt er ihnen bereitwillig Auskunft über die Geschichte des Planeten und der Stadt. Er weiß jedoch nichts über die Anführer der Kirche des Morgensterns oder die Rebellenbasis. Falls die Argumente der Abenteurer besonders gut sind (Ermessen des Spielleiters), bietet er ihnen an, die Gruppe zumindest einige Zeit lang zu begleiten.

Ex-SEK Field Captain

Piotr Nesterenkow, der Gouverneur:

Basiseigenschaften ø 80 %, *Berufsfertigkeiten* SEK ø 80 %, "Horchen" 60 %, "Orientierung" 60 %, "Survival" 75 %, *Maschinengewehr* 85 %, *Bewegung* 4 Meter/Phase, *Schadensbonus* 1W6, GZ 65, *Basis-TP* 17, *Rüstung* 1W6+4.

Ausrüstung: Rockwell MG3, 3 Spreng-, Splitter-, 2 Rauchgranaten, Revolver Colt "Manstopper" mit 4 Ersatztrommeln, Siegel Kampfmesser, Rockwell SEK-Kampfpfanzierung mit Kommandohelm (Wüsten-Tarnfarbe), Motion-Scanner, Taschenlampe, Survival-Pack, Feldflasche.

Schattenkrieger

Ehemalige Kolonisten, die jetzt fanatische Anhänger des Gouverneurs sind. Jeder einzelne von ihnen würde sein Leben geben, um seinen Herrn zu beschützen. Die Schattenkrieger hassen alle Angehörigen und Anhänger der Kirche des Morgensterns. Sie verüben Anschläge und Raubüberfälle, wo immer sich die Gelegenheit bietet. Auf die degenerierten Kolonisten sehen sie mit Verachtung herab.

Schattenkrieger, Anhänger des Gouverneurs:

Basiseigenschaften ø 70 %, *Berufsfertigkeiten* Scout ø 65 %, *Bolzensgewehr* 80 %, *Berserker*, *Bewegung* 5 Meter/Phase, *Schadensbonus* 1W4, GZ 40, *Basis-TP* 14, *Rüstung* 1W4+3.

Ausrüstung: Bolzensgewehr Williams "Assassin" mit 2 Ersatztrommeln (1 Spreng/1 Normal), Bolzenpistole Williams "Warlock" mit 2 Ersatzmagazinen, Säbel "Commander", Bollmann Kampfkombi (Wüsten-Tarnfarbe), Pin, Taschenlampe, Survival-Pack, Feldflasche.

General Adnan Gül

Adnan Gül, ein kerniger Fünfzigjähriger, hat seine 2.500 Rebellen fest im Griff. Für ihn ist der Krieg noch lange nicht zu Ende. Wenn die

Abenteurer ihm über die Ziele der Sekte berichten, hat er nur ein Hohnlachen übrig. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob die Argumente der Gruppe ausreichen, ihn zur Kooperation zu bewegen. Falls ja, rüstet er ein Kommando von 100 Soldaten und fünf PTF-Nashorn aus, um das Ritual zu beenden.

General Adnan Gül, Rebellenführer:

Basiseigenschaften ø 80 %, *Berufsfertigkeiten* *Rebell:* Waffen ø 95 %/andere 75 %, "Computer bedienen" 70 %, "Psychologie" 50 %, *Bewegung* 4 Meter/Phase, *Schadensbonus* 1W6, GZ 75, *Basis-TP* 17, *Rüstung* 1W6+5.

Ausrüstung: Sturmgewehr Kalaschnikov AK 240 mit Granatwerfer, 2 Ersatzmagazine, 2 Magazine Plasma-, 2 Magazine Sprenggranaten, Automatikpistole Luger "Automag" mit 3 Ersatzmagazinen, Siegel Kampfmesser, "Rebel Yell" Spezialpanzerung mit Kommandohelm (Wüsten-Tarnfarbe), Laptop, Motion-Scanner, Survival-Pack, Feldflasche.

Rebellen

Ehemalige Soldaten von Shark, die zum Zeitpunkt der Kapitulation unter Güls Befehl standen. Alles handfeste Haudegen.

Rebellen:

Basiseigenschaften ø 60 %, *Berufsfertigkeiten* *Rebell:* Waffen ø 75 %/andere 60 %, "Survival" 70 %, *Bewegung* 4 Meter/Phase, *Schadensbonus* 1W4, GZ 70, *Basis-TP* 13, *Rüstung* 1W6+5.

Ausrüstung: Sturmgewehr Mauser SK 200 mit Granatwerfer, 2 Ersatzmagazine, 2 Magazine Spreng-, 2 Magazine Splitter-, 2 Magazine Rauchgranaten, Automatikpistole Walter Q38, mit 3 Ersatzmagazinen, Siegel Kampfmesser, "Rebel Yell" Spezialpanzerung mit Kommandohelm (Wüsten-Tarnfarbe), Survival-Pack, Feldflasche.

Wachsoldaten

Es handelt sich durch die Bank um skrupellose Söldner oder Verräter aus den Reihen der Marine und des SEK. Die Soldaten sind entweder an festen Orten stationiert (siehe Beschreibung von Paradise City), oder sie befinden sich auf Patrouille in der Wüste. Eine Patrouille besteht in der Regel aus fünf Mann auf einem Landgraver, der mit einem leichten MG ausgerüstet ist. Trifft eine Patrouille in der Wüste oder bei der Werft auf Charaktere, so werden diese kontrolliert. Können sie Spezialausweise für den Hotelkomplex Eden Plaza vorweisen, so werden sie aufgefordert, in die Stadt zurückzukehren. Können sich die Abenteurer nicht ausweisen oder verhalten sie sich verdächtig, so werden sie gefangengenommen (siehe Abschnitt "Gefangennahme").

Nehmen Sie die Menschen wie sie sind, andere gibt es gerade nicht.

Feldwebel
Schleiffer

Ein Befehlshaber ist jemand, der anderer bedarf.

Der Gouverneur

Wachsoldaten:

Basiseigenschaften ø 70 %, Berufsfertigkeiten Söldner ø 80 %, "Survival" 50 %, Bewegung 4 Meter/Phase, Schadensbonus 1W4, GZ 55, Basis-TP 14, Rüstung 1W6+4.

Ha! Belial Ausrüstung: Maschinenpistole H&K "Sarg-nagel" mit 2 Ersatzmagazinen, 2 Splitter-, 2 Phosphorgranaten, Siegel Kampfmesser, Rockwell Kampfpanzerung mit Kommandohelm (schwarz), Survival-Pack, Feldflasche.

Polizisten

Bei den Polizisten von Paradise City handelt es sich ausnahmslos um ehemalige PTI-Angehörige, die für eine beträchtliche Ablösesumme bei der Übergabe des Planeten "aufgekauft" wurden. Die Sektenführer legten dabei Wert auf besonders brutale und sadistische Beamte. Diese gefallen sich in der Rolle der "schwarzen Sheriffs" und sehen ihre Machtposition als Freibrief, die geknechteten Kolonisten zu mißhandeln oder "in Notwehr" zu töten.

Schreiben Sie bei Todesursache: Auf der Flucht erschossen.

Rudolf Schmand, Polizeichef von Paradise City

Falls in der Stadt Kämpfe ausbrechen, besteht eine 50 % Chance, daß innerhalb von 1W5 Minuten ein Streifenpolizist auf seinem Gravrad auftaucht, um unter Schußwaffengebrauch für Ruhe zu sorgen. Sollten sich Charaktere verdächtig benehmen oder durch einen Wurf auf die Ereignistabelle in eine Polizeikontrolle geraten, so werden sie ausgiebig verhört. Leisten sie Widerstand, so wird über Funk Amtshilfe angefordert, um sie zu verhaften und auf die Zentralbehörde zu bringen, wo sie 1W6 Stunden vernommen, geschlagen (-1 TP pro Körperteil) und schließlich auf die Straße geworfen werden (ohne Waffen!).

Jeder Polizist ist über seinen Lawcomp mit der Einsatzzentrale verbunden (siehe "Lexikon der TSU").

Polizist:

Basiseigenschaften ø 65 %, Berufsfertigkeiten Polizist ø 70 %, Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus 1W4, GZ 55, Basis-TP 13, Rüstung 1W4+3/Kopf 1W6+2.

Tue deine Pflicht so lange, bis sie deine Freude wird.

General Gül

Ausrüstung: Schrotflinte Rockwell "Hailstorm", Revolver Colt "Mercenary" mit 2 Ersatztrommeln, Ramirez Schockstab, Bollmann Kampfkombi (schwarz), Scouthelm, Gravrad Nikita "Katana", Lawcomp, Handschellen, Survival-Pack, Feldflasche.

Kolonisten

Die Bewohner des Planeten Eden haben ein freudloses und hartes Leben.

Kolonisten:

Basiseigenschaften ø 50 %, "Horchen" 40 %, "Orientierung" 40 %, "Wahrnehmung" 50 %, "Werfen" 60 %, "Survival" 65 %, "Faust" 70 %, "Tritt" 60 %, "Messer" 60 %, "Keule" 60 %, Bewegung 5 Meter/Phase, GZ 20, Basis-TP 10, Rüstung 0.

Ausrüstung: (1W6 würfeln)
1-2 = Nagelkeule (1W6+2), 3-5 = Keule (1W6), 6 = Siegel Kampfmesser, 1W4 Pflastersteine (1W3+2), Umhängetasche.

Gefangennahme

Sollten die Abenteurer während des Spiels in Gefangenschaft geraten, so werden sie auf dem schnellsten Weg in die Zentralbehörde gebracht. Alle Ausrüstung und Schutzkleidung wird ihnen abgenommen und sie werden ausgiebig verhört, wobei jeder Charakter 1 TP an jedem Körperteil verliert. Anschließend werden sie in gesicherte Zellen in der zweiten Etage gebracht. Der Zellentrakt wird jeweils von zwei Polizisten bewacht, die alle 4 Stunden abgelöst werden. Jede der 1,5 Meter breiten, 2 Meter langen und 2 Meter hohen, fensterlosen Zellen verfügt über einen Eimer, in dem die Notdurft zu verrichten ist, sowie über ein im Boden verankertes Feldbett mit einer dünnen Decke. Alle 6 Stunden wird jede Zelle durch einen Polizisten geöffnet, der eine Schale mit Nahrung und etwas Wasser hereinbringt, während ihm der zweite mit entsicherter Waffe Deckung gibt. Gelingt es den Abenteurern, die Wächter zu übertölpeln, so können sie mit zusammengebundenen Bettdecken aus einem unvergitterten Fenster vom Gang aus fliehen. Es besteht jedoch eine 30 % Chance, daß der Ausbruchversuch vorzeitig entdeckt wird und ein Trupp von fünf bewaffneten Polizisten die Flüchtlinge festnimmt, um sie mit den oben genannten Folgen erneut zu verhören. Wollen die Abenteurer nicht durch ein Fenster fliehen, so muß der Spielleiter den Hergang des Ausbruchs improvisieren. Die Ausrüstung der Gruppe befindet sich in einem Lagerraum im Keller des Gebäudes.

Spiel als Einzelabenteuer

Wird Armageddon als unabhängiges Einzelabenteuer gespielt, so muß der Spielleiter zunächst eine geeignete Methode finden, die Abenteurer in das Geschehen auf Eden zu verknüpfen. Die Spieler könnten beispielsweise Besatzungsmitglieder des Kreuzritterschiffs (siehe "Die Absturzstelle") repräsentieren, die vor dem Angriff durch die Wachsoldaten der Sekte in die Berge geflohen sind. Von einem Einsiedler im Aarongebirge erfahren sie Einzelheiten des Rituals und werden angefleht, dem Treiben der Sekte ein Ende zu setzen. Nach einem ereignisreichen Marsch durch die Wüste (eventuell verknüpft mit einem Besuch beim Gouverneur oder einem Vorstoß nach Paradise City) erreichen sie die Ausgrabungsstätte (Details hierzu siehe Modul "Lichtbringer"). Während des

Rituals können die Abenteurer nun entweder versuchen, die beteiligten Psiter zu töten oder den Monolithen zu sprengen. Dazu müssen mindestens 111 Punkte Strukturschaden angerichtet werden. Die Zerstörung des Monolithen hat das Ende des Rituals, den Tod der Psiter und die geistige Umnachtung aller Gläubigen zur Folge.

Weiterhin könnten die Abenteurer Günstlinge sein, die einen Verbrecherboss vertreten. Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft auf Eden und der Unterbringung im Plaza. Bei einem Ausflug in die Slums von Paradise City erfahren sie von den wahren Zielen der Sekte durch ein Gespräch mit einem geflohenen Meßdiener der Kathedrale. Nun müssen sie entscheiden, ob sie versuchen, das Ritual zu verhindern. Ignorieren sie die Warnungen des verängstigten Kirchendiener, so werden sie als Beteiligte am Ritual wahrscheinlich den Tod durch die Hände der Untoten erleiden.

Alternative Abenteuerausgänge

a) Deus ex machina

Gerade als das Ritual abgeschlossen ist, werden die Beteiligten auf Blitze am Firmament aufmerksam. Offensichtlich findet über Eden eine Raumschlacht statt. Kurz darauf landen einige Landungsboote der Kreuzritter, aus denen sich mehrere tausend mobile Infanteristen auf die Untoten und die Sektenanhänger stürzen. In einer blutigen Schlacht werden die Zombies in Stücke geschossen, der verfluchte Monolith gesprengt und die erschöpften Psiter in die Enge getrieben und exekutiert.

b) Luzifers Lachen

Ersetzen Sie die Rede des Monolithen durch die Worte:

"HABT IHR WÜRMER TATSÄCHLICH GEGLAUBT, IHR KÖNNTET MIR GEBIETEN? WAHRLICH, ICH HABE NUR DARAUF GEWARTET, EURE WERTLOSEN SEELEN ZU FRESSEN!"

Lichtstrahlen brechen aus dem Monolithen und treffen die Sänften der Psiter. Aus den Tiefen der Erde ist ein grausiges Schreien zu hören. Gleichzeitig explodieren die Köpfe der Untoten und der Psiter in ihren Behältern. Mit ohrenbetäubendem Krachen löst sich der Monolith aus dem Boden und schießt einer Rakete gleich gen Himmel, wo er auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Die überlebenden Gläubigen sinken als wimmernde Schwachsinnige zu Boden, die Günstlinge fliehen zurück durch die Wüste nach Paradise City, um die Shuttles der Sekte zu kapern und mit einem der Schwarzen Schiffe zu fliehen.

Liste der schwarzen Schiffe

- 1) "Stein der Schöpfung"
Schiffsherr: Beleth
Ankunft im Orbit von Eden: 06.02.2242
- 2) "Silbermond"
Schiffsherr: Curson
Ankunft im Orbit von Eden: 04.04.2242
- 3) "Blutmond"
Schiffsherr: Balam
Ankunft im Orbit von Eden: 11.06.2242
- 4) "Nachtmahr"
Schiffsherr: Paiman
Ankunft im Orbit von Eden: 06.01.2243
- 5) "Lichtbringer"
Schiffsherr: Asmodai
Ankunft im Orbit von Eden: 23.01.2244
- 6) "Armageddon"
Schiffsherr: Bael
Ankunft im Orbit von Eden: 02.03.2245
- 7) "Morgenstern"
Schiffsherr: Belial
Ankunft im Orbit von Eden: 01.04.2245

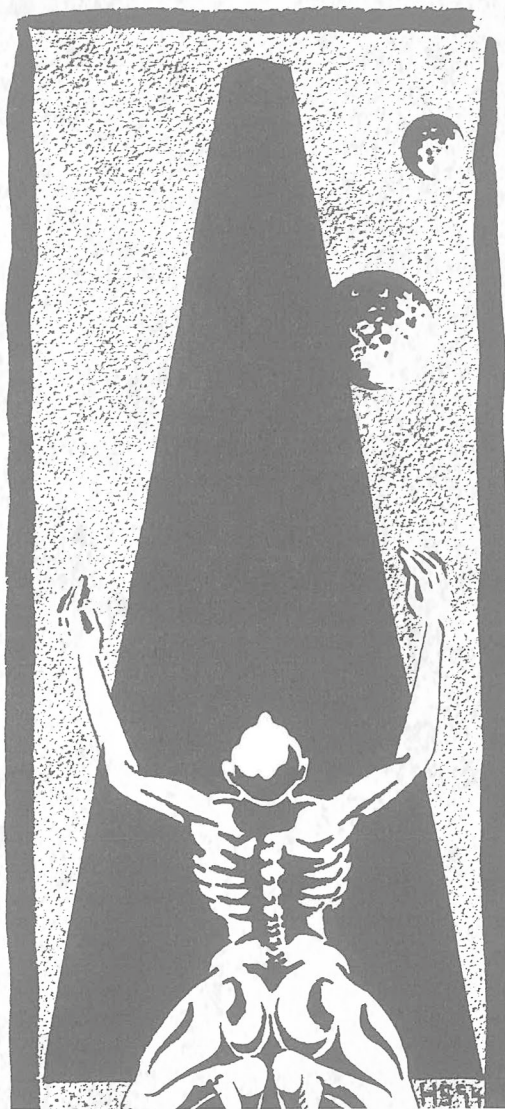


*Die Lage war
noch nie so
ernst.*

Der Gouverneur

*Viel Feind.
viel Ehr'.*

Mike Stone



*Kein Gott vermag zu helfen, wenn der fünfte Engel
in voller Stärke erwacht.*

Space Gothic · Armageddon

Spielhilfen für die Kampagne "Der fünfte Engel"

Bitte kopieren Sie die Seite, schneiden die Spielhilfen aus und geben Sie Ihren Spielern die Ausschnitte zum richtigen Zeitpunkt (Anmerkungen im Text).

(Spielhilfe 2)

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 03/02/2245 TSZ

Fragwürdige Glaubensgemeinschaft findet regen Zustrom

Die Morgenstunden des heutigen Tages wurden Zeuge äußerst bedenklicher Ereignisse. Nachdem die Raumüberwachung wenige Stunden zuvor die Ankunft eines Schiffs unbekannter Herkunft im Orbit unserer gesegneten Kolonie gemeldet hatte, trafen mehrere Terratracs auf dem Raumhafen von Edinburgh ein. Ihnen entstiegen ca. 15 in merkwürdige Gewänder gehüllte Männer und Frauen und begannen sogleich damit, in der Nähe des Festgeländes ein Zelt zu errichten. Vor diesem sah man die exotische Gruppe kurz darauf singen und musizieren, wobei sie allen Passanten mit fröhlichem Lächeln mitteilten, die "Erneuerung der Weltordnung" durch den sogenannten "Zirkel des Morgensterns" stehe unmittelbar bevor, und sie seien als dessen Jünger hier, um "die Auserwählten" einzuladen, ihnen zum Ort der Prophezeiungen zu folgen.

Erstaunlicherweise fanden sich viele unbescholtene Bürger dazu bereit, einem der Prediger in das Zelt zu folgen, um sich die gotteslästerlichen Reden der Teufelsjünger anzuhören. Denn das sind sie zweifellos, da ihre Worte im Gegensatz zu denen unseres Heiligen Vaters auf Vatikan stehen. Der Verfasser vermag es nicht, seinem Erstaunen darüber Ausdruck zu verleihen, daß die lokale Sicherheits-truppe nicht eingegriffen hat, um die verfassungsfeindlichen Subjekte zu vertreiben. Wir werden weiter über die Machenschaften dieser Sekte berichten.

(Spielhilfe 3)

TSPA Edinburgh, Nova Scotia 22/02/2245 TSZ

Schwarzes Schiff entführt schottische Bürger

Treue Leser dieser Zeitung werden bereits mit dem seltsamen Phänomen der unbehelligten Tätigkeit der sogenannten "Ersten Kirche des Morgensterns" vertraut sein. Den Gipfel erreichte dieser skandalöse Vorfall, als das Missionsschiff der Sekte gestern Abend mit über dreißig "konvertierten" Bürgern von Edinburgh mit unbekanntem Ziel den Raumhafen verließ. Der Leiter der Stadtmiliz, Norman McIntyre, kommentierte die Fragen der Presse mit Ausflüchten wie: "Innerhalb der TSU herrscht Freiheit der Religionsausübung. Es steht nicht in unserer Macht, diejenigen aufzuhalten, die ihr Glück in den Lehren dieser Kirche zu finden hoffen. Unsere Miliz hat zu jeder Zeit Ruhe und Ordnung in dieser Stadt gewahrt."

Viel eher ist zu vermuten, daß sich unsere Behörden durch Schmiegelder veranlaßt sahen, untätig zu bleiben. Jeder, der Familienangehörige oder Freunde an diese blenderische Sekte verloren hat, kann ob solcher Handlungen nur ungläubig den Kopf schütteln. Wir alle hoffen, daß sich dieses ungeheuerliche Verhalten in den Ergebnissen der demnächst stattfindenden Stadtverordnetenwahlen niederschlagen wird.

Datei Jesaja (Spielhilfe 4)

"Wie bist du vom Himmel gefallen, du schöner Morgenstern; wie bist du zur Erde gefällt, der du die Heiden schwächst! Gedachtest du doch in deinem Herzen: >Ich will in den Himmel steigen und meinen Stuhl über die Sterne Gottes erhöhen. Ich will mich setzen auf den Berg der Versammlung in der fernsten Mitternacht. Ich will über die hohen Wolken fahren und gleich sein dem Allerhöchsten.< Doch zur Hölle fährst du, zur tiefsten Grube."

Sarahs Abschiedsbrief (Spielhilfe 1)

Werte Eltern, liebster Bruder,
verzeiht meinen überstürzten Aufbruch,
doch ich fürchtete, ihr würdet meine
Beweggründe nicht verstehen und
versuchen, mich daran zu hindern, dem
Meister zu folgen. Ich bin nun ein Teil der
Kinder des Morgensterns und der
Glückseligkeit näher. Zusammen mit
meiner neuen Familie werde ich dem
Allerheiligsten der Alten entgegenstreben,
um meine ersten Weihen zu empfangen.
Bereut auch Ihr Eure Verfehlungen, denn
die Stunde des jüngsten Gerichts ist nahe.
Die Ehrwürdigen werden kommen um dem
Morgenstern zu dienen, und ich werde
unter ihren Schülern sein. Ich bete für Eure
Seelen.

In Liebe Sarah Anne

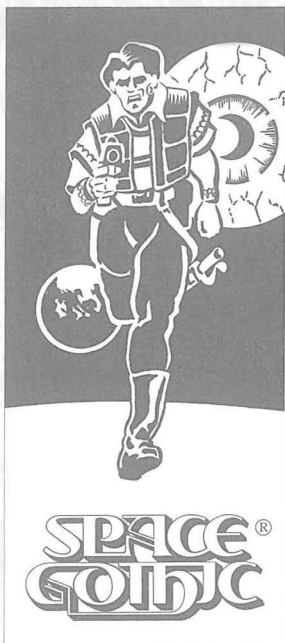
Tagebuch des Pater Ramon (Spielhilfe 5)

21.01.2244

Weh mir und all meinen Schäfchen, denn der Teufel hat nun endgültig Einzug in meine Gemeinde gehalten. Kaum einer besucht mehr die Gottesdienste, selbst ehemals gläubige Menschen reden mit übler Zunge wider den Herrn. Sie verehren nun ihre neuen Götter, wenn diese sich von ihren verfluchten Anhängern durch die Straßen tragen und feiern lassen. Gestern hat mich einer ihrer schwarzen Scherzen bedroht, von den Gottesdiensten abzulassen...

23.01.2244

Ich ahne nun, was sie planen. Gott stehe uns allen bei, sie planen die Apokalypse. Wahrlich, es sind die gefallenen Engel, die nun das Antlitz des Universums besudeln. Die Toten werden sich aus ihren Gräbern erheben! Es scheint, daß ich die Kinder des Hais um Hilfe ersuchen muß, obwohl ich... Ich höre sie! Der Mob strömt in das Haus des Herrn. Nun denn, stehe mir bei, auf daß ich Deinen Altar beschützen kann vor den Sündern!



von
Gerhard
Winkler



Lichtbringer



I. Vorgeschichte

Als Soldat Roy Bean erwachte, quälte ein seltsames Licht seine Augen. Mit dem Licht kam der Schmerz und mit dem Schmerz die Erinnerung. Nur mit Mühe unterdrückte er einen lauten Aufschrei, als er neben sich den verrenkten Leichnam von Feldwebel Schleiffer sah. Sie waren gegen Mitternacht vom Stützpunkt aus aufgebrochen. Einhundert freiwillige Männer und Frauen der glorreichen A-Kompanie der Shark-Streitkräfte. Begleitet von fünf schweren PTF erwarteten sie, auf eine Versammlung gewalttätiger, aber leicht zu überwältigender Satansanbeter zu stoßen.

Nun, in zwei Punkten hatten sie recht behalten. Es handelte sich tatsächlich um gewalttätige Satansjünger, und sie hielten auch eine Art Versammlung ab. Worauf sie jedoch nicht vorbereitet gewesen waren war, daß die Kultisten offenbar Unterstützung von ihrem finsternen Herrn erhielten. Es begann damit, daß die PTF wendeten und das Feuer auf die eigenen Reihen eröffneten. Eilig brachten sich die überraschten Soldaten in improvisierte Deckung. Kaum war jedoch der Schock über den unerwarteten Verrat halbwegs überwunden, als ein noch größeres Grauen begann. Der Himmel öffnete seine Pforten und ein Regen aus großen, aufgedunsenen Giftspinnen brach hervor. Der krabbelnde Horror war überall, in den Helmen, unter den Rüstungen. Diejenigen, die gebissen wurden, bekamen Schaum vor den Mund und fingen an, ohne Rücksicht auf ihre Kameraden wild um sich zu feuern. Innerhalb von fünf Minuten waren nur noch etwa fünfzehn Rebellen am Leben, die ihr Heil in der Flucht suchten. Schließlich kamen die Schmerzen. Bean und Schleiffer hatten sich hinter dem Felsen in Deckung gebracht und betrachteten durch ein Fernglas den Ort des brutalen Massakers, als der Feldwebel unvermittelt zu schreien begann. Seine Augen traten blutend aus den Höhlen und sein Gesicht verfärbte sich bläulich. Auch Roy verspürte Schmerzen, als würde sein Gehirn aus dem Kopf gezogen. Zuletzt nahm er mitschwindenden Sinnen wahr, daß tausende von mattglänzenden Metallzylindern an Fallschirmen vom Himmel schwebten.

Nun war Feldwebel Schleiffer tot. Dahingerafft von einem tückischen Angriff, den Roy weder begreifen konnte noch wollte. Der Soldat schloß seinem Unteroffizier die blutigen, gebrochenen Augen und murmelte ein Gebet. Seltsam. Die Worte gingen über seine Lippen, ohne daß er einen Sinn darin feststellen konnte. Ihn fröstelte. Plötzlich bemerkte er, daß nur wenige Meter von ihm entfernt einer der Zylinder aufgekomen war. Es handelte sich um eine schwarze, annähernd 2 Meter lange Röhre. Neugierig ge-

worden ging Roy darauf zu. Auf einmal flog krachend der Deckel auf. Verblüfft sprang der Rebell zurück. Da erhob sich aus dem Inneren eine schwarzgerüstete Gestalt. *"Er trägt das gleiche Wappen wie der Feind!"* dachte Bean, und riß ohne Zögern sein Sturmgewehr hoch. Sein Feuerstoß traf die Brustpanzerung, durchschlug sie und riß ein klaffendes Loch in den Brustkorb des Gegners. Unbeeindruckt öffnete dieser langsam sein Helmvisier. Der wimmernd zu Boden sinkende Rebell starrte in die eingefallenen Augenhöhlen eines Toten.

Während sich der Soldat vor Entsetzen sabbernd in seinen eigenen Fäkalien wand, zog der wandelnde Leichnam bedächtig ein langes, gezacktes Messer und ging mit abgehackten Schritten auf sein hilfloses Opfer zu.

II. Einleitung

Dieses Abenteuer knüpft unmittelbar an die Ereignisse in "Armageddon" an. Die Charaktere, welche gerade mit unglaublichem Staunen oder nacktem Entsetzen die grauenhaften Geschehnisse auf der Ebene vor der Ausgrabungsstätte verfolgt haben, befinden sich in Deckung in den Ausläufern der Erlöserberge. Während gerade mehrere Dutzend Terratracs landen und große Kontingente der erweckten Zombies in sich aufnehmen, bemerkt einer der Abenteurer, daß sich in etwa 20 Meter Entfernung vom Standort der Gruppe eine getarnte Luke von 1 Meter Durchmesser im Boden öffnet.

Spielleiterinfo

Es handelt sich um den verborgenen Eingang in einen von den Forschern unentdeckten Teil der Stadt der Adams. Hier hat der Psiter Belial sein Quartier eingerichtet. Ein Wachsoldat ist eben dabei, sich den Weg ins Freie zu bahnen.

Es sollte für eine geschickte Gruppe ein leichtes sein, den völlig überraschten Wächter zu überwältigen. Der Mann ist ein fanatischer Anhänger der Kirche des Morgensterns und demzufolge äußerst verstockt, falls er ausgefragt werden sollte. Verhören die Abenteurer den Gefangenen mit brutaler Gewalt, so ist nach eingehender Befragung folgendes aus ihm herauszuholen:

1. Der Gang führt in die Stadt der Alten.
2. Die Stadt dient dem Meister als Wohnsitz.
3. Es sind insgesamt 20 Wächter in der Stadt.
4. Eine unbefleckte Jungfrau wird im Morgengrauen dem Meister als Opfer dargebracht.

III. Die Ausgrabungsstätte

Das Gelände erstreckt sich über eine Fläche von rund 10 km². Die Anlage ist von einem Stacheldrahtzaun umgeben, der von insgesamt sechs

Jede Haut hat ihren Preis.

Buffalo Bill

Sie haben eine ganze Person gefunden? Merkwürdig. Ich habe nur einen Kopf gesehen. Wo ist ihrer Meinung nach der Rest hingekommen?

Dr. Lecter

Ich werde Dich lehren zu sehen, die Zeichen des Bösen zu deuten. Das Feuer sagt, daß Du die wilde Kraft hast.

Belial

Wachtürmen unterbrochen wird. Von diesen ist jeder von zwei Wächtern besetzt, die über je ein schweres MG verfügen. In der Ostseite befindet sich ein Tor, das zusätzlich von zwei Soldaten bewacht wird. Im Zentrum des Lagers liegt ein 150 x 100 Meter großes, betoniertes Landefeld. Am nordöstlichen Rand des Geländes befindet sich eine 15 Meter hohe Plattform, die ca. 100 Personen Platz bietet.

An schwerer Ausrüstung sind im Lager fünf Landgraver, fünf PTF-Standard und ein PTF-Nashorn stationiert. Jeder der anwesenden Wächter verfügt neben den in "Armageddon" beschriebenen Werten über "Kanonier" auf 60 %, "Gravgleiter fliegen" auf 70 % und "PTF fahren" auf 60 %.

Innerhalb des Zauns befindet sich der Eingang zum von den Forschern entdeckten Teil der unterirdischen Stadt. Um den Eingangsbereich herum wurde die Erde abgetragen und zeigt einige Oberflächenkonstruktionen der Adams, seltsame Gebäude, deren Verwendungszweck unklar ist. Dazwischen wurden mehrere einstöckige Gebäude aus Hartplastik errichtet, die insgesamt 200 Menschen Unterkunft bieten können. Zu Beginn des Abenteuers sind sie von 21 Wächtern (14 als Ablösung und 7 als Reserve) und ungefähr 100 Gläubigen bewohnt.

Weiterhin befindet sich hier eine kleine Kapelle im neugotischen Stil. Das Innere der Kapelle steht jedoch in krassem Widerspruch zu den Dogmen der allkatholischen Kirche. Spätestens nach den Ereignissen in "Armageddon" ist jedem Abenteurer, der die Kapelle betritt klar, daß hier der Teufel angebetet wird.

Am nordwestlichen Rand der Ausgrabungsstätte erhebt sich drohend der Monolith. Er ist zur Zeit inaktiv und pulsiert kaum merklich in düsterem Licht. Eine Aura des Bösen ist zu spüren, wenn man sich auf 20 Meter nähert.

Der Einstieg zum erforschten Teil der unterirdischen Stadt ist von windsicher aufgespannten Planen überdacht. Die Anlagen selbst sind ein genaues Spiegelbild des unerforschten Teils (siehe "IV. Die Stadt der Adams"). Die Fallen sind jedoch deaktiviert worden und es sind keinerlei Fundgegenstände in den Räumen und Gängen verblieben.

IV. Die Stadt der Adams

Allgemeines

Die Stadt ist in vier Ebenen unterteilt: Den Abstieg und die Ebenen der Arbeiter, der Krieger und der Priester. Ein Teil der Stadt wurde bei den lange zurückliegenden Ausgrabungsarbeiten entdeckt; über die Hälfte der imposanten Anlage blieb den Forschern jedoch verborgen, was zum Teil wohl daran liegt, daß die Adams seltsame und unbekannte Materialien verwen-

deten, die den Ortungs- und Meßgeräten der terranischen Wissenschaftler trotzen.

Sofern im Text nichts anderes erwähnt wird, sind die Räume in der Stadt jeweils 3,5 Meter hoch. Durchgänge in den Räumen sind dreieckig, 2,5 Meter hoch und an der Basis 2,5 Meter breit. Sämtliche Gänge laufen an der Decke spitz zu, sind an der Basis 3 Meter breit und 3 Meter hoch. Alle Wände sind mit einer Glasur aus unbekanntem Material überzogen und machen einen leicht schlüpfrigen Eindruck. Die Basreliefs ragen ca. 1 bis 3 cm aus den Wänden hervor. In jedem Raum haben Mitglieder der Sekte zwei Fackelhalter angebracht, in denen Spezialfackeln mit 24 Stunden Brenndauer flackerndes Licht spenden.

1. Abstieg (Zugangstunnel)

Der relativ steile Tunnel ist fugenlos glatt in den Fels gebohrt. Die Wände sind schmucklos und bieten kaum Griffmöglichkeiten. In engen Spiralen windet sich der Gang dem Planeteninneren entgegen, um nach 500 Metern abrupt von einer mit Basreliefs geschmückten Wand zu enden, die humanoide Insekten bei seltsamen Beschäftigungen darstellt.

Alle 50 Meter muß jeder Charakter eine GES-Probe absolvieren. Mißlingt diese, so gleitet er aus und rutscht 1W100 Meter weit, bevor er die nächste Probe ablegen darf. Wenn diese gelingt, so rutscht er noch 1W100/2 Meter weiter, bevor er mit Händen und Füßen abbremsen kann. Bringt die berechnete Rutschstrecke den Charakter über das Ende des Tunnels heraus, so erleidet er 1/5 der übersteigenden Strecke an Schaden, der gleichmäßig auf alle Körperteile verteilt wird (Rüstung schützt, Ergebnisse werden aufgerundet). Außerdem verliert er für entsprechend viele Minuten das Bewußtsein, falls eine KON-Probe mißlingt.

Beispiel: Sir Duncan Glorie hat 400 Meter im Tunnel zurückgelegt, als seine GES-Probe mißlingt und er ausgleitet. Zunächst ermitteln wir mit 1W% die Rutschstrecke und erzielen ein Ergebnis von 76. Nach 76 Metern wird eine weitere Probe abgelegt, die ebenfalls mißlingt. Diesmal zeigen die Würfel 85, so daß weitere 85 Meter zur Strecke addiert werden. Schließlich gelingt die nächste Probe, es wird nochmals 1W% gewürfelt und das Ergebnis von 82 halbiert und zur Strecke addiert. $400 + 76 + 85 + 41 = 602$. Sir Duncan ist also 102 Meter über das Ziel hinausgeschossen. $1/5$ von 102 ist 20,4; aufgerundet 21. 21 geteilt durch sieben Körperteile ergibt pro Körperteil einen Schaden von 3. Die KON-Probe des Gentleman mißlingt und er verliert für 21 Minuten das Bewußtsein.

Falls ein Abenteurer betont langsam und vorsichtig (maximal B1) den Gang hinabsteigt, er-



*Ihr haltet Mythen
für Kindermärchen.
Ihr verbindet sie
mit alten Religio-
nen. Ihr versteht
sie nicht. Wir
waren die Bewoh-
ner des Paradieses.
Es war eine
magische Zeit.
Die Sterne began-
nen zu leuchten
und die Sünde
wurde ignoriert.
Wir sind die
Erinnerung von
dem, was Ihr
vergessen habt.
Wir lachen
darüber, was Ihr
Zivilisation nennt.
Ihr müßt sterben!*

Belial



hält er einen Modifikator von -15 auf seine GES-Proben.

2. Ebene der Arbeiter

Raum 1

Vom Eingangstunnel aus gelangt man durch einen rechtwinklig von der Wand abgehenden Gang in einen 33 x 53 Meter großen Raum. Dieser ist mit seltsamen Relikten der untergegangenen Kultur übersät. An den Wänden, die mit Reliefs von Adams bei den unterschiedlichsten Arbeiten geschmückt sind, lagern Krüge und Bruchstücke fremdartiger Werkzeuge. In der Mitte des Raums finden sich etwa 200 farbige, faustgroße Steine, deren Verwendungszweck unklar ist. Diese Steine stellen einen immensen Wert dar. Jeder einzelne von ihnen würde bei einem Liebhaber der Adams-Kultur einen Preis von 50 bis 100 EH erzielen. Zu schade, daß der Handel mit Adams-Relikten gesetzlich verboten ist...

Am, dem Gang gegenüberliegenden, Ende des Raums ist ein Durchgang zu erkennen. Gelingt einem Abenteuerer, der sich diesem nähert, eine Wahrnehmungsprobe, so erkennt er ein kleines Kästchen, das rechts neben der Öffnung an der Mauer angebracht ist und eindeutig menschlichen Ursprungs ist. Das Kästchen hat einen Schalter, den man nach oben und unten stellen kann (steht in unterer Position) und ist in die Wand gedübelt. Schraubt man es von der Wand los, so erkennt man, daß von dem Kästchen aus Kabel in ein Loch in der Wand führen.

Spielleiterinfo

Das Kästchen ist ein Motion-Scanner, der mit drei Energiestrahlern gekoppelt ist, die sich im Durchgang befinden. Belial hat die Installation der Falle vor ca. drei Wochen befohlen. Durchquert ein Abenteuerer die Tür, ohne daß zuvor der Schalter in eine andere Position gebracht worden ist, so wird er von den Energiestrahlen getroffen. Die Strahler befinden sich in 0,6 Meter, 1,2 Meter und 1,8 Meter Höhe in der rechten Seite des Durchgangs. Jeder verursacht einen Schaden von 2W6+6 Punkten. Je nachdem, wie sich der Abenteuerer durch den Durchgang bewegt, setzt der Spielleiter unter Berücksichtigung von dessen Körpergröße fest, wo er getroffen wird. Mittels Wahrnehmung können die Linsen der Strahler entdeckt werden, wenn ein Abenteuerer ausdrücklich den Durchgang absucht. Die den Linsen gegenüberliegende Wand weist keinerlei Spuren auf, da diese Falle zuvor noch nicht ausgelöst worden ist.

Raum 2

Dieser Raum gleicht Raum 1 in allen Belangen (33 x 58 Meter), abgesehen davon, daß sich im Durchgang zu Raum 3 keine Energiefalle befin-

det. Außerdem sind in der Mitte der linken und der rechten Wand Öffnungen, die in weitere Gänge führen. Links neben der Tür in der Wand zu Raum 1 ist ebenfalls ein Schalter zur Aktivierung/Deaktivierung des Motion-Scanners angebracht. Der Schalter befindet sich in unterer Position.

Des weiteren führt in der Mitte des Raumes eine Rampe im 45° Winkel in die Tiefe. Auf dieser Rampe ist eine tückische Falle der Adams angebracht. Nach 10 Metern Wegstrecke erreicht man ein 6 Meter langes Gangstück, das in der Mitte auf einer Achse gelagert ist. Mit einer Wahrnehmungsprobe kann die Spalte entdeckt werden, die quer durch den Gang verläuft. Mißlingt die Probe oder wird die Spalte ignoriert, so aktiviert der erste Abenteuerer, der den Gang betritt die Falle. Der Boden klappt unter seinen Füßen weg und er stürzt in ein 5 Meter tiefes Loch, dessen Boden mit 20 cm langen Metalldornen gespickt ist. Der Gestürzte wird von 1W6+1 Dornen getroffen, die jeweils 1W6+4 Punkte Schaden anrichten. Über ihm dreht sich das Gangstück um 180° und schließt den Unglücklichen ein.

Raum 3 (Grabkammer)

Der Raum ist 55 Meter lang und 45 Meter breit. Die Wände sind von wabenartigen Platten bedeckt, die jeweils 1 Meter Durchmesser haben. Drückt man eine der Platten genau im Zentrum, so ist ein Klicken zu hören und sie gibt ein Loch frei, in dem die sterblichen Überreste eines Adams liegen. Insgesamt sind 250 dieser Grabkammern in diesem Raum untergebracht. In der Mitte des Raums steht ein dreieckiger Block, in dessen Zentrum sich ein 3 Meter hohes, ekelhaft geformtes Götzenbild erhebt. Es besteht aus fremdartigem Metall und wiegt ca. 1,5 Tonnen. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand befindet sich eine dreieckige Platte, welche die Ausmaße eines Durchgangs hat. Drückt man in die Mitte der Platte, so sinkt sie in die Wand ein und gibt einen langen Gang frei. Dieser ist völlig gerade. Nach ca. 150 Metern ist die Decke eingestürzt. Es ist unmöglich, die Trümmer zu beseitigen.

Raum 4 - 15 (Wohn- und Aufenthaltsräume)

Sämtliche Räume sind nach demselben Schema aufgebaut, die Anordnung der Durchgänge ist dem Stadtplan zu entnehmen. Die Räume sind jeweils 10 x 10 Meter groß und enthalten mehrere 2 Meter lange und 80 cm breite Kühlen, die 15 cm in den Boden eingelassen sind (sie dienten den Adams als Schlaf-/Ruheplätze). Außerdem liegen überall Bruchstücke von seltsamen Einrichtungsgegenständen herum. Die Wände sind mit abstrakten Dreiecksmustern verziert.



*Seltsame Rampe.
Wo es wohl hier
weitergeht.
Aaaahh ...*

Angus McLeod

*Hier Gruppe 2.
Scheint 'ne Grab-
kammer zu sein.
Zweiter Ausgang
verschüttet. Wir
gehen weiter
runter. Over und
aus.*

Robur Kazmérique

3. Ebene der Krieger

Raum 16

Der Raum ist 33 x 53 Meter groß. Die Darstellungen an den Wänden zeigen mit seltsamen Stangen bewaffnete Insektoiden, teilweise in Kampfszenen mit riesigen Reptilien, ansonsten im Kampf gegen andere Adams. Im Raum selbst befinden sich Bruchstücke ehemaliger Einrichtungsgegenstände, sowie einige achtlos hingeworfene Nahrungsreste und Fackeln menschlichen Ursprungs. Abgesehen davon ist der Raum leer. Außer der Rampe zur 2. Ebene enthält er einen Durchgang, der ohne Schwierigkeiten passiert werden kann.

Raum 17

Die Ausmaße des Raums gleichen denen von Raum 2. Er hat außer der Verbindung zu Raum 16 drei weitere Ausgänge. An den Wänden befinden sich Reliefs von Adams, die diese in Kontakt mit anderen, merkwürdig gerüsteten Insektoiden darstellen, die aus fliegenden Schiffen steigen. Auch dieser Raum weist Abfälle menschlichen Ursprungs auf, besonders vor den Durchgängen an den mit Unrat verschmierten Seitenwänden.

Im Zentrum des Raums befindet sich eine nach unten führende Rampe. Nach etwa 10 Meter Wegstrecke führt der Spielleiter eine verdeckte Wahrnehmungsprobe für den vordersten Abenteuerer aus. Gelingt diese, so bemerkt er eine etwas hervorstechende, 1,5 Meter lange Bodenplatte, die sich über die gesamte Breite des Gangs erstreckt. Tritt ein Abenteuerer auf diesen Auslöser, so schwingt sich eine Art Fallbeil aus der Decke. Es attackiert den Betroffenen mit einer Trefferchance von 60 % und richtet einen Schaden von 1W8+4 an (Lokalisation mit 1W10 auswürfeln). Gelingt dem Angegriffenen eine Probe auf "Ausweichen", so kann er sich mit einem hastigen Sprung in Sicherheit bringen.

Raum 18

Er ist 33 x 55 Meter groß und gleicht Raum 3 der zweiten Ebene, enthält jedoch nur 150 Grabkammern. Auch hier befindet sich gegenüber dem Eingang eine Platte mit einem dahinterliegenden Gang. Dieser endet nach 110 Metern vor einem Einsturz.

Räume 19 - 22

Alle Zimmer sind 10 x 10 Meter groß und enthalten die schon in der ersten Ebene erwähnten Kühlen im Boden. Darüberhinaus wurden in jedem Raum 5 Feldbetten aufgestellt. Vor jedem Feldbett befindet sich eine Truhe, die Kleidung, Nahrungskonzentrat, Videobrillen und Datenchips mit billigen Porno- und Gewaltfilmen enthält. Bei einer oberflächlichen Durchsuchung der Truhen haben die Abenteuerer eine

30 % Chance, in einer eine Walter Q38 mit 2 Ersatzmagazinen zu finden.

An den Wänden der Räume sind jeweils 1W4 merkwürdig geformte Keulen mit spitzen Zäcken achtlos hingeworfen. Werden sie von einem Charakter als Waffe benutzt, so richten sie einen Schaden von 1W8+2 an (Fertigkeitswert Keule -15). Schwarzmarktwert je 50 EH. Raum 19 enthält zusätzlich eine Kiste mit der Aufschrift: **Vorsicht! Explosivstoffe!** Die Kiste enthält 50 Portionen Dynamit 2244 und 30 Sprenggranaten. In den Räumen 21 und 22 schlafen jeweils vier Wachsoldaten der Sekte. Ihre Rüstungen und Waffen liegen in den Truhen vor ihren Feldbetten. Die Soldaten sind völlig erschöpft und nur durch laute Geräusche zu wecken. Haben die Abenteuerer bei ihren Erkundigungen auf dieser Ebene extremen Lärm (hysterisches Schreien, Explosionen) verursacht, so besteht eine 50 % Chance, daß 1W4 der Soldaten aufgewacht sind und gerade ihre Rüstungen anlegen, als die Spielercharaktere eintreffen.

4. Ebene der Priester

Sobald die Charaktere diese Ebene erreichen, hören sie seltsame Gesänge, die aus der Tiefe zu kommen scheinen. Jeder muß eine GZ-Probe bestehen, um nicht von nervöser Angst gepackt zu werden (+10 auf alle Aktionen, solange der Gesang zu hören ist). Die Räume dieser Ebene tragen seltsame Reliefs, die sehr zierliche Adams in Interaktionen mit absonderlichen, grausig anzusehenden Wesen zeigen, die an grauenhafte Dämonengestalten aus der terranischen Mythologie erinnern.

Raum 23

Der Raum ist 54 Meter lang und 34 Meter breit. An den Wänden befinden sich Darstellungen von vergleichsweise zierlichen Insektengeschöpfen, die in anbetender Haltung vor grauisigen, dämonenartigen Ungeheuern knien. Im Zentrum des Raums sind sieben Pfähle im Boden verankert, auf die jeweils ein verstümmelter Mensch gespießt ist. Ein Med-Tech kann mittels "Medicompanalyse" oder einer gelungenen INT-Probe mit +10 erkennen, daß diese seit ca. 8 Stunden tot sind (GZ-Probe für überraschenden Leichenfund). Die Pfähle wurden nicht nachträglich von der Sekte aufgestellt, sondern gehören offensichtlich zur Einrichtung des Raums. Es gibt außer der Rampe nur einen weiteren Ausgang. In diesen ist mit fluoreszierender Farbe ein 2,5 Meter durchmessender Kreis gemalt, der genau mit der Wand abschließt. In den Kreis ist ein Pentagramm gezeichnet, in dessen Zentrum ein menschlicher Schädel liegt, an dem noch vereinzelt Blut- und Fleischreste kleben.

*Eripuit coelo
fulmen, mox
sceptra tyrannis.*

Belial

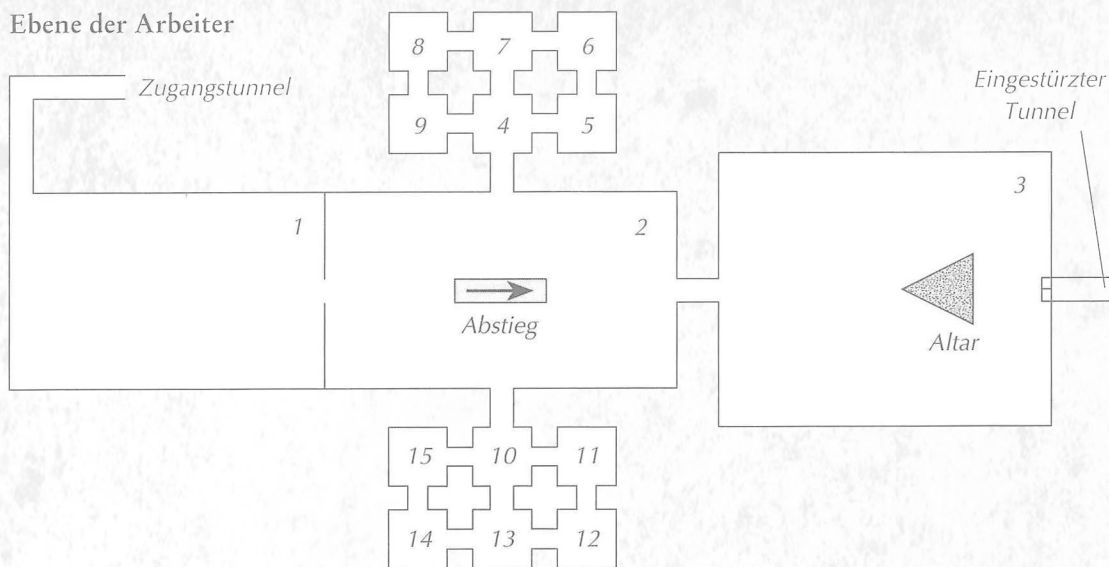
*Achtung, ein
Beiiiiiiiiii ...*

Angus McLeod

*Gottes Mühlen
mahlen langsam,
mahlen aber
trefflich klein.
Ob aus Langmut
er sich säumet,
bringt mit Schärf'
er alles ein.*

Kapitän Seraph

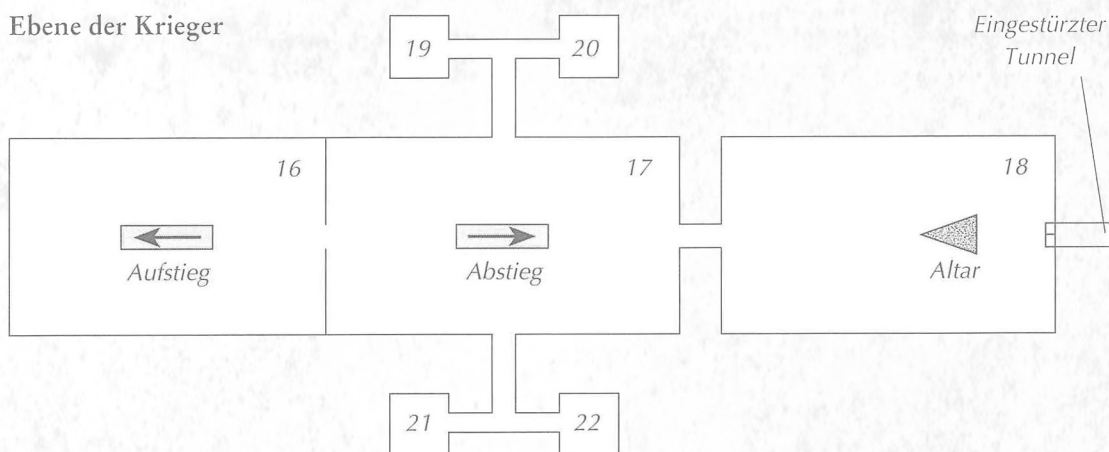
Ebene der Arbeiter



Hier Gruppe 2.
Ein Ausfall
wegen einer
Beilfalle.
McLeod hat's
erwischt. Wir
gehen weiter.

Robur Kazmérique

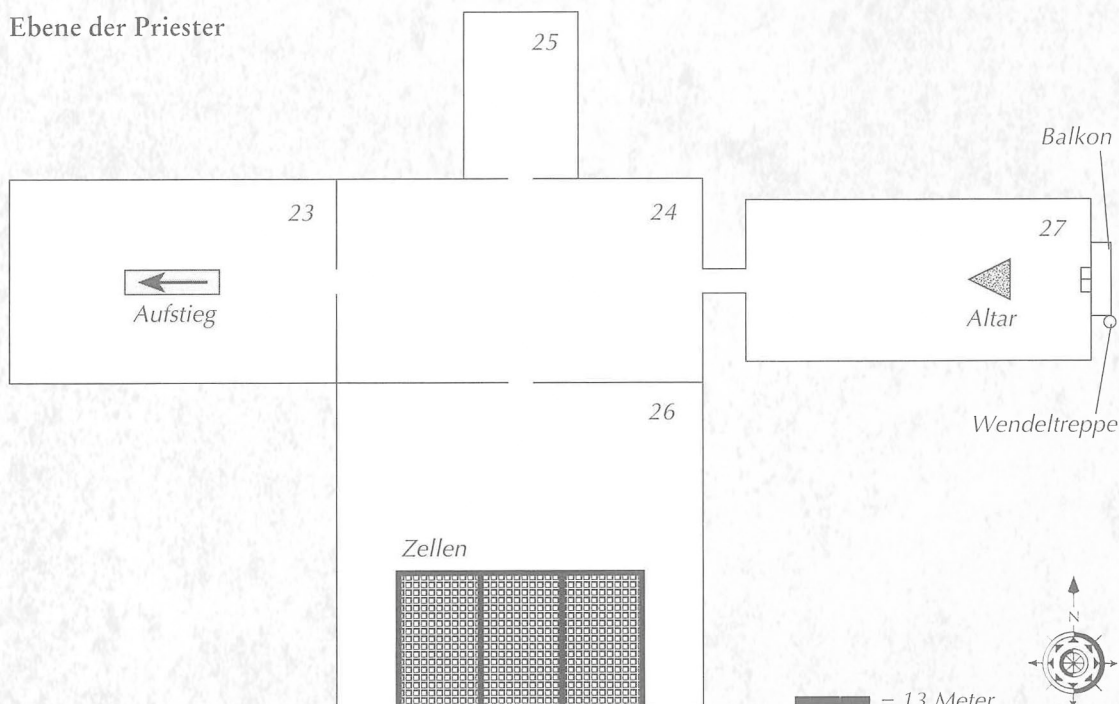
Ebene der Krieger



**Mein Gott, da
ist ja Blut an der
Wand!**

Dirk "Duck" Dunn

Ebene der Priester



Space Gothic · Lichtbringer



— = 13 Meter

*Tue was Du
willst, sei das
ganze Gesetz.*

Aleister Crowley

*Sooft nun der
Wahnsinn Saul
überfiel nahm
David die Harfe
und spielte
darauf.
Dann fühlte er
sich erleichtert
und es ging
ihm wieder gut,
denn der böse
Geist wich
von ihm.*

*Die Erzählung
Davids*

Raum 24

Außer dem Eingang hat dieser 58 Meter lange und 34 Meter breite Raum noch drei weitere Ausgänge. In seinem Zentrum sind 13 Metallgestelle aufgestellt, in die jeweils ein gehäuteter, menschlicher Leichnam eingespannt ist (GZ-Probe für überraschenden Fund entstellter Leichen). Der Gesang ist hier lauter und deutlicher vernehmlich.

Die Leichen sind noch frisch (Med-Tech: ungefähr 5 Stunden tot). Es ist jedoch überraschend wenig Blut in Anbetracht des grausigen Massakers auf dem Boden zu sehen. Entweder wurden die bedauernswerten Opfer an anderer Stelle getötet, oder . . .

Die Reliefs an den Wänden zeigen wiederum die zierlichen Adams, die kräftiger gebaute Artgenossen ihren dämonischen Göttern darbringen. In den Ecken des Raums sind einige merkwürdige Geräte angehäuft, deren Verwendungszweck nicht ersichtlich ist. Der Durchgang zu Raum 27 enthält ebenfalls ein Pentagramm mit einem Schädel. An den Spitzen des Pentagramms befindet sich jeweils eine fast heruntergebrannte, schwarze Kerze.

Raum 25

Dieser 19 x 28 Meter große Raum bildet offenbar ein Priesterquartier der Kirche des Morgens. In einer Ecke ist ein Schreibtisch aufgestellt, auf dem einige Bücher und Schriftrollen aus altem Pergament ausgebreitet sind. Die Texte sind in einer alten terranischen Sprache verfaßt, die ein Med-Tech als Latein entziffern kann. Mit einer erfolgreichen INT-Probe mit +20 kann er erkennen, daß es sich um düstere Beschwörungsformeln handelt (Beispiele für den Inhalt bieten unter anderem die Marginal-

texte im Psi-Kapitel). Außer dem Schreibtisch enthält der Raum einen Stuhl, ein Feldbett und eine Truhe. In dieser befinden sich Leuchtkreide, eine Auswahl von Messern mit scharfen, dünnen Klingen, etwa 30 schwarze Kerzen, 15 Portionen Nahrungskonzentrat, ein Weinschlauch und eine Auswahl von Amuletten.

Raum 26

Der Raum ist 60 x 54 Meter groß. An der Wänden links und rechts des Eingangs sind jeweils 25 Feldbetten aufgestellt. Am Fußende jedes Bettes befindet sich eine Truhe. Eine flüchtige Untersuchung der Truhen fördert Nahrungskonzentrat, Weinschläuche, verschiedene Drogen, Bücher über schwarze Magie sowie verschiedene Amulette zutage. Dem Eingang gegenüber befinden sich drei Zellen, die offenbar zur ursprünglichen Einrichtung des Raums gehören. In jeder ist eine Art Trog aufgestellt, der bei einer flüchtigen Untersuchung Essensreste aufweist. Diese sind, wie die Nahrung auf dem Schwarzen Schiff (siehe dort) mit Drogen versetzt. Die Zellen weisen außerdem Spuren menschlicher Exkremente auf. Gelingt einem Abenteurer eine Probe auf "Wahrnehmung", so erkennt er an einer Zellenwand eine ungelene Schrift, die offenbar mit Menschenblut geschrieben wurde:

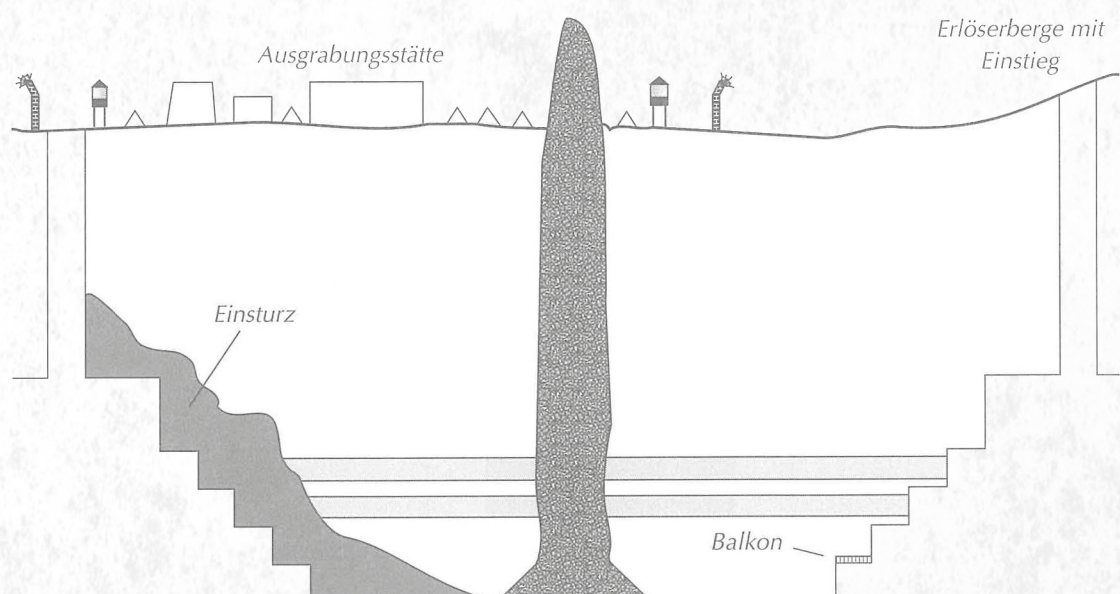
"Gott sei unseren Seelen gnädig. Unser Tod ist gewiß. Wer immer dies lesen möge, verhindere das Ritual, auf daß nicht das größte aller Übel über die Galaxis hereinbreche!"

Raum 27

Wie schon in den oberen Ebenen befinden sich auch in diesem 57 x 27 Meter großen Raum Grabkammern (insgesamt 100) sowie ein zen-

*Fallen wie Regen
vom Himmel,
kommen wie
Dunst aus der
Erde. Türen
halten sie nicht,
Riegel halten sie
nicht.*

Belial



traler Altar mit einem Dämonenstandbild. An dem Standbild sind frisch abgetrennte, menschliche Ohren aufgehängt (GZ-Probe: -1W4+Schock/0). Im Zentrum der dem Eingang gegenüberliegenden Dreiecksplatte ist ein auf der Spitzestehendes Pentagrammeingemeißelt. Eine Wahrnehmungsprobe zeigt an der Wand ein kleines Kästchen, ähnlich dem aus Raum 1 in der zweiten Ebene. Berührt man die Platte, ohne vorher den Schalter umgelegt zu haben, so hat dies den gleichen Effekt wie ein Kontakt mit dem Zaun des Raumhafens von Paradise City (siehe "Armageddon"). Berührt man das Zentrum des Pentagramms (nachdem die Falle entschärft wurde), so gleitet die Wand in den Boden und gibt den Zugang zu einer Art Balkon frei. Die Gesänge sind nun laut und bedrohlich zu hören. Frische, kühle Luft strömt den Abenteurern entgegen und eine Woge des Grauens überfällt sie (GZ-Probe, bei Versagen + 15 auf alle Aktionen).

5. Ebene (Luzifers Reich)

Der Balkon

Sobald die Abenteurer den Balkon betreten haben, schließt sich hinter ihnen der Durchgang (er kann mit einem Druck in das Zentrum der Platte wieder geöffnet werden). An der Wand neben dem Durchgang befindet sich das Gegenstück des Stromaggregats. An der Seite des Balkons führt eine Wendeltreppe in die Tiefe.

Der Balkon befindet sich in einem riesigen Felsendom, der von einem unwirklichen Licht erhellt wird. Es scheint von einer gewaltigen, ca. 10 Meter durchmessenden Felsensäule auszugehen, die sich bis zur Decke des Gewölbes in ca. 180 Meter Höhe erstreckt. Zwei dreieckige Verstrebenungen führen in 60 Meter und 120 Meter Höhe an der Säule vorbei quer durch das Gewölbe. An der gegenüberliegenden Wand ist ein gigantisches Geröllfeld (Deckeneinsturz) zu erkennen. Offenbar bildet das Gewölbe eine Art Innenhof der unterirdischen Stadt der Adams. Gelingt einem Abenteurer eine INT-Probe mit einem Modifikator von +20, so erkennt er in der Felssäule die unterirdische Fortsetzung des Monolithen.

V. Das Ritual

Als die Abenteurer den Rand des Balkons erreichen, bietet sich ihnen ein schauriges Bild: Etwa zwanzig Meter unter ihnen wächst der Fuß des Monolithen wie ein Baum aus dem Boden. Wurzelähnliche Ausläufer verzweigen auf einer Fläche von ca. 100 m². Zwischen den Wurzeln bilden 49 kniende Gläubige einen Kreis. Um diesen sind in regelmäßigen Abständen insgesamt zehn Wachsoldaten der Kirche des Morgensterns postiert, die das Ritual eher ge-

langweilt betrachten. Inmitten des Kreises der Gläubigen, direkt vor dem Monolithen, ist ein schwarzer Altar aufgebaut. Neben dem Altar stehen vier weitere Gläubige, die Belials Sänfte tragen. Belial zeigt sich in seiner wahren Gestalt, als zweiköpfiger, abstoßend entstellter Mutant. Am Altar selbst steht ein Priester, die Hände, in denen er einen blutverschmierten, gekrümmten Dolch hält, zum Monolithen erhoben. Um den Altar herum liegen die gräßlich verstümmelten Leichen von zwölf unglücklichen Menschen. Auf dem Altar liegt eine nackte Frau. Just in diesem Moment beginnen die Gläubigen von neuem mit ihrem schaurigen Gesang. Es ist das gleiche Geräusch, das die Charaktere schon aus der Ferne gehört haben. Der Priester beginnt zu reden:

"Höre mich, LUZIFER, Herr der Finsternis! Zwölf Opfer haben wir dir gebracht. Nimm nun diese Jungfrau, unbefleckt und rein, als dreizehntes Opfer an. Wir erfüllen damit den Pakt, den unsere Vorväter mit dir geschlossen haben. Gib unserem Meister die Kraft, die er braucht, um die Ungläubigen zu unterwerfen. FÜNFTER ENGEL, nimm unser Opfer an!"

Mit diesen Worten dreht er sich herum, der Gesang der Gläubigen erreicht ein kreisenden Höhepunkt und verstummt abrupt.

Spätestens jetzt sollten die Abenteurer handeln. Die Entfernung zum Priester beträgt vom Rand des Balkons aus genau 49 Meter. Um ihn daran zu hindern, den Dolch in Sarah Annes Herz zu stoßen, genügt es, ihn zu verletzen. Sobald er getroffen wird, bricht er wimmernd zusammen. Die Wächter wirbeln herum, um die Angreifer unter Beschuß zu nehmen. Es dauert jedoch bei jedem 1W4+2 Phasen, bis er eine günstige Schußposition einnehmen kann. Die Gläubigen springen auf, um jeden Eindringling mit bloßen Fäusten anzugreifen.

VI. Anhänge

Mögliche Abenteuerausgänge

1. Die Helden des Tages

Falls es den Abenteurern gelingt, Belial schnell auszuschalten, können sie das entstandene Chaos nutzen, um Sarah Anne aus ihrer mißlichen Lage zu befreien. Die schwachsinnigen Gläubigen und die verwirrten Wächter stellen kein Hindernis mehr dar. Benutzen die Abenteurer das Dynamit aus Raum 19 der dritten Ebene, so können sie damit Luzifers Wurzeln sprengen und den Monolithen zerstören. Die Folgen wären dann allerdings ein Einsturz der Stadt (siehe 2). Zurück an der Oberfläche stellen die Charaktere fest, daß die Ausgrabungsstätte vollständig geräumt wurde. Lediglich ein Terratrac



Dann muß der Beschwörer das Kästchen ins Feuer tun, und nach und nach wird der Geist kommen; aber sobald er kommt, löscht' das Feuer, in dem das Kästchen ist, und mache einen süßen Wohlgeruch.

Belial

mit Belials Siegel steht einsam neben der Plattform, um ihn herum einige geistesabwesende Wächter. Um von Eden fortzukommen, müssen die Abenteurer entweder einen besonders schlaun Plan entwickeln (z.B. durch Benutzung des Hyperfunktensenders) oder der Spiel-leiter verwendet Ende Nr. 3.

*Begrüße ihn und
bereite ihm einen
angenehmen
Aufenthalt und
zeige ihm das
Pentagramm, das
sich am Saum
deiner Robe
bedeckt von
einem Stück
Linnen befindet.*

Belial

2. Ein Ende mit Schrecken

Sobald das Ritual gestört wird, läuft das Spiel für genau fünf Minuten normal weiter. Dann beginnt plötzlich die Erde zu beben. In den Köpfen aller Anwesenden ertönt eine Stimme:

"WAS HABT IHR GETAN, IHR NAR-
REN? DAS RITUAL ... ICH STERBE!"

Mit einem Mal erlöscht das Licht des Monolithen. Lautes Krachen ist zu hören. Nun ist rasche Flucht angesagt, denn die Stadt der Adams beginnt einzustürzen. Alle fünf Minuten besteht für jeden Abenteurer eine 20 % Chance, von herabfallenden Trümmern getroffen zu werden, was einen Schaden von 2W6 verursacht. Sobald die Gruppe die Stadt verlassen hat, stürzt diese mit einem theatralischen Krachen in sich zusammen. Weiterer Verlauf siehe 1.

3. Hey, Taxi!

Dieses Ende knüpft an die unter 1 oder 2 beschriebenen Geschehnisse an. Als die Abenteurer die Stadt verlassen haben, stehen mehrere Landungsboote des Kreuzritterordens neben der Ausgrabungsstätte. Die Mobilen Infanteristen haben auf der Suche nach der verschollenen "Pilum" (siehe "Armageddon") den Planeten angegriffen, Paradise City im Handstreich erobert und sind gerade dabei, die Günstlinge und Wächter um die Ausgrabungsstätte herum zu verhaften. Der zuständige Offizier, Major Franklin Saint-Laurent, ist hocherfreut, "normalen" Menschen zu begegnen. Nachdem die Abenteurer mehrere Stunden lang freundlich verhört worden und für unbedenklich befunden worden sind, werden sie von den Kreuzrittern an der Sprungstation der Kolonie "Vultigeur" abgesetzt.

Spiel als Einzelabenteurer

Hier bietet sich die Möglichkeit an, daß die Abenteurer Kreuzritter darstellen, die von Major Saint-Laurent zur Durchsuchung der zufällig entdeckten, unterirdischen Gänge abkommandiert werden. Fordern sie während des Abenteuers Unterstützung von Außen an, so bekommen sie als Antwort:

"Tut uns leid, Jungs. Hier oben gehts heiß her. Verstärkung kommt, sobald wir irgendwelche Truppenteile entbehren können. Ende der Durchsage!"

Eine weitere Variante wäre eine Gruppe von Günstlingen, die nach dem grausigen Massaker (siehe "Armageddon") auf der Ebene in die Berge geflüchtet sind und hier den Eingang zur Stadt gefunden haben. In diesem Fall sollten die Abenteurer mit einem eigenen Kleinraumer angekommen sein, der auf dem Landefeld von Paradise City auf sie wartet.

Nichtspielercharaktere

Die Gläubigen

Es handelt sich um Belials engsten Vertrautenkreis. Im Gegensatz zu den Gläubigen auf der Morgenstern wissen diese verruchten Personen sehr wohl, mit welchen Kräften sie sich eingelassen haben. Mit Freuden führten sie die widerwärtigen Blutrurale ihres Meisters aus. Sie sind überzeugt, daß ihnen ein Ehrenplatz im Reich des Höllenfürsten gewiß ist. Wird das Ritual gestört, so versuchen sie, die Eindringlinge mit bloßen Fäusten zu bekämpfen. Sobald jedoch Belial ausgeschaltet werden sollte, verlieren sie automatisch den Verstand und sinken als lallende Schwachsinnige zu Boden. Ihr Geist bleibt für immer zerstört. Die Werte der Gläubigen entsprechen denen in "Das Schwarze Schiff".

Die Wächter

Ihre Werte entsprechen denen in "Armageddon". Gelingt es den Wächtern, die Abenteurer gefangenzunehmen, so werden sie bis zum Ablauf des zweiten Rituals in die Zellen in Raum 26 der vierten Ebene gesperrt. Ein Wächter wird abkommandiert um sicherzustellen, daß keine Ausbruchversuche unternommen werden. Die Zellen werden mit stählernen Schließmechanismen verschlossen, die ein Abenteurer mittels "Mechanik" öffnen kann, falls ihm das geeignete Werkzeug zur Verfügung steht (Krawattennadeln o.ä.). Falls Belial getötet wird, werden die Wächter dadurch so verwirrt, daß sie für mehrere Stunden nur lallend in der Gegend umherstehen. Anschließend erwachen sie und haben die Erinnerung an alles verloren, was mit der Kirche des Morgensterns zusammenhängt.

Die Psiter

Dies sind die verderbten Gefährten Belials. Sie haben sich so an die vorgetäuschte Rolle von dämonischen Gottheiten gewöhnt, daß sie sich selbst als höhere Wesen betrachten. Die Psiter spielen im Abenteuer eine untergeordnete Rolle. Ihre Werte werden nur benötigt, falls die Abenteurer während einer Prozession oder vor Abschluß des Rituals in "Armageddon" einen Angriff gegen die Mutanten planen. Vor dem Ritual verfügt jeder Psiter über seine eigenen, sowie 4W20 geraubte Psi-Punkte. Nach

*Die Party
kann steigen.*

*Timmy the Wimp
(Gesandter
der GmbH)*

*Legt an!
Zielen!
Feuer!*

*Major
Saint-Laurent*

dem Ritual sind all ihre Kräfte aufgebraucht. Sie verfügen lediglich über genügend Psi-Punkte, um die Untoten zu kontrollieren (wirkt wie die Kontrolle über Nukes). Zum Zeitpunkt des zweiten Rituals haben die Schiffe der Psiter Eden bereits verlassen. Jedes trägt seine schaurige Fracht an Bord. Die Schiffe sind nach demselben Schema wie die Morgenstern aufgebaut und können vom Spielleiter in weiteren Abenteuer beliebig eingesetzt werden. Nachdem jedoch Belial tot ist, trennen sich die Psiter, da sie ohne dessen Führungsqualitäten zu keiner Zusammenarbeit fähig sind. Ihr weiteres Dasein fristen sie als mächtige . . . (wer weiß?).

Sechs Psiter, Diener Belials:

STK 5, GES 5, WIK 120, KON 50, AUS 5, ERF 150, GEW 15, INT 110. "Psychoanalyse" 40%, "Geschichte" 65%, "Parapsychologie" 70%, "Psychologie" 50%. "Alptraum", "Angst", "Aura", "Herrschaft", "Illusion", "Massenillusion", "Psi-Raub", "Telepathie". GZ 80, Psi-Punkte 25, Basis-TP 6, Rüstung 15 Punkte Panzerglas.

Belial

Außerhalb der Stadt der Adams ist es äußerst unwahrscheinlich, daß die Abenteurer mit dem Führer der Psiter konfrontiert werden (Ausnahme: "Das Schwarze Schiff", siehe dort). Zum Zeitpunkt ihres Eintreffens hat er bereits eine Menge der geraubten Psi-Punkte der Opfer und Gläubigen in den Monolithen geleitet. Dieses zweite Ritual dient dazu, Luzifers Geist in den Körper des Priesters zu lenken, um ihm die Möglichkeit zur Fortbewegung zu geben. Belial hat seine eigenen, sowie 50 geraubte Psi-Punkte zur Verfügung. Sobald der Mutant bemerkt, daß die Abenteurer das Ritual stören, wird er zunächst versuchen, sie zur Zusammenarbeit zu bewegen. Mittels Telepathie läßt er eine wohlklingende Stimme in ihren Köpfen ertönen, um ihnen Machtpositionen in seinem neuen Reich zu versprechen. Bleiben seine Schmeicheleien erfolglos, so versucht er, die Gruppe mit Illusionen abzuschrecken. Er verstärkt seine Psi-Angriffe nicht, um mit seinen Kräften hauszuhalten. Erst wenn seine Lage ausweglos erscheint, setzt er offensive Sprüche gegen die Spielercharaktere ein.

Belial, Führer der Psiter:

STK 9, GES 8, WIK 140, KON 60, AUS 3, ERF 220, GEW 20, INT 120. "Psychoanalyse" 60%, "Geschichte" 80%, "Parapsychologie" 80%, "Diskussion" 55%, "Psychologie" 70%. "Aura", "Freundschaft", "Grauen", "Herrschaft", "Illusion", "Massenillusion", "Psi-Raub", "Telepathie", "Wahnsinn". GZ 90, Psi-Punkte 30, Basis-TP 7, Rüstung 15 Punkte Panzerglas.

Die Untoten

Belials Totenheer besteht nur aus seelenlosen Kampfmaschinen, die über einen Kontrollsender im Schädel, bzw. durch telepathische Anweisungen der Psiter ihre Befehle erhalten. Um einen Untoten zu vernichten, muß sein Kopf zerstört werden, wobei eine 30 % Chance besteht, daß der Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert wird und eine Sprengladung explodiert, die in 3 Metern Umkreis 6W6 Punkte Schaden an 1W4 Körperteilen verursacht. Die Zombies sind nur aufs Töten programmiert, kennen keine Gefühle und keine Gnade.

Gelingt es einem Abenteurer jedoch, mittels "Psychoanalyse" oder "Psychologie" an die menschliche Vergangenheit der Leiche zu appellieren, so besteht eine 15 % Chance, daß der Untote verschüttete Bruchstücke der Erinnerung an sein früheres Leben wiederfindet und 1W6 Minuten grübelt, anstatt zu kämpfen.

Untote:

Basiseigenschaften ø 80%, "Sturmkarabiner" 80%, "Granatwerfer" 70%, "Messer" 60%. Basis-TP 16, Rüstung 1W6+5.

Ausrüstung: Modifizierte Rockwell-Panzerung, Helm mit Nachtsicht, Laservisier und Motion Scanner, Kalaschnikov AK 240 mit Granatwerfer, 2 Ersatzmagazine, 2 Magazine Sprenggranaten, 2 Magazine Splittergranaten, Siegel Kampfmesser.

Sarah Anne Glorie

Die jüngste Tochter des Glorie-Clans ist dem Freundschaftsbann Belials verfallen. Wenn ihr Meister getötet wird, bricht sie zunächst bewusstlos zusammen. Als sie erwacht, hat sie die Erinnerung an alle Geschehnisse seit ihrer Flucht aus dem elterlichen Schloß vergessen. Sie erweist sich als verwöhnte, vorlaute Göre, die den Abenteurern nach ihrer Rettung Vorwürfe über die Mißlichkeit der Lage, den Zustand ihrer Kleidung, etc. macht.

Sarah Anne hat die Spieldaten eines Zivilisten (siehe Grundregelwerk, "Für den Spielleiter") eine Beschreibung ihrer körperlichen Merkmale findet sich auf Seite 10.

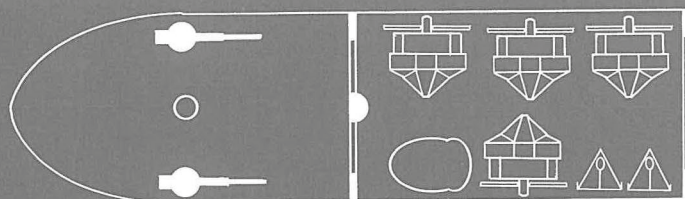
Luzifer (Der Monolith)

Sollten Spieler dem Monolithen vor dem Ritual mit Haftminen etc. auf den Leib rücken, ruft Luzifer mit mentaler Kraft nach den Psitern. Nach der Belebung der Toten sind auch Luzifers Kräfte zunächst erschöpft. Er ist keinesfalls in der Lage, in das Geschehen einzugreifen. Sollte er jedoch nach Abschluß des Abenteuers nicht vernichtet worden sein, brütet er weiter seinen finsternen Zielen entgegen, die zu fremdartig sind, als daß ein menschlicher Geist sie begreifen könnte.

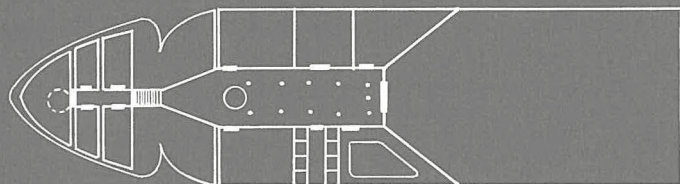


Dann mag er hoffen, Macht über die Dämonen, die Geist und Körper quälen, zu besitzen. Denn was mit den Winden kommt, kann nur von dem getötet werden, der den Wind kennt; und was auf der See kommt, kann nur von dem getötet werden, der die Wasser kennt. So steht es geschrieben im Alten Abkommen.

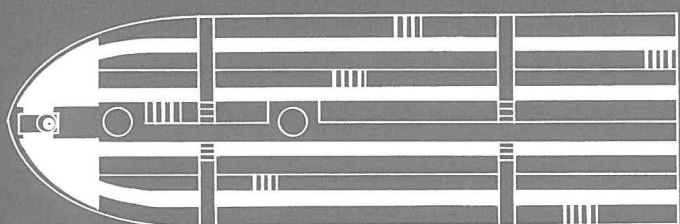
Belial



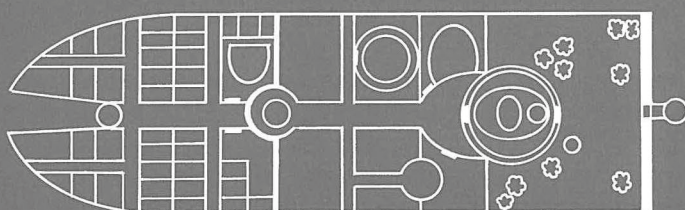
Deck 1



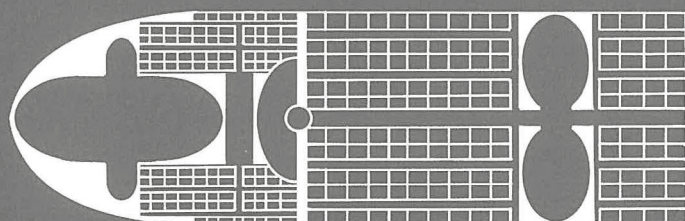
Deck 2



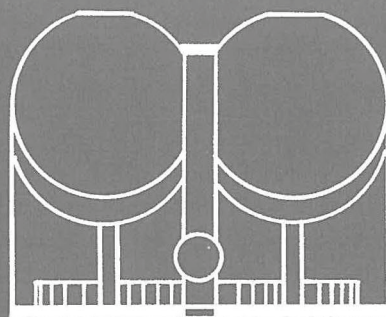
Deck 3



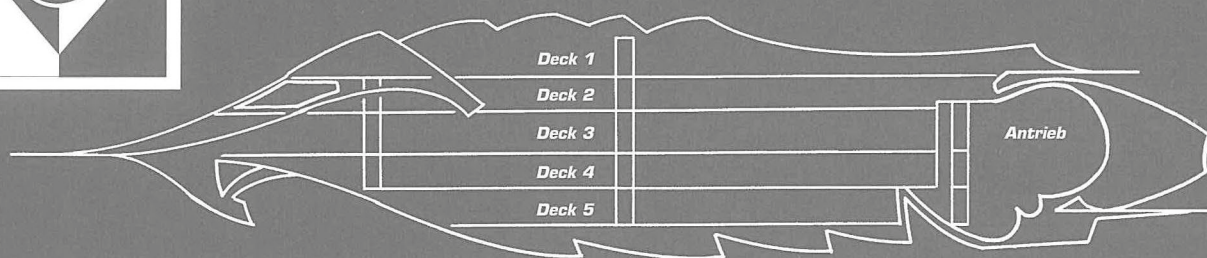
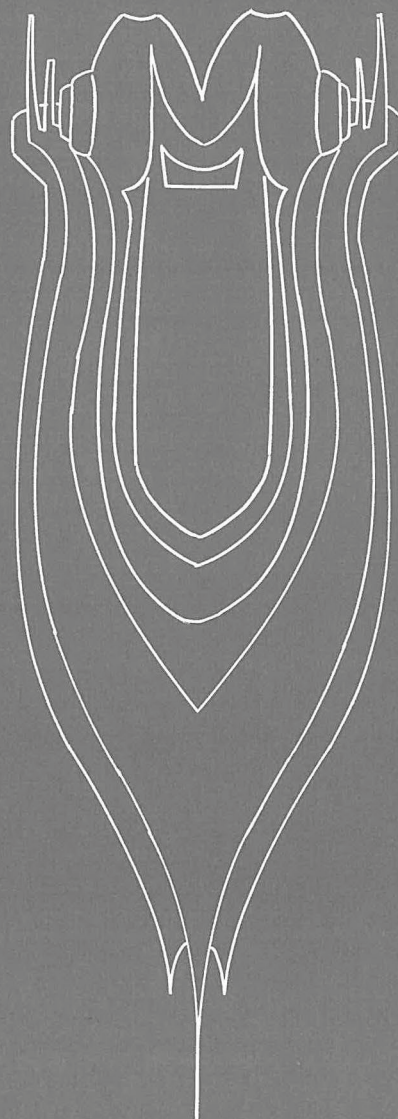
Deck 4



Deck 5



Antrieb



2. Psi – Die Macht des Bösen

Zum hundertsten Mal in seinem Leben verfluchte Max Scherzer seine Neugier. Schon seit seiner Kindheit hatte er ständig in anderer Leute Angelegenheiten herumgeschnüffelt, sehr zum Leidwesen seiner Eltern. Als er schließlich Reporter bei einem kleinen, unabhängigen Nachrichtenmagazin wurde, empfand er es als Berufung und Verpflichtung der Öffentlichkeit gegenüber. Im Laufe seiner dreiundzwanzigjährigen Karriere beim "Downtown Observer" war er jedoch immer wieder angeeckt. Viele seiner Artikel hatten sich sogar für seine liberal eingestellten Brötchengeber als "zu brisant" erwiesen, und nach einer Weile stand er im Ruf, ein Risikofaktor zu sein. Gelegentliche Hausdurchsuchungen durch den PTI-Sicherheitsdienst gehörten für den einundvierzigjährigen Journalisten mittlerweile zur Routine.

Dieser Fall jedoch schlug alles, was er bis jetzt erlebt hatte. Es hatte harmlos begonnen, indem er dem Verschwinden der Ehefrau eines bekannten TSU-Abgeordneten nachgespürt hatte. Seine Ermittlungen hatten ihn letztendlich in die heruntergekommensten Bereiche der Rhein-Main-Stadtmetropole geführt und die Verbindungen, die er zum dortigen Untergrund hatte, waren ihm dabei behilflich gewesen, sogar dort weiterzukommen, wo der Sicherheitsdienst gescheitert war.

Nun kauerte Scherzer hinter einem alten Ölfaß in einem seit Jahrzehnten verfallenden Fabrikgebäude und starrte fassungslos auf die merkwürdige, makabre Szene, die sich dort abspielte. Etwa dreißig abgerissene Gestalten standen im Kreis um eine Art Altar, auf dem die Überreste der Frau des Abgeordneten lagen. Eine der Gestalten, die in ein Priestergewand gekleidet war, hielt einen sonderbar geformten Dolch in Händen, mit dem sie offenbar kurz vor Scherzers Eintreffen den grausigen Ritualmord verübte.

hatte. Die Wände, wie auch die Kleider der Kultisten, waren übersät mit offenbar satanischen Symbolen. Max murmelte einige Bemerkungen in sein Diktiergerät, während er mit seiner Holokamera alle Vorgänge pedantisch aufzeichnete. Was für ein Knüller.

Plötzlich erfüllte ein beißender Geruch die Luft. Die eben noch reglosen Gestalten sanken auf die Knie, wobei sie laute Rufe des Entzückens ausstießen.

"Der Meister! Er hat unsere Gebete erhört! Preiset den Herrn der Finsternis!"

Auch der Oberpriester sank auf die Knie und begann eine Litanei, die Scherzer, seines Zeichens gläubiger Katholik, sofort als Latein identifizierte. Er war offenbar mitten in eine schwarze Messe geraten. Diese armen Irren würden jetzt glauben, den Teufel persönlich beschworen zu haben. Was für ein abgeschmackter Wahnsinn! Der Reporter wollte sich gerade aus der Halle stehlen, als sich eine Tür hinter dem Altar öffnete. Heraus kam die grausig anzusehende Parodie eines Menschen, aufs furchtbarste entstellt und mit einer Art Rüstung aus alten Autoteilen und Abfällen bekleidet. Der faszinierte Reporter besann sich auf einige Dokumentarfilme über die verbotenen Zonen, die er vor nicht allzulanger Zeit betrachtet hatte.

"Da brat mir einer einen Hetzwolf! Ein Nuke. Mitten in der Stadtmetropole. Wenn das keine Story ist!"

Gerade als Max seine Kamera wieder in Position gebracht hatte, hob der Neuankömmling in einer gebieterischen Geste die Arme und begann, mit entstellter Stimme zu krächzen:

"Kinder der Finsternis! Der Meister hat euer Flehen erhört. Preiset den glorreichen Herren der Hölle!"

Mit einem Mal lief alles schief. Ein rasender Schmerz durchzuckte den Schädel des Repor-

Wer über gewisse Dinge den Verstand nicht verliert, der hat keinen zu verlieren.

Lessing

Die Story ist hundertfünfzigprozentig Chef. Vertrauen Sie mir ruhig.

Max Scherzer

Geist der
Wanderer in den
Wüsteneien,
erinnere Dich!
Geist des Zeit-
planeten,
erinnere Dich!
Geist des Planeten
des Jägers,
erinnere Dich!
Herr der
dunklen Wege,
erinnere Dich!
Herr der
geheimen
Durchgänge,
erinnere Dich!
Kenner der
Geheimnisse
aller Dinge,
erinnere Dich!
Kenner der
Wege der Alten,
erinnere Dich!
Gehörnter
der Stille,
erinnere Dich!
Wächter der
Wege,
erinnere Dich!
Im Namen
des zwischen Dir
und der Rasse
der Menschen
geschworenen
Paktes.
Ich rufe Dich
um Dir zu
gebietsen.
Horche und
erinnere Dich!

Etzel

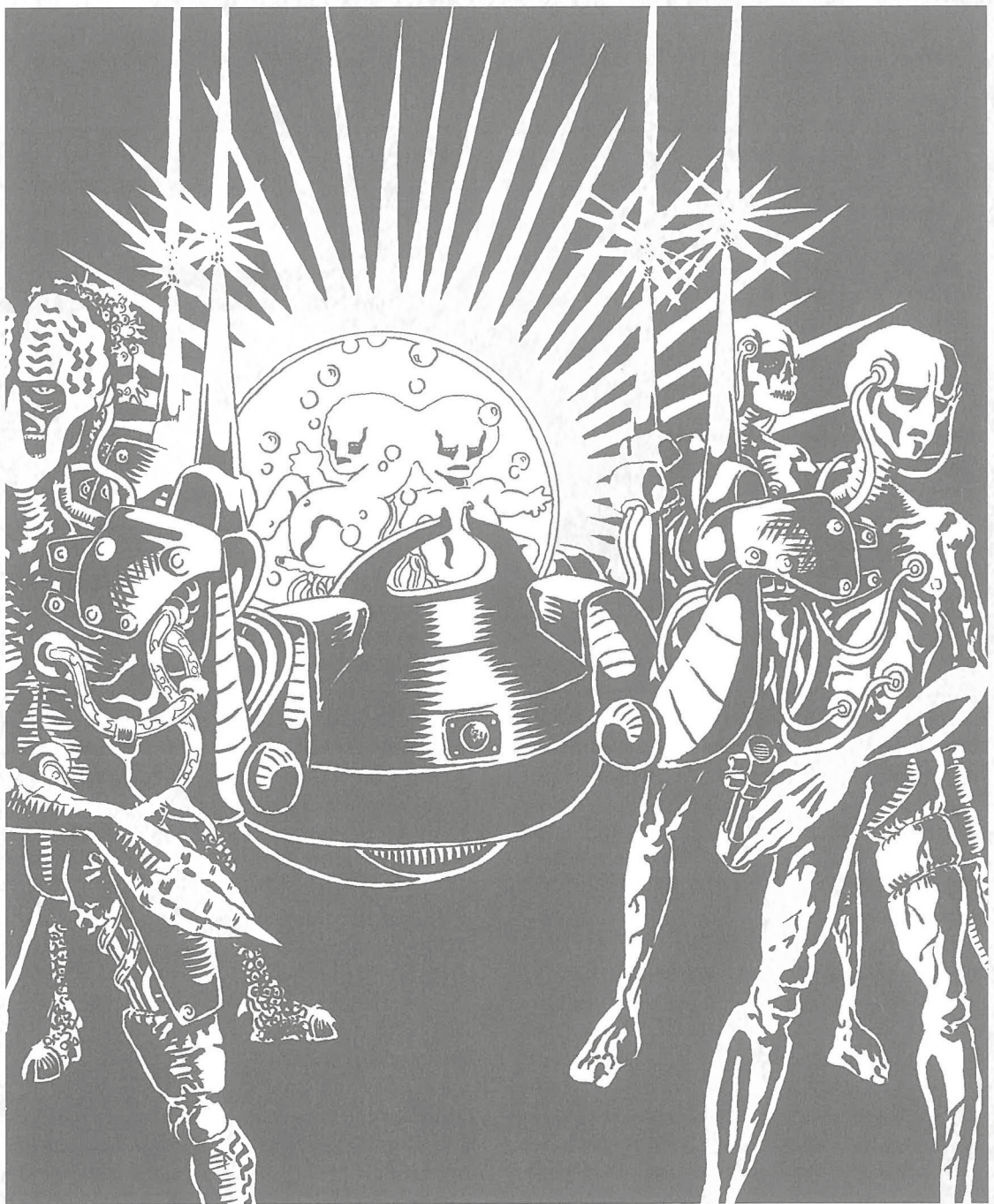
ters, der alle seine Kräfte aufbieten mußte, um nicht laut zu schreien. Gleichzeitig erschienen in der offenen Tür vier weitere Nukes, die eine Art Sänfte trugen, auf der unter einer gläsernen Kuppel ein ins Abnorme vergrößerter Embryo mit ekelhaft aufgedunsenen Schädeln kauerte. Seine Augen schienen unheilvoll zu glimmen, als sie durch die Halle wanderten und nach einiger Zeit auf Max zu ruhen kamen, der sich in unvorstellbarer Agonie auf dem Boden wand und winselte.

"Hast Du genug gesehen, mein Kind? Komm in die Arme Deines Vaters. Ich habe Dich erwartet. Folge Deinem Schicksal und finde die Erfüllung."

Erfreut erhob sich der Priester und blickte mit gierigen Augen das willenlose Bündel Mensch an, das aus einer Ecke der Halle zuckend und widerstrebend auf den Altar zugekrochen kam, als würde es einer Marionette gleich an Fäden gezogen.

"Seht dort, Kinder der Finsternis. Der Meister schenkt uns in seiner unsäglichen Gnade ein weiteres Opfer. Lobpreiset Ihn und bereitet die Tafel für den Festschmaus!"

Durch die feurigen Nebel in seinem Bewußtsein bat der winzige Überrest dessen, was einmal Max Scherzer gewesen war, seinen Gott um Erlösung. Sein Rufen verhallte ungehört in den kalten Abgründen zwischen den Sternen...



Ein apokalyptischer Alptraum betritt die verfallene Fabrikhalle.

Der innere Feind

Im ersten Band von **Space Gothic®** haben wir im Kapitel "Das Grauen zwischen den Sternen" die Bedrohung durch feindlich gesinnte Fremdwesen aufgezeigt. Mindestens genauso schrecklich jedoch ist die Gefahr, die vom Menschen selbst ausgeht. Schon seit der Frühzeit terranischer Geschichte geht die Sage von Hexen und Zauberern, die im Verborgenen Pläne zum Schaden ihrer sterblichen Brüder und Schwestern ausbrüten. Nun, im dreiundzwanzigsten Jahrhundert, ist diese Gefahr ein meßbarer Faktor geworden. Die Psiter, grauenhafte Mutanten aus den verseuchten Zonen außerhalb der Paladin-Schirme, haben geistige Kräfte entwickelt, die an Zauberei grenzen und mit denen sie die Psyche eines Menschen genauso wirkungsvoll vernichten können, wie eine Plasmawaffe dessen Körper.

Eine weitere Bedrohung stellen die unzähligen Sekten innerhalb der TSU dar. Viele erwecken nach außen den Anschein einer friedlichen Glaubensgemeinschaft, zelebrieren insgeheim jedoch scheußliche Rituale. Ob dies nun dem Zweck dient, einem machthungrigen Individuum die Kontrolle über eine Gemeinde geistig abhängiger Fanatiker zu gewähren oder ob es sich tatsächlich um überzeugte Anbeter des Bösen handelt, spielt für denjenigen, der in die Fänge einer solchen Gruppe gerät, keine Rolle. Ritualmorde sind auf fast allen Kolonien an der Tagesordnung, wobei ihre Häufigkeit mit steigender Entfernung von Terra zunimmt.

Psiter

Die ersten Psiter traten zu Beginn des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts in den radioaktiv verseuchten Gebieten Terras in Erscheinung. Es handelt sich bei ihnen um Nachkommen der Überlebenden der großen Kriege, deren Gehirn auf Kosten ihres übrigen Körpers durch die Einwirkung radioaktiver Strahlung eine abnorme Größe und Leistungsfähigkeit erreicht hat. Der Rumpf eines Psiters entwickelt sich nach seiner Geburt nur unerheblich weiter. Lediglich sein Kopf und sein Gehirn nehmen an Umfang und Gewicht zu. So bieten diese Mutanten einen erschreckenden Anblick. Auf einem entstellten Säuglingskörper sitzt ein aufgeblähter Schädel. Wegen ihren verkümmerten Gliedmaßen können sich Psiter nicht selbst fortbewegen. In dieser Hinsicht sind diese Gezeichneten auf die Hilfe von Dienern angewiesen. Diese finden sie beispielsweise unter den "Nukes", den anderen Einwohnern der verseuchten Gebiete (die Nukes und die "verbotenen Zonen", in denen sie leben, werden Gegenstand eines Quellenbuchs zu **Space Gothic®** sein). Wesentlich attraktiver sind auf jeden Fall

menschliche Sklaven, da die Nukes selten über genug Möglichkeiten verfügen, den Macht hunger ihrer Herren zu stillen.

Wie zum Ausgleich für ihre körperlichen Gebrechen haben die Psiter unglaubliche geistige Fähigkeiten entwickelt, mit denen sie die Psyche anderer Wesen beeinflussen können. Je nach Stärke des Psiters schwanken diese Fähigkeiten zwischen harmlosen Illusionstricks bis hin zu grausamen Angriffen, die das Opfer als lallenden Schwachsinnigen zurücklassen. Von diesen Fertigkeiten machen die böartigen Psiter, die in der Menschheit den Schuldigen für ihre furchtbaren Deformationen sehen, nur zu gerne Gebrauch. Wie oben bereits erwähnt, benötigen sie Sklaven, um sich nur fortbewegen zu können, denn alle ihre Kräfte beeinflussen nur den Geist, niemals jedoch die Materie (zumindest sind solche Fälle nicht wissenschaftlich nachgewiesen worden). Häufig beginnen sie daher damit, eine Art Kult um sich aufzubauen, wobei sie ihren Opfern Visionen vorgaukeln, die diese glauben machen, sie seien Auserwählte einer höheren Macht. Die "Jünger" versammeln nun weitere Anhänger um sich, über welche die Psiter ebenfalls die Kontrolle erlangen. So entsteht eine Glaubensgemeinschaft, hinter der, ohne das Wissen ihrer Mitglieder, ein getarnter Psiter steht.

Psiter als Nichtspielercharaktere

In keinem Fall sollten Spielercharaktere über Psi-Fertigkeiten verfügen dürfen. Die folgenden Regeln beziehen sich nur auf Psiter, die der Spielleiter selbst auswürfelt, um sie in seinen Abenteuern als Gegner oder Auftraggeber der Charaktere einzusetzen.

Basiseigenschaften

STK	1 W10	AUS	1 W10
GES	1 W10	ERF	4 W10+80
WIK	6 W10+80	GEW	2 W10
KON	3 W10+30	INT	4 W10+80

Berufsfertigkeiten

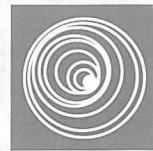
Medizin: "Psychoanalyse"
Wissen: "Geschichte", "Parapsychologie"
Zwischenm.: "Beredsamkeit", "Diskussion", "Feilschen", "Psychologie"
Psi: Alle Fertigkeiten (siehe "Psi-Fertigkeiten")

Treffertabelle Psiter (1W20)

01 - 08 Kopf
09 - 12 mißgebildete Gliedmaßen
13 - 20 Rumpf

Verteilung der Trefferpunkte

Kopf TP -1
Gliedmaßen TP -3
Rumpf volle TP



*Die ich rief,
die Geister,
werd' ich nun
nicht los!*

Goethe

*Frisch, Gesellen,
seid zur Hand!*

Belial

*Es ist nichts so
fein gesponnen,
es kommt doch
an das Licht
der Sonnen.*

Big Ed

*Die schrecklichen
Abkömmlinge
können von den
Priestern herbei-
gerufen werden.
Jene wurden vor
allen Zeiten
gezeugt und
wohnen im
schäumenden
Blute.*

Belial

Psi-Fertigkeiten

Die Psi-Fertigkeiten stellen das Machtpotential eines Psiters dar. Pro Stufe der Fertigkeit, die gelernt werden soll, müssen 20 Lernpunkte aufgewendet werden. Der Spielleiter kann natürlich, abweichend von den üblichen Regeln, die Erfahrung eines Psiters höher als erwürfelt ansetzen, um für diesen mehr Lernpunkte zu erhalten. In der folgenden Liste sind die Psi-Fertigkeiten nach Stufen unterteilt. Sie enthält den Namen der Fertigkeit, die Anzahl der Psi-Punkte, die der Psiter für die Anwendung ausgeben muß, sowie den GZ-Verlust, den das Opfer des Psiters durch die psychische Beeinflussung erleidet (die Zahl hinter dem "/" stellt den GZ-Verlust bei gelungener GZ-Probe des Opfers dar). Anschließend folgt eine kurze Beschreibung.

Stufe 1

Angst (PP: 5; GZ: -1/0)

Der Betroffene empfindet Furcht und Unbehagen vor dem Psiter. Er verharrt unschlüssig auf der Stelle und unternimmt von sich aus keine Handlungen, wenn er nicht körperlich angegriffen wird. Ein Psiter kann eine maximale Anzahl von Opfern gleichzeitig in Angst halten, die 20 % (1/5) seiner ERF entspricht. Er verliert die angegebenen PP pro Opfer und Stunde, in der er die "Angst" aufrechterhält. Alle 5 Minuten kann versucht werden, die Angst zu überwinden, indem dem Betroffenen eine Probe gegen die Hälfte seiner WIK gelingt.

Aura (PP: 0)

Solange der Psiter noch über mindestens einen Psi-Punkt verfügt, gehorchen alle Nukes im Umkreis von 1 km seinen Befehlen. Befinden sich mehrere Psiter im Wirkungsbereich, so entscheidet bei widersprüchlichen Anweisungen an die anwesenden Nukes eine Widerstandsprobe WIK gegen WIK darüber, wessen Befehlen gehorcht wird.

Empathie (PP: 2 pro Minute)

Der Psiter nimmt die Gefühle des Betroffenen wahr. Er kann dadurch Stimmungen wie Haß, Furcht, Liebe oder Verzweiflung erkennen, nicht jedoch die Gedanken des Opfers lesen (siehe "Telepathie").

Stufe 2

Panik (PP: 4; GZ: -1W4/0)

Das Opfer muß sofort mit 1W20 auf Tabelle "GZ 3" (Panik) würfeln.

Psi-Raub (PP: 2 je Opfer; GZ: -1W10/1W4)

Der Betroffene verliert unter starken Schmerzen 2W6 Psi-Punkte, die den Psi-Punkten des Psiters zugeführt werden, wobei dieser seinen

Maximalwert überschreiten darf. Auf diese Art gestohlene Psi-Punkte kann der Psiter beliebig lange speichern, er kann jedoch keine Punkte auf normalem Wege regenerieren, bis er wieder unter sein normales Maximum gefallen ist.

Achtung: Sollten die angesammelten Psi-Punkte jemals den ERF-Wert eines Psiters übersteigen, so explodiert sein Kopf durch geistige Überlastung.

Schlaf (PP: 2 pro Opfer)

Das Opfer fällt für 1W6 Stunden in tiefen Schlaf, aus dem es nur durch extrem laute Geräusche (wie z. B. ein startendes Raumschiff) oder starke Schmerzen geweckt werden kann.

Stufe 3

Freundschaft (PP: 5 pro Tag)

Das Opfer empfindet Vertrauen und Zuneigung gegenüber dem Psiter, solange dieser sein Leben nicht aktiv bedroht oder die Distanz zwischen beiden 10 km übersteigt. Dem Opfer steht einmal pro Tag eine Probe gegen seine halbierte WIK zu, um den Freundschaftsbann zu brechen. Ein Psiter kann niemals mehr Freunde als aktuelle Psi-Punkte haben. Sinken seine Psi-Punkte unter die Zahl seiner Freunde, so verliert er entsprechend viele. Wer einmal unter dem Freundschaftsbann eines Psiters gestanden hat, erhält auf alle Psi-Proben gegen erneute Einflüsse desselben Psiters einen Modifikator von +10.

Illusion (PP: 3 je Minute; GZ: nach Illusion)

Der Psiter gaukelt einer Person Trugbilder vor, die sogar dann nicht durchschaut werden, wenn der Betroffene sie berührt. Das Opfer glaubt fest an die Illusion. Im Fall eines "tödlichen" Angriffs durch ein Trugbild wird eine zweite Psi-Probe durchgeführt. Mißlingt diese, so fällt der Betroffene für 1W6 Minuten in tiefe Bewußtlosigkeit.

Stufe 4

Alptraum (PP: 4 pro Opfer; GZ: -1W6/1)

Der Psiter sendet den Betroffenen grausige Alpträume, in denen er Warnungen oder Botschaften vermittelt. Die Opfer erwachen schweißgebadet. Mißlingt ihre GZ-Probe, so müssen sie sofort auf Tabelle "GZ 1" (Schocks) würfeln.

Telepathie (PP: 5 je Minute; GZ: -1W4/0)

Gegen den Willen eines Opfers kann der Psiter dessen Gedanken lesen wie ein aufgeschlagenes Buch. Der Betroffene spürt ein schmerzhaftes Zerren an seinem Gehirn, seine Nase beginnt zu bluten und seine Ohren zu rauschen. Falls der Psiter den Kontakt länger aufrechterhält, wird pro Minute eine Psi-Probe durchgeführt. Ob siegt das Opfer, so bricht der Kontakt ab.

Stufe 5

Amok (PP: 7; GZ: -1W6/1)

Das Opfer verfällt in eine Art Berserkerrausch, in dem es wahllos Lebewesen in seinem Sichtfeld (mit Ausnahme des Psiters) angreift und umzubringen versucht. Der Spielleiter bestimmt mit 1W8 die Richtung, in die sich der Amokläufer wendet. Sobald sich der Angegriffene nicht mehr bewegt, wendet sich das Opfer dem nächsten "Gegner" zu. Der Kampfrausch dauert 2W10+5 Kampfunden an, danach verliert der Amokläufer je 1W6 Basis-TP und Psi-Punkte. Außerdem muß er eine KON-Probe bestehen, um nicht für 3W10 Minuten in tiefe Bewußtlosigkeit zu fallen.

Grauen (PP: 8; GZ: -1W6/1)

Das Opfer muß sofort auf Tabelle "GZ 3" (Panik) würfeln, wobei ein Modifikator von +3 auf den Wurf anzuwenden ist.

Herrschaft (PP: 10 (+2 je Tag); GZ: -1W6/1)

Das Opfer wird zum willenlosen Sklaven des Psiters und befolgt alle dessen Befehle, mit Ausnahme einer Anweisung zum Selbstmord. Es verbleibt in diesem Zustand, bis ihm eine Probe gegen 1/5 seiner WIK gelingt. Diese Probe kann einmal täglich versucht werden.

Stufe 6

Massenillusion (PP: 15 je Minute; GZ: nach Illusion)

Im Umkreis von 500 Metern sehen alle Personen, deren Psi-Probe mißlingt, das, was ihnen der Psiter vorgaukelt. Der Psiter kann hierbei ausnahmsweise während der Wirkungsdauer die Fertigkeit "Psi-Raub" anwenden, um eine Dauerillusion aufrechtzuerhalten.

Wahnsinn (PP: 12; GZ: -1W6+6/1W4+2)

Unter schrecklichen Schmerzen verliert das Opfer die oben genannten GZ-Punkte und muß sofort auf die Tabelle "GZ 3" (Panik) würfeln, wobei ein Modifikator von +5 auf den Wurf angewendet wird.

Anwendung von Psi-Fertigkeiten

Um einen Abenteurer mit einer Psi-Fertigkeit zu attackieren, muß der Psiter lediglich die in der Fertigungsliste angegebene Anzahl von Psi-Punkten aufwenden. Mißlingt die "Psi-Probe" des Angegriffenen, so erleidet dieser die in der Fertigungsliste beschriebenen Folgen.

Psi-Proben

Ein Abenteurer, der von einem Psiter attackiert wird, kann sich mit Hilfe seiner Psi-Punkte vor den Folgen des Angriffs schützen. Hierzu muß er mit 1W% eine "Psi-Probe" bestehen. Berechnungsgrundlage sind die Psi-Punkte, die

das Opfer zum Zeitpunkt des Angriffs hat. Sie werden mit einem Faktor multipliziert, der von der Stufe der verwendeten Psi-Fertigkeit abhängig ist (siehe Auflistung):

Stufe 1	Psi-Punkte x 5
Stufe 2	Psi-Punkte x 4
Stufe 3	Psi-Punkte x 3
Stufe 4	Psi-Punkte x 2
Stufe 5	Psi-Punkte x 1
Stufe 6	Psi-Punkte /2

Gelingt dem Angegriffenen die Psi-Probe, so ist sein Geist stark genug, um die Illusionen des Psiters zu durchschauen. Der Angriff bleibt völlig wirkungslos.

Verstärken von Psi-Angriffen

Psiter können durch den Einsatz zusätzlicher Psi-Punkte die Widerstandskraft ihrer Opfer herabsetzen. Um dem Betroffenen einen Modifikator von +10 auf seine Probe zu verabreichen, muß der Psiter das zweifache der Stufe der benutzten Fertigkeit in Punkten aufwenden. Auf diese Weise kann ein Modifikator von maximal +30 erreicht werden.

☞ *Beispiel: Der Psiter Bulky wendet die Psi-Fertigkeit "Panik" (Stufe 2, 4 PP) auf Sir Duncan Glorie an. Sir Duncan hat zum Zeitpunkt des Angriffs 11 Psi-Punkte zur Verfügung, er hat also eine Chance von 44%, dem geistigen Angriff zu widerstehen. Bulky will jedoch sicher gehen, daß sein Opfer auch wirklich die Flucht ergreift. Er wendet daher zu den 4 Psi-Punkten, die die Anwendung von "Panik" normalerweise kostet, 4 (Stufe 2 x 2) weitere Punkte auf, um dem Gentleman einen Modifikator von +20 auf dessen Psi-Probe zu verpassen. Mißlingt diese, so muß für Sir Duncan auf Tabelle "GZ 3" (Panik) gewürfelt werden. Außerdem verliert der Gentleman 1W4 GZ-Punkte, falls ihm eine Probe auf seinen Geisteszustand mißlingt.*

Beginn der Wirkung

Die Auswirkung einer angewendeten Fertigkeit setzt nicht sofort ein. Es dauert das einhalbfache der Psi-Fertigkeitsstufe in Phasen vom Zeitpunkt der Attacke an, bis der Psiter genug Konzentration gesammelt hat (Brüche werden aufgerundet). Wird der Psiter in dieser Zeitspanne getötet oder verliert er das Bewußtsein, so entgeht sein Opfer dadurch den Folgen des Angriffs.

☞ *Beispiel: Nachdem Sir Duncan im obigen Beispiel die Psi-Probe verloren hat, dauert es noch 3 Phasen, bis er die Wirkung der Panik zu spüren bekommt ("Panik" = Stufe 2; 2 x 1,5 = 3).*

Verlust von Psi-Punkten

Ein Abenteurer, der alle Psi-Punkte verloren hat, ist so verwirrt, daß er keine Fertigkeiten



Und dies wurde auch von den Priestern Babylons gelehrt, die die Weisung gaben, daß diese Formel nie jemandem enthüllt werden möge, der nicht in unsere Wege eingeweiht ist, denn solches zu tun, wäre der schrecklichste Fehler.

Asmodai

Es sind Sieben!
 Sieben sind es!
 Sie haben
 gestürzt das
 mächtige All der
 mächtigen Städte
 der Menschen.
 Sie haben die
 Wälder des
 Ostens niederge-
 worfen. Sie
 haben die Länder
 des Westens
 überflutet. Sie sind
 die Hand, die
 Dich am Nacken
 packt. Ihre Worte
 sind unge-
 schrieben. Ihre
 Zahlen sind un-
 bekannt. Ihre
 Formen sind jede
 Form. Ihre Wohn-
 orte sind die
 wüsten Plätze, wo
 die Riten voll-
 zogen werden.
 In den Räumen
 die kein Mensch
 je betrat. In dem
 Land von wo kein
 Reisender
 zurückkehrt.
 Am Altar des
 Tempels der
 Toten.
 An den
 Fundamenten
 des Chaos.

Curson

mehr ausüben kann, bei denen er seinen Verstand gebrauchen muß. Sobald er sich geistig anstrengt, erleidet er gräßliche Kopfschmerzen. Nur wenn ihm eine KON-Probe mit einem Modifikator von +20 gelingt, kann er noch etwas anderes tun, außer laut stöhnend seinen Kopf zu halten.

Regeneration von Psi-Punkten

Für jeweils 2 volle Stunden, in denen ein Charakter ungestört schlafen kann, erhält er einen verlorenen Psi-Punkt zurück. Die Punkte dürfen jedoch auf diese Art keinesfalls über ihren Ausgangswert steigen.

Tabelle der Psi-Fertigkeiten

Psi-Fertigkeiten	Stufe	Psi-Punkte	GZ-Verlust			Wirkungsdauer
Alptraum	4	4 je Opfer	1W6	/	1	1 Traum
Amok	5	7	1W6	/	1	2W10+5 Runden
Angst	1	5	1	/	0	variabel
Aura	1	0	kein Verlust			variabel
Empathie	1	2 je Minute	kein Verlust			unmittelbar
Freundschaft	3	5 je Tag	kein Verlust			variabel
Grauen	5	8	1W6	/	1	unmittelbar
Herrschaft	5	10	1W6	/	1	variabel
Illusion	3	3 je Minute	variabel			variabel
Massenillusion	6	15 je Minute	variabel			variabel
Panik	2	4	1W4	/	0	unmittelbar
Psi-Raub	2	2 je Opfer	1W10	/	1W4	unmittelbar
Schlaf	2	2 je Opfer	kein Verlust			1W6 Stunden
Telepathie	4	5 je Minute	1W4	/	0	unmittelbar
Wahnsinn	6	12	1W6+5	/	1W4+2	unmittelbar

Hinweis für den Spielleiter

Begegnungen mit Psitern sollten für ihre Spieler nicht zur Gewohnheit werden. Zum einen verfliegt der Reiz des Unbekannten schnell, wenn hinter jeder Ecke ein Gegner mit übersinnlichen Kräften lauert, zum anderen existieren innerhalb der Terranischen Staatenunion laut vorsichtigen Hochrechnungen der Inneren Sicherheit maximal 15 Psiter mit einem ernstzunehmenden Spektrum von Fertigkeiten. Sie sollten ihre Abenteurergruppe erst einige "konventionelle" Abenteuer bestehen lassen, bevor sie wieder mit den gräßlichen Mutanten konfrontiert werden.

Big Ed ist einer der
 mächtigsten Psiter
 auf Terra.
 Vielleicht
 begegnen Sie ihm
 ja mal.
 Beten Sie lieber,
 daß das nicht
 passiert.

