

OPERATION P9

RPG Kampagne im C23 Universum



Bernd Haberstumpf

Mia, Neo & Sky, Liselotte & Helmut, für euch

Bernd Haberstumpf
*Autor, Konzept, Layout,
Illustrationen*

Diego Martín López
Illustrationen

Ralph Edenhofer
Autor der Romanvorlage

Helmut Haberstumpf
Korrektorat

**Christoph Neumann, Georg Blaschke,
Sabrina und Klaus Ostfalk-Gaßner**
Spieletest

Operation P9

RPG Kampagne im C23 Universum



Bernd Haberstumpf

2019–2024

Zusammenfassung

Dieses Buch ist eine Rollenspielkampagne angelehnt an den Roman *c23 – Band 3, in abyssum* von *Ralph Edenhofer*. Die Geschichte spielt im 23. Jahrhundert im jovianischen System, also rund um den Planeten Jupiter. Vor 4 Jahren wurde das jovianische System durch die Mutantennation des Protektorats für die Helium-3 Gewinnung erschlossen. Seit einigen Wochen kommt es immer wieder zu gefährlichen Zwischenfällen ...

Inhaltsverzeichnis

Vorwort von Ralph Edenhofer	1	Im Zentrum von Valhalla	38
Übersicht	2	Auf dem Garnisonsstützpunkt	40
Inhalt	2	Im Rondra Hospital	41
Spielablauf	3	Cowboybrigade Voruntersuchung	42
		Sonja Frost	43
		Die Cowboybrigade im Verhör	44
		Rückmeldung von Nike	46
		Treffen mit Smith-Singer (optional)	48
		Batcave	49
		Kliniken und Konzerne auf Kallisto	50
		Das Luna-Syndikat schlägt zu	51
		Treffen mit Nemesis	54
		Blackhearts Intervention	56
		Im Blackhole Club	57
		Bewegungen im Hintergrund	61
		Im Ice Club	65
		Cyberbrain Infiltration	67
		Zeit der Entscheidung	79
		Vorbereitung zur Konferenz	84
		Konzernsicherheit Zeus II-1	84
		Kontaktaufnahme vor dem Sturm	86
		Identifikation der Attentäter	88
		Kampf um Kallisto	91
		Die Konferenz	92
Teil I - Die Geschichte	4	3. Akt - Nike	97
Hintergrund	5	Angriff auf das Fusionskraftwerk	97
Einführung	6	Ein neues Ziel	99
Vorgeschichte	6	Neuro Intelligence auf Nike	104
Die Charaktere	7	Eintreffen auf Nike	105
Chronologie der Attentate	8	Plane 9	108
1. Akt - Armageddon & Hellgate	9	Antworten auf die letzten Fragen	111
Prolog (optional)	9		
Einweisung bei Cynarian	10		
Einweisung beim Protektorat	13		
Frachterunglück auf Armageddon	15		
Die nächsten Schritte	17		
Eintreffen auf Hellgate	19		
Befragung der HeM05 Besatzung	20		
Das Geschehen auf HeM05	22		
Nachforschungen auf Hellgate	23		
Weitere Instruktionen	24		
Im Angesicht des Arbeiter Mobs	25		
Quartiere und die HeM05 Mine	26		
Befragung beim Sicherheitsdienst	27		
Die Geiselnahme	30		
Showdown auf Hellgate	33		
Hellgate Debriefing	36		
2. Akt - Kallisto	38		

Die letzte Schlacht	117	Hellgate	148
Chronologie der Ereignisse	122	Fenris Station	149
Personenverzeichnis	124	Nike Station	149
Auftraggeber	124	Kallisto	151
Persönlichkeiten auf Armageddon	125	Valhalla	151
Cowboybrigade	125	Kliniken auf Valhalla	153
Persönlichkeiten auf Hellgate	126	Industrie auf Valhalla	154
Sicherheitspersonal Hellgate	126	Bars, Clubs und Hotels	154
Grace Anders	127		
Besatzung HeM03	128	Teil II - Das Rollenspiel	155
Besatzung HeM05	128	Einleitung	157
Geiselnnehmer	129	Das C23-Universum	158
Garnisonsstützpunkt Valhalla	130	Humanoide Rassen	158
Mitarbeiter im Rondra Hospital	130	Technologie	159
Clubs & Bars auf Valhalla	131	Waffen	161
Wang Xiao Long	132	Institutionen	162
Carina alias Fleur Soleil	134	Das jovianische System	162
Nemesis	135	Kommunikation	164
Gangster des Luna-Syndikats	135	Fortbewegung und Reisezeiten	164
USI-Agenten	136	Raumschiffe	164
Technischer Betrieb der Zone	138	Bekannte Personen	165
Sicherheitsgardisten in der Zone	138		
Eingreiftrupp Cynarian	139	Regelsystem	167
Eingreiftrupp Protektoratsgarnison	140	Würfelmwürfe	167
Besatzungstruppen Unterstadt	140	Der Charakter	171
Prof. Dr. Naratova	141	Die Helden	171
Neuro Intelligence Mitarbeiter	141	Charakter Erschaffung	172
Mailin	142	Rassenbesonderheiten	177
KI-Hypbride	142	Kampf und Verletzungen	178
Cynarian Kontakt	144	Cyberkampf	181
Attentäter auf der Konferenz	144	Psychonauten	182
Akteure auf der Konferenz	145	Raumkampf	182
Delegierte	146		
Nike Station	146	Quellenangabe	184
Guardian-Schlachtkreuzer	147	P9 RPG Kampagne	184
		Sonstige Quellen	184
Orte	148	Charakterdatenblatt	184
Armageddon Raumkomplex	148		

[Valhalla, Kallisto]

[Armageddon, L4]

1,9Mio km

1,9Mio km

[Nike, L5]

[Fenris]

[Hellgate, Adrastea]



Vorwort

Ralph Edenhofer

Die erste Version des Szenarios für die c23-Romanreihe habe ich als Hintergrund für ein Rollenspiel entworfen, lange bevor mir das erste Mal ernsthaft in den Sinn gekommen ist, Bücher zu schreiben. Von daher kann ich es nur gutheißen, wenn meine Werke die Leser dazu animieren, die darin beschriebene Welt wieder ihrem ursprünglichen Zweck zuzuführen. Wie oft das bereits geschehen ist, weiß ich nicht. Aber mit ziemlicher Sicherheit hat niemand das so ausführlich und liebevoll gemacht wie Bernd Haberstumpf mit seiner Adaption "Operation P9".

Als er mir eine Vorabversion seines Kampagnenbuchs hat zukommen lassen, war ich absolut begeistert von der darin enthaltenen Detailfreude und der umfangreichen Arbeit, die deutlich sichtbar dahinter steckte. Die enthaltenen Illustrationen haben mir selbst zum ersten Mal bildlich vor Augen geführt, was ich bis dahin nur in Textform und natürlich meiner eigenen Vorstellung gekannt habe.

Der einzige Makel der Kampagne ist – zumindest aus meiner persönlichen Perspektive –, dass ich sie mit meiner eigenen Spielrunde nicht spielen kann, da sie in Teilen stark an den Plot des dritten Romans der c23-Reihe angelehnt ist, den all meine Spieler bereits kennen. Aber Bernd hat auch zahlreiche eigene Ideen eingebracht, von denen ich die eine oder andere recht inspirierend fand. Mal sehen, ob einzelne Elemente es – seine Erlaubnis vorausgesetzt – vielleicht sogar in ein zukünftiges Buch schaffen.

Im Übrigen bleibt mir nur, allen Spielleitern, die dieses Kampagnenbuch in der Hand halten, viel Spaß dabei zu wünschen, die Welt des 23. Jahrhunderts in ihren Runden zum Leben zu erwecken. Lasset die Würfel rollen!

Mai, 2024
Ralph Edenhofer

Übersicht

Die Rollenspielkampagne Operation P9 entstand ursprünglich als ein 20-seitiger One-Shot-Rollenspielplot. Ursprünglich auf 4–5 Abende ausgelegt, wurde daraus am Ende einer zwei jährigen Spielzeit dieses über 180 Seiten lange Buch. Während der Spielzeit sind unzählige Nichtspielercharaktere, neue dramatische Szenen und überraschende Wendungen entstanden.

Die Kampagne in diesem Buch ist ein durchgehender Science-Fiction-Thriller mit einem Spannungsbogen, der mit einem Spielfilm vergleichbar ist. Der Spielleiter führt die Spieler durch eine komplexe Geschichte mit vielen Querverbindungen. Daher sollte der Spielleiter bereits vor Spielbeginn einen guten Überblick über das Buch und den Verlauf der Geschichte haben, da das Buch darauf ausgelegt ist, dass die Spieler ohne große Vorbereitung direkt in die Geschichte eintauchen können.

Um dem Spielleiter den Einstieg zu erleichtern, folgt nun ein Überblick über den Aufbau des Buches und Hilfestellungen zum Spielablauf.

Inhalt

Das Buch ist folgendermaßen strukturiert:

Teil I Die Geschichte

Teil I enthält die Geschichte und alle für das Verständnis der Geschichte relevanten Hintergrundinformationen. Dieser Teil steht nur dem Spielleiter zur Verfügung.

Story Die eigentliche Geschichte mit Hinweisen für den Spielleiter wird auf den kommenden Seiten erzählt und endet auf *S.120*.

Chronologie Eine zeitliche Abfolge aller relevanten Ereignisse findet sich in der “Chronologie” auf *S.122*. Eine Kurzzusammenfassung der Attentate, dem Auftakt der Geschichte, findet sich auf *S.8*.

Charaktere Eine Beschreibung aller Nichtspielercharaktere in chronologischer Reihenfolge ihres Auftretens findet sich im Personenverzeichnis ab *S.124*.

Orte Die Geschichte spielt auf mehreren Monden und Raumstationen rund um den Jupiter. Eine Beschreibung aller Orte, die Teil der Geschichte sind, findet sich ab *S.148*.

Teil II Das Rollenspiel

Teil II enthält ein eigenes einfaches Rollenspielregelwerk und eine Übersicht über das jovianische System. Dieser Teil ist sowohl für den Spielleiter als auch für die Spieler relevant und sollte den Spielern zur Vorbereitung an die Hand gegeben werden.

Teil II kann als separates PDF-Dokument aus dem Internet heruntergeladen werden. Das Charakterdatenblatt ist dort ebenfalls zu finden. Weiteres dazu in den Quellenangaben auf *S.184*.

Hintergrund Die ersten Kapitel des zweiten Teils ab *S.157* geben einen Einblick in die Welt des 23. Jahrhunderts und im Speziellen in das jovianische System. Sie enthalten Hintergrundinformationen, beschränkt auf das, was die Spieler bereits wissen dürfen. Hier werden künstlich gezüchtete Menschen, die sogenannten Mutanten, Raumschiffstypen, Waffen, wichtige Persönlichkeiten, Orte und Institutionen beschrieben.

Regelwerk Das Regelwerk wird ab *S.167* vorgestellt. Es reicht vollständig aus, um die Kampagne spielen zu können. Die Werte der Nichtspielercharaktere im ersten Teil des Buches basieren auf diesem Regelwerk.

Charakterdatenblatt Das Charakterdatenblatt zum Regelwerk in diesem Buch findet sich in auf *S.186*.

REMARK

Die Geschichte ist in einzelne Kapitel aufgeteilt. Am Ende eines Kapitels findet sich meistens ein Abschnitt wie dieser hier. Er enthält zusätzliche Hinweise für den Spielleiter.

Spielablauf

Die Geschichte in diesem Buch ist in Szenen aufgeteilt. Jede Szene kann üblicherweise an einem oder zwei Abenden durchgespielt werden. Die einzelnen Szenen sind oft recht detailliert mit Dialogen und dem Verhalten der Nichtspielercharaktere ausgeschmückt. Diese Ausschmückung dient, ähnlich wie bei einem Roman, dazu, tiefer in das Geschehen eintauchen zu können. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Szenen exakt so, wie beschrieben, ablaufen müssen. In den Spielrunden, die die Grundlage für dieses Buch bildeten, hatten die Spieler weitreichende Freiheitsgrade, die, wie anfangs beschrieben, die Inspiration für die Szenen, alternativen Handlungsverläufe, optionale Szenen und Spielleiterhinweise geliefert haben. Um den Umfang des Buches nicht zu sprengen, sind mögliche, aber unwahrscheinliche Alternativen nicht ausgearbeitet.

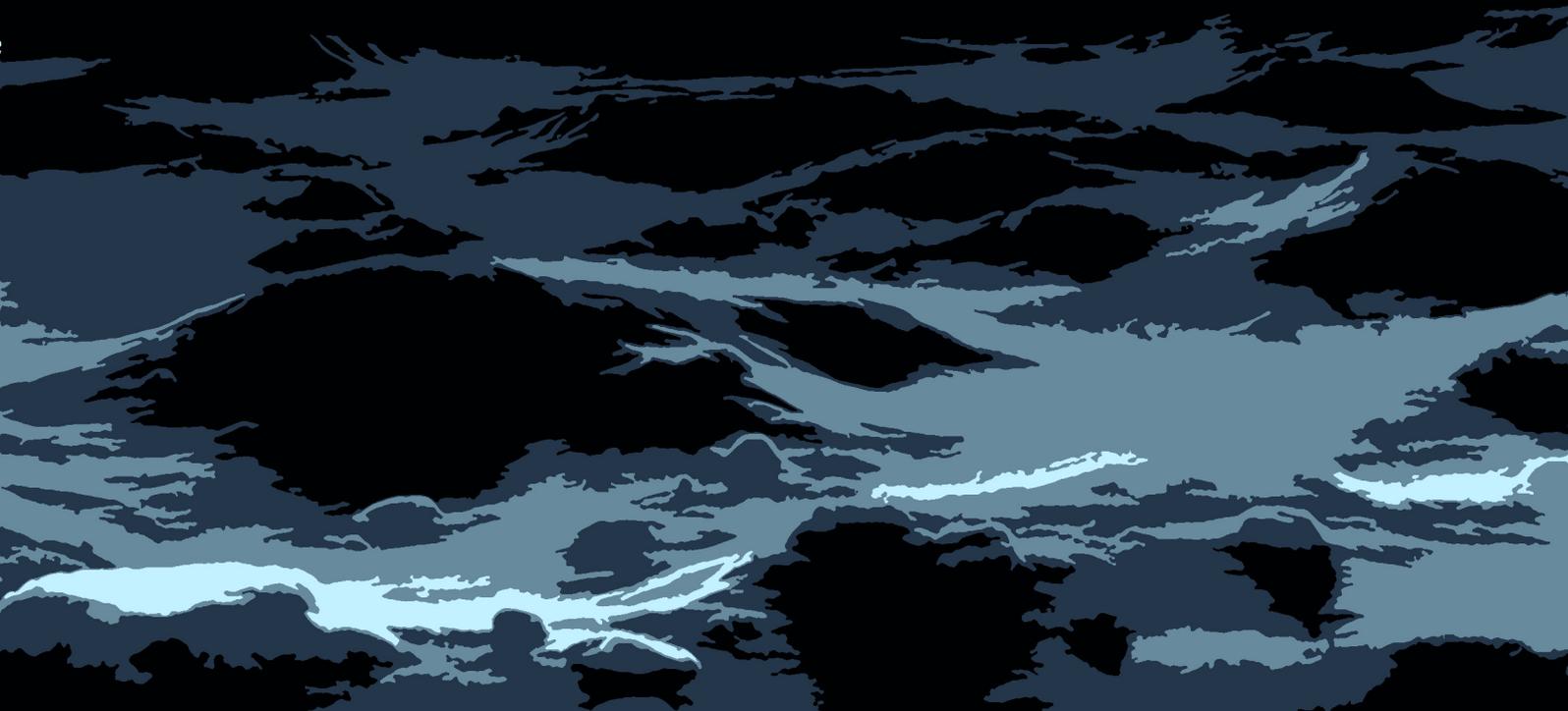
Diese Kampagne enthält einige Besonderheiten, die der Spielleiter berücksichtigen sollte:

Die Spielercharaktere sind von der Regierung und dem Militär des jovianischen Systems eingesetzt, um Attentate aufzuklären, die die nationale Sicherheit gefährden. Das hat zur Folge, dass ihnen weitreichende Befugnisse und Ressourcen auf Anfrage zur Verfügung gestellt werden. Um den Plot nicht zu gefährden, kommen dem Spielleiter zwei Faktoren zugute.

Das jovianische System befindet sich noch im Aufbau, und täglich trifft ein unkontrollierter Strom von Flüchtlingen im System ein. Viele Orte gleichen provisorischen Flüchtlingslagern und verfügen daher über keine hochentwickelte Infrastruktur.

Fast während der gesamten Handlung steht den Charakteren ein vom Spielleiter gespielter Begleiter zur Seite. Diese Begleiter unterstützt sie bei Recherchen und kann ihnen im Zweifelsfall auch in Konfliktsituationen helfen. Während der Begleiter den Charakteren zusätzliche Möglichkeiten bietet, bequem an Informationen zu gelangen, hat der Spielleiter auch die Möglichkeit, diese Informationen zu beschränken oder zu verfälschen.

Teil I - Die Geschichte



Hintergrund

Operation P9 spielt im 23. Jahrhundert, um genau zu sein im Jahre 2213. Ein Großteil des Sonnensystems ist besiedelt. Nationalstaaten und transnationale Konzerne kämpfen um Vormachtstellungen und wertvolle Ressourcen wie seltene Metalle und das zur Energiegewinnung in großen Mengen benötigte HE-3. Für die schwere Arbeit auf Planeten fernab der Erde, auf Raumschiffen und Raumstationen wurden vor über einem halben Jahrhundert verschiedene künstliche Menschenrassen, im Volksmund Mutanten genannt, gezüchtet, die in Nährbottichen das Licht der Welt erblicken. Auf den Kolonien außerhalb der Erde sind die Mutanten ein gewohnter Bestandteil der humanen Gesellschaft. Doch auf der Erde regt sich der Widerstand. In der Europäischen Föderation werden Mutanten aus der Gesellschaft ausgestoßen und sollen in Lagern interniert werden. Einer Gruppe von Mutanten unterstützt durch Kampfmutanten aus dem erdnahen Orbit gelingt die Flucht auf die Raumstation Aurora. Von dort aus besetzen sie weitere Stationen im terrestrischen Orbit wie die Orbitalfestung Aegis und befreien Mutanten aus Lagern auf der Erde. Kurz bevor die Situation eskaliert, greift der *Transnationale Konzernrat*, der alle großen Konzerne im Sonnensystem vertritt, ein. Auf Luna wird eine Friedenskonferenz einberufen. Durch einen politischen Schachzug eines bis dahin weitgehend unbekanntem Unterhändlers der *Cynarian Corporation* mit Namen *Eric Vander-mool* gelingt es, das bisher weitestgehend unerschlossene jovianische System als neue Heimstatt der Mutanten zu gewinnen und die Schürfrechte für HE-3 auf dem Jupiter für Cynarian zu sichern. Unter der Führung des *Protektors Avengers* und der Oberkommandierenden der Streitkräfte *Blackheart* gründen die Mutanten auf dem Raumkomplex *Armageddon* das *Protektorat*, die erste eigenständige Nation der Mutanten. Zusammen mit der Cynarian Corporation gelingt es dem Protektorat in vier Jahren Arbeit die Errichtung einer florierenden Infrastruktur rund um den Jupiter. Aber der Erfolg und der Frieden sind trügerisch. Mächtige Konzerne wie die *United Space Industries USI*, die um ihr HE-3-Monopol fürchten muss, sind nicht untätig.

Einführung

Vorgeschichte

Durch ein menschenverachtendes Vorgehen von künstlichen Intelligenzen beim Kampf gegen die Mutantenrebellion sind KIs zum wiederholten Mal in den Augen der Menschheit in Ungnade gefallen. Da die Cynarian Corporation für den Aufbau einer Industrie auf dem Jupiter enorme Ressourcen benötigt, nimmt das Unternehmen die aktuelle Stimmung zum Anlass, um unter anderem ihre vielversprechende aber teure KI-Forschungsabteilung unter der Leitung von *Prof. Dr. Naratova* auf der Mars *Orbitalstation Neu-Grøning* zu streichen.

Im Zuge der Besiedelung des Jupiter wird Neu-Grøning daraufhin zum Jupiter geschleppt und als *Nike Station* zum Verwaltungs- und F&E Stützpunkt der Cynarian Corporation im jovianischen System eingerichtet. Neben Forschungslaboren unter der Schirmherrschaft der Cynarian Corporation werden auch Einrichtungen von Zulieferfirmen auf Nike zugelassen. Führende Mitarbeiter der ehemaligen KI-Abteilung gründen daraufhin unter der Leitung von Prof. Dr. Naratova den unabhängigen Headware Zulieferer *Neuro Intelligence* unter anderem mit Geldern aus Tarnfirmen der United Space Industries. Die Labore und Produktionsstätten der Neuro Intelligence werden in alten Räumlichkeiten der ehemaligen KI-Abteilung auf Ebene 9 der Nike Station eingerichtet. Neuro Intelligence beliefert im jovianischen System die Kliniken auf dem Mond Kallisto mit neuronaler Soft- und Hardware. Da die Implantate, die die Neuro Intelligence im Auftrag der Kliniken fertigt, Maßanfertigungen sind, erhält Neuro Intelligence weitreichende Informationen über die zukünftigen Träger der Implantate.

Seit der Gründung entwickelt Neuro Intelligence im geheimen Auftrag mit Geldern und Technologie des USI-Geheimdienstes KI-Implantate unter dem Decknamen *Operation P9*. Dabei gelingt es, die KI symbiotisch mit dem menschliche Gehirn zu verbinden und damit der KI je nach Ausprägung die Übernahme des Trägers zu erlauben. Nicht jedes Gehirn ist für die Übernahme geeignet. Inwieweit das Gehirn und die KI eine Symbiose eingehen, ist nicht bekannt. In der ersten Erprobung werden nur die Gehirne von Mutanten manipuliert. Die Einbringung der KI erfolgt durch ein modifiziertes *Kontrollmodul*, der neuronalen Schnittstelle ins Gehirn, in das die KI eingebettet ist. Die KI selbst ist ein Verbund aus autonomen Nanobots, die sich im Gehirn automatisch verbreiten und sich mit den Synapsen des Gehirns verbinden.

Mit Hilfe von durch KIs manipulierten Mutanten startet die USI als Feldtest eine Anschlagsserie auf das Protektorat um die Stellung des Potektorats und die der Cynarian Corporation zu diskreditieren.

Die Charaktere

Die Charaktere übernehmen die Rolle der Ermittler, die die Anschläge aufklären sollen. Die Kampagne sieht zwei Ermittler aus den Reihen der Cynarian Corporation und zwei Ermittler aus den Reihen des Protektorats vor. Beide Gruppen sind jeweils ihren eigenen Organisationen verpflichtet und sollten entsprechend handeln (ggf. durch entsprechende Würfelwürfe einzufordern).

Cynarian stellt einen Chefermittler und einen Assistenten bereit. Der Protektor stellt einen Chefermittler und einen Angehörigen des Protektoratsmilitärs bereit. Wird die Kampagne nur mit drei Spielern gespielt, entfällt die Rolle des Cynarian Unterstützers und der Chefermittler übernimmt seine Rolle. Die Führung der Ermittlungen übernimmt dann der Chefermittler des Protektorats.

Cynarian, Chefermittler

Beim Chefermittler der Cynarian Corporation sollte es sich um einen Mensch, auch *Norm* genannt, mit Führungsqualitäten und Ermittlererfahrung handeln. Denkbar ist zum Beispiel der Kommandant eines Raumschiffs aus dem Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter auf der Jagd nach Piraten. Der Chefermittler der Cynarian Corporation sollte als Militärangehöriger den Anweisungen der Corporation folgen, auch wenn das bedeutet der Gruppe Informationen vorzuenthalten oder sonstig im Sinne des Konzerns zu handeln.

Cynarian, assistierender Ermittler

Der Assistent ist ein *Psychonaut*, ein Mensch mit spezieller Ausbildung, der in die Gedanken einer anderen Person über eine Kopf zu Kopf Datenverbindung eintauchen kann. Er sollte als Konzern- oder auch als freier Agent auftreten. Der Assistent sollte versuchen seine spezielle Fähigkeit vor der Gruppe geheim zu halten und nur die Konzernspitze über die detaillierten Ergebnisse seiner Untersuchungen informieren. Der Assistent sollte ein Norm sein.

Protektorat, Chefermittler

Der Chefermittler des Protektorats sollte ein Vertrauter des Protektors Avenger und dessen Stabs sein. Er könnte sich z.B. um den Betrieb Armageddons und die Aufnahme von neuen Bewohnern und Flüchtlingen von der Erde, kümmern. Er hat Ortskenntnisse und weitreichende Kontakte im Mutantenteil des jovianischen Systems. Der Chefermittler muß deshalb ein Alpha-Mutant sein. Der Chefermittler des Protektorats hat das Wohlbefinden der Mutanten als persönliche Mission im Blut. Auch sollte er dem Herrscheranspruch des Protektoratsmilitärs kritisch gegenüber stehen.

Protektorat, assistierender Ermittler

Der Assistent wird durch das Protektoratsmilitär gestellt und hat somit einen militärischen Hintergrund. Er ist ein *Omega-Krieger*, ein Kampfmutant. Sollte er sich von den Cynarian Mitarbeitern befehligt oder hintergangen fühlen würde er darauf reagieren. Direkte Anweisungen von Konzernmitarbeitern wird er nicht akzeptieren, wenn es eine Konfliktsituation nicht unbedingt erforderlich macht. Omega-Krieger fühlen sich dem Rest der Welt in Sachen Stärke und Willenskraft überlegen. Der Omega-Krieger unter den Charakteren misstraut Norms und den Konzernen und hält die zivilen Einrichtungen des Protektorats für zu nachgiebig.

REMARK

Inwieweit die Gruppe die vorprogrammierten Spannungen zwischen den Charakteren ausspielt, bleibt der Gruppe vorbehalten. Die Aufgabe des Spielleiters ist es, die Balance zu halten, um den Plot nicht zu gefährden und stattdessen vorantreiben zu können.

Chronologie der Attentate

Bevor die Charaktere in das Spielgeschehen eingebunden werden, hat es bereits mehrere Vorfälle im jovianischen System gegeben, die teils auf Attentate zurückzuführen sind:

- Vor 10 Wochen** Shuttleabsturz durch Pilotenfehlverhalten auf dem Hangardeck der Minenkolonie *Hellgate*. Vom Shuttle Absturz erfahren die Ermittler erst durch Nachforschungen auf *Hellgate*. Bei dem Shuttleabsturz handelt es sich um kein Attentat.
- Vor 9 Wochen** Fehlfunktion des Minenschleppers der *Hellgate Station* durch fehlerhaft programmierte Steuerungskomponenten. Die Reparatur dauert noch an. Der verantwortliche Ingenieur kann nicht festgestellt werden. Über die Schlepperfehlfunktion werden die Cynarian Ermittler beim ersten Briefing aufgeklärt. Das Attentat wurde durch den Alpha-Mutanten *Hannibal* durchgeführt der allerdings bereits zwei Wochen vor dem Schlepperunfall auf die Mine *HeM03* versetzt wurde.
- Vor 7 Wochen** Die *Mine HeM03* auf dem Jupiter wird zerstört. Ein Teil der Besatzung kann mit dem Rettungsschuttle fliehen. Als mutmaßliche Attentäterin gilt die Alpha-Mutant *Sent* die bei dem Attentat getötet wird. Beim eigentlichen Attentäter handelt es sich ebenfalls um den Alpha-Mutant *Hannibal* der mehrere Minenarbeiter sowie *Sent* tötet. Über den Minenunfall werden beide Ermittlergruppen während ihres ersten Briefings informiert.
- Vor zwei Wochen** Unfall beim Anbau von neuen Habitaten an den äußeren Ring des *Armageddon* Raumkomplexes. Wohneinheiten und ein ehemaliger Frachter, der als Habitat dienen sollte, werden stark beschädigt. Mehrere Tote sind zu beklagen. Ursache ist eine Fehlfunktion einer Drohne. Der Attentäter *Slingshot* wird als solcher nicht erkannt. Über den Unfall auf *Armageddon* wird der Chefermittler des Protektorats bei einer Besprechung mit *Avenger* aufgeklärt.
- Vor drei Tagen** Havarie der Mine *HeM05*. Die mutmaßliche Attentäterin, eine Mutantin mit dem Namen *Pitch*, hat das Rettungsschuttle sabotiert und 3 von 5 Trägerballons der Mine zerstört. Danach stürzt sie von der Galerie der Mine in den Tod. Die Mine kann durch den heldenhaften Einsatz von Jägern der *Hellgate Station* und mit Hilfe eines Minenschleppers gerettet und zur *Hellgate Station* gebracht werden. Während der Einsatzbesprechung der Ermittler sitzen die geretteten Minenarbeiter noch in einer Dekompressionskammer. Über die Sabotage werden beide Chefermittler während ihres ersten Briefings informiert. Der eigentliche Täter ist wie bei Mine *HeM03* der Alpha-Mutant *Hannibal*, der zusammen mit den anderen Überlebenden gerettet wird.

1. Akt

Armageddon & Hellgate

Prolog (optional)

Um die Ermittler in die Geschichte einzuführen und auf die vorherrschende politische Gemengelage vorzubereiten, bietet es sich an, mit jedem der Spieler einzeln eine Einführungsrunde zu spielen.

Cynarian, Chefermittler Der Vertraute des Cynarian-Chefermittlers ist *Colonel Scholz*, der Sicherheitschef der Cynarian Corporation im jovianischen System. Er wird den Chefermittler auf ein Treffen mit *Vandermool*, dem Cynarian-Direktor im jovianischen System, mit dem der Ermittler selbst noch nicht viel zu tun hatte, vorbereiten. Bei dem Treffen soll der Charakter als Chefermittler für die Aufklärung der Anschläge eingesetzt werden.

Scholz erklärt, dass sich Vandermool um ein gutes Verhältnis mit dem Protektorat bemüht, wird aber bei einer Zusammenarbeit die Führung behalten wollen. Die Zusammenarbeit ist mit Vorsicht zu genießen. Es ist derzeit nicht klar, inwieweit die Mutanten in die Anschläge selbst verwickelt sind. Es ist auch denkbar, dass Kräfte in der Cynarian Corporation selbst in die Attentate involviert sind und versuchen, die Autorität des Direktors Vandermool zu untergraben.

Cynarian, assistierender Ermittler Für den Assistenten bietet sich eine Einweisung in die Tätigkeit als Psychonaut an, um ihn dabei gleich direkt in die Geschichte einzubinden. Er erhält auf dem Mars die Aufgabe, einen Agenten der United Space Industries, dem erklärten Gegner der Cynarian Corporation, zu verhören. Der Agent ist bei einer Reise vom jovianischen System zum Mars von Piraten gefangen genommen worden und wurde an Cynarian ausgeliefert. Der Agent ist dabei zufälligerweise Erstkontakt zu der von Prof. Dr. Naratova betriebenen Neuro Intelligence-Forschungseinrichtung.

Protektorat, Chefermittler Der Vertraute von Avenger trifft sich am Vorabend vor der Aufnahme der Ermittlungen mit *Artisan*, der rechten Hand des Protektors Avenger. Sie haben sich auf ein Synthbier, einem synthetisch gewonnenes Bier, in einer kleinen Bar auf Armageddon verabredet.

Artisan erklärt ihm von den Vorfällen, die der Ermittler jedoch schon kennt, und erklärt, dass ein Treffen mit Repräsentanten der Cynarian Corporation geplant ist, um die Vorkommnisse zu untersuchen. Er warnt den Ermittler davor, zu engen Kontakt mit Cynarian-Mitarbeitern zu schließen, weil man keinem der Konzerne in der aktuellen Situation trauen könne.

Protektorat, assistierender Ermittler Den Omega-Soldaten der Gruppe nimmt sein Vorgesetzter *Thunderbolt*, die rechte Hand von Blackheart, zu einem Treffen mit *Blackheart* am Raum-

hafen von Armageddon mit. Blackheart ist die Kommandantin des Protektorat-Militärs mit dem Rang eines Lord Marshals. Sie trifft mit dem Schlachtschiff *Donar* ein, um an der Beauftragung der Ermittler vor Ort teilzunehmen. Sie nimmt den Charakter zur Seite und weist ihn an, immer ein waches Auge auf den Ermittlungsvorschrift zu haben, da der Cynarian-Seite nicht zu trauen wäre und voraussichtlich Informationen vorenthalten werden. Der Ermittler erhält den Befehl, täglich oder bei wichtigen Erkenntnissen Rückmeldung an Thunderbolt zu geben.

In die Szene sollten militärische Gepflogenheiten einfließen. Auch sollte das Treffen ein Bild von der bereits legendären Anführerin der Protektoratstruppen und deren Adjutanten formen.

Einweisung bei Cynarian

Der Cynarian *Chefermittler* wird durch Direktor Eric Vandermool, Colonel Scholz und *Dr. Petrova*, der technischen Leiterin der HE-3 Förderung, in Vandermoools Büro im Cynarian Sektor auf Armageddon als Ermittler eingesetzt. Der Charakter wird in die Räume durch den Sekretär Vandermoools, *Henry Longdale*, gebracht. Das Büro Vandermoools ist sehr geräumig, schlicht und kühl aber erlesen eingerichtet. Vandermool führt das Gespräch von seinem Schreibtisch aus. Im Gespräch tritt Vandermool dominant und souverän auf. Scholz und Dr. Petrova halten sich zurück.

Der Ermittler erfährt von der Sabotage auf der Mine HeM05 vor drei Tagen, der Havarie der Mine HeM03 vor sieben Wochen und der Fehlfunktion der Schlepper-Insel vor neun Wochen. Nur der Vorfall auf der Mine HeM05 wird bereits als Attentat eingestuft. Es wird aber vermutet, dass es sich auch bei den anderen Vorkommnissen um Attentate handelt. Die USI, als potenzieller Drahtzieher, wird direkt angesprochen. Vandermool ist offen beunruhigt und betont, dass weitere Vorkommnisse nicht tragbar wären.

Nach diesem ersten Austausch wird der *assistierende Ermittler* gebeten, zu den Personen am Schreibtisch zu kommen. Der Assistent ist bereits seit Gesprächsbeginn in den Räumlichkeiten anwesend, hält sich aber im Hintergrund.

Im Folgenden werden die beiden Ermittler offiziell mit Nachforschungen beauftragt. Die Ermittler werden aufgefordert, sich nach der Einweisung bei Protektor Avenger als offiziell führende Ermittler der Cynarian Corporation vorzustellen. Der Chefermittler soll Scholz jederzeit über den Stand der Ermittlungen auf dem Laufenden halten. Kontaktpersonen des Ermittlers sind also Scholz oder Henry Longdale für den direkten Kontakt zu Vandermool. Während der Ermittlungen stehen die Cynarian-Ermittler im Dienste der inneren Sicherheit von Cynarian. Alle Ergebnisse der Mitarbeiter unterliegen der Geheimhaltung.

Vor der Verabschiedung informiert Henry Longdale den leitenden Ermittler darüber, dass für die Ermittlungen ein Shuttle namens Dawn of Day am Raumdock von Armageddon bereitsteht.

CYNARIAN



REMARK

Detaillierte Rückfragen sind bei diesem Gespräch unangebracht.

Kontakte:

Vandermool bittet die Ermittler, sich bzgl. Fragen und täglichen Berichten an Colonel Scholz zu wenden. Spezielle Aufträge, bei denen Colonel Scholz außen vorgehalten werden soll, lässt Vandermool über Sekretär Henry Longdale übermitteln. Vandermool ist damit nie im Zugzwang, irgendwelche Informationen selbst preiszugeben. Vandermool wird nur im Notfall die Ermittler kontaktieren.

Der Assistent:

Die Anwesenheit des zweiten Ermittlers sollte durch den Spielleiter erst am Ende der Erläuterungen der Gegebenheiten offen gelegt werden, um zu zeigen, dass er bereits eingewiesen wurde und potenziell Wissen besitzt, das dem Chefermittler nicht zugänglich gemacht werden soll.

Vandermool und das Protektorat:

Wie vertraut die Cynarian-Führung mit dem Protektorat ist, ist den Ermittlern nicht bekannt. Die grobe Geschichte, wie es zur Gründung des Protektorats gekommen ist, ist aber allgemein bekannt.

Vandermool und Cynarian:

Das Verhältnis Vandermools zur Führungsspitze der Cynarian Corporation ist nicht vollständig klar. Vandermool ist der Sohn eines der Vorstandsmitglieder des Konzerns. Aus diesem Grund und aufgrund der urplötzlichen, unglaublichen Machtstellung des vorher relativ unwichtigen Unterhändlers kann mit Neidern und Feinden im Konzern gerechnet werden.

Einweisung beim Protektorat

Der *Chefermittler* des Protektorats wird durch Protektor Avenger, seinen Stellvertreter Artisan und seinen Leibwächter *Hato* in den Konferenzräumen des Protektorats auf Armageddon eingewiesen. Die Atmosphäre ist freundlich. Der Ermittler erfährt von den Vorkommnissen auf den Minen HeM03 und HeM05 sowie der Explosion beim Anbau der Habitate. Die Havarie der Mine HeM03 und das Habitatsunglück werden derzeit als potenzielle Attentate gewertet. Nähere Informationen zu den einzelnen Vorfällen erfährt der Ermittler bei der Einweisung nicht. Er erhält von Avenger jedoch den Hinweis, den Unfall bei der Erweiterung Armageddons als Erstes zu bearbeiten. Der Chefermittler wird gebeten, gewonnene Erkenntnisse an Avengers Stellvertreter Artisan zu berichten und als geheim einzustufen.

Avenger erklärt, dass die Ermittlung, die der Charakter im Folgenden führen soll, mit Vandermoor und Blackheart abgestimmt ist. Im Vertrauen bittet Avenger seinen Ermittler, die Vertreter der Cynarian Corporation mit Vorsicht zu genießen; letztendlich ist Cynarian nach wie vor ein Konzern mit undurchsichtiger Agenda. Avenger stellt daraufhin die Ermittler der Cynarian Corporation vor. Diese werden dafür in den Raum gebeten.

Nach Beendigung des Gesprächs mit dem Protektor wird der Chefermittler des Protektorats per ComLink, seiner Anbindung an das lokale Netz, von Blackheart aufgefordert, sich ohne Cynarian-Begleitung im Kommandostand der Militärs auf Armageddon einzufinden.

Beim Eintreffen des Ermittlers bespricht Blackheart gerade Einsatzpläne mit zwei anderen Soldaten am erhöht gelegenen "Kartentisch". Nach einer Minute wendet sie sich eher beiläufig, über den Rücken hinweg, dem Ermittler zu. Sie fragt nach seinem Auftrag und seinem Vorgehen. Dann wendet sie sich ihm direkt zu und erklärt ihm unmissverständlich, dass die Vorgänge die Sicherheit des Protektorats gefährden und deshalb als Angriffe auf das Protektorat zu bewerten seien, denen mit militärischen Mitteln zu begegnen sei. Aus diesem Grund stellt sie dem Ermittler-Team einen weiteren Ermittler aus den Reihen der Protektoratsstreitkräfte zur Seite. Der *assistierende Ermittler* ist eine der Personen am Kartentisch. Für Blackheart ist damit das Gespräch beendet, und sie wendet sich wieder ohne Verabschiedung ihrem Stab zu.



REMARK

Die Besprechung mit Avenger kann der Chefermittler zunächst alleine mit dem Spielleiter spielen. Die Spieler des Cynarian-Ermittler-Teams werden erst im zweiten Schritt dazu genommen. Der Assistent auf der Seite des Militärs kommt erst beim Treffen mit Blackheart ins Spiel.

Avenger ist zwar Diplomat und Staatslenker, aber im Wesen freundlich, kollegial und offen umgänglich. Sein Leibwächter Hato ist der Typ japanischer Samurai und hält sich unaufdringlich im Hintergrund.

Blackheart ist eine Kommandantin mit aufbrausendem Temperament. Sie kämpft gegen Avenger um die Kontrolle im Protektorat und setzt mit allen Mitteln ihren Willen durch. Das Treffen im Kommandostand soll zwar einschüchternd wirken, ist aber nicht offen feindselig.

Der Assistent:

Der assistierende Ermittler aus den Reihen der Protektoratsstreitkräfte ist dem Militär und damit Blackheart verpflichtet. Er hat den Befehl, Thunderbolt auf dem Laufenden zu halten und ggf. auch gegen den Willen der anderen Ermittler nach eigenem Ermessen oder im Auftrag der Militärführung Maßnahmen zu ergreifen.

Kontakte:

Die Ansprechpartner der Ermittler des Protektorats sind ihre beiden Vorgesetzten Artisan und Thunderbolt. Da Artisan im Geheimen als Führer der Attentäter agiert, wird er alle Informationen, die der Aufklärung der Attentate dienlich sind, verschweigen oder verfälschen. Artisan unterbindet, soweit ihm möglich, den direkten Kontakt zum Protektor.

Frachterunglück auf Armageddon

Der nächstgelegene Ansatzpunkt der Ermittler, aufgrund des Fingerzeigs von Avenger, ist das Frachterunglück auf Armageddon.

Der Vorfall vor zwei Wochen ereignete sich beim Anbau eines ausgemusterten Frachters an den Habitatsring von Armageddon. Ansprechpartner hierfür ist der Alpha-Mutant *Sunny*, der Bauleiter mit Zuständigkeit für den sogenannten blauen Sektor, Bauabschnitt 3. Der blaue Sektor umfasst die Wohnbereiche des Habitats und wird aufgrund des ständigen Stroms von Flüchtlingen permanent erweitert.

Von Sunny erfährt die Gruppe, dass der Frachter, der in 15 Kilometern Entfernung von Armageddon für den Einbau vorbereitet wurde, mittels ferngesteuerter Drohnen in die Andockposition gebracht werden sollte. Dabei ist offensichtlich eine der Drohnen außer Kontrolle geraten und hat den Frachter in den Armageddon-Ring gerammt. Durch den Unfall wurden 12 Frachtcontainer, die als weitere Quartiere dienen sollten, ein Teil des Frachters und 6 bestehende Wohneinheiten zerstört oder stark

beschädigt. Ein Teil des Bauabschnitts 3 wurde dem Vakuum ausgesetzt; zwei Arbeiter starben, und einer der Drohnenpiloten wird vermisst. Die Reparaturarbeiten dauern noch an. Weitere Tote konnten vermieden werden, da die in Konstruktion befindlichen Bereiche weitreichend abgesperrt wurden.

Im Gespräch mit Sunny, das immer wieder durch andere Personen unterbrochen wird, erfahren die Charaktere, dass das Einpassen und Andocken des Frachters durch 5 Spezialisten durchgeführt wurde. Diese Spezialisten waren erst rund zwei Wochen vor dem Unfall samt Equipment vom Raumhafen auf Kallisto nach Armageddon versetzt worden, um die Aufbauarbeiten mit neuer Technologie und Drohnen zu unterstützen.

Wenn Sunny von den Spezialisten spricht, redet er nur von der *“Cowboybrigade”*. Die Cowboybrigade besteht aus 5 Alpha-Mutanten mit den Namen *Stetson*, *Quickfinger Rod*, *Joe Rider*, *Tom Gunslinger* und *Slingshot*. Die Cowboybrigade wird von Sunny als ein lustiger Haufen bezeichnet, dessen Mitglieder sich wahlweise als betont coole Cowboys (wie aus alten Holos bekannt) geben oder mit allem Werkzeug, das sie gerade in der Hand halten, salutieren. Unabhängig davon sind sie aber sehr gut ausgebildete und gewissenhafte Techniker.

Die Cowboybrigade war beim Einplatzieren des Frachters mit einem Wartungsshuttle der Armageddon Station unterwegs, um von dort aus die Drohnen fernzusteuern. Seit dem Vorfall wird das Gruppenmitglied *Slingshot* vermisst, ein Vorfall, der den Rest der Gruppe sehr mitgenommen hat. Nachdem die Suche nach *Slingshot* aufgegeben wurde, hat die Cowboybrigade Armageddon verlassen und ist wieder nach Valhalla auf Kallisto zurückgekehrt.

Sunny kann auf Rückfrage hin die Protokolle der Kommunikation auf dem Shuttle wie auch Kameraaufnahmen vom Shuttle und von der Station bereitstellen. Das Shuttle steht derzeit nicht zur Verfügung, da es sich bereits wieder im Einsatz befindet. Laut Sunny kann das Shuttle zum Unfall selbst nicht beigetragen haben.

Aus den Mitschnitten der Funkprotokolle erfahren die Ermittler, dass *Slingshot* kurz vor dem Andocken des Frachters seine Drohne plötzlich maximal beschleunigt hat. *Stetson*, der versuchte, ihn über das Helmmikrofon anzusprechen, bekam zunächst keine Antwort. Erst eine Minute später meldete sich *Slingshot* mit einem panischen Aufschrei zurück und versuchte seine Drohne wieder unter Kontrolle zu bekommen. Er vermeldete, dass seine Drohne eine Fehlfunktion habe. Um den Schaden wieder in Ordnung zu bringen, verließ *Slingshot* kurze Zeit später das Shuttle, um zum Frachter überzusetzen und die Drohne funktionstüchtig zu machen. Dabei geriet er aus den Aufnahmebereichen der Kameras und war ab da nicht mehr auffindbar. Kurze Zeit später rammte der Frachter die Armageddon Station. Die panischen Rufe seiner Kameraden, sich in Sicherheit zu bringen, blieben unbeantwortet.

Such- und Rettungskräfte konnten den Unfallbereich erst betreten und absichern, nachdem der Hauptanteil der umherschwirrenden Trümmer außer Reichweite getrieben worden war.

REMARK

Gewonnene Information:

- Slingshot, ein Mitglied der Cowboybrigade, hat den Unfall verschuldet und ist seitdem verschollen.
- Die Cowboybrigade, die den Frachter steuerte, ist nach Kallisto zurückgekehrt.

Die KI:

Die folgenden Informationen dürfen zu diesem Zeitpunkt noch nicht weitergegeben werden:

Slingshot ist einer der Attentäter, der von einer von der USI bereitgestellten KI übernommen wurde. Er ist eine der ersten Versuchspersonen, an denen die neue Technologie im Feld ausprobiert wurde. Nach dem Übersetzen zum Frachter betritt Slingshot Armageddon ungesehen wieder und taucht mit Unterstützung von Artisan, der die Koordination der Attentäter übernommen hat, auf der Station unter.

Alternativer Spielverlauf:

Wird das Frachterunglück auf Armageddon nicht untersucht, sind den Ermittlern weder die Cowboybrigade noch Slingshot als mögliche Attentäter bekannt. In diesem Fall werden die Ermittler direkt nach Hellgate aufbrechen, um dort auf *S.30* unsanft auf Slingshot zu treffen. Die Ermittler werden bei ihren Untersuchungen auf Kallisto auf die Cowboybrigade stoßen. Die Zugehörigkeit Slingshots zur Cowboybrigade ist neben Sunny dort dem Kommandanten der Protektoratsgarnison auf Kallisto (beschrieben auf *S.40*) und der Chief Officer *Sonja Frost* des Raumhafens auf Valhalla wie auf *S.43* beschrieben bekannt.

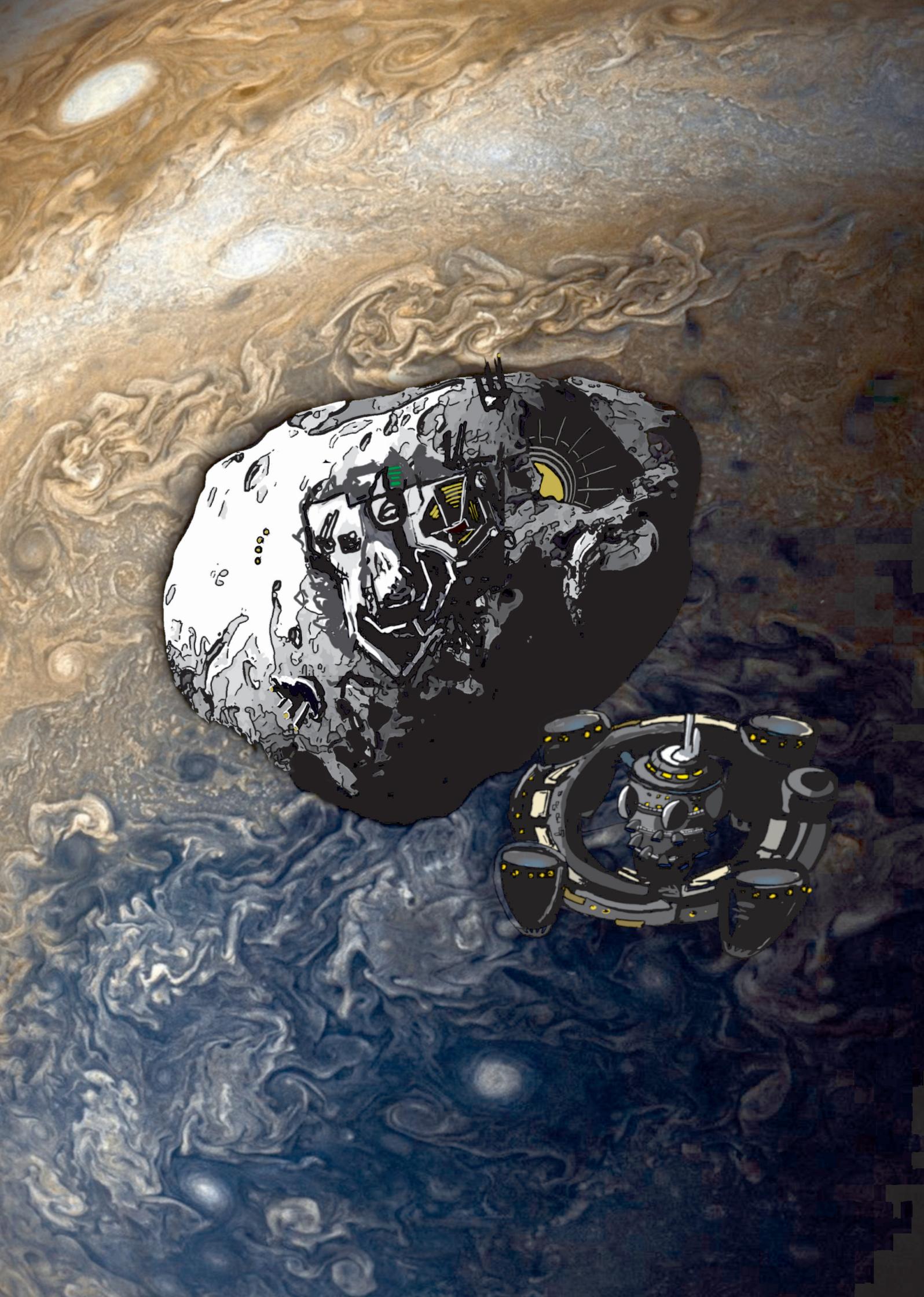
Die nächsten Schritte

Das nächste Ziel, das sich aus dem Auftrag der Ermittler ergibt, ist die Hellgate Station, auf der ein als Attentat klassifizierter Vorfall stattgefunden hat.

Alternativ könnten die Spieler jedoch auf die Idee kommen, der Cowboybrigade auf Kallisto direkt einen Besuch abzustatten. In diesem Fall würden ihnen allerdings ein großer Teil der Geschichte und wichtige Hintergründe verloren gehen. Die Charaktere müssten dann auch ihren Auftraggebern erklären, warum sie ein bekanntes Attentat und zwei mögliche Attentate nicht weiterverfolgt haben.

Die Cowboybrigade wird den Ermittlern nicht davonlaufen. Sie wird entweder auf Veranlassung der Charaktere oder im Auftrag von Colonel Scholz durch den Kommandanten der Garnison der Protektoratsstreitkräfte auf Kallisto, *Commander Lockheed*, festgesetzt. Sie kann zu einem späteren Zeitpunkt, wie auf *S.40* beschrieben, befragt werden.

Werden die Vorgänge auf Hellgate nicht untersucht, stehen dem Spielleiter zwei unentdeckte Attentäter, unterstützt durch einen Söldner (auf *S.129* beschrieben) auf Kallisto zur Verfügung.



Eintreffen auf Hellgate

Der Flug von Armageddon nach Hellgate auf dem Mond Adrastea dauert mit dem Shuttle Dawn of Day rund zwei ereignislose Tage. Währenddessen hat die Gruppe Zeit, sich mit dem Shuttle vertraut zu machen.

Die vor kurzem havarierte Mine HeM05 ist beim Eintreffen der Ermittler an einer gigantischen Schlepperinsel angedockt. Die Schlepperinsel ist ein 2 Kilometer durchmessendes Raumfahrzeug, das mit gewaltigen Schubdüsen bis in die äußeren Atmosphärenregionen des Jupiter eintauchen kann, um dort HE-3-Minen abzusetzen oder einzusammeln. Sie schwebt beim Anflug auf die Hellgate-Minenkolonie majestätisch nahe dem Mond Adrastea über der gewaltigen Oberfläche des Jupiter. Ein Staubpartikelstrom, der Haupttring des Jupiters, bildet einen feinen Nebelschleier um den Mond, der den Planeten auf einem niedrigen Orbit von 130'000 Kilometern umkreist. Hellgate befindet sich bis auf einen Anflugtunnel fast vollständig im Inneren des Mondes. Die Station selbst besteht aus einem Raumhafen, technischen Anlagen, einem Verwaltungskomplex, Lagerhallen, Läden, Wohnquartieren und einem Vergnügungsviertel. Im Ganzen umfasst die Anlage rund 30 km². Wie alle eilig aufgesetzten Einrichtungen finden sich zahlreiche Provisorien, unvollständig eingerichtete Gangsegmente und herumstehendes Material in der Station.

Beim Ansteuern des Anflugtunnels wird die Dawn of Day von der Flugkontrolle kontaktiert und nach einer Legitimation gefragt. Nach den Formalitäten wird das Shuttle über einen Leitstrahl in den Landungstunnel navigiert. Der Pilot der Ermittlergruppe kann hierbei sein Können unter Beweis stellen. Dem Spielleiter bleibt überlassen, wie weit er den Landeanflug ausschmückt. Beim Eintreffen im Raumhafen herrscht reger Betrieb. Eine große Fähre bringt neue Minenarbeiter in die Kolonie und holt Arbeiter ab, die nach Kallisto abreisen möchten. Mehrere Shuttles werden auf dem Landedeck instand gesetzt. In einem separaten Bereich ist die Jägerstaffel der Station untergebracht. Acht Jäger der Valkyrie-Klasse sind dort aufgereiht.

Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Gruppe ist die Mine HeM05, vertäut an der Schlepperinsel, teilweise zerlegt. Die Minen HeM01, HeM02 und HeM04 sind im Einsatz. Die Besatzung der zerstörten Mine HeM03 ist teils zur Erholung auf Kallisto, teils bereits wieder im Einsatz auf den anderen Minen.

Im Raumhafen angekommen, werden die Charaktere von *Grace Anders* erwartet. Grace, eine hübsche junge Frau mit kurzen blonden Haaren, ist Teil des lokalen Sicherheitsdienstes der Cynarian Corporation. Für den Aufenthalt der Charaktere ist sie von *Henk Arongate* dem Chef des Sicherheitsdienstes, zur Unterstützung der Ermittler abgestellt. Sie steht den Ermittlern während ihres gesamten Aufenthalts treu zur Seite, kann Recherchen beauftragen, kennt die Station mit ihren verwirrenden Gängen und kann lokale Unterstützung anfordern. Beim Eintreffen der Charaktere erklärt sie den Ermittlern, dass es sich bei Hellgate bekanntermaßen um eine Minenkolonie mit entsprechenden Gepflogenheiten handelt. Auf einen ruppigen Umgang miteinander sollte man sich deshalb gefasst machen. Dementsprechend tragen die Sicherheitskräfte Schutzkleidung, im Falle von Grace Anders auch eine Waffe. Des Weiteren erfahren die Ermittler, dass ihre Untersuchungen möglicherweise kritisch aufgenommen werden könnten, da man meint, die Vorkommnisse könnten auch lokal aufgeklärt werden.

REMARK

Ausrüstung:

Die Spieler können den beiläufig eingestreuten Hinweis auf die Gepflogenheiten auf Hellgate als Anstoß nehmen, sich selbst passend auszurüsten. Militärische Schutzrüstung oder entsprechende Waffen sind allerdings unangebracht. Im Zweifelsfall weist Grace Anders die Ermittler freundlich, aber bestimmt darauf hin, dass es sich bei Hellgate um eine zivile, von Cynarian geleitete Einrichtung handelt und nicht um ein Kriegsgebiet.

Henk Arongate & Grace Anders:

Wenn die Ermittler Henk Arongate, den Sicherheitschef, direkt kontaktieren, wird er sie höflich begrüßen, verweist sie dann aber weiter an Grace. Grace Anders ist eine kompetente, lebenslustige und loyale Unterstützerin. Sie dient dem Spielleiter dazu, den Spielern unter die Arme zu greifen, sollten sie selbst nicht weiterkommen. Darüber hinaus bietet die attraktive Sicherheitsbeamtin die Möglichkeit, zusätzlich zur Hauptgeschichte etwas mehr Individualität einzuflechten. Eine ausführliche Beschreibung von Grace Anders findet sich auf *S.127*.

Befragung der HeM05 Besatzung

Die vor rund fünf Tagen gerettete Mannschaft der havarierten Mine HeM05 wird, wie auch die an der Rettung beteiligten Jägerpiloten, erst kurz vor dem Eintreffen der Ermittler aus einer Dekompressionskammer entlassen, die sie während des Attentats auf der Mine aufgesucht hatten. Beim Eintreffen der Charaktere auf Hellgate befinden sich die acht geretteten Minenarbeiter in der Kantine der Jägerstaffel. Grace Anders begleitet die Charaktere zur Kantine.

Vor den Räumlichkeiten treffen die Charaktere den Flugausbilder José »Toro« Alvarez an. Toro ist ein kleiner, drahtiger Spacer, ein Mann, der sein ganzes Leben außerhalb von Erde und Mars verbracht hat. Er ist von fröhlicher Natur, dem die Jahre als Pilot schon deutlich zugesetzt haben. Toro, der die Rettungsaktion geleitet hat, kann einen ersten Einblick in die Geschehnisse geben. Nach dem Gespräch mit Toro können sich die Charaktere den Minenarbeitern zuwenden. Sie müssen zunächst entscheiden, ob sie diese einzeln befragen wollen oder sie direkt in der Kantine aufsuchen. Sollen die Arbeiter einzeln befragt werden, bietet Toro an, Florence, die Kommandantin der Mine, zu den Ermittlern zu bringen. Danach kann Grace übernehmen und die Minenbesatzung einzeln herausbitten.

Im Folgenden die Aussagen der an der Rettung Beteiligten:

Toro „Bei einem Übungsflug durch die obersten Atmosphärenschichten erhielten wir einen Notruf der Mine HeM05. Da meine Trainingsstaffel mit insgesamt vier Valkyrien, drei Rookies und mir der Mine am nächsten war, sind wir tiefer in die Atmosphäre eingetaucht und konnten dort glücklicherweise die Mine nach kurzer Zeit lokalisieren. Da wir die Arbeiter nicht mit unseren Jagdmaschinen selbst retten konnten, blieb uns nur die Möglichkeit, an die Mi-

ne selbst anzudocken. Zugegebenermaßen ein recht waghalsiges und für die Auszubildenden risikoreiches Manöver. Wir waren zu diesem Zeitpunkt bereits in einen für uns kritischen Atmosphärenbereich gesunken. Mit viel Glück schafften wir es dann aber, drei Maschinen an die Mine anzudocken und mit voller Schubleistung die Mine auf eine Höhe zu bringen, die es der Schlepperinsel ermöglichte, die Mine in den Orbit zu ziehen. Ein heißer Ritt, kann ich Ihnen sagen.“

Florence (Kommandantin) „Während der ersten Systemmeldung, dass einer der Trägerballons der Station abgekoppelt wurde, befanden sich Jurij Smirnov, Blackwind, ZDee und ich auf der Brücke. Greydog war in der Minenanlage beschäftigt. Die anderen waren nach ihren eigenen Angaben im oberen Bereich der Mine tätig. Ich beauftragte also als Erstes ZDee damit, die Aufhängung der Trägerballons außerhalb der Mine zu kontrollieren, und sandte einen Hilferuf an die Hellgate Station. Einige Minuten später beobachteten wir auf der Brücke, wie, von den Außenkameras aufgenommen, Pitch in ihrem Raumanzug in die Tiefe stürzte. Etwa 10 Minuten später löste sich der zweite Trägerballon. Nach einem weiteren Notruf befahl ich die Evakuierung. Treffpunkt war das Rettungsshuttle. Rückmeldung bekam ich von allen außer ZDee. Auf dem Weg zum Shuttle sammelten wir Salvador vor seinem Quartier ein. Er war gerade dabei, sich anzuziehen. Am Rettungsshuttle angekommen, traf die Brückencrew auf Isabell und Fernandez. Das Rettungsshuttle ließ sich zu unserer Bestürzung nicht starten. Die Startsequenz war durch eine Manipulation blockiert. Deshalb blieb uns nichts anderes übrig, als die Dekompressionskammer aufzusuchen und auf Rettung zu hoffen. Auf dem Weg zur Dekompressionskammer löste sich offensichtlich der dritte Ballon. An der Kammer trafen Greydog und Hannibal auf uns. Hannibal hatte noch versucht, über die Steuerung der Anlage die Manipulation der Ballons zu verhindern. ZDee war von seiner Außenmission nicht zurückgekommen.“

Jurij Smirnov, Blackwind Die beiden bestätigen die Aussage von Florence.

Salvador „Ich war in meinem Quartier, als der Aufruf zur Evakuierung kam. Die Brückencrew kam kurz darauf bei meinem Quartier vorbei und nahm mich mit.“

Greydog „Ich war an der Raffinerie mit Wartungsarbeiten im Außenbereich am unteren Ende der Raffinerie beschäftigt. Daher habe ich es nicht geschafft, die anderen bereits am Shuttle zu treffen.“

Fernandez Lorend „Ich habe Isabell bei der Justierung ihrer Zentrifugen für die Analyse des Atmosphären gemisches unterstützt, als der Notruf einging. Daraufhin machten wir uns un-
verzüglich auf den Weg zum Rettungsshuttle.“

Isabell Sonderleiten Isabell bestätigt die Aussage von Fernandez. Ein paar Tage vor dem Attentat vertraute Pitch ihr an, dass sie auf eigene Faust gegen ein anderes Besatzungsmitglied recherchierte, weil sie glaubte, dieses sei für die Havarie der HeM03 verantwortlich. Ihr Verdacht wurde durch Anpassungen an der Steuerungssoftware der Mine geweckt. Sie ließ sich deshalb auf die HeM05 einschiffen, um ihren Verdacht weiterzuverfolgen und den Attentäter selbst zur Rede zu stellen. Wen sie im Verdacht hatte, hat sie allerdings nicht verraten.

Die Befragung von Isabell erfolgt nur stockend. Das Erlebte und der Verlust von Pitch machen ihr offensichtlich stark zu schaffen.

Blackwind „Pitch wurde als Attentäterin identifiziert, weil sie bei der Abkopplung des Trägerballons im Außenbereich der Mine tätig war, was überhaupt nicht ihrem Arbeitsbereich entsprach. Für die Wartung und das Einspielen neuer Software hatte mich Pitch gebeten, ihr temporär Zugang zur Steuerung des Rettungsshuttles zu geben. Pitch war bereits vorher auf der HeM03 beschäftigt.“

Hannibal „Als das Abkoppeln des ersten Ballons durchgegeben wurde, begann ich sofort, die Ansteuerung der Trägerballons zu kontrollieren, da die softwaretechnische Wartung mir und Pitch unterlag. Dabei konnte ich eine Manipulation der Steuerung entdecken, die wahrscheinlich die Abkopplung ausgelöst hat. Als mein Rettungsversuch misslang und der dritte Ballon sich gelöst hatte, machte ich mich auf den Weg zur Dekompressionskammer, da Florence bereits die Manipulation des Shuttles durchgegeben hatte.“

Während der Befragung macht Grace Anders Meldung an ihren Vorgesetzten *Karl Sandos* und übermittelt ihm die Aussagen der Besatzung der Mine. Karl Sandos gibt diese Informationen an Henk Arongate weiter.

REMARK

Die Minenarbeiter sind durch die Vorkommnisse nach wie vor angeschlagen. Die in diesem Kapitel zusammengefassten Aussagen könnten entsprechend emotional ausgeschmückt werden. Die Kommandantin Florence, eine Alpha-Mutant, wird ihre Crew im Zweifel in Schutz nehmen und verteidigen.

Isabell ist schon vor der Versetzung auf HeM05 mit Pitch befreundet und daher stark durch ihren Tod und den Verdacht auf ihre Täterschaft mitgenommen.

Durch die Aussagen können die Ermittler bereits erkennen, dass Pitch aller Voraussicht nach nicht die Attentäterin sein kann. Der zweite und vor allem der dritte Trägerballon lösten sich erst nach ihrem Absturz.

Das Geschehen auf HeM05

Fünf Tage vor dem Attentat wurde die reguläre Mannschaft der Mine durch die soeben befragte Rumpfmannschaft, geführt von Florence als Kommandantin, ersetzt. Die nachfolgende reguläre Mannschaft wird zehn Tage nach dem Eintreffen der Rumpfmannschaft auf der Mine erwartet und trifft zeitgleich mit den Charakteren auf Hellgate ein. Die Ankunft der zugehörigen Fähre können die Charaktere auf dem Flugdeck miterleben. Das Attentat selbst erfolgte chronologisch folgendermaßen:

1. Einen Tag nach der Ankunft auf HeM05 installierte Pitch eine Überwachungssoftware in der Minensteuerung, die Manipulationen blockiert und sie über Manipulationsversuche informiert. Pitch hatte zu diesem Zeitpunkt bereits ihren Kollegen Hannibal im Verdacht, den Absturz der Mine HeM03 über eine Softwaremanipulation veranlasst zu haben.
2. Pitch machte nach dem Abflug der vorherigen Minenmannschaft das Shuttle untauglich, um eine Flucht des mutmaßlichen Täters zu verhindern.
3. Am Tag des Attentats versuchte Hannibal zunächst, wie auf HeM03, eine Fehlfunktion der Anlagensteuerung hervorzurufen. Eine solche Manipulation hätte zu einem massiven Minenschaden und zur Zerstörung eines großen Teils der Mine geführt.

4. Als die Manipulation der Minensteuerung aufgrund der Software von Pitch misslang, begab sich Hannibal in einem Raumanzug in den Außenbereich und koppelte Trägerballon Nummer eins ab.
5. Pitch verfolgte Hannibal und stellte ihn auf der Außenbalustrade der Mine zur Rede, als dieser gerade den ersten Ballon abkoppelte. Es kam zum Kampf. Hannibal stürzte Pitch in den Abgrund.
6. Während der Abkoppelung des zweiten Ballons wurde er von ZDee überrascht, konnte diesen jedoch ebenfalls im Kampf überwältigen und in die Tiefe stürzen.
7. Nach dem Abkoppeln des dritten Trägerballons kehrte Hannibal ungesehen in die Mine zurück, legt den Raumanzug ab und begab sich zum Treffpunkt bei der Dekompressionskammer.

Nachforschungen auf Hellgate

Nachdem die Ermittler nach dem Verhör der Minenarbeiter den Raumhafen verlassen haben, wird die Minenbesetzung von fünf Gardisten des lokalen Sicherheitsdienstes abgeführt und auf den Stützpunkt der Sicherheitskräfte gebracht. Die Überführung wurde von Henk Arongate persönlich in Absprache mit dem Büro von Vandermool veranlasst. Das Vorgehen wird von Arbeitern auf dem Raumdeck beobachtet, unter anderem von Slingshot, der unter dem Namen Drake bereits vor den Charakteren auf Hellgate angekommen ist. Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Ermittler hatte er bereits Kontakt mit den hiesigen Arbeitern aufgebaut.

Nach der ersten Befragung können die Ermittler weitere Nachforschungen auf Hellgate anstellen oder Grace damit beauftragen. Als Nächstes werden die Ermittler voraussichtlich entweder die Quartiere der Minenbesetzung auf Hellgate aufsuchen oder ihre Nachforschungen auf der Mine HeM05 fortsetzen. Zuerst sollten sie jedoch einen Bericht an ihre Vorgesetzten abgeben. Erfolgt eine Meldung an das Büro von Vandermool, werden die Ermittler darüber in Kenntnis gesetzt, dass die Minenarbeiter aus Sicherheitsgründen verlegt wurden.

Folgende Informationen können bereits über Nachfragen direkt beschafft werden:

Trägerballons Die Trägerballons lassen sich über das Anlagensystem notentlüften. Abkoppeln lassen sie sich nur von außen, direkt an der Kopplungsstelle des Ballons. Die Informationen lassen sich über Grace Anders bzw. durch Rücksprache mit Dr. Petrova, der technischen Leiterin der Mine, in Erfahrung bringen. Wenn Pitch nicht die Attentäterin ist, kommen nur noch Hannibal, ZDee oder Greydog als Attentäter infrage. Für alle anderen liegt ein Alibi vor.

Greydog Greydogs Geschichte lässt sich ebenfalls über Grace Anders, durch Nachfrage bei Dr. Petrova oder vor Ort in der Mine plausibilisieren. Die Wege in der Mine von der Raffinerieanlage zur Brücke und den Aufenthaltsräumen sind mehrere hundert Meter lang.

HeM03 Nachforschungen zu HeM03 ergeben, dass sich außer Florence und Hannibal kein Mannschaftsmitglied mehr auf Hellgate befindet. Auf HeM03 waren insgesamt 50 Arbeiter beschäftigt die sich glücklicherweise fast alle mit Hilfe des Rettungsshuttles retten konnten.

HeM03 Attentäter Bei der Manipulation der Mine HeM03 hatte laut einer früheren Aussage von Hannibal ein gewisser *Lionel Hampton* und ein *Ice Diver*, versucht, die Attentäterin Sent von

der Manipulation der Minensoftware abzuhalten. Lionel Hampton sowie Sent wurden dabei getötet. Ice Diver gilt seit dem Vorfall auf der Mine als vermisst.

Hannibal Nachfragen zum Hintergrund von Hannibal ergeben, dass Hannibal vor einem dreiviertel Jahr im Raumhafen von Valhalla als Softwaretechniker angestellt wurde. Vor zwei Monaten wechselte er zu Cynarian als Sicherheitstechniker für den Minenbetrieb.

Persönliche Hintergründe Nachfragen zu den Hintergründen der Minenbesetzung fördern zutage, dass keine auffälligen Gelder geflossen sind oder Angehörige unter Druck gesetzt wurden. Alle Mitarbeiter arbeiten seit Monaten im Auftrag von Cynarian.

Schlepperfehlfunktion Bei Nachfragen zur Schlepperfehlfunktion vor neun Wochen ist ermittelbar, dass ein Softwarefehler Schäden an zwei Trägerpunkten für Minen verursacht hat. Die Reparaturen dauern noch an. Glücklicherweise lässt sich die Schlepperinsel nach wie vor mit ihren drei weiteren Andockpunkten nutzen. Der Softwarefehler wurde von Hannibal ausgelöst. Zum Zeitpunkt der Fehlfunktion war er allerdings bereits auf der Mine HeM03 im Einsatz.

Shuttleabsturz Bei Nachforschungen am Raumhafen erfahren die Charaktere von einem Shuttleabsturz vor über zehn Wochen. Der Vorfall wird nicht als Attentat eingestuft, sondern wird als Beispiel erwähnt, dass nicht alle Unfälle als Attentate berücksichtigt werden müssen. Der Shuttleabsturz, oder besser die Kollision mit einer Fähre auf dem Hangardeck, wurde durch einen Pilotenfehler des übermüdeten und mit Wachhaldrogen gedopten Alpha-Mutanten Razor ausgelöst. Razor wurde bereits befragt und ist inzwischen auf Kallisto.

REMARK

Die genannten Informationen sollten erst nach Abschluss der Befragung den Ermittlern zugänglich gemacht werden, damit sie nicht in die Befragung einfließen und sofort zur Aufklärung der Ereignisse führen können.

Verlegung der Minenbesetzung:

Die Verlegung der Minenbesetzung soll den Spielern verdeutlichen, dass die Führung auch eigenständig ins Spielgeschehen eingreift. Die Verlegung der Arbeiter wurde veranlasst, um sie vor Übergriffen zu schützen und um potenzielle Attentäter zu isolieren.

Weitere Instruktionen

Folgende Instruktionen und Information bekommen die Charaktere unaufgefordert:

Chefermittler Cynarian Der Chefermittler der Cynarian Corporation wird von Colonel Scholz angewiesen, den assistierenden Ermittler alleine zu einer weiteren Befragung in den Stützpunkt der Sicherheitskräfte zu schicken.

Assistent Cynarian Der assistierende Ermittler der Cynarian Corporation wird von Henry Longdale, dem Sekretär Vandermoos, persönlich und eindringlich beauftragt, als Psychonaut die Verdächtigen jeweils einem Gehirns캔 zu unterziehen.

Chefermittler Protektorat Der Chefermittler des Protektorats wird von Artisan beauftragt, zusammen mit dem Chefermittler der Cynarian Corporation die Ermittlungen in den Quartieren der Verdächtigen fortzusetzen.

Assistent Protektorat Da Blackheart dem Sicherheitsdienst auf Hellgate misstraut, beauftragt Thunderbolt umgehend seinen Untergebenen, den Sicherheitsdienst, der die gefangenen Minenarbeiter abgeführt hat, abzufangen und zu begleiten. Da Blackheart mit der aktuellen Entwicklung ziemlich unzufrieden ist, erfolgt der Auftrag mit deutlichem Nachdruck.

Cowboybrigade Der Chefermittler des Protektorats wird, falls noch nicht geschehen, darüber informiert, dass die Cowboybrigade auf dem Garnisonsstützpunkt auf Valhalla auf Anweisung von Commander Lockheed festgesetzt wurde.

Slingshot / Drake Der Chefermittler des Protektorats wird von der Verwaltung des Raumhafens auf Armageddon informiert, dass Slingshot vor drei Tagen im Raumhafen der Station von einer Kamera erfasst wurde, mutmaßlich um sich von dort aus absetzen zu können.

REMARK

Nach zeitaufwendigen Ermittlungen bietet es sich an, das Schrittempo zu erhöhen und die Informationen in kurzen Zyklen auszugeben, um weitere Ermittlungen abzukürzen. Ausreichende Informationen sind mit den Befragungen der Minenarbeiter und den nachgefragten Informationen bereits vorhanden.

Trennung der Gruppe:

Die Anweisung, die den assistierenden Cynarian-Ermittler und den assistierenden Ermittler des Protektorats zum Stützpunkt des Sicherheitsdienstes führt, dient dazu, die Gruppe zu trennen. Für den weiteren Verlauf der Ereignisse auf Hellgate ermöglicht die Trennung, einen Spannungsbogen in den kommenden Szenen aufzubauen.

Im Angesicht des Arbeiter Mobs

Auf dem Weg zu den Quartieren der HeM05-Minenbesatzung oder anderweitig zu Wohnbereichen auf Hellgate wird die Gruppe von sieben finster dreinblickenden Arbeitern umzingelt. In den Händen halten die Angreifer improvisierte Schlagwaffen in Form von Werkzeugen. Die Arbeiter wurden von Slingshot alias Drake, dem Attentäter aus den Reihen der Cowboybrigade, angestachelt, die Ermittler zur Rede zu stellen, warum die Minenarbeiter wie Verbrecher abgeführt wurden. Den Ermittlern ist zu diesem Zeitpunkt vermutlich noch nicht bekannt, dass die Minenarbeiter vom Sicherheitsdienst verlegt wurden. Selbst Grace Anders ist nicht informiert.

REMARK

Missverständniss:

Das Missverständnis lässt sich leicht durch eine Rückfrage bei Karl Sandos dem Chef von Grace Anders auflösen. Die Minen-Crew wurde auf Anweisung von Henk Arongate dem Sicherheitschef der Hellgate Station auf den Sicherheitsstützpunkt überführt. Aus den Ergebnissen der Befragung der Minenarbeiter, die Grace Anders an ihren Vorgesetzten geleitet hat, konnte die Cynarian Führung schließen, dass wenigstens ein Attentäter noch Teil der Crew sein dürfte. Eine Isolation des Minenpersonals wurde deshalb als ratsam erachtet.

Eine Eskalation lässt sich durch Androhung des Einsatzes von Sicherheitskräften der Station oder durch Drohungen seitens des Omega-Soldaten der Gruppe vermeiden.

Sollte es zu einer Ausschreitung kommen, finden sich Details zu Grace Anders und den Arbeitern auf S.126 und der folgenden Seite.

Hintergrund:

Der Vorfall verschafft Drake und seinem Helfer Zeit für eine Befreiung von Hannibal.

Quartiere und die HeM05 Mine

Die Quartiere von Pitch, Hannibal, Greydog und dem Rest der Minenbesatzung befinden sich im Wohnbereich der Station. Die Quartiere sind an den Seiten langer Gänge aufgereiht und können über ein kleines Schott betreten werden. Da sich die Mitarbeiter auf Hellgate und in den Minen nur wenige Wochen aufhalten – viele von ihnen hauptsächlich in den Minen –, hat kaum jemand ein festes Quartier auf Hellgate. Die meisten beziehen ein Quartier nur für den zeitweiligen Aufenthalt auf der Station und geben es dann an andere weiter. Die Mitarbeiter haben entsprechend einen Großteil ihrer Habseligkeiten immer dabei oder irgendwo eingelagert. Quartiere auf der Station bestehen aus einer einklappbaren Liege, einem kleinen Tisch mit Sitzgelegenheiten, einem Spind und einer Nasszelle inklusive Toilette. Neben dieser Einrichtung gibt es eine Nahrungsaufbereitungsanlage und ein Computersystem mit Holoprojektor, das in erster Linie für die Kommunikation sowie als Server für Datenabfragen und Unterhaltung dient.

Im Quartier von Pitch finden sich ein paar Bilder, auf denen sie vermutlich mit Freunden auf dem Mars abgebildet ist. Das Computersystem ist dabei schon interessanter. Man findet dort ein Tagebuch mit Rechercheergebnissen und Randnotizen zu den Vorkommnissen auf HeM03 mit ihrem Verdacht, dass Hannibal in die Vorkommnisse verstrickt sein könnte. In einem weiteren Tagebucheintrag ist ihr Beschluss notiert, Hannibal zur HeM05 Mine zu folgen. Von einer Anzeige hatte sie abgesehen, da sie sich nicht vorstellen konnte, dass Hannibal das Attentat wirklich begangen hatte. Ihr war offensichtlich unklar, was ihn zu so einer Tat geführt haben könnte. Hannibal war ab der Zeit auf HeM03 nach ihren Angaben ein guter Kollege gewesen.

In den Quartieren von Hannibal und Greydog sind keine persönlichen Gegenstände zu finden.

Nachforschungen auf HeM05 können nur mit Unterstützung von Mitarbeitern der Mine erfolgen. Auf

der Mine, die an die Schlepperinsel angedockt ist, werden derzeit einige Reparaturen durchgeführt. Die Mine selbst ist ein imposantes Konstrukt, das einem auf den Kopf gestellten, abgeflachten Kegel mit einer Höhe von über 500 Metern entspricht. In den oberen 20 Metern befinden sich die Wohnquartiere, Aufenthaltsräume, der Shuttlehangar, die Brücke, Arbeitsstätten, Lager und technische Einrichtungen für den Betrieb der Mine. Der darunterliegende Teil ist die eigentliche Förderanlage und deren Tanks für das geförderte HE-3. Um die Mine herum sind an verschiedenen Stellen Balkone gezogen, um den Arbeitern einen einfacheren Außeneinsatz zu ermöglichen. Die fünf Trägerballons sind rund um den oberen Teil der Mine aufgehängt. Derzeit besitzt die Mine weiterhin nur zwei von fünf Trägerballons. Ein Ersatz für die drei zerstörten Ballons wird derzeit auf der Nike Station hergestellt. Für den Außeneinsatz werden spezielle, schwere Raumanzüge benötigt, die die Arbeiter vor den Widrigkeiten der Jupiter-Atmosphäre für eine kurze Zeit schützen können. Für die Nachforschungen auf der Mine werden Spezialisten benötigt, die die Anlagen der Mine erklären, sowie Softwareexperten, die Manipulationen an der Software aufdecken können. Auf der Mine können die Manipulationen am Shuttle, durchgeführt durch Pitch, zweifelsfrei nachgewiesen werden. Ebenso ist die von Pitch installierte Sicherung der Minensteuerung und deren Manipulationsversuch durch Hannibal ersichtlich.

REMARK

Gewonnene Information:

- Pitch hat das Shuttle manipuliert.
- Pitch hat eine Überwachungssoftware installiert.
- Hannibal ist der Attentäter. Pitch war ihm seit dem Attentat auf der Mine HeM03 auf den Fersen.

Befragung beim Sicherheitsdienst

Treffen die Ermittler bevorzugt einen Psychonaut im Stützpunkt des Sicherheitsdienstes ein, können dort Hannibal oder auch andere Besatzungsmitglieder verhört werden. Ein Psychonaut kann dabei einen Gehirnschscan durchführen. Der Stützpunkt ist ähnlich wie ein Polizeirevier aufgebaut. Eine Tür führt zunächst in einen Eingangsbereich mit einem durch eine Plexiglasscheibe abgetrennten Tresen. Der diensthabende Sicherheitsbeamte empfängt die Ermittler und fragt nach ihrem Begehren. Fordern die Charaktere eine Befragung der Minenarbeiter an, kontaktiert der Beamte den Stationsleiter Karl Sandos, der die Ermittler daraufhin persönlich empfängt und sie durch den Stützpunkt, zu den Zellen und zum Verhörraum führt.

Für ein Verhör können die Minenarbeiter einzeln in einen Verhörraum gebracht werden. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass ein Psychonaut das Verhör von Hannibal durchführt. Bei einem Verhör durch einen Psychonauten sollte dieser alle Anwesenden außer eventuell einem anderen Ermittler bitten, den Raum zu verlassen, um seine "Befragung" in Ruhe durchführen zu können. Der militärische Assistentenmittler des Protektorats oder ein anderer der Spielercharaktere sollte anwesend bleiben, um Hannibal zu fixieren.

Die Aktivitäten von Hannibal zum Zeitpunkt der Attentate auf HeM03 und HeM05 finden sich im

Gehirn in derselben Form, wie sie Hannibal zu Protokoll gegeben hat: Auf HeM03 überwältigen Lionel Hampton, Ice Diver und er Sent, nachdem Hannibal bemerkt, wie Sent dabei ist, die Computeranlage der Mine zu manipulieren. Durch eine Messerattacke wird Lionel Hampton getötet; Ice Diver und Hannibal wiederum können Sent töten. Es ist jedoch bereits zu spät, um die Manipulation aufzuheben. Auf der HeM05-Mine wiederum erlebt der Psychonaut, wie Hannibal vergeblich versucht, die Manipulation der Trägerballonsteuerung aufzuheben. Hannibal widersetzt sich der Untersuchung seiner Erinnerungen nicht, nachdem der Ermittler in seine Gedanken eingedrungen ist. Die geistigen Fäden sind leicht zu verfolgen. Die Bilder sind scharf gezeichnet und leicht nachvollziehbar. Mit der Zeit stellt der Psychonaut allerdings fest, dass den Erinnerungen jegliche Form von Emotionen fehlen und sie geradlinig sowie detailarm wirken. Wie in einem Film wird er durch inszenierte Szenen geführt.

Versucht er, das Gehirn des Attentäters wieder zu verlassen, wird er plötzlich durch die KI in Hannibals Kopf daran gehindert. Er findet sich unversehens auf einer künstlichen grünen Wiese mit blauem Himmel wieder, auf der nur eine einzige vollkommen weiße androgyne Person steht. Er wird in die Gedanken dieser Person gezogen und erfährt von einem Zwang, die Minenanlagen auf dem Jupiter zu zerstören. Kurz darauf nimmt er einen Countdown wahr und muß versuchen, den Geist von Hannibal schnellstmöglich zu verlassen, um nicht getötet zu werden.

REMARK

Gewonnene Information:

- Hannibals Gehirn wurde von einer KI übernommen.
- Die KI, die die Attentate ausführt, handelt selbst gegen ihren Willen.

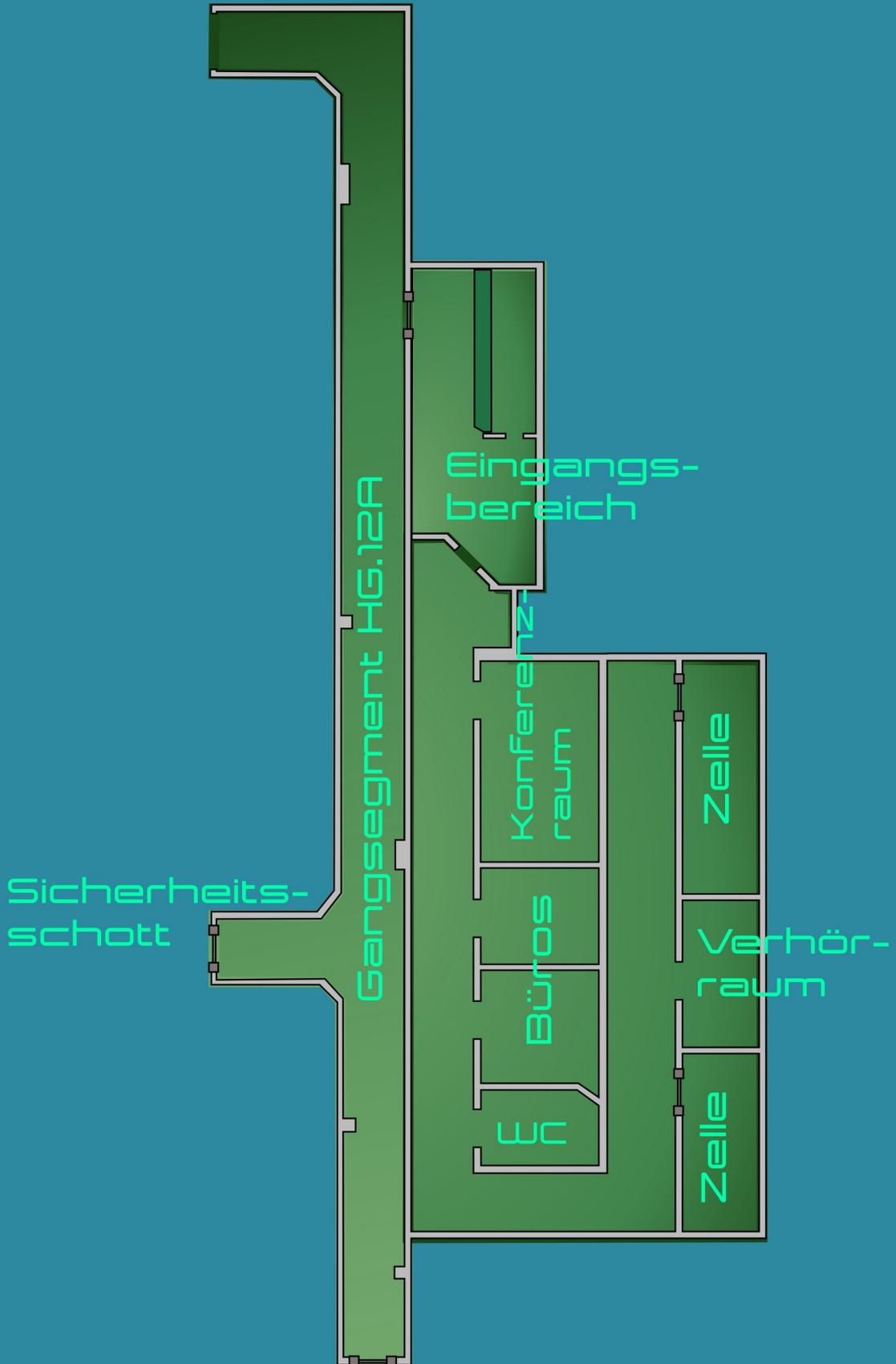
Gehirnscan und Brainburner:

Ein Gehirnscan ist im Regelwerk im hinteren Teil des Buches auf *S.182* beschrieben. Mit dem Countdown warnt die KI in Hannibals Gehirn den Psychonaut vor einem Brainburner der, wenn ausgelöst das Gehirn des Psychonauten in einer Kettenreaktion, von durch Stromstöße überlasteten Synapsen, zerstört.

Der Hilferuf der KI:

In dieser Szene erfahren die Ermittler, dass das Gehirn des Attentäters manipuliert und er zu seiner Tat gezwungen wurde. Das Auftauchen der weißen Gestalt ist ein Hilferuf der KI, die versucht, sich gegen ihre Programmierung zu wehren.

Der Begriff "Künstliche Intelligenz" sollte zu diesem Zeitpunkt noch nicht fallen. Der Spielleiter sollten den Spielern erlauben, eigene Rückschlüsse aus den bizarren Erlebnissen zu ziehen. Viel Zeit dafür wird ihnen allerdings nicht gewährt.



Die Geiselnahme

Haben die Charaktere ihre Befragung im Stützpunkt des Sicherheitsdienstes abgeschlossen, werden sie von Karl Sandos dem Stationsleiter wieder in den Eingangsbereich des Stützpunktes begleitet.

REMARK

Zum Einstieg in die folgende Szene sollte der Spielleiter, wenn möglich abwarten, bis sich die Charaktere außerhalb des Stützpunktes und die Charaktere im Stützpunkt in einem Informationsaustausch über das ComNetz befinden. Die vergangenen Ereignisse bieten ausreichend Stoff zu einer ausgiebigen Diskussion. Während des Gesprächs bricht dann die Verbindung zwischen den beiden Gruppen plötzlich ab.

Überfall auf den Stützpunkt

Kurz nach dem Kommunikationsabbruch öffnet sich der Zugang zum Stützpunkt und ein Gegenstand wird in den Raum geworfen. Die *Personal Area Networks (PAN)* der Personen im Raum, die Anbindungen elektronischer Systeme an den Gehirnen der Personen fallen aus. Jeder Charakter in der Station muß einen Konstitutionswurf würfeln, um nicht kurzzeitig das Bewusstsein zu verlieren. Das PAN des Omega-Ermittlers, wenn er sich auf dem Stützpunkt befindet, wird als Erstes wieder aktiv. Der Ausfall führt aber zeitweilig auch bei Ihm zu körperlichen und sensorischen Einschränkungen.

Mit dem Öffnen des Zugangs stürmen zwei bewaffnete Personen in den Raum und eröffnen sofort mit vollautomatischen Railguns das Feuer. Bei den Eindringlingen handelt es sich um Slingshot und dem Söldner *Smith Handerson*. Beide Angreifer sind mit Kampfpanzügen, Handerson zusätzlich mit einem Helm mit Sichtschutz gerüstet. Befindet sich der Assistenz-Ermittler des Protektorats im Eingangsbereich, wird er als Omega-Soldat sofort erkannt und von Smith Handerson ins Visier genommen. Ein weiteres Ziel ist Karl Sandos, der daraufhin hinter dem Tresen zu Boden geht. Ist kein Omega-Soldat anwesend, schießt einer der Angreifer auf einen weiteren Sicherheitsbeamten, *Luke Lengdon*, der dabei in die Brust und am Kopf getroffen wird und ins Koma fällt.

Beim folgenden Kampf wird nur ein Omega die Möglichkeit haben, eine Waffe zu ziehen oder in den Nahkampf zu gehen, wobei sein Handicap bestehen bleibt. Bei ihrem Angriff sollte es den Angreifern leicht fallen die überrumpelten Personen im Eingangsbereich kampfunfähig zu machen und sie danach in Schach halten zu können. Die Angreifer sammeln die zu Beginn geworfene EMP-Schockgranate ein, die die PANs der Anwesenden außer Kraft gesetzt haben.

Ausserhalb des Gebäudes

Während die Angreifer den Stützpunkt überfallen, um Hannibal zu befreien, müssen die Ermittler außerhalb des Stützpunkts die neue Situation erst einmal verarbeiten. Zunächst wollen sie vermutlich in Erfahrung bringen, wodurch und wie die Verbindung zu ihren Mitstreitern ausfallen konnte. Grace Anders versucht, ihren direkten Vorgesetzten Karl Sandos und danach den Sicherheitschef Henk Arongate zu kontaktieren. Von ihm erfährt sie, dass nur das ComNetz, das Kommunikationsnetz der Station, beim Sicherheitsstützpunkt gestört ist. Er verspricht, Leute zum Stützpunkt zu schicken, weist aber darauf hin, dass die Ermittler sich am nächsten zum Stützpunkt befinden. Henk Arongate erklärt, dass im Umkreis von rund 30 Metern um den Stützpunkt das ComNetz ausgefallen wäre.

Der Stützpunkt selbst liegt an einem von zwei Seiten zugänglichen Tunnel. Vor dem geschlossenen Tor liegt der schwer verletzte Luke Lengdon. Er liegt nach wie vor im Koma und ist nicht ansprechbar. Andere Personen sind nicht erkennbar. Falls die Charaktere nicht selbst aktiv werden, bittet Grace Anders um Deckung und pirscht sich an ihren Ex-Freund, den angeschossenen Sicherheitsmann, heran, um dort Ersthilfe zu leisten.

Der Eingangsbereich ist auf den ersten Blick leer, wobei der Tresen nicht einsehbar ist. Auf dem Boden sind blutige Schleifspuren sichtbar. Um den Tresen herum sind Einschusslöcher zu erkennen. Die Scheibe ist zerstört.

Nach einer Erstürmung des Eingangsbereichs gilt es zunächst, das Gelände außerhalb des Stützpunktes abzusichern und den verletzten Lengdon zu stabilisieren. Im Eingangsbereich und im Gangsegment vor dem Sicherheitsstützpunkt befinden sich keine weiteren Personen. Eine Erste-Hilfe-Ausrüstung mit medizinischem Expertensystem findet sich im vorderen Bereich des Stützpunkts.

Rückblende

Nachdem Handerson und Slingshot den Eingangsbereich des Stützpunkts unter ihre Kontrolle gebracht haben, öffnen sie mit dem Identitätsimplantat von Karl Sandos die Tür zu den hinteren Räumlichkeiten. Dieser Bereich umfasst Gefängniszellen, einen Verhörraum und Büros. Die Angreifer sperren alle Personen außer dem verletzten Luke Lengdon gemeinsam in eine Zelle und verlassen dann den Stützpunkt. Ihnen folgt der befreite Hannibal. Als Absicherung nehmen sie einen der Ermittler und die beiden Frauen der Minenbesatzung als Geiseln. Der Omega-Krieger der Ermittlergruppe, falls anwesend, wird in der Gefängniszelle zurückgelassen.

Bei ihrer Flucht hinterlassen die Kidnapper im hinteren Teil des Stützpunkts einen Störsender, der das ComNetz in der Umgebung des Stützpunkts lahmlegt. Hinter der Türe zum Foyer, im hinteren Bereich des Stützpunktes, wird ein Funkgerät hinterlegt, um Sicherheitskräfte in die Irre führen zu können.

Inspektion des Eingangsbereichs

Nach der Absicherung des Eingangsbereichs können die Ermittler den Raum weiter untersuchen. Der Tresen kann mit der Chipkarte von Grace Anders betreten werden. Hinter dem Tresen sind weitere Blutspuren zu entdecken. Versuchen die Anwesenden, die Tür zu den inneren Bereichen zu öffnen, werden sie feststellen, dass nicht einmal Grace Anders die Tür öffnen kann. Sie vernehmen eine Stimme hinter der Tür, die ihnen droht, die Geiseln zu töten, falls jemand versucht, durch die Tür zu kommen. Bei dem Sprecher handelt es sich um Slingshot, der über Sprechfunk so lange wie möglich versucht, den Eindruck zu vermitteln, die Entführer befänden sich noch im Stützpunkt.

Kurz nachdem die Charaktere den Stützpunkt betreten, treffen weitere Mitarbeiter des Sicherheits-

dienstes in Begleitung von zwei Sanitätern ein. Der Eingreiftrupp setzt sich aus zwei Norms und drei Mutanten zusammen. Sie tragen die Sicherheitswesten des Sicherheitsdienstes und jeweils eine Bolzenpistole. Die Sanitäter sind Norms. Da es sich bei Hellgate um einen Cynarian-Stützpunkt handelt, sind keine Omega-Soldaten aus den Streitkräften des Protektorats auf Hellgate im Einsatz.

Angeführt wird der Trupp von einem *Luke Dexter*, der sich direkt über den Verfall in Kenntnis setzen lässt. Währenddessen lässt er durch seine Leute den Eingangsbereich und die Gänge absichern. Die Sanitäter kümmern sich um den schwer verletzten Luke Lengdon.

Im Zellentrakt

Insgesamt befinden sich vier Personen, einschließlich Hannibal, in den Händen der Entführer. Im Zellentrakt sind die übrigen Charaktere zusammen mit den Minenarbeitern eingesperrt. Vom Zellentrakt aus ist nicht zu erkennen, dass die Entführer das Gebäude bereits verlassen haben. Unter den Gefangenen befindet sich der angeschossene Karl Sandos.

Die Entführer haben ihren Opfern erlaubt, ein Erste-Hilfe-Kit mit in die Zelle zu nehmen. Es ist also angebracht, den schwer verletzten Stationsleiter erst einmal zu verarzten. Die Gefangenen haben danach Zeit, zu versuchen, sich zu befreien oder sich bemerkbar zu machen. Die Zellen sind für Randalierer und Aufständler gedacht. Dementsprechend sind sie nicht so gut gesichert wie eine reguläre Gefängniszelle. Auch wenn das ComNetz noch immer lahmgelegt ist, ist die Tür nicht ohne passendes Werkzeug zu knacken. Benötigt wird ein sogenannter *Magschlossknacker*, um das elektronische Schließsystem zu knacken, oder Werkzeug, um die Türhydraulik zu überbrücken. Möglicherweise können auch Gegenstände aus dem Raum oder den Taschen der Minenarbeiter zweckentfremdet werden. Ein Luftschacht ist eine weitere Möglichkeit, zumindest Kontakt mit der Außenwelt aufzunehmen. Der Spielleiter kann großzügig kreative Ideen gewähren lassen. Befindet sich kein Charakter unter den Gefangenen, werden diese sich ruhig verhalten. Der Spielleiter kann je nach Spielfluss entscheiden, wie viel Zeit an dieser Stelle aufgebracht wird.

Auf der Flucht

Während der Vorkommnisse im Stützpunkt sind die Entführer zusammen mit ihren Geiseln auf dem Weg zu ihrem Shuttle, um Hellgate zu verlassen. Kurz nach dem Verlassen des Stützpunktes haben die Angreifer ihre Kampfausrüstung gegen schussichere Westen und einfache Bolzenpistolen getauscht, um nicht aufzufallen. Slingshot, Smith Handerson und Hannibal sind jeweils mit einer Schusswaffe bewaffnet und treiben die Geiseln vor sich her. Um die PAN-Systeme der Geiseln zu stören, nutzen die Geiselnehmer ebenfalls einen Störsender mit kurzem Radius.

Nach der Absicherung des Eingangsbereichs können die Charaktere zusammen mit Luke Dexter, dem Anführer der eingetroffenen Sicherheitskräfte, in Verhandlung mit den Entführern treten. Die Entführer nutzen, wie schon beschrieben, ihr Sprechfunkgerät, um die Illusion aufrechtzuerhalten, sich noch im Sicherheitsstützpunkt aufzuhalten. Fordern die Charaktere nach einem Lebenszeichen ihres Freundes oder einer anderen Geisel, kann Slingshot den entführten Ermittler bitten, ein kurzes Lebenszeichen von sich zu geben. Dabei kann dieser versuchen, eine geheime Botschaft zu übermitteln.

Früher oder später wird der Eingreiftrupp wohl zusammen mit der Ermittlergruppe die hinteren Räume des Stützpunktes stürmen. Die Vorbereitung dazu wird nach wie vor durch den Störsender der Entführer erschwert. Eine Abstimmung mit anderen Kräften der Station ist nur bedingt möglich.

Zu ihrer Überraschung stoßen die Angreifer auf keine Gegenwehr. Die Gefangenen sind schnell befreit. Bei genauerer Untersuchung der eroberten Räume werden sowohl der Störsender als auch

das Sprechfunkgerät sichergestellt. Charaktere mit militärischem Hintergrund identifizieren den Störsender als ein älteres Modell aus Militärbeständen, jedoch mit unbekannter Herkunft. Auch ist einem Soldaten die EMP-Schockgranate nach einer Beschreibung der Augenzeugen bekannt.

REMARK

Szenenwechsel:

Die Geiselnahme ist auf einen schnellen Szenenwechsel zwischen den Vorfällen im Stützpunkt und den anderweitigen Aktivitäten ausgelegt. Die Szenenwechsel sollten immer so gestaltet werden, dass die Spieler nur die Informationen erhalten, die auch ihren Charakteren zum jeweiligen Zeitpunkt zur Verfügung stehen. So dürfen die Spieler nach dem Überfall auf den Stützpunkt erst von der Flucht der Geiselnahmer erfahren, wenn der Zellentrakt des Stützpunktes gestürmt wurde.

Der erste Angriff der Kidnapper sollte so ausgelegt werden, dass die Angreifer am Ende der Szene die Oberhand gewinnen.

Vorbereitungen zum Angriff:

Im Auftrag von USI-Agenten wird Slingshot von Handerson auf Armageddon nach der Havarie der Mine HeM05 abgeholt und fliegt mit ihm nach Hellgate, um dort Hannibal abzuholen und nach Kallisto zu bringen. Sie kommen auf Hellgate an, kurz bevor die Charaktere Hellgate erreichen. Slingshot, unter dem Decknamen Drake, kann dadurch verfolgen, wie Hannibal zusammen mit den anderen Minenarbeitern zum Stützpunkt der Sicherheitsmannschaft gebracht wird.

Beziehungen zwischen den Attentätern:

Slingshot steht mit Artisan, dem Stellvertreter des Protektors, in Kontakt. Dieser wiederum ist mit weiteren Attentätern und USI-Agenten in Kontakt. Die Attentäter selbst sind sich allerdings nicht ihrer Aktivitäten als Attentäter vollständig bewusst. Genauso wenig nimmt ihr menschlicher Geist die anderen Attentäter als solche bewusst wahr. Alle Erinnerungen an ihre "zweite Identität" werden aus ihrem Geist ausgeblendet und werden auch von einem Psychonauten nicht als solche entdeckt.

Showdown auf Hellgate

Die Entführer haben ihr Shuttle auf der Außenseite von Adrastea bei einer Wartungsschleuse nahe dem Raumhafen verankert. Nachdem die Charaktere im Stützpunkt herausgefunden haben, dass sich die Entführer nicht mehr dort befinden, gibt es mehrere Möglichkeiten, sie aufzuspüren.

Am erfolgversprechendsten wäre es, die nach wie vor auftretenden Störungen im ComNetz der Station zu verfolgen.

Für die Navigation im Stützpunkt müssen die Kidnapper kurzzeitig den Störsender deaktivieren.

Das gibt den Geiseln die Möglichkeit, eine kurze Nachricht zu übermitteln.

Folgende Szenarien, um die Entführer zu stellen, sind denkbar:

Lagerkomplex Im Lagerkomplex des Raumhafens gäbe es die Möglichkeit, einen Hinterhalt zu legen und die Entführer zu überraschen.

Landeplattform Die Attentäter und ihre Geiseln haben Hellgate verlassen und sind dabei, ihr Shuttle zu betreten.

Shuttleverfolgung Ist das Shuttle bereits gestartet, bleibt den Charakteren nur, das Shuttle zu verfolgen und zu entern, um die Gefangenen zu befreien.

Landeplattform

Hellgate verfügt neben dem Raumhafen über eine Reihe von Ausgängen, die durch Tunnel zur Oberfläche des Mondes führen. Diese Tunnel dienen als Flucht- und Rettungswege oder bieten Zugang zu verschiedenen Sensorplattformen, meist in Richtung Jupiter.

Das Shuttle der Entführer hat auf der Landeplattform G.1 mit seinen Andockklammern festgemacht. Der Zugangsbereich zum Landedeck umfasst zwei Luftschleusen: eine für Personen und eine zweite für den Transport von Frachtcontainern. Eine Transportgondel fährt über 500 Meter zu einem großen Zwischenlager. Ein tenderähnliches Schienenfahrzeug ermöglicht es, Material von einem angedockten Schiff zur Schleuse zu transportieren. Der Weg zum Landebereich ist überdacht. Die Schwerkraft auf Adrastea ist vernachlässigbar; es herrscht mehr oder weniger Schwerelosigkeit. Trotz Magnetstiefeln sollten sich Personen an Handläufen festhalten.

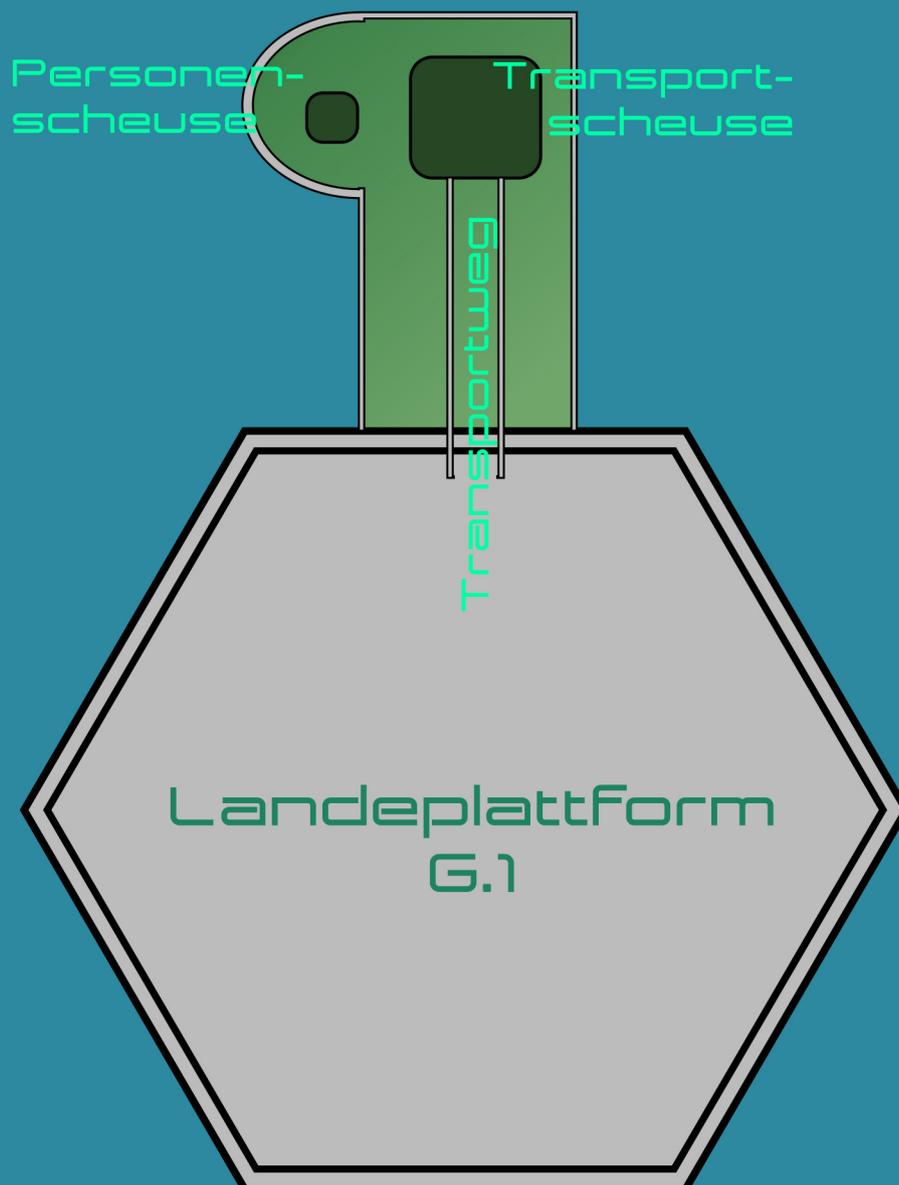
Verfolgung des Shuttles

Die Entführer versuchen, über einen niedrigen Jupiter-Orbit zu flüchten, um eine Verfolgung innerhalb der Atmosphäre zu erschweren. In der Nähe des Jupiter sind Sensoren nur eingeschränkt nutzbar. Dies wiederum erlaubt es, Verfolgern unerkannt von hinten im Schatten des Fusionstriebwerks anzugreifen. Die Geiseln sind im Laderaum des Shuttles eingesperrt. Für ein Entermanöver ist die Dawn of Day am ehesten geeignet. Mit einem Dockingtunnel kann sie an das Shuttle der Entführer andocken. Die Schleuse in das Schiff kann entweder mit einem Magschlossknacker entriegelt oder aufgeschweißt werden. Toro Alvarez ist bereit, den Ermittlern Flankenschutz zu bieten und für ein Ablenkungsmanöver zu sorgen, indem er mit den Entführern in Verhandlungen tritt. Eine Valkyrie bietet neben einem Piloten auch Platz für eine zweite Person.

Hannibal und Slingshot werden um jeden Preis versuchen, ihrer Gefangennahme zu entgehen. Der Söldner hingegen ist nicht bereit, bei dieser Mission getötet zu werden.

Hellgate Wartung

112.5.137



Plattform G.1

C23

REMARK

Bei den drei Optionen ist zu beachten, dass sie in Herausforderung und Zeitaufwand von oben nach unten gestaffelt sind. Zum Zeitpunkt der Entführung ist der Plot erst zu einem Drittel gespielt. Der Spielleiter sollte je nach angepeilter Spieldauer eine der Optionen auswählen.

Der Showdown ist nicht darauf ausgelegt, die Entführer entkommen zu lassen. Die Hoffnung der Kidnapper, mit ihrem Täuschungsmanöver die Verfolger abzuschütteln, darf also nicht aufgehen.

Wurde Hannibal keinem Gehirnschscan unterzogen, sollte nachfolgend einem Psychonauten ein Gehirnschscan ermöglicht werden. Wenn Hannibal bereits einem Gehirnschscan unterzogen wurde, sollte der Spielleiter darauf abzielen, dass sowohl Hannibal als auch Slingshot getötet werden.

Die beiden Attentäter dürfen dem Cynarian oder dem Protektorat zumindest nicht für weitere Untersuchungen geistig intakt zur Verfügung stehen. Im Zweifelsfall tötet die KI mit einem Brainburner das Gehirn des Attentäters.

Hellgate Debriefing

Kurz nach dem Sieg über die Entführer, nachdem verletzte Charaktere wieder weitestgehend handlungsfähig sind, laden Vandermool, Avenger und Blackheart die Ermittler zu einem geheimen virtuellen Treffen in einem hermetisch abgeschirmten Raum der Hellgate-Station ein. Die drei sind bei diesem Treffen nicht persönlich anwesend, sondern werden holografisch in den Raum projiziert. Das Ermittlerteam kann nochmals in allen Details über die Geschehnisse berichten.

Die Ereignisse auf Hellgate werden von Vandermool, Avenger und Blackheart als kritisch eingeschätzt. Attentäter aus den eigenen Reihen mit einem fremdgesteuerten Gehirn sind sowohl für die Cynarian-Aktivitäten auf dem Jupiter als auch für das Protektorat eine ernsthafte Gefahr. Des Weiteren haben die Ereignisse ein bisher in diesem Maße nicht vorhandenes Misstrauen zwischen Cynarian und dem Protektorat ausgelöst. Avenger und vor allem Blackheart befürchten eine verdeckte Operation der Cynarian Corporation. Vandermool ist beunruhigt, dass die Geschehnisse genau diese Reaktion auslösen könnten. Beunruhigend ist, dass weder der Feind noch der Ursprung der Bedrohung bekannt sind. Das heißt, eine Form von Gegenwehr ist zum aktuellen Zeitpunkt nicht möglich.

Vandermool und Blackheart sticheln gegeneinander, weil Blackheart eine militärische Aktion bevorzugt. Avenger versucht zu vermitteln. Am Ende einigen sich die drei Parteien darauf, die neu gewonnenen Erkenntnisse geheim zu halten, um die Gegner nicht aufzuschrecken und den gegenwärtigen Wissensstand nicht offenlegen zu müssen. Der Punkt geht an Vandermool und Avenger. Die Ermittlungen unauffällig weiterzuführen wird nach hitziger Diskussion als sinnvollstes Vorgehen beschlossen. Neben dem vorrangigen Ziel, im Verborgenen Informationen zu sammeln, möchte man eine Panik unter den Bewohnern des jovianischen Systems vermeiden. Die Sicherheit des jovianischen Systems unterliegt somit nun der Ermittlergruppe. Weitere Nachforschungen müssen unter strengster Geheimhaltung fortgesetzt werden.

Die Entdeckung der Gehirnmanipulation deutet auf veränderte kybernetische Module hin, die auf Kallisto eingesetzt wurden. Aus diesem Grund werden die Charaktere angewiesen, dort ihre Nach-

forschungen fortzuführen. Da in einem Monat eine wichtige Konferenz geplant ist, bleibt wenig Zeit, die Hintergründe der Attentate aufzuklären. Den Ermittlern wird deshalb eine Frist von drei Wochen gesetzt, ohne die Konferenz selbst zu erwähnen.

Veranlasst durch Vandermoor werden die Leichen oder verletzten Attentäter umgehend zur Nike Station transportiert, um dort näher untersucht werden zu können. Blackheart setzt durch, dass Mitglieder der Mutantennation den Untersuchungen beiwohnen. Sie entsendet zwei Omega-Soldaten mit den Namen *Stomper* und *Bullet* nach Nike.

REMARK

Das Briefing auf Hellgate ist die erste und einzige Gelegenheit während der Geschichte, bei der Vandermoor, Avenger und Blackheart zusammen in Erscheinung treten.

Das Gespräch zeigt das dominante Auftreten Vandermoors und das aufbrausende Wesen Blackhearts. Neben der Offenlegung der politischen Verhältnisse dient die Zusammenkunft im Wesentlichen dazu, die Spieler in Richtung Valhalla zu lenken und die Nachforschungen auf Hellgate zu beenden.

Um die Entfernung von mehr als einer Million Kilometern zwischen den einzelnen Orten der Gesprächspartner zu vermitteln, sollte der Spielleiter die Übertragungszeit von mehreren Sekunden in die Dialoge einstreuen.

Die Konferenz:

In einem Monat nach den aktuellen Ereignissen wird eine Delegation aus dem *Shigano-Kombinat*, der stärksten wirtschaftlichen Einrichtung auf dem Mars, und der *Europäischen Föderation* erwartet. Es handelt sich um eine politisch-wirtschaftliche Konferenz beschrieben auf S.92. Für das Protektorat sind Verbündete außerhalb des jovianischen Systems für die Zukunft wichtig. Auch will man die Lage der Mutanten nach den Auseinandersetzungen auf der Erde, die letztendlich zur Gründung des Protektorats geführt haben, verhandeln. Aufgrund der noch nicht gefestigten Position innerhalb der Fraktionen im Sternensystem wahren die von der USI geplanten Attentate bei so einer Konferenz ein herber Rückschlag.

Die Konferenz ist zum aktuellen Zeitpunkt noch als geheim eingestuft, weswegen sie den Ermittlern derzeit noch vorenthalten wird.

2. Akt Kallisto

Nach den Vorkommnissen auf Armageddon und in der Hellgate-Minenkolonie führen alle Wege zum Mond Kallisto und dort nach Valhalla dem Zentrum des jovianischen Systems. Der Shuttleflug von Armageddon sowie von Hellgate dauert in etwa zwei Tage.

Im Zentrum von Valhalla

Im Orbit über Valhalla halten sich große Frachter in Position. Shuttles und Fähren verkehren zwischen Kallisto, den großen Schiffen und anderen Zielorten im jovianischen System. Der Anflug auf Valhalla bringt die Ermittler in das gesellschaftliche Zentrum der Stadt, den Raumhafen. Bei der Ankunft im Raumhafen, tief unterhalb der eisigen Oberfläche des Mondes, herrscht entsprechend reges Treiben. Der Dawn of Day wird routiniert eine Andockposition zugewiesen. Mit großen Formalien müssen die Ermittler nicht rechnen. Sie sind bereits angekündigt.

Für Valhalla wie auch für nahezu alle Siedlungen und Stationen im Sonnensystem ist ein künstlicher Tag- und Nachtzyklus durch passende Lichtverhältnisse in der Oberstadt, d.h. in den Bereichen um den Raumhafen, eingerichtet. Für den Raumhafen gilt ein solcher Zyklus nicht. Im Raumhafen herrscht Tag und Nacht Hochbetrieb.

Im unteren Teil des Raumhafens ist der kleine Garnisonsstützpunkt des Protektorats untergebracht. Dem Raumhafen schließt sich der Stadtteil *Headquarter* an. Hier sind alle kleinen und großen Konzerne untergebracht. Zusammen mit *Rosenfurth*, dem "Down-Town" von Valhalla, bildet er die Oberstadt. Die daran anschließenden Stadtgebiete *Paradise City*, *Neu Gröning* und *Rötheim* bilden einen herben Kontrast zu den zivilisierten Stadtteilen der Oberstadt. Eine urbane Infrastruktur fehlt hier weitestgehend. Ein Schmelztiegel aus Flüchtlingen, ethnischen Gruppen und Glaubensgemeinschaften bevölkert das weitreichende Tunnel- und Röhrensystem.

REMARK

Die Stadtgebiete von Valhalla werden im Detail auf S.151 beschrieben.



Auf dem Garnisonsstützpunkt

Ein erster Anlaufpunkt der Charaktere ist sinnvollerweise der Garnisonsstützpunkt des Protektorats, da dort die Cowboybrigade aufzufinden ist. Da Kallisto offiziell nicht dem Protektorat angehört, unterhält das Militär des Protektorats nur einen kleinen Stützpunkt in Valhalla. Der Stützpunkt beherbergt eine Kompanie von 40 Soldaten, größtenteils Omega-Krieger. Diesen angeschlossen sind Techniker und sonstiges Personal.

Der Oberbefehlshaber des Stützpunktes ist der Omega *Commander Lockheed*, der bereits über das Eintreffen der Ermittler informiert ist. Commander Lockheed ist ein in die Jahre gekommener Veteran mit unerwartet freundlichem Gemüt.

Nach der Untersuchung des Frachterunglücks auf Armageddon hat er die Cowboybrigade entweder auf Anweisung der Charaktere oder auf einen Befehl von Colonel Scholz hin inhaftieren lassen und hält sie seitdem in Untersuchungshaft. Der Commander ist über die Vorgänge auf Hellgate informiert und bietet auch diesbezüglich den Ermittlern seine Hilfe an. Er kann für Untersuchungen im Umfeld des Raumhafens, der Garnison und der Oberstadt seinen Adjutanten *Firedon*, einen jungen Omega-Soldaten, zur Verfügung stellen.

Zu Fragen nach der Cowboybrigade kann Lockheed beitragen, dass die Cowboybrigade vor zwei Monaten in der Klinik *Rondra Hospital* mit neuen Talentchips ausgestattet wurde. Die Cowboybrigade ist seit vier Monaten am Raumhafen für Wartungsarbeiten an Schiffen und Gerätschaften der Garnison zugeteilt. In diesem Umfeld als Vorbereitung für den Einsatz neuer Drohnen und anderer technischer Geräte, die auch auf Armageddon zum Einsatz kamen, wurden die neuen Talentchips beauftragt. Die Kosten hat die Garnison übernommen.

Auch nach ihrer Versetzung vom zivilen Teil des Raumhafens zur Garnison ist eine gewisse *Sonja Frost* ihre personelle Vorgesetzte.

REMARK

Gewonnene Information:

- Die Cowboybrigade ist seit vier Monaten bei der Garnison im Raumhafen tätig.
- Vor zwei Monaten sind ihnen neue Talentchips in der Rondra Klinik eingesetzt worden.
- Der Kontakt zum Raumhafen ist Sonja Frost, der Chief Officer des Hangardecks.
- Firedon wurde zur Unterstützung der Ermittler freigestellt.
- Für Fahrten durch die Oberstadt bietet Firedon ein Militär-Truck an.

Im Rondra Hospital

In Bezug auf das Rondra Hospital könnte der Verdacht aufkommen, dass dort die Manipulationen an den Gehirnen von Hannibal und Slingshot durchgeführt wurden. Ein Besuch der Klinik ist in jedem Fall sinnvoll.

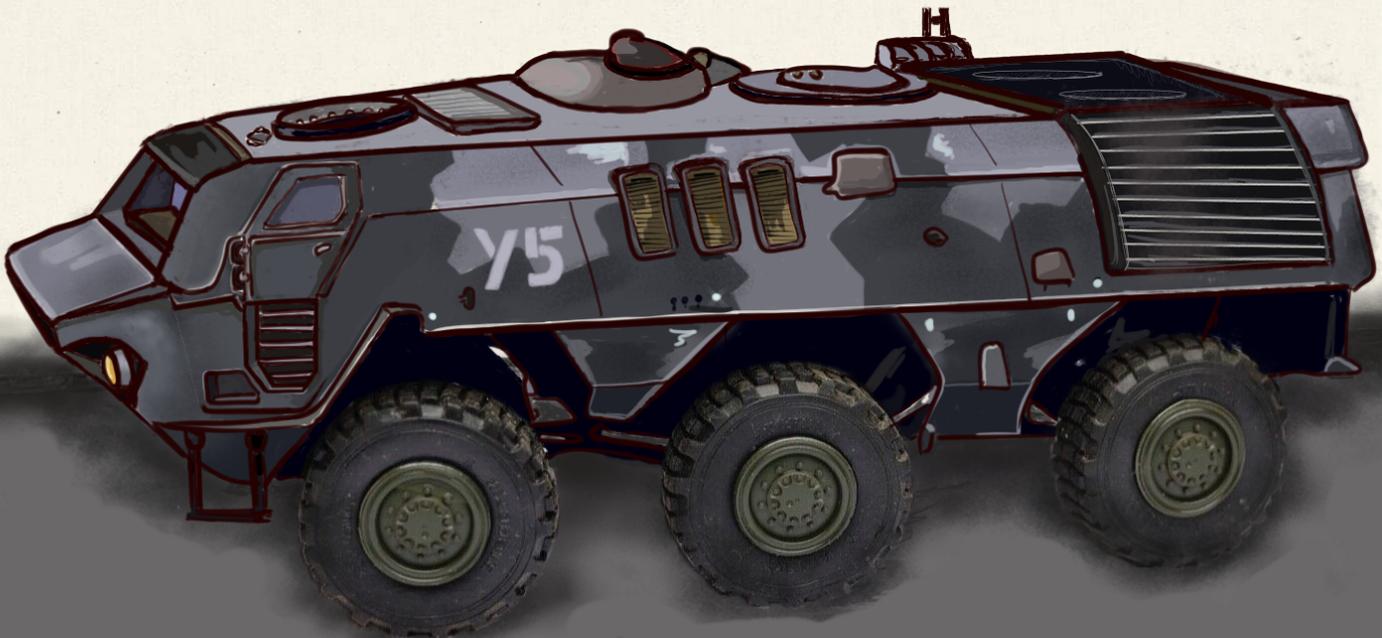
Auf Nachfrage von Commander Lockheed ist ein Termin mit dem Klinikleiter *Prof. Dr. Henry Sanders* möglich. Die beiden Herren, so verschieden wie sie sind, kennen einander aus vergangenen Zeiten bei der Europäischen Förderation.

Der Klinikleiter empfängt die Charaktere in einem geräumigen Büro. Sanders ist ein Norm Mitte 50, mit gepflegtem Aussehen und grau meliertem Haar. Bei Fragen zur Cowboybrigade oder Hannibal verweist er die Gruppe an *Brenda Ben*, die er auch gleich bittet, die Ermittler zu unterstützen.

Brenda Ben ist eine sympathische und erfahrene Ärztin. Sie ist Mitglied des Leitungsteams der Klinik. Routiniert kann sie von *Ben Reuthers* aus der Buchhaltung Unterlagen anfordern und die Ermittler im Fall der Cowboybrigade an den behandelnden Chirurgen *Dr. Loyd Rothan* sowie die Physiotherapeuten *Russel Spenser* und *Phillip Klarson* weiterleiten. Hannibal ist in den Akten des Rondra Hospitals nicht verzeichnet. Brenda Ben hat leider nur begrenzt Zeit und verabschiedet sich nach dieser ersten Recherche, da sie zu einer Operation gerufen wird.

Dr. Loyd Rothan bestätigt, das Einsetzen der Talentchips bei allen Mitgliedern der Cowboybrigade durchgeführt zu haben. Nach den erfolgreichen Eingriffen trainierten die Physiotherapeuten die Wartungstechniker im Umgang mit ihrer neuen Cybertechnologie. Ben Reuthers bestätigt die Beauftragung der Operation durch Sonja Frost und die Zahlungsabwicklung durch die Garnison.

Die Informationen aus der Klinik entsprechen denen von Commander Lockheed.



REMARK

Gewonnene Information:

- Neue Kontakte: Prof. Dr. Henry Sanders, Brenda Ben, Ben Reuthers, Dr. Loyd Rothan, Russel Spenser und Phillip Klarson.
- Der Eingriff bei der Cowboybrigade im Rondra Hospital verlief unauffällig. Keine besonderen Vorkommnisse.
- Hannibal wurde nicht im Rondra Hospital operiert.
- Die Aussagen des Hospitals decken sich mit denen von Commander Lockheed.

Prof. Dr. Sanders:

Wie sich später herausstellen wird, ist Sanders viel tiefer in die Vorkommnisse mit den implantierten KIs involviert, als sich zum aktuellen Zeitpunkt erahnen lässt. In seiner Klinik wurden bei der Cowboybrigade nur die beauftragten Talentchips installiert. Der Professor kann deshalb die Ermittler guten Gewissens an seine Mitarbeiter verweisen.

Cowboybrigade Voruntersuchung

Gehen die Charaktere davon aus, dass weitere Mitglieder der Cowboybrigade ebenfalls einer Gehirnmanipulation unterzogen wurden, können sie Firedon beauftragen, einen der vier in einer Klinik untersuchen zu lassen. Das Rondra Hospital führt als die größte Klinik in Valhalla alle medizinischen Eingriffe für den Garnisonsstützpunkt durch. Vertrauen die Charaktere dem Rondra Hospital nicht, schlägt Firedon die davon unabhängige *Alexandr Clinic* vor.

Werden die Untersuchungen in der *Alexandr Clinic* durchgeführt, zeigt sich der leitende Arzt Dr. Spinner zwar zunächst erstaunt, warum man sich an seine Klinik und nicht an das Rondra Hospital wendet, ist aber bereit, eine Untersuchung durchzuführen.

Bei den nicht-invasiven Untersuchungen in der Klinik lassen sich keine Manipulationen feststellen. Die implantierten technischen Einheiten wirken nach Aussage der Ärzte unauffällig. Die Gehirnwellen weisen ebenfalls keine Anomalien auf. Ohne nähere Informationen lässt sich einem Arzt allerdings auch nicht erklären worauf er im Speziellen achten sollte. In einem der folgenden Kapitel werden den Ermittlern weiteren Informationen aus der Nike Station bereitgestellt. Doch selbst mit diesen Informationen würden bei einer Untersuchung keine Auffälligkeiten zeigen.

REMARK

Gewonnene Information:

Eine Untersuchung des Gehirns der Mitglieder der Cowboybrigade zeigt keine auffälligen Anomalien.

Sonja Frost

Eine weitere Anlaufstelle im Zentrum von Valhalla ist Sonja Frost. Sie ist der Chief Officer des Hangardecks des Raumhafens. Sonja Frost ist dementsprechend schwer zu erreichen. Ein Anruf durch den Stützpunkt ist notwendig, um überhaupt einen Termin zu vereinbaren.

Sonja ist in ihrem Büro neben dem Hangar anzutreffen. Das Büro ist mit technischen Geräten, Holoprojektoren und Tafeln vollgestellt. Es herrscht ein reges Ein und Aus, und Sonja verteilt durchgehend Anweisungen.

Von Sonja erfahren die Ermittler, dass die Cowboybrigade vor 1½ Jahren vom Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter in das jovianische System wechselte und dort am Raumhafen untergekommen ist. Vor vier Monaten wurden sie dann an das Militär überwiesen. Der medizinische Eingriff bei der Cowboybrigade wurde in Abstimmung mit Commander Lockheed beschlossen und erwartungsgemäß durchgeführt und bezahlt.

Sonja Frost berichtet, dass die Mitglieder der Cowboybrigade am Raumhafen unter dem Pseudonym "die glorreichen Fünf" bekannt sind. Aufgrund ihrer heiteren, skurrilen Art, aber auch wegen ihrer Zuverlässigkeit, sind sie im Hangardeck beliebt und wertgeschätzt. Den Spitznamen Cowboybrigade erhielten sie erst durch die Beschäftigung in der Garnison, als sie begannen, gegenüber Stetson zu salutieren. Nach dem Einsetzen der Talentchips im Rondra Hospital kehrten die Fünf nach zwei Wochen wieder zum Dienst zurück. Slingshot meldete sich allerdings ein paar Tage später krank und kehrte erst nach weiteren zwei Wochen, kurz vor der Überstellung nach Armageddon, zurück. Näheres kann sie dazu auch nicht beitragen.

Bezüglich Hannibal muss sie in ihrem Terminal nachforschen. Völlig ungewohnt benutzt sie dafür ein Gerät ohne neuronales Interface. „Abgeschottetes System, aus Sicherheitsgründen“, sagt sie, wenn man sie danach fragt, und grinst. Schnell wird sie fündig. Hannibal hat vor neun Monaten seine Arbeit am Raumhafen als Softwaretechniker begonnen. Vor zwei Monaten wechselte er seinen Arbeitsplatz und bekam eine Anstellung bei Cynarian als Sicherheitstechniker auf der Minenkolonie Hellgate. Einen Monat vor seiner Kündigung hatte er sich für zwei Wochen krankgemeldet.

Bevor die Charaktere das Büro verlassen, fällt ihr noch ein, dass sich nach der Landung der Dawn of Day zwei Herren in Anzügen nach den Ankömmlingen erkundigt haben. Einer der beiden war groß, hatte eine Türsteherstatur und einen gepflegten blonden Bürstenhaarschnitt. Der andere war unauffällig und hatte auch nicht gesprochen. Informationen über die Ermittler konnten den beiden nicht gegeben werden (O-Ton: „Könnte ja jeder kommen“). Aufzeichnungen von den beiden stehen leider nicht zur Verfügung.

REMARK

Gewonnene Information:

Cowboybrigade Die Cowboybrigade alias "die glorreichen Fünf" ist seit 1½ Jahren im jovianischen System und seitdem am Raumhafen tätig. Seit 4 Monaten sind sie bei der Garnison beschäftigt. Vor zwei Monaten wurden ihnen Talentchips eingesetzt. Slingshot meldete sich danach insgesamt für zwei Wochen krank.

Hannibal Hannibal war 9 Monate am Raumhafen angestellt. Vor zwei Monaten wechselte er zu Cynarian. Vor dem Wechsel war er zwei Wochen krankgemeldet.

USI-Agenten Zwei Anzugträger haben sich nach der Dawn of Day erkundigt. Bei den beiden handelt es sich um die USI-Agenten *Smith-Singer* und *Frederic Johnson*. Smith-Singer ist der führende Drahtzieher hinter der Operation P9 und den Attentaten im jovianischen System. Frederic Johnson ist ein Psychonaut, der Smith-Singer unterstützt. Weiteres findet sich auf *S.136*.

Die Cowboybrigade im Verhör

Die Ermittler können Firedon beauftragen, die inhaftierte Cowboybrigade in einem Verhörraum vorzuführen. Stetson lümmelt beim Eintreten der Charaktere mit einem Zahnstocher im Mund und einem verbeulten Cowboyhut auf dem Kopf in seinem Sitz. Beim Öffnen der Tür setzt er sich abrupt auf. Quickfinger Rod mischt nervös, aber virtuos ein Deck Spielkarten. Joe Rider sitzt finster dreinblickend und eingesunken auf seinem Stuhl. Tom Gunslinger wendet den Blick erwartungsvoll in Richtung der Eintretenden. Werden die Vier zusammen befragt, wendet sich Stetson als Erster an die Charaktere und fragt, was ihnen vorgeworfen wird, was mit Slingshot los ist und wann sie wieder entlassen werden. Sie gehen nach wie vor davon aus, dass es sich beim Frachterunglück auf Armageddon um einen Unfall gehandelt hat.

Konfrontieren die Ermittler die Truppe teilweise oder vollständig mit den wahren Gegebenheiten auf Armageddon oder Hellgate, beteuert Stetson entgeistert ihre Unschuld. Er versichert, nach einem Blick zu den anderen, Auskunft zu allen Fragen zu geben. Er beteuert, dass seine Freunde und er sicher nichts zu verbergen hätten.

Quickfinger Rod blickt bei einer Befragung immer wieder zu Stetson. Seine Finger scheinen dabei ein Eigenleben zu führen. Ein Kartentrick folgt dem anderen, ohne dass Rod Notiz davon nimmt.

Bei Joe Rider vergeht nach jeder Frage erst eine halbe Minute, bevor er antwortet. Die Antworten beschränken sich dann nur auf das Gefragte und enthalten kein unnötiges Wort.

Tom Gunslinger ist das genaue Gegenteil. Gefährlich wild gestikulierend, mit einem Trinkbecher in der Hand, schießen Worte aus seinem Mund. Ständig schweift er vom Thema ab.



Auf eine psychonautische Untersuchung reagiert die Gruppe leicht panisch. Keiner hat eine Vorstellung davon, was auf sie zukommen könnte. Die Untersuchung lassen sie dann aber ohne Gegenwehr über sich ergehen. Ein Gehirnsan bestätigt, dass ihre Gehirne sauber sind und dass ihre Aussagen ihrem Wissensstand entsprechen.

Angesprochen auf die Eingriffe in der Rondra-Klinik schildern sie, dass sie in der Klinik neue Talentchips mit anschließendem Training erhalten haben. Eine Frage, ob es bei Slingshot Komplikationen gegeben hätte, wird verneint. Allerdings erfahren die Ermittler, dass Slingshot im Gegensatz zu den anderen kein ausgebildeter Shuttle- und Drohnenpilot ist, sondern nur ein hervorragender Schiffstechniker. Slingshot hatte schon immer davon geträumt, auch eine Flugausbildung zu erhalten. Offensichtlich hat er sich nach dem Aufenthalt im Rondra Hospital selbst auf die Suche nach einer entsprechenden Kontrolleinheit gemacht. Vor der Versetzung nach Armageddon wurde er dann fündig. Ein erweitertes Kontrollmodul erlaubte es ihm, Drohnen und Shuttles fernzusteuern. Wie er die dafür aufkommenden Gelder aufbringen konnte, wollte er den anderen nicht verraten. Ebenso wenig legte er offen, wo er den Eingriff hatte durchführen lassen und wo er sich danach aufgehalten hat.

Ein paar Tage nach der Entlassung aus dem Rondra Hospital hatte er angefangen, die Freizeit oft alleine zu verbringen. Über den Barmann und Besitzer des Batcave konnten seine Freunde in Erfahrung bringen, dass er wohl eine hübsche Frau kennengelernt hatte. Darauf angesprochen tat er allerdings immer betont geheimnisvoll.

Weitere Informationen sind von der Cowboybrigade nicht in Erfahrung zu bringen.

REMARK

Gewonnene Information:

- Slingshot hat sich eine Flugsteuerung implantieren lassen.
- Die Finanzierung des neuen Systems ist unbekannt.
- Slingshot hat eine Frau kennengelernt.

Carina:

Bei der geheimnisvollen Frau handelt es sich um Carina alias Fleur Soleil, auf die die Charaktere später in einem Club treffen werden. Die Identität der Freundin ist weder der Cowboybrigade noch dem Barmann im Batcave bekannt. Carina ist auf *S.134* beschrieben.

Rückmeldung von Nike

Ein paar Tage nach ihrer Ankunft auf Kallisto werden die Ermittler von Dr. Wáng Chén kontaktiert. Er führt die Untersuchungen an den Körpern von Slingshot und Hannibal durch, die auf Hellgate während der erfolglosen Befreiung von Hannibal, wie auf *S.33* beschrieben, getötet wurden. Konnten die Attentäter auf Hellgate nicht gefasst werden, entfällt dieser Abschnitt.

Bei den getöteten Attentätern konnte Dr. Wáng Chén inaktive Nanobots entdecken. Diese Nanobots haben sich umfassend mit den Synapsen im gesamten Gehirn verbunden. Wurden Attentäter nicht

getötet, können elektrische Impulse gemessen werden, die weder dem Gehirn selbst noch dem Kontrollmodul zuordenbar waren. Die genaue Funktion der Nanobots konnte noch nicht entschlüsselt werden, aber es wird von einem hochkomplexen verteilten System ausgegangen.

Eine weitere Auffälligkeit sind die in den Köpfen implantierten Kontrollmodule. Es handelt sich um Modelle neuester Generation, hergestellt von *Kasai Cyber Genetics*, die über einen modifizierten Nanitenspender verfügen. Die Nanitenspender dienen vermutlich der Ausschüttung der Nanobots. Kasai Cyber Genetics ist ein Technologieunternehmen mit Sitz auf dem Mars, das dem Shigano-Kombinat angehört. Ihre Kontrollmodule sind beliebt, aber vergleichsweise kostspielig.

REMARK

Gewonnene Information:

- Die Attentäter haben ein hochmodernes Kontrollmodul von Kasai Cyber Genetics, das einen modifizierten Nanitenspender in ihren Köpfen enthält.
- Die Bewusstseinsveränderung der Attentäter wurde durch Nanobots im Gehirn ausgelöst.

Nanobots:

Bei den Nanobots handelt es sich um die eigentliche KI, die mithilfe des Kontrollmoduls in das Gehirn gelangt. Das Kontrollmodul dient den KIs zur Kontaktaufnahme mit Agenten der USI, um von ihnen Befehle zu erhalten. Bei jedem Kontakt mit einem ComNetz können die USI-Agenten der KI Anweisungen erteilen.

Kontrollmodul:

Das implantierte Kontrollmodul ist ein leicht angepasstes Standardmodell. Kasai Cyber Genetics ist nicht in die Attentate verwickelt.

Treffen mit Smith-Singer (optional)

Während die Ermittler den ersten Hinweisen auf Valhalla nachgehen, erhält der Chefermittler des Protektorats eine Nachricht von einem Herrn Smith-Singer bzgl. eines Informationsaustausches zu den Vorgängen auf Hellgate. Der Absender gibt sich als Beobachter im Auftrag des Transnationalen Konzernrates aus. Smith-Singer schlägt vor, im Stadtteil Rosenfurth einen Kaffee trinken zu gehen. Er würde sich dabei gerne allein mit dem Ermittler treffen.

Auf eine Rückfrage bei Cynarian oder dem Protektorat hin werden die Ermittler gebeten, den Termin wahrzunehmen, dabei aber keine relevanten Informationen preiszugeben. Ob Smith-Singer wirklich im Auftrag des Konzernrates tätig ist, lässt sich nicht ausschließen. Der Ermittler, mit dem Smith-Singer Kontakt aufgenommen hat, wird gebeten, in Erfahrung zu bringen, was Singers Auftrag ist und über welche Informationen er verfügt.

Kommt der Ermittler allein, wird er Smith-Singer im "Außenbereich" des Cafés mit dem kreativen Namen "Café de l'amour", nahe dem Eingang antreffen. Smith-Singer ist hochgewachsen und hat eine athletisch kräftige Statur. Seine Finger sind manikürt, sein Lächeln makellos. Smith-Singer hat einen Bürstenhaarschnitt mit weißblonden Haaren und trägt einen teuren, maßgeschneiderten Anzug. Die holografische Visitenkarte mit authentischem Konzernrats-Logo weist ihn als Mitarbeiter aus. Smith-Singer erklärt, dass er als Beobachter im Auftrag des Konzernrates in das jovianische System entsandt wurde, um den Aufbau der HE-3-Produktion mitzuverfolgen und eine faire Zusammenarbeit der hiesigen Konzerne sicherzustellen. In diesem Zuge sind ihm die Attentate und die beunruhigende Erkenntnis einer Manipulation der Attentäter zu Ohren gekommen. Wer seine Informationsquelle ist, gibt Smith-Singer nicht preis. Er fragt den Ermittler nach seiner Einschätzung der Bedeutung, dass die Attentäter aus den Reihen der Mutanten stammen, und wen man als Drahtzieher hinter den Attentaten vermutet. Wenn das Gespräch anfängt abzuebben, wird er sich freundlich verabschieden, die Rechnung begleichen, einen guten Tag wünschen und in der Menge verschwinden.

Mit dem Treffen legt Smith-Singer die Grundlage für ein Eingreifen des Konzernrates mit der USI als Drahtzieher, indem er subtil die Instabilität des Sektors thematisiert. Zudem schafft er sich selbst mehr Handlungsspielraum, indem er sich als Mitarbeiter des Konzernrates platziert. Des Weiteren ist er auch daran interessiert, die Ermittler persönlich kennenzulernen, um sie besser einschätzen zu können.

REMARK

Gewonnene Information:

- Bekanntschaft mit Smith-Singer, einem der Männer, die sich laut Sonja Frost nach der Dawn of Day erkundigt haben.

Transnationale Konzernrat:

Der Transnationale Konzernrat ist die oberste rechtliche Instanz der transnationalen Konzerne. Er ist nochmals auf S.162 beschrieben.

Den Konzernen steht als Konsulat für Rechtsfragen eine kleine Niederlassung des Konzernrates im Bezirk Headquarter zur Verfügung. Der Status der Niederlassung entspricht in etwa dem einer Botschaft. Auf die Rückfrage, ob Smith-Singer für den Konzernrat arbeitet, wird mit der Gegenfrage geantwortet, in welcher Angelegenheit man mit ihm sprechen wolle. Es wird das Angebot unterbreitet, eine Nachricht zu hinterlassen. Auch Cynarian hat in diesem Zusammenhang keine besseren Möglichkeiten.

Durch Cynarians Übernahme der HE-3-Produktion im jovianischen System hat die USI ihre Vormachtstellung in diesem Gebiet eingebüßt und sich weitgehend zurückgezogen. Aus diesem Grund besitzt die USI keine offiziellen Niederlassungen im jovianischen System mehr. Das Konsulat des Konzernrates ist hier allerdings eine Ausnahme. Es wurde vor der Aufgabe des Systems von der USI finanziert und geführt. Es ist entsprechend mit dem Konzern verbunden und bietet dadurch auch den USI-Agenten die Tarnidentität als Konzernratsmitarbeiter.

Smith-Singer:

Der USI-Agent Smith-Singer ist die treibende Kraft der USI bei der Operation P9.

Batcave

Das Batcave ist die Stammkneipe der Cowboybrigade. Der Wirt *Lenny Kilkenny*, auf die Cowboybrigade angesprochen, bestätigt, dass sie regelmäßige Gäste in seinem Pub waren, aber wohl nach Armageddon versetzt wurden. Angesprochen auf Slingshot und seine Freundin, bestätigt er, dass Slingshot vor zwei Monaten ein oder zweimal mit einer hübschen Norm im Batcave als Gast eingekehrt ist. Sie hatten sich dabei immer an einen hinten gelegenen Platz gesetzt. Slingshot hat dabei die Getränke für beide an der Theke geholt, wodurch Kilkenny keine Gelegenheit hatte, mit der Frau persönlich zu sprechen. Aufgefallen sind ihm ein schwarzes, samtiges Kleid mit Kapuze und natürlich die langen und kunstvollen, rot schimmernden Haare. Weiteres kann er zu der Besucherin nicht beisteuern.

Neben den Informationen zur Cowboybrigade kann Lenny Kilkenny die Ermittler an Gäste und Bekannte verweisen, die mehr Auskunft über den Verkauf von Cyberware außerhalb der offiziellen Wege geben können.

REMARK

Gewonnene Information:

- Slingshot hatte eine Freundin mit auffälligem, roten Haar.

Carina:

Bei der Freundin handelt es sich um Carina alias Fleur Soleil, auf die die Cowboybrigade bereits verwiesen hat. Die Farbe ihrer auffälligen Haarpracht kann sie je nach Laune ändern. Carina trifft die Gruppe das erste Mal in einem Nachtclub, beschrieben auf *S.57*.

Kliniken und Konzerne auf Kallisto

Anlaufstellen für weitere Ermittlungen können lokale Niederlassungen von Produktionsfirmen und Händlern für Cyberware sein. Die lokalen Firmen in Headquarter, die im Bereich Cyberware-Technologien und -Dienstleistungen tätig sind (beschrieben auf *S.151*), geben bereitwillig Informationen zu ihren Produkten heraus, weigern sich jedoch, Informationen über Kunden, Lieferwege oder ihre Mitarbeiter bereitzustellen.

Ein erster Ansatzpunkt in Bezug auf Cyberware-Produkte, sind die Kontrollmodule in den Köpfen der Attentäter. Eine Nachricht von der Nike Station auf *S.46* nennt die Firma Kasai Cyber Genetics als Hersteller. Leider werden keine Produkte dieser Firma in der Oberstadt vertrieben. Mit dem Rondra Hospital und der Alexandr Clinic, die aus den vergangenen Kapiteln bekannt sind, sind die Nachforschungsmöglichkeiten in der Oberstadt erschöpft. Den Ermittlern bleibt ab hier nichts anderes übrig, als den Weg von Hannibal, Slingshot und seiner Freundin durch die Gebiete außerhalb der Oberstadt Valhalla zu verfolgen.

Alle Kliniken, die auf Kallisto inoffiziell Implantate einsetzen, befinden sich außerhalb der Oberstadt. Bei Nachforschungen außerhalb von Headquarter, Rosenfurth und dem Raumhafen werden die Soldaten aus der Garnison die Ermittler nicht begleiten. An den Rändern von Paradise City und Neu Gröning endet der Einflussbereich des Protektorats, und man will Spannungen vermeiden. Auf Nachfrage erfahren die Ermittler, dass über einen großen Teil Valhallas verschiedene Banden unter der Schirmherrschaft des *Luna-Syndikats* herrschen. Außerhalb der Oberstadt und des Raumhafens ist die Anbindung an das ComNetz nur spärlich bis gar nicht vorhanden.

Die Kliniken in Valhalla müssen einzeln identifiziert werden, da kein zentrales Verzeichnis existiert. Vor Ort in den jeweiligen Sektoren der Stadt müssen Erkundigungen in Nachtclubs und Lokalen eingeholt werden. Ein erster Anlaufpunkt kann der Schieber *Henk Brothers* sein, an den Lenny Kilkenny, der Barmann des Batcave, die Ermittler verweisen kann. Henk Brothers verweilt üblicherweise im *Green Mile*, einem der besseren Lokale am Randgebiet von Neu Gröning, am Übergang zu Rosenfurth. Wenn Henk Brothers bemerkt, dass die Gruppe als Ermittler tätig ist, gibt er sich zugeknöpft und stellt nur Adressen von offiziellen Kliniken in den Wohngebieten Röchheim und Neu Gröning bereit. Wittert er eine Vermittlungsgebühr, vermittelt er die Charaktere an einen weiteren Schieber, *Thomas Siebel*, in Röchheim. Ein Treffen mit Thomas Siebel findet in einem Lagercontainer in Röchheim statt. Thomas Siebel empfängt die Ermittler in Begleitung von zwei Schlägern. Er hört sich die Fragen der Charaktere an und tauscht sich dann mit den beiden Schlägern aus. Einer der

Schläger verlässt kurz das Gebäude und kommt dann kopfschüttelnd zurück. Thomas Siebel lehnt die Anfrage der Gruppe daraufhin bedauernd ab. Er kann ihnen leider keine Cyberware verkaufen oder weitere Kontakte herstellen und weiß auch nichts über die gesuchten Personen. Ähnlich ergeht es den Ermittlern bei anderen Schiebern und in offiziellen und inoffiziellen Kliniken.

Ein Grund für die Misserfolge bei ihren Recherchen ist die wirtschaftspolitische Lage, die außerhalb der Oberstadt herrscht. Ein nicht unerheblicher Teil der Wirtschaft auf Valhalla außerhalb der zentralen Bezirke wird vom Luna-Syndikat kontrolliert. Dies gilt dementsprechend auch für Schieber, Straßendocs sowie für Ärzte mit "Nebenberufen". Ärzte werden zu inoffiziellen Behandlungen ohne Genehmigung des Luna-Syndikats bestenfalls ausweichende oder schwammige Auskünfte geben. Das Gleiche gilt für Schieber oder sonstige Personen, die von den Ermittlern bezüglich medizinischer Eingriffe oder Cyberware befragt werden.

Bei eigenen Nachforschungen werden die Charaktere also keine neuen Erkenntnisse gewinnen. Hannibal, Slingshot oder die Cowboybrigade sind in den Etablissements, die von den Charakteren besucht werden, nicht bekannt. In Bezug auf eine Frau mit auffällig langen roten Haaren erfährt man lediglich von einer Tänzerin mit langen braunen Haaren und einer Sängerin mit auffälligen, aber blonden Haaren.

REMARK

Um die unfruchtbaren Nachforschungen der Ermittler nicht zu sehr in die Länge zu ziehen, sollte der Spielleiter den Eindruck einer Wand des Schweigens vermitteln. Wie oben beschrieben, sollte den Spielern z.B. bei Rückfragen auf dem Militärstützpunkt vermittelt werden, dass wahrscheinlich das Syndikat ihnen hier die Knüppel zwischen die Beine wirft.

Die ablehnende Haltung der lokalen Firmen bezüglich der Anfragen der Ermittler wird von Blackheart als weiterer Anlass bewertet, Maßnahmen gegen Valhalla in Erwägung zu ziehen.

Das Luna-Syndikat schlägt zu

Das Luna-Syndikat, das führende Verbrechen syndikat in Valhalla, verfolgt die Ermittler seit dem Verlassen der Oberstadt. Durch einen Würfelwurf auf Investigation können die Charaktere feststellen, dass sie während ihrer Recherchen beschattet werden. Die Verfolger scheinen immer wieder unterschiedliche Personen zu sein. Man bemerkt Ghetto-Kids, Schläger und generell zwielichtige Gestalten, die verschwinden, sobald sie entdeckt werden. Nachdem sich die ersten Nachforschungen als nicht erfolgreich erweisen, kann die Gruppe beharrlich weitersuchen, einen Verfolger aufgreifen, einen der Schieber oder Ärzte in die Mangel nehmen oder direkt den Kontakt zum Luna-Syndikat suchen, wenn sie auf das Syndikat bereits aufmerksam gemacht wurden.

Unabhängig davon, für welche Option sich die Spieler entscheiden, stehen die Ermittler früher oder später unerwartet neun Gangstern gegenüber, angeführt von einer imposanten Asiatin. Die Anführerin trägt einen verzierten leichten Servopanzer und hat ein Katana auf den Rücken geschnallt. Die Asiatin, die die Gruppe später als Wáng Xiǎo Lóng kennenlernt, ist hübsch mit einem verwegenen Lächeln im Gesicht. Ihr linkes Auge zielt eine Narbe. Trotz ihres jugendlichen Aussehens

sticht sie durch die Präsenz eines Anführers hervor. Xiǎo Lóng und ihre Bande sind im Auftrag von Nemesis, dem "Duke von Valhalla", ausgesandt, um die Gruppe zu ihm zu bringen. Zunächst wird sie jedoch versuchen, möglichst viel über die Gruppe in Erfahrung zu bringen. Die Gangster, bis auf Xiǎo Lóng, halten Bolzenpistolen und Railguns in den Händen. Xiǎo Lóng baut sich vor der Gruppe auf, ohne eine Waffe zu ziehen, und herrscht die Ermittler an:

„Ihr stellt sehr viele Fragen. Was wollt ihr hier?“

Währenddessen haben die restlichen Ganoven ihre Schusswaffen in Anschlag gebracht, die Hälfte davon auf den Omega-Krieger gerichtet. Reagieren die Ermittler ausweichend oder erzählen keine überzeugende Geschichte, erhöht Xiǎo Lóng den Druck und wendet sich an ihre Mitstreiter:

„Können wir mit dieser Geschichte etwas anfangen?“

Die Gang verneint. Quicksilver, ihre rechte Hand, fasst es in Worte: „Ziemlicher Quatsch.“

Xiǎo Lóng wartet kurz ab, ob die Gruppe noch weitere Informationen preisgibt. Falls der Omega-Soldat in Aktion tritt, geht sie auf Abstand und richtet das Wort an ihn. Sollten die Charaktere keine weiteren Informationen preisgeben, wendet sie sich ebenfalls an ihn.

„Es gibt eine Vereinbarung mit dem Protektorat. Bei uns hat die Armee keine Befugnisse. Das ist ein Problem, guài wù.“

An ihre Mitstreiter gewandt, ohne den Omega-Kämpfer aus den Augen zu lassen:

„Schaltet ihn aus.“

Jetzt geht alles sehr schnell. Fünf der Gangster, die ihre Waffen auf den Omega-Krieger gerichtet haben, drücken ab. Sie schießen mit Schockprojektilen (beschrieben auf *S.180*). Reagiert der Spieler ohne Zögern, kann sein Charakter versuchen, den Projektilen auszuweichen und dabei einen der Angreifer in den Nahkampf zu zwingen. Auch in diesem Fall werden die anderen Gangster, ohne Rücksicht auf ihren Kameraden, weiter auf den Soldaten schießen. Xiǎo Lóng bringt sich während der Auseinandersetzung außer Reichweite und zieht ihre kurzläufige Multigun. Die Gangster, die den Rest der Gruppe in Schach halten, bleiben auf Abstand. Egal, ob der Omega-Kämpfer rechtzeitig reagiert und möglicherweise sogar einen Gangster zu Boden streckt, werden ihn die Schockprojektilen ausschalten. Er bricht bewusstlos zuckend zu Boden. Für die anderen Ermittler sieht die Lage hoffnungslos aus. Der kurze Schlagabtausch dauert keine 2 Sekunden und hat ihnen keine Möglichkeit gegeben zu reagieren. Xiǎo Lóngs Ziehen einer Waffe war bestenfalls als Schemen zu erkennen.

Der Angriff auf den Omega war der zweite Auftrag, den Xiǎo Lóng vom Gangsterboss erhalten hat. Nemesis ist zwar gezwungen, den Ermittlern zu helfen (siehe nächstes Kapitel), aber ein Eindringen in sein Reich kann er nicht ohne Vergeltung hinnehmen.

Quicksilver meldet sich zu Wort.

„Eine Nachricht von Nemesis. Er will, dass wir sie mitnehmen.“

Xiǎo Lóng gibt sich überrascht.

„Sieh an. Ihr habt eine persönliche Audienz beim Herren der Stadt gewonnen.“

Xiǎo Lóng an die Gangster gewandt:

„Packt sie ein, aber schön vorsichtig. Den xuē ruò lassen wir hier.“

Tote Gangster werden zurückgelassen. Die Charaktere, mit Ausnahme des niedergestreckten Omega-Kriegers, der die Gruppe nicht begleiten kann, werden gefesselt in geländetaugliche Trucks verfrachtet. Dann geht es los. Der Tross fährt durch die mit Straßensperren gut gesicherten Gebiete des Braidablik-Bezirks.

REMARK

Spielfluss:

In dieser und der nächsten Szene ist es schwierig, den Spielern Freiräume zu gewähren, ohne den Plot zu gefährden oder die Authentizität der Rollen von Xiǎo Lóng und Nemesis zu beschädigen. Viel von der Atmosphäre hängt hier von der Bereitschaft der Spieler ab, in die Dramatik einzusteigen. Der Spielleiter sollte den Spielern nur kurz erlauben, sich auszutauschen, um sich dann an die Gangster zu wenden. Ebbs die Initiative der Spieler ab, sollte Xiǎo Lóng sofort den Schießbefehl erteilen. Der Spielleiter sollte dabei den Spieler des Omega-Kriegers nicht nach seiner nächsten Handlung fragen. Nur wenn der Spieler sofort selbst reagiert und einen Gegenangriff ankündigt, kann er in das Geschehen eingreifen.

Xiǎo Lóng und das Luna-Syndikat

Diese Szene dient in erster Linie dazu, Xiǎo Lóng und das Luna-Syndikat als skrupellose Gangster einzuführen. Xiǎo Lóng, die auf S.132 im Detail beschrieben wird, spielt im Rest der Geschichte eine zentrale Rolle. Zum einen ersetzt sie Firedon als Begleiter der Ermittler. Zum anderen übernimmt sie eine Doppelrolle mit einer eigenen Agenda, die hoffentlich erst ganz am Ende aufgeklärt wird. Xiǎo Lóng wurde, wie den Attentätern, eine künstliche Intelligenz eingesetzt. In ihrem Fall allerdings ohne Bindung an die USI. Zusätzlich ist ihr Körper durch hervorragende Cyberware aufgerüstet und damit ein mächtiger Charakter, der aber bis zum Ende der Geschichte seine Rolle erfüllen muss. Xiǎo Lóng ist eine clevere Draufgängerin, cool und abgeklärt, mit der Undurchschaubarkeit eines Samurai. Ihr Charakter sollte aber in den folgenden Szenen nicht zu oft in den Vordergrund gezogen werden, damit ihre Doppelrolle nicht auffliegt.

Xiǎo Lóng wird beim Angriff auf den Protektorats-Soldaten ihre vollautomatische Multigun (ihre kurzläufige Waffe) nicht einsetzen, um ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Da sie die Waffe jedoch mit übernatürlicher Geschwindigkeit zieht, ist klar, dass sie über Reflexe verfügt, die denen eines Omega-Kriegers ebenbürtig sind.

REMARK

Xiǎo Lóng's Hintergrund:

Kommt der Chefermittler von Cynarian oder sein Assistent aus dem Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter und war bei der Jagd auf Piraten beteiligt, kann der Spielleiter bei dieser ersten Begegnung mit Xiǎo Lóng vor dem Beginn des Dialog einen Würfelwurf auf Knowledge ohne weitere Begründung verlangen. Bei vollem Erfolg kann der Charakter Xiǎo Lóng als die Anführerin des Piratenbunds "Roter Drache" identifizieren, die auf Valhalla festgenommen wurde. Besteht später die Möglichkeit, über das ComNetz zu recherchieren, lässt sich herausfinden, dass die Piratin im Gefängnis verstorben ist. Näheres ist in den Protokollen nicht vermerkt.

Chinesische Begriffe:

Folgende chinesische Begriffe werden in den Dialogen genutzt:

- guài wù bedeutet Missgeburt. Bezeichnet den Omega-Krieger.
- xuē ruò bedeutet Krüppel. Bezeichnet den Omega-Krieger.

Treffen mit Nemesis

Nach der vergangenen Auseinandersetzung wird die Gruppe für ein Treffen mit Nemesis durch eine große Maschinenhalle, die das örtliche Fusionskraftwerk beherbergt, zum erhöhten Leitstand geführt. In einem weiträumigen Büro, in dem sich bereits mehrere Capos und gut gerüstete Söldner befinden, steht ein hochgewachsener Mann in einem langen schwarzen Mantel in der Mitte des Raumes. Mit dem Rücken zu den Eintretenden gewandt, steht er vor einem ausladenden Schreibtisch und ist leise in ein Gespräch mit einer anderen Person vertieft. Die Charaktere werden aufgefordert, einige Meter vor den Personen am Schreibtisch stehenzubleiben. Nach über einer Minute dreht sich der Mann im Mantel zu ihnen um. Vor den Ermittlern steht ein hühnenhafter Cyborg. Soweit man erkennen kann, ist ein Großteil des Körpers des Mannes durch künstliche Metallteile ersetzt worden. Die Reste des Gesichts, die noch übrig geblieben sind, zeichnen ihn durch Flecken und Runzeln als Slack aus. Mit hypnotisch stechenden Augen und einer blechernen Stimme wie bei ein Roboter wendet er sich an die Gruppe:

„Mein Name ist Nemesis. Schön, dass Sie zu mir gefunden haben.“

An Xiǎo Lóng gewandt, „Xiǎo Lóng, gab es Schwierigkeiten?“. Xiǎo Lóng: „Keine“. Nemesis fährt, an die Ermittler gewandt, fort:

„Meine Zeit ist leider sehr begrenzt. Deshalb gleich zur Sache. Welche Nachforschungen führen Sie in meine Stadt?“

Wenn die Charaktere nicht alles erzählen hakt Nemesis nach:

„Das ist doch so nicht ganz vollständig, oder? Versucht bitte etwas präziser zu sein.“

Die Charaktere können versuchen, Nemesis davon zu überzeugen, dass durch die Vorkommnisse die Sicherheit des jovianischen Systems gefährdet ist und möglicherweise eine militärische Intervention seitens der Protektoratsstreitkräfte droht. Unabhängig davon schlägt Nemesis den Ermittlern daraufhin vor, den Blackhole Club für weitere Nachforschungen zu besuchen, und stellt ihnen Xiǎo Lóng zur Seite, die sich für einen winzigen Moment ein diabolisches Grinsen nicht verkneifen kann.

„Pass gut auf unsere Gäste auf, Xiǎo Lóng. Sie stehen nun unter dem Schutz des Luna-Syndikats.“

Damit ist die möglicherweise etwas bizarr wirkende Audienz beendet. Xiǎo Lóng fordert die Ermittler mit einer knappen Geste auf, ihr und ihrem Tross zu folgen. Nach einigen Minuten erreichen sie das nahe gelegene *Sunshine Hotel*. Auf dem Weg dorthin werden ihnen die Fesseln abgenommen. Xiǎo Lóng antwortet auf dem Weg bereitwillig auf Fragen der Gruppe, überspringt jedoch geflissentlich die Auseinandersetzung bei ihrer ersten Begegnung.

In der Lobby des Hotels befinden sich bereits einige Angestellte des Dukes sowie ein älterer Mann in einem Arztkittel. Xiǎo Lóng tauscht leise ein paar Worte mit dem Chinesen im Arztkittel aus. Beide sprechen in einem im Asteroidengürtel gebräuchlichen chinesischen Dialekt. Die Diskussion wird hitziger, als die Begriffe Omega und Blackhole Club in den Raum geworfen werden. Freundschaftlich klopft sie dem alten Mann auf die Schulter und beendet das Gespräch. Daraufhin wendet sich der Arzt, der sich als Dr. Li Li vorstellt, etwaigen Verletzten zu. Xiǎo Lóng bereitet sich währenddessen auf den Besuch im Blackhole Club vor.

REMARK

Gewonnene Information:

- Kontaktaufnahme zu Nemesis, dem Duke von Valhalle, Anführer der Verbrecherorganisation Luna-Syndikat.
- Xiǎo Lóng wird Kontaktfrau der Ermittler.

Xiǎo Lóng:

Xiǎo Lóng ist ab dieser Szene die Begleiterin der Gruppe in ihrem eigenen Interesse. Sie fungiert damit für den Spielleiter als Joker, um den Weg, den die Spieler einschlagen, im Zweifel subtil zu korrigieren. Wie in den Anmerkungen im letzten Kapitel beschrieben, verfolgt sie jedoch auch eine eigene Agenda, bei der die Ermittler lediglich als ungewollte Helfer fungieren. Stück für Stück hat sie begonnen, ihr zweites Bewusstsein, die in ihrem Kopf eingesetzte KI, zu erforschen und die Hintergründe sowie Akteure aufzuspüren. Um nicht als gejadete Attentäterin ins Visir zu geraten, sieht sie sich gezwungen, alle weiteren Wissensträger auszuschalten, ohne selbst Spuren zu hinterlassen. Gleichzeitig versucht sie dabei selbst an die eingesetzte Technologie zu gelangen.

REMARK

Li Li

Der Arzt Li Li ist ein alter Freund der Familie Wáng. Er ist um das Wohlergehen seines Schützlings Xiǎo Lóng besorgt. Xiǎo Lóng hat sich in den vergangenen Tagen auf mehrere Wettkämpfe in der Arena des Blackhole Clubs, auch mit Omega-Kriegern, eingelassen und einige Blessuren eingesteckt. Li Li spielt in der Geschichte an sich keine Rolle, kann aber auf S.99 die Ermittler in Bezug auf Fragen zu Xiǎo Lóng eventuell unterstützen.

Blackhearts Intervention

Minuten nachdem die Wagenkolonne mit den Gangstern abgezogen ist, erwacht der niedergeschossene Omega-Ermittler aus seiner Starre. Unter starken Schmerzen beginnt er, seine Umgebung wahrzunehmen. Um ihn herum hat sich mit gebührendem Abstand eine Gruppe von Slags und anderem heruntergekommenem Gesindel versammelt. Ein Slag, der gerade noch neben dem Soldaten gekauert hatte, verschafft sich panisch Abstand auf allen Vieren und krächzt dabei: „Ich hab nichts angefasst, ich hab nichts angefasst!“ Die kybernetischen Systeme im Körper des Omega-Kriegers haben sich bereits wieder reaktiviert und schütten Schmerzmittel sowie muskelentspannende Drogen aus. Eine kurze Einschätzung der Umgebung zeigt keine akute Gefahr.

Mangels weiterer Informationen bietet es sich für den Ermittler an, die urban kaum erschlossenen Gebiete zu verlassen und sich in die Oberstadt zu begeben, um sich mit der Führung in Verbindung zu setzen und um weitere Instruktionen zu bitten. Blackheart, die von Thunderbolt sofort informiert wird, weiß umgehend, von wem die Attacke ausging und was sie zu bedeuten hat:

Seit Beginn des Protektorats gibt es eine Vereinbarung zwischen dem Luna-Syndikat und Blackheart, dass das Syndikat Valhalla ohne Eingriffe des Militärs kontrollieren darf. Im Gegenzug sorgt das Syndikat für den reibungslosen Betrieb der Stadt. Die Gebiete außerhalb der Oberstadt sind für das Militär Tabu.

Blackheart tobt. Durch die vorangegangene Blockade der Ermittler und die Provokation durch den Angriff auf einen ihrer Soldaten ist das Maß voll. Blackheart droht Nemesis mit militärischem Eingreifen, sollte sich Nemesis noch irgendetwas erlauben. Sie befiehlt ihm, die Ermittler umfassend zu unterstützen und für deren Sicherheit zu sorgen.

Dank Blackhearts Intervention hat der niedergeschlagene Ermittler nun die Möglichkeit, zur Gruppe zurückzukehren. Am Rande von Neu Gröning wird er von dem in Bezug auf ihn skeptischen Quicksilver mit einem Buggy abgeholt und im halsbrecherischen Tempo in das Hotel Sunshine gebracht, in dem die anderen Charaktere bereits untergekommen sind.

REMARK

In dieser Szene lässt sich das Temperament von Blackheart voll ausspielen. Blackheart wird zwar nicht auf ihre Abmachung mit dem Duke eingehen, aber der Name Nemesis, „Das wird ihm noch leidtun“ und „Glaubt jetzt jeder, mir auf der Nase herumtanzen zu können!?“ wird in dem Gespräch fallen, das Thunderbolt, der Kontaktmann des Ermittlers, an ihn gefiltert weitergibt.

Im Blackhole Club

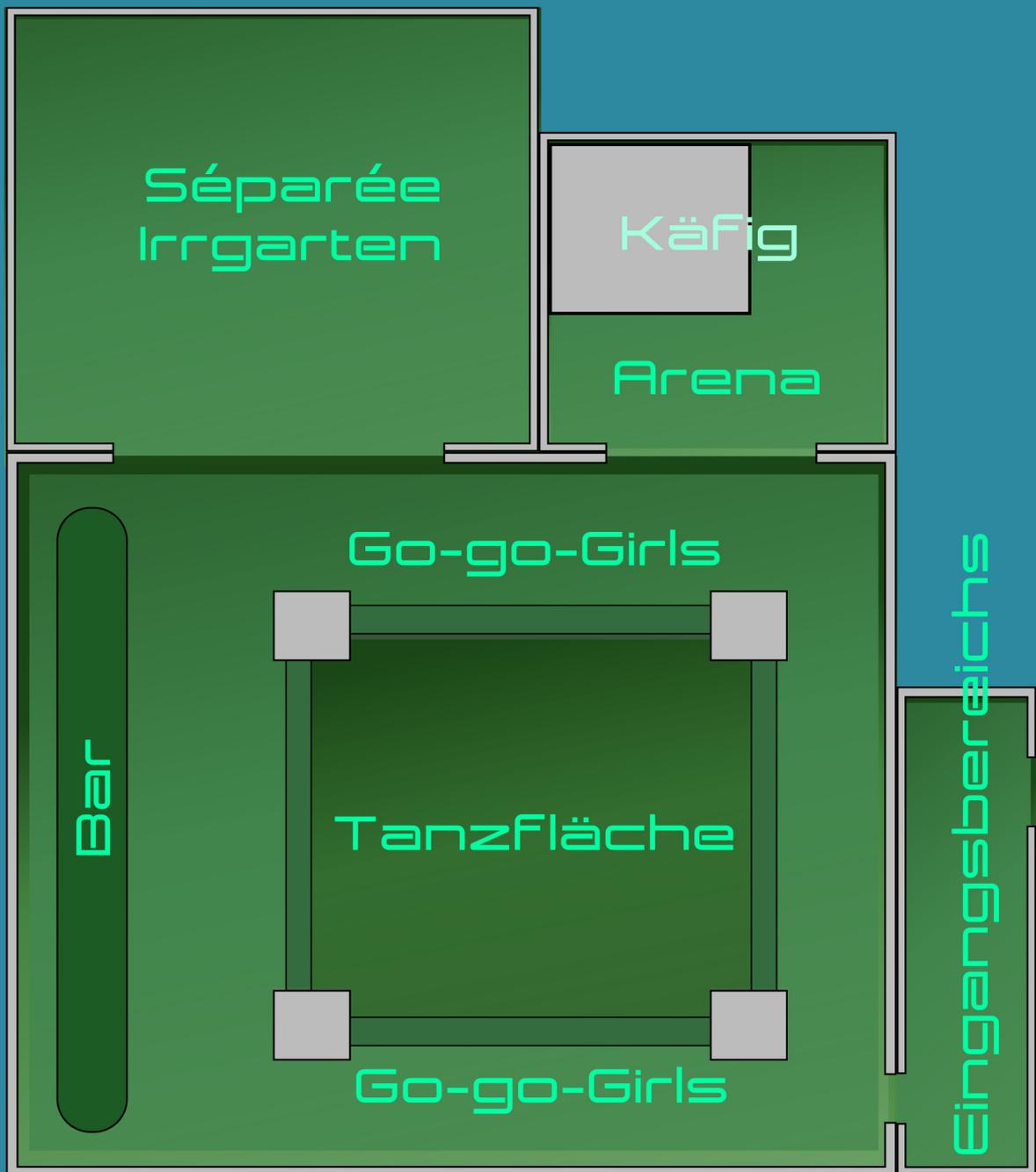
Der Blackhole Club gewährt nur Mitgliedern und geladenen Gästen Einlass. Nur ausgewählte Personen werden jemals den Club von innen kennenlernen. Der Club befindet sich etwas versteckt im Herzen von Paradise City. In einschlägigen Kreisen steht der Club in dem Ruf, dass man über die Besucher an alles herankommt, außer an die heißen Girls, die im Club verkehren. Diese stehen bereits auf der Lohnliste des Clubs. Da der Club unter dem Schutz des Luna-Syndikats steht, ist ein Zugang in der Begleitung von Xiǎo Lóng kein Problem. Vor dem durch den Türsteher *Steelhammer* bewachten Zugang steht eine wilde Mischung aus Geschäftsleuten und halbseidenen Gangstern in Anzügen. In einer zweiten Schlange stehen ihre Begleiterinnen, die deutlich schneller Einlass in den Club bekommen. Waffen müssen am Eingang abgegeben werden. Xiǎo Lóng, in einer figurbetonten Gefechtsuniform, ist im Club bereits bekannt und setzt sich nach dem Betreten des Clubs zu einer Gruppe von offensichtlichen Verehrern und Groupies.

Im zentralen Raum des Clubs, gleich am Eingang, dominiert eine nach unten versetzte, große, gut gefüllte Tanzfläche. An den Ecken der Tanzfläche heizen spärlich bekleidete Go-go-Girls den Clubbesuchern zu hämmernden Industrial-Klängen ein. Gegenüber dem Eingang füllt eine gewaltige Bar die ganze Breite des Raums. An der rechten Seite des Raums schließt sich ein abgegrenzter Bereich mit *Séparées*, aufgebaut wie ein Irrgarten, an. Ebenfalls auf der rechten Seite gelangt man in einen weiteren Raum, der "Arena", mit einem großen Käfig, in dem von Zeit zu Zeit "illegale" Zweikämpfe stattfinden. Trotz des Verbots von Soldaten des Protektorats in den äußeren Bezirken von Valhalla hat sich hier eine Schar von Omega-Kriegern, umringt von aufreizend gekleideten Groupies, einen Stammplatz reserviert.

Der Boden, die Wände und die Decke aller Räume des Clubs sind tief schwarz und geben damit dem Club seinen Namen. Eine indirekte Beleuchtung, durchzogen von Neonblitzen, gibt einen vagen Blick auf die Gäste frei. Die einzigen hell beleuchteten Teile des Clubs sind die Bar und die Kampfarena.

Paradise City

132.75.197



Blackhole Club

C23

Carina

Wenn sich die Ermittler an die Bar setzen, hier ist die Musik lediglich als Hintergrundbeschallung wahrnehmbar, werden sie als Erstes vom Barman *Rosen* angesprochen, der ihre Getränkebestellung aufnimmt. Fast beiläufig fragt er, wonach sie suchen. Sind es Better-than-Life-Holos, Körpermodifikationen oder Waffen? Oder haben sie vielleicht selbst etwas anzubieten? Eventuell kennt er ja einen Gast, der ihnen weiterhelfen kann. Wenn die Ermittler nach Slingshot fragen, lässt sich der Barman den Gesuchten genauer beschreiben, blickt dann kurz abwesend in die Menge, als hätte er jemanden erspäht, schüttelt kurz den Kopf und wendet sich dann anderen Gästen zu. Einige Zeit später, bevorzugt wenn die Gruppe sich aufgeteilt hat, setzt sich eine hübsche junge Frau wie zufällig neben die Gruppe an die Bar. Die elegante Lady in einem glitzernden Kleid blickt versonnen auf die Auslagen hinter dem Tresen. Ihre langen, blauen, aufwendig frisierten Haare glitzern im Wettstreit mit ihrem Kleid im Neonlicht des Clubs. Nach einer Minute des Schweigens bittet sie den Ermittler, der neben ihr sitzt, mit einem Blick über ihre Schulter, ihr einen Drink zu spendieren. Kommt er ihrer Bitte nach, wendet sie sich wieder von ihm ab und fragt beiläufig:

„Ihr sucht nach einem Slingshot? Vielleicht hab ich von so jemandem schon etwas gehört.
Was hat er denn angestellt?“

Wenn sie erfährt, dass Slingshot getötet wurde und dass etwas mit seiner Headware im Kopf nicht in Ordnung ist oder dass er an einem Attentat beteiligt war, reagiert sie betroffen. Schnell hat sie sich wieder unter Kontrolle. Sie reibt sich mit der Hand über den Mund und streicht eine Strähne, die sich gerade eben in ihr Gesicht verirrt hat, beiseite. Ihre Haarfarbe scheint kurzzeitig von Blau nach Giftgrün zu wechseln. Sie überlegt. Dann hat sie eine Entscheidung getroffen. Sie bittet den Charakter, mit dem sie gesprochen hat, ihr zu folgen, um ungestört plaudern zu können.

Bei der Frau, die sich zu der Gruppe gesellt hat, handelt es sich um *Carina*, die Frau, die Lenny Kilkeny als Begleiterin von Slingshot genannt hat. Sie ist die Vermittlerin, die Slingshot und Hannibal mit den USI-Agenten rund um Smith-Singer in Verbindung brachte.

Carina führt den Ermittler zielsicher durch die Menge in den Bereich mit den *Séparées*, um in Ruhe sprechen zu können. Bevor der Ermittler jedoch Genaueres erzählen kann, kommt ein anderer Gast und setzt sich unaufgefordert neben Carina an den Tisch. Er bestellt sich ein Getränk, flirtet mit der Kellnerin und gibt Carina zu verstehen, dass er mit ihr sprechen muss. Carina versucht währenddessen, das Gespräch mit dem Ermittler in belanglose Themen abdriften zu lassen. Wie zufällig schmiegt sie sich dabei näher an den Ermittler heran und legt ihm eine Hand auf den Oberschenkel. Dabei schiebt sie ihm eine kleine Karte zu. Als der andere Gast geht, verabschiedet sie sich ebenfalls und bedankt sich für das nette Gespräch. Leider, so sagt sie, müsse sie mit dem anderen noch etwas besprechen.

Bei dem anderen Gast, der seinen Namen nicht nennt, handelt es sich um den USI-Agenten *Dan Ringdaz*. Er ist von Smith-Singer beauftragt, das Arbeitsverhältnis mit Carina zu beenden. Er hat dabei auch Sorge dafür zu tragen, dass Carina keinerlei Informationen über ihren Auftrag an andere weitergibt. Dan Ringdaz, zusammen mit einem anderen Agenten, *Frederic Johnson*, hatte über Carina den Kontakt zu Slingshot und Hannibal hergestellt. Beide arbeiten nur auf Zuruf für Smith-Singer und kennen die eigentlichen Hintergründe der Operation P9 nicht.

Die Visitenkarte

Eine Untersuchung der Visitenkarte sollte möglichst außerhalb des Blackhole Clubs erfolgen. Auf der Visitenkarte ist auf den ersten Blick nur ein holografisches Bild von Carina in lasziven Bewegungen zu sehen. Unterschrieben ist das Hologramm mit dem Namen Fleur Soleil. Wird das Bild länger mit einem Finger berührt, taucht eine ComLink-Nummer auf.

Wird eine Nachricht an die Nummer ohne das Unterdrücken der eigenen Nummer verschickt, kommt als Rückantwort: „Ice Club in zwei Stunden. Komm allein. Code Solar Eclipse.“

REMARK

Gewonnene Information:

- Kontakt Carina, alias Fleur Soleil.
- Carinas Visitenkarte führt zu einem Treffen im Ice Club.

Freies Rollenspiel:

Der Blackhole Club ist eine gute Gelegenheit, ein bisschen freies Rollenspiel jenseits des Plots einzuflechten. Je nachdem, wie sich die Charaktere gegenüber dem Barman Rosen und gegenüber anderen Gästen verhalten, kann die Kontaktaufnahme mit Carina völlig anders verlaufen als beschrieben. Der Club ist mit Gangstern, Schiebern, Hehlern und Konzernleuten gefüllt, die nach illegalen Waren oder Dienstleistungen suchen. Dementsprechend vorsichtig sollte die Gruppe mit ihrem Wissen und ihren Fragen umgehen.

Die Arena:

Die Omega-Krieger, die sich in der Nähe der Arena niedergelassen haben, erwarten, dass sich ein Omega, der den Club betritt, zu ihnen gesellt. Im Zweifel nimmt den entsprechenden Ermittler einer der Groupies an die Hand. Nicht alle Omegas im Club sind Soldaten des Protektorats. Ein großer Teil der Anwesenden verdingt sich als Söldner oder als Kämpfer in der Arena. Die anwesenden Soldaten des Protektorats sind höchst inoffiziell im Club. Über ihren Clubbesuch darf außerhalb des Clubs nicht gesprochen werden.

REMARK

Xiǎo Lóng:

Wie im letzten Kapitel beschrieben, nimmt Xiǎo Lóng gelegentlich an Zweikämpfen in der Arena teil und hat sich dabei eine kleine Fangemeinde aufgebaut. Mit den Kämpfen bietet sie der KI in ihrem Kopf die Gelegenheit, sich perfekt mit den Fähigkeiten ihres Körpers und ihrer Cyberware vertraut zu machen. Viel schneller und präziser als jeder Mensch berechnet die KI Angriff und Verteidigung und übersendet passende Befehle an ihren Körper.

Den Besuchern der Arena ist Xiǎo Lóngs Zugehörigkeit zum Luna-Syndikat bekannt, Außer, dass sie fast die einzige ist, die den Omegas Kontra geben kann, ist sonst allerdings niemandem näheres über sie bekannt...Außer vielleicht, „Ach ja, angeblich bevorzugt sie Frauen im Bett“. Offensichtlich glauben aber nicht alle diesem Gerücht.

Carina:

Carinas auffällige Haarpracht ist so modifiziert, dass Carina je nach Laune die Farbe ändern kann.

Bewegungen im Hintergrund

Xiao Long verfolgt Carina

Beim Verlassen des Blackhole Clubs trennt sich Xiǎo Lóng von den Ermittlern und stellt ihnen Quicksilver für eine sichere Rückkehr in das Sunshine Hotel beiseite.

Xiǎo Lóng verfolgt Carina, die ihr bereits bekannt ist, beim Verlassen des Clubs. Auf dem Heimweg versucht Dan Ringdaz zusammen mit zwei Straßenschlägern, Carina in seine Gewalt zu bringen. Xiǎo Lóng kommt ihr zu Hilfe und tötet alle drei Angreifer. Danach fragt sie Carina aus und erfährt dadurch, dass den Attentätern in der Forschungseinrichtung *Cyberbrain* die KIs eingesetzt wurden. Sie erfährt auch, dass Prof. Dr. Sanders die medizinischen Eingriffe durchgeführt hat. Da sie selbst keine Möglichkeit besitzt, Cyberbrain zu infiltrieren, schlägt sie Carina vor, mit den Ermittlern ein Treffen zu vereinbaren, bei dem sie um Schutz durch das Luna-Syndikat bittet. Mit ihren Fähigkeiten als Psychonaut löscht sie Carina das Treffen mit ihr und die Mitwirkung von Prof. Dr. Sanders bei Operation P9 aus dem Gedächtnis. Prof. Dr. Sanders will sie selbst vor den Charakteren verhören.

Treffen mit Nemesis

Beim Eintreffen im Sunshine Hotel werden die Charaktere direkt zu einem Treffen mit Nemesis in seine Suite im Hotel gebracht. Die Suite ist eher minimalistisch gehalten. Unnötige Einrichtungsgegenstände wurden entfernt, und technische Geräte füllen den Raum. Nemesis eröffnet den Charakteren, dass Blackheart den Flottenträger *Martell* unter ihrem Kommando mit Begleitschiffen in den Orbit über Valhalla entsandt und den Kreuzer Pendragon nach Armageddon beordert hat. Nemesis befürchtet, dass Blackheart eine Invasion auf Valhalla plant.

Versuchen die Charaktere, einen Kontakt mit ihren Befehlshabern herzustellen, kann das Luna-Syndikat aushelfen und eine Verbindung herstellen. Initiieren die Charaktere selbst keinen Kontakt,

werden sie von Quicksilver darüber informiert, dass sowohl Cynarian als auch Blackheart die Charaktere kontaktieren möchten.

Colonel Scholz

Bevor die Charaktere sich auf den Weg zum Ice Club machen, wird der Cynarian-Ermittler von Colonel Scholz kontaktiert, falls er nicht selbst einen Bericht abliefern kann. Colonel Scholz informiert den Ermittler, dass Vandermoor besorgt bezüglich der Flottenaktivitäten des Protektorats ist. Er teilt mit, dass am nächsten Tag eine Delegation von Erde und Mars auf Valhalla erwartet wird. Bei dem Besuch soll über die Aufnahme von Handelsbeziehungen gesprochen werden. Die Abgeordneten des Protektorats werden sicherlich auch die auf der Erde verbliebenen Mutanten thematisieren wollen. Dieses Treffen ist das erste seiner Art seit der Gründung des Protektorats und daher von größter Wichtigkeit. Ein militärisches Eingreifen des Protektorats könnte schwerwiegende Folgen haben, ebenso wie weitere Attentate. Colonel Scholz schätzt die Flottenbewegungen des Protektorats als fragwürdig ein und fordert einen ausführlichen Bericht. Er zeigt sich überrascht über die Zusammenarbeit mit dem Luna-Syndikat und fragt an, ob die Zusammenarbeit aus einer angeblichen Vereinbarung zwischen Blackheart und dem Luna-Syndikat hervorgegangen ist.

Blackheart

Versuchen die Ermittler, Artisan, Avenger oder Thunderbolt zu kontaktieren, schlägt dies fehl. Alle drei sind bereits auf dem Weg nach Valhalla. Ein Kontakt mit Blackheart kommt jedoch zustande. Im Zweifelsfall kontaktiert sie den Ermittler des Protektoratsmilitärs selbst. Auf der verrauschten Videoübertragung ist zu erkennen, dass sie in voller Kampfmontur auf dem Kommandosessel eines Kriegsschiffes sitzt. Sie wirkt aufgewühlt. Blackheart erwartet einen militärisch knappen Bericht über den Fortschritt der Ermittlungen und flucht, als sie erfährt, dass noch keine wesentlichen neuen Erkenntnisse gewonnen wurden. Sie spricht den Ermittler auf die bevorstehende Konferenz an und zeigt sich erstaunt, dass die Ermittler noch nicht von Avenger informiert wurden. Danach erklärt sie dem Ermittler, dass zusammen mit der Delegation von Mars und Erde auch zwei weitere Kriegsschiffe kurz vor dem Eintritt in das jovianische System stehen.

„Bei den beiden Schiffen handelt es sich, wie uns die Triebwerkssignaturen verraten, um zwei Schlachtkreuzer der Guardian-Klasse. Die Aufbauten sind anders gestaltet als während unserer Kämpfe um die Aegis-Station, aber die Plasmafackeln der Triebwerke sind unverkennbar. Ich hoffe, ihr wisst, was das bedeutet? Das Eintreffen von zwei dieser KI-Schiffe kommt einer Kriegserklärung gleich!

Ich hoffe, ihr liefert bald, sehr bald Resultate.“

, erklärt Blackheart mit tonloser Stimme.

„Kurz vor dem Eintreffen auf Kallisto hat sich einer der beiden Schlachtkreuzer von den Schiffen der Delegation getrennt. Sein neuer Zielort ist noch nicht klar auszumachen. Von Avenger besteht ein Verbot, einen Notstand auszurufen, um die Verhandlungen nicht zu gefährden. Egal, wie Avenger das sieht. Es gilt höchste Alarmbereitschaft bei den Streitkräften, und wir sind auf einen Krieg vorbereitet. Das ist die Ruhe vor dem Sturm!

Haltet euch bedeckt und klärt verdammt nochmal auf, wie das alles mit den Attentaten zusammenpasst. Bleibt dem Raumhafen und der Garnison fern, sonst bekommen euch

noch die Konzerngardisten in die Finger. Gebt mir sofort einen Bericht, wenn es etwas Neues gibt! – Over.“

REMARK

Guardian Schlechtkreuzer:

Bei den beiden Schlachtkreuzern handelt es sich um die *Zeus II-1* und *Zeus II-2*, genauer beschrieben auf *S.147*. Diese Schlachtkreuzer sind KI-gesteuerte Kriegsschiffe, die von der USI eingesetzt werden. Die Mutanten hatten bereits bei ihrem Kampf um die erdnahe Orbitalfestung Aegis Bekanntschaft mit diesen Schiffen gemacht. Dort wurden sie gnadenlos von den spinnenartigen Kampfrobotern, die von den Schiffen ausgesandt wurden, niedergemetzelt.

Die Martell:

Nach der Identifizierung der beiden Begleitschiffe hat sich Blackheart umgehend auf die Martell, einem der Flottenträger des Protektorats, begeben und ist mit Geleitschutz nach Kallisto aufgebrochen. Die Kommunikation mit den Ermittlern führt sie von der Brücke des Kriegsschiffs aus.

Professor Sanders Ende

Während die Charaktere von der neuen Flut an Informationen überrollt werden, macht sich Xiǎo Lóng auf den Weg zu Prof. Dr. Sanders in seinem privaten Domizil. Sie überfällt sein Anwesen, schlägt ihn nieder und dringt in sein Gehirn ein. Dabei erfährt sie den Standort der Cyberbrain-Einrichtung in der Zone, die Eingriffe im Rondra-Hospital und von Máilin, die die KI in ihrem Kopf entwickelt hat. Bei dem durchgeführten Tiefenscan stirbt Prof. Dr. Sanders. Über die aktuellen Entwicklungen im Orbit und das politische Treffen mit Erde und Mars erfährt sie nach ihrer Rückkehr.

REMARK

Gewonnene Information:

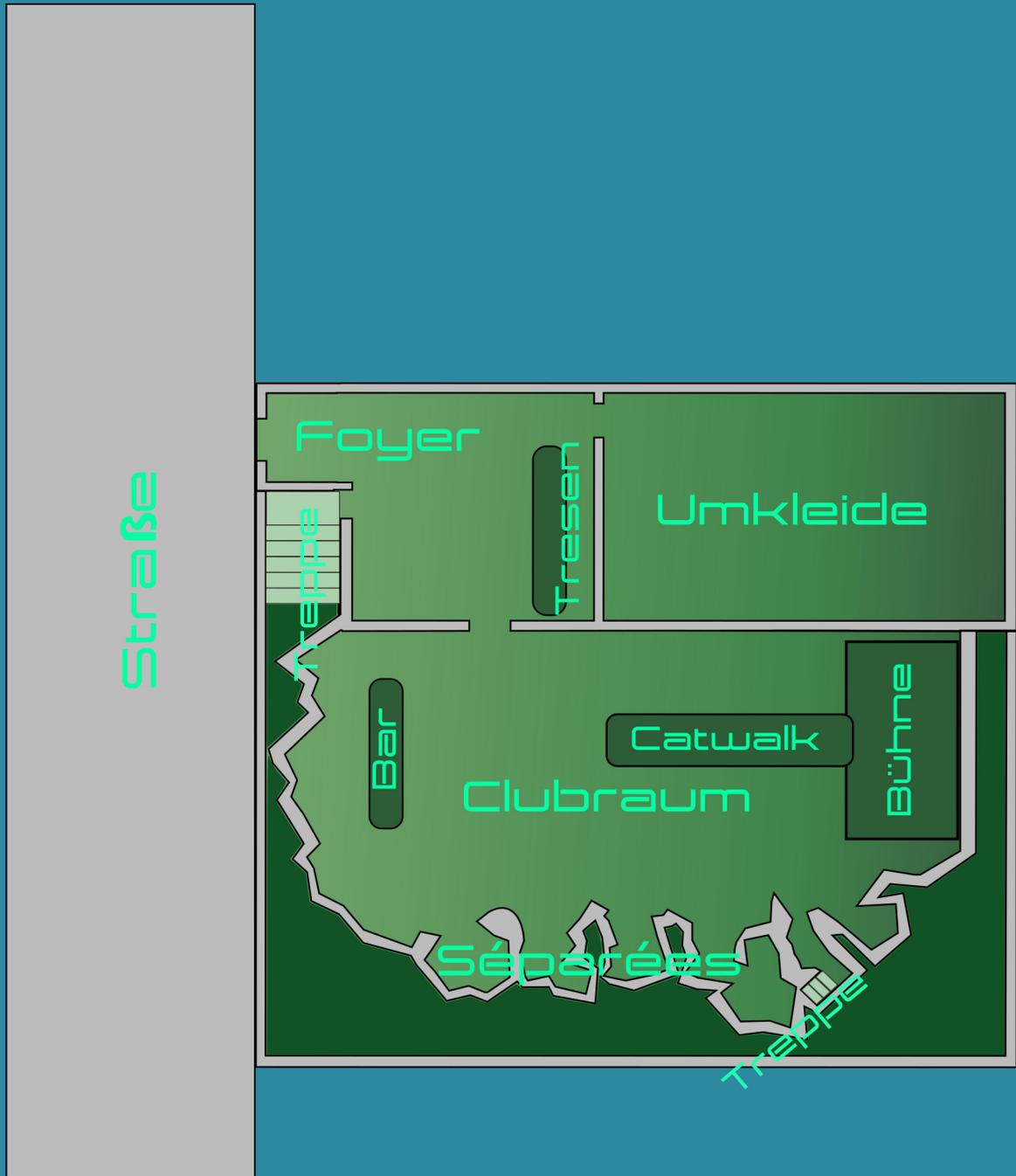
- Politische Konferenz mit Vertretern von Erde und Mars am übernächsten Tag.
- Eintreffen von KI-gesteuerten Guardian-Schlachtkreuzern.

Die Vertreter von Erde und Mars werden auf *S.146* beschrieben. Das Cyberbrain-Institut ist Thema auf *S.67*. Die Ermittler erfahren von dem Institut bei einem folgenden Treffen mit Carina im Ice Club auf *S.65*.

Máilin ist eine Mitarbeiterin bei Neuro Intelligence. Sie hat alle KIs auf humanoide Körper angepasst. Máilin wird auf *S.142* näher beschrieben.

Paradise City

132.75.182



Ice Club

C23

Im Ice Club

Der Ice Club ist ein Nachtclub und Bordell, das neben dem Blackhole Club ebenfalls durch das Luna-Syndikat kontrolliert wird, aber weitgehende Autonomie besitzt. Das Bordell gehört einer Sonja Ice.

Durch die Einladung von Fleur Soleil, Codewort Solar Eclipse, wird dem Ermittler, der die Visitenkarte erhalten hat, Einlass gewährt. Weitere Ermittler können, wenn sie wollen, über Xiǎo Lóng Zugang zum Nachtclub erhalten. Im Club sind keine Waffen erlaubt. Für den Eintritt ist Abendgarderobe erforderlich; der Nachtclub kann diese aber auch bereitstellen. Der Eingangsbereich besitzt Zugänge zu einer ausgedehnten Garderobe, dem Clubraum und in die obere Etage. Die Wände des Clubraums bestehen aus konserviertem Eis, das reich dekoriert in einer geschwungenen Decke endet. Auf der vom Eingang aus linken Seite befindet sich eine Bühne, ihr gegenüber die Bar. Vor der Bühne sind kleine Tische mit Stühlen um einen Catwalk aufgereiht. Im hinteren Bereich befinden sich Séparées. Versteckt, kunstvoll in das Eis eingelassen, führt eine Treppe nach oben zu einzelnen Zimmern und nach unten in einen Saunabereich.

Xiǎo Lóng bringt die Ermittler mit einem Geländewagen zum Nachtclub und parkt das Fahrzeug direkt vor dem Eingang, wenn die Gruppe keine Einwände erhebt.

Wenn die Charaktere das Bordell betreten, steht Carina als Fleur Soleil gerade auf der Bühne und erfreut die Gäste mit ihrem Gesang. Bei ihrem Auftritt ist sie in ein hautenges weißes Kleid gehüllt, das außer den Paillettenstickereien nahezu durchsichtig ist. Zu dem Kleid trägt sie platinblonde Haare mit eingewobenen leuchtenden Kristallen. Die Charaktere haben während der Darbietung genügend Zeit, den Clubraum zu inspizieren und ihr weiteres Vorgehen zu beraten.

Am Ende ihres Sets fordert Carina mit einer versteckten Geste den Charakter auf, mit dem sie im Blackhole Club gesprochen hat, sie auf ihr Zimmer zu begleiten. Andere Gäste vertröstet sie auf später oder ein anderes Mal.

Von Carina erfahren die Ermittler, dass sie von zwei Männern beauftragt wurde, nach Interessenten für Cyberware Ausschau zu halten. Einem dieser Männer ist der Ermittler bereits im Blackhole Club begegnet, sagt sie, als er sich an ihren Tisch setzte. Er nennt sich Dan Ringdaz. Bevor sie weitere Informationen offenlegt, erklärt sie, dass sie von den Männern verfolgt und angegriffen wurde und deshalb um ihr Leben fürchten muss. Seit ihrem Treffen im Blackhole Club verschanzt sie sich im Ice Club. Aus diesem Grund bittet sie ihren Gast, sie umgehend an einen sicheren Ort zu bringen. Sagt der Charakter ihr zu, wechselt sie in seinem Beisein die Garderobe und macht sich ausgehertigt, die Haare in passender Farbe zu ihrer Kleidung. Sie schaut nach wie vor umwerfend aus. Die übergeworfene Kapuze macht sie nur bedingt unauffällig. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt will sie keine weiteren Informationen preisgeben, sagt sie entschlossen. Alles Weitere wird sie offenlegen, wenn sie an einem sicheren Ort untergekommen ist.

Beim Verlassen des Zimmers zögert sie, bleibt noch einmal stehen, knabbert an ihrer Unterlippe und schaut dem Ermittler mit einem verunsicherten Blick tief in die Augen.

„Ihr werdet mich doch nicht an die Konzernhaie oder das Protektorat ausliefern, oder? Es war eine ganz normale Kontaktvermittlung. Slingshot und der andere wollten etwas. Die Anzugträger konnten es anbieten. Beide Parteien waren einverstanden. Was dann passiert ist, konnte ich nicht ahnen und verstehe es immer noch nicht . . . Ihr bringt mich in Sicherheit. Ich erzähle euch alles, was ich weiß. Ihr lasst den Kerlen ihre gerechte Strafe zukommen. Ich kann euch auch das Geld, also den übrig gebliebenen Teil dafür auszahlen. Ich hatte Slingshot gerne. Er war wirklich lustig und irgendwie süß, verstehst du. Was passiert ist, hat er nicht verdient.“

Nach dem Verlassen des Clubs wird Carina in Begleitung der Gruppe angegriffen. Kurz nach dem Losfahren wird Xiǎo Lóng's Fahrzeug mit einer Granate beschossen. Xiǎo Lóng kann dem direkten Einschlag des Geschosses gerade noch ausweichen. Die Druckwelle fegt auf dem Boden stehende Gegenstände beiseite. Sie bringt den trotz allem beschädigten Wagen zum Stehen. Niemand ist schwer verletzt, aber das Fahrzeug ist nicht mehr voll fahrtauglich.

Die Angreifer, in ihrer Deckung, werden angeführt von *Frederic Johnson*, dem zweiten USI-Kontaktmann von Carina. Frederic Johnson ist in Begleitung von zwei Söldnern, *Lazor* und *Flinn*. Lazor hält eine Railgun im Anschlag, während Flinn seinen Granatwerfer beiseite wirft und ebenfalls zu einer Railgun greift. Frederic Johnson hält eine Bolzenpistole in der Hand.

Xiǎo Lóng öffnet eine Kiste mit Waffen – drei Bolzenpistolen, zwei Railguns und zwei Granaten – zwischen den Sitzen. Sie stößt die Türen an der den Angreifern abgewandten Seite auf. „Raus!“, ruft sie. Es kommt zu einer Schießerei. Durch einen Omega-Krieger und Xiǎo Lóng ist die Gruppe den Angreifern überlegen. Die Agenten werden daher nach einem kurzen Schusswechsel versuchen, zu flüchten.

Sind die Angreifer vertreiben oder erledigt, kehrt die Gruppe zunächst in den nur eine Tunnelbiegung entfernten Ice Club zurück und wird von dort aus von anderen Gangstern des Syndikats zusammen mit Xiǎo Lóng zum Sunshine Hotel gebracht. Von Carina erfahren die Ermittler dort, dass einer der Angreifer, Frederic Johnson, der zweite Mann war, der sie angeheuert und die Deals mit Hannibal und Slingshot abgewickelt hat. Im Blackhole Club hat sie Dan Ringdaz und seinem Partner die Kontakte zu Hannibal und Slingshot vermittelt. Bei einem der Treffen hat sie zufällig den Namen der Forschungseinrichtung *Cyberbrain* aufgeschnappt, in der Slingshot und Hannibal mit neuer Cyberware ausgestattet werden sollten. Nach den Treffen zwischen Hannibal beziehungsweise Slingshot und ihren Auftraggebern hat sie die beiden nicht mehr gesehen.

REMARK

Gewonnene Information:

- Das Forschungseinrichtung Cyberbrain in der Zone hat die KIs bei Hannibal und Slingshot implantiert.
- Die Namen der USI-Agenten: Dan Ringdaz. Frederic Johnson und gegebenenfalls Smith-Singer

Carina und das Luna-Syndikat:

Egal, welche Bedeutung die Ermittler Carinas Unschuldsbeteuerungen geben, wird Xiǎo Lóng dafür sorgen, dass die Gruppe nach der Auseinandersetzung vor dem Ice Club wieder zum Luna-Syndikat und damit unter ihre Kontrolle zurückkehrt.

REMARK

Frederic Johnson:

Kann Frederic Johnson gefangen genommen werden, lässt sich in Erfahrung bringen, dass er im Auftrag eines Dritten arbeitet, dessen Namen er nicht preisgeben will. Zusammen mit Dan Ringdaz hatte er den Auftrag, Interessenten für Cyberware anzusprechen, Konditionen zu klären und ein Treffen am Raumhafen zu veranlassen, von wo aus sie dann von ihrem Auftraggeber zusammen mit anderen Personen abgeholt wurden. Wird Frederic Johnson einem Gehirnschscan unterzogen, wird er versuchen, den eingreifenden Psychonauten mit seinen eigenen psychonautischen Fähigkeiten durch falsche Erinnerungen abzuwehren, ohne seine Fähigkeiten aufzudecken. Gelingt dem Spieler der psychonautische Angriff, kann er den Namen Smith-Singer als Auftraggeber der Agenten in Erfahrung bringen. Er erfährt auch, dass die Gehirnmanipulation in der Cyberbrain-Einrichtung in der Zone durchgeführt wurde. Außerdem lässt sich in Erfahrung bringen, dass die Agenten im Auftrag der USI arbeiten.

Cyberbrain:

Wo die Cyberbrain-Forschungseinrichtung zu finden ist, lässt sich durch eine Anfrage bei Cynarian herausfinden. Cyberbrain gehört zu einer Reihe von kleinen Forschungseinrichtungen in der sogenannten *Zone*, deren Aufgaben unter Verschluss stehen und auch Cynarian nicht bekannt sind.

Cyberbrain Infiltration

Cyberbrain ist eine kleine Forschungseinrichtung in der Zone. Der Forschungsschwerpunkt ist unbekannt. Betrieben wird Cyberbrain von Synthology Inc., die chirurgische Instrumente im Bereich Transplantationschirurgie auf dem Mars entwickelt. Die entsprechenden Informationen können durch das Büro von Vandermoool bereitgestellt werden. Folgende Informationen stehen nicht zur Verfügung: Synthology ist eine Strohfirma der USI, was aber nicht nachverfolgbar ist. Cyberbrain ist der lange Arm der Operation P9 auf Kallisto.

Die Zone

Die Zone ist ein gut gesichertes Gelände auf Kallisto, in der Nähe von Valhalla, das wie andere Siedlungen tief in Fels und Eis eingegraben ist. Sie beherbergt Unternehmungen der Konzerne mit hoher Sicherheitseinstufung und inoffizielle Einrichtungen der Firmen. Die Zone ist auf zwei Ebenen aufgeteilt. Auf beiden Ebenen verlaufen Wege zwischen den Gebäuden. Unterhalb der Wege verlaufen Wartungstunnel, die für die technische Anbindung der Gebäude in der Zone, verlegt wurden. Der reguläre Zugang zur Zone erfolgt über einen eigenen kleinen Raumhafen, der von Shuttles angefliegen und von Buggys angefahren werden kann. Ein weiterer, wenig bekannter Zugang sind die Tunnel, über die die Zone aus dem Kraftwerk in Valhalla mit Strom versorgt wird. Diese Tunnel enden in den Wartungstunneln zwischen den beiden Ebenen. Der technische Betrieb und die Wartung der Zone werden von der Firma *Dockbunner*, beschrieben auf *S.138*, durchgeführt. Das Sicherheitspersonal wird von der Firma *TransSec*, beschrieben auf *S.138*, gestellt.

Das Ziel

In der aktuellen Situation ist Eile geboten. Die Aufklärung der Attentäter und ihrer Hintergründe muss vor dem Eintreffen der Delegationen von Erde und Mars am nächsten Tag erfolgen. Colonel Scholz fordert als oberste Direktive, Beweise zu sammeln, dass die Attentate von einer außenstehenden Organisation initiiert wurden. Des Weiteren müssen alle Attentäter identifiziert und die Technologien in der Cyberbrain-Einrichtung sichergestellt werden. Kampfhandlungen in der Zone sind zu vermeiden. Für Blackheart hat die Identifizierung und Eliminierung weiterer Attentäter höchste Priorität. Alle Mittel dazu sind legitimiert. Artisan stimmt Blackheart zu.

Der Zugang

Bei der Infiltration der Cyberbrain-Forschungseinrichtung sollte der Spielleiter den Spielern weitreichende Handlungsfreiheiten einräumen, gleichzeitig jedoch auch unterstützend eingreifen. Die Zone kann offiziell über den Raumhafen betreten werden. Eine weitere Zugangsmöglichkeit bieten, wie vorher erwähnt, die Wartungstunnel der Energieversorgung der Zone.

Der Raumhafen

Für einen Zugang über den Raumhafen können die Ermittler mit Unterstützung von Cynarian oder dem Luna-Syndikat versuchen, Mitarbeiter von TransSec oder Dockbunner zu ersetzen oder eine Warenlieferung vorzutauschen. Allerdings bleibt nicht viel Zeit für die Vorbereitung, und die Täuschung ist daher riskant und nicht lückenlos. Omega-Krieger sowie schwere Waffen und Rüstungen müssen besonders gut argumentiert werden. Um eine Rückverfolgung der Operation auf Cynarian zu verhindern, wird Cynarian keine offizielle Genehmigung zum Betreten der Zone erteilen. Ein Zugang über den Raumhafen wird in jedem Fall Smith-Singer auf den Plan rufen. Die Charaktere sind Smith-Singer bekannt, und er wird die Sicherheitskräfte vor einen möglichen Angriff auf Konzerneigentum warnen.

Der Wartungstunnel

Das Luna-Syndikat betreibt das Fusionskraftwerk in Valhalla und stellt damit auch die Stromversorgung der Zone sicher. Daher obliegt die Wartung der Tunnel zur Zone ebenfalls dem Luna-Syndikat. Wenn Xiǎo Lóng oder Nemesis in die Planung der Infiltration einbezogen werden, können sie den Ermittlern diese Zugangsmöglichkeit eröffnen. Nemesis wird auch anbieten, auf Anfrage einen kurzzeitigen Stromausfall zu verursachen. Als Führer durch die Tunnel bis zur Zone wird sich Xiǎo Lóng bereit erklären und zusammen mit dem Techniker *Roberto Martinez* die Ermittler begleiten.

REMARK

Der Wartungstunnel ist die einfachste und sicherste Möglichkeit, in die Zone zu gelangen. Sie wird voraussichtlich alle anderen Ansätze übertreffen. Aus diesem Grund sollte der Spielleiter diese Alternative erst spät anbieten, um den Spielern zunächst die Gelegenheit zu geben, kreativ zu werden.

Kommunikation

Aufgrund der hohen Sicherheitsanforderungen ist die Kommunikation in und aus der Zone heraus gut abgesichert. Die Zone verfügt über ein eigenes ComNetz, das nur über den Raumhafen und von dort aus über Firewalls mit weiteren Netzen außerhalb der Zone verbunden ist. Ein Zugang zum ComNetz der Zone ist nur für Mitarbeiter der Unternehmen in der Zone und für offizielle Gäste möglich. Einzelne Unternehmen betreiben eigene VPNs zu ihren Niederlassungen außerhalb der Zone. Neben dem regulären ComNetz innerhalb der Zone betreibt TransSec ein zusätzliches Sicherheitsnetz, das die Zone durchzieht. Die Backbone-Infrastruktur des ComNetzes befindet sich in den Wartungstunneln zwischen den beiden Ebenen, wo ein physikalischer Zugriff möglich ist und einen Hackerangriff erleichtert. Zusätzlich zum ComNetz verfügt die Stromversorgung über ein primitives, schmalbandiges Kommunikationsnetz, das nur noch dem Luna-Syndikat bekannt ist. Ein Zugriff auf dieses Netzwerk ist über alle Stromanschlüsse möglich.

Lageplan

Die Zone ist zur Orientierung in farblich gekennzeichnete Bereiche aufgeteilt. Die Gangsegmente zwischen den Gebäuden sind horizontal und vertikal nummeriert, sodass jedes Segment durch einen Farbcode und Ziffern eindeutig identifiziert werden kann. Einen Lageplan der Zone, auf dem das eine oder andere Unternehmen namentlich markiert ist, kann über Cynarian erhalten werden. Die Gangsegmente sind durch Sicherheitsschotts voneinander getrennt und werden durch Kameras und Drohnen videoüberwacht. Der Zugang zu den Wartungstunneln zwischen den Ebenen erfolgt über mit Magschlössern gesicherte Luken aus der oberen Ebene. Die Gänge der Zone werden von Mitarbeitern der TransSec patrouilliert. Da die Gebäude der Unternehmen autonom ausgelegt sind und es keine geteilten Räumlichkeiten gibt, bewegen sich nur selten Personen durch die Gänge.

Unterstützung

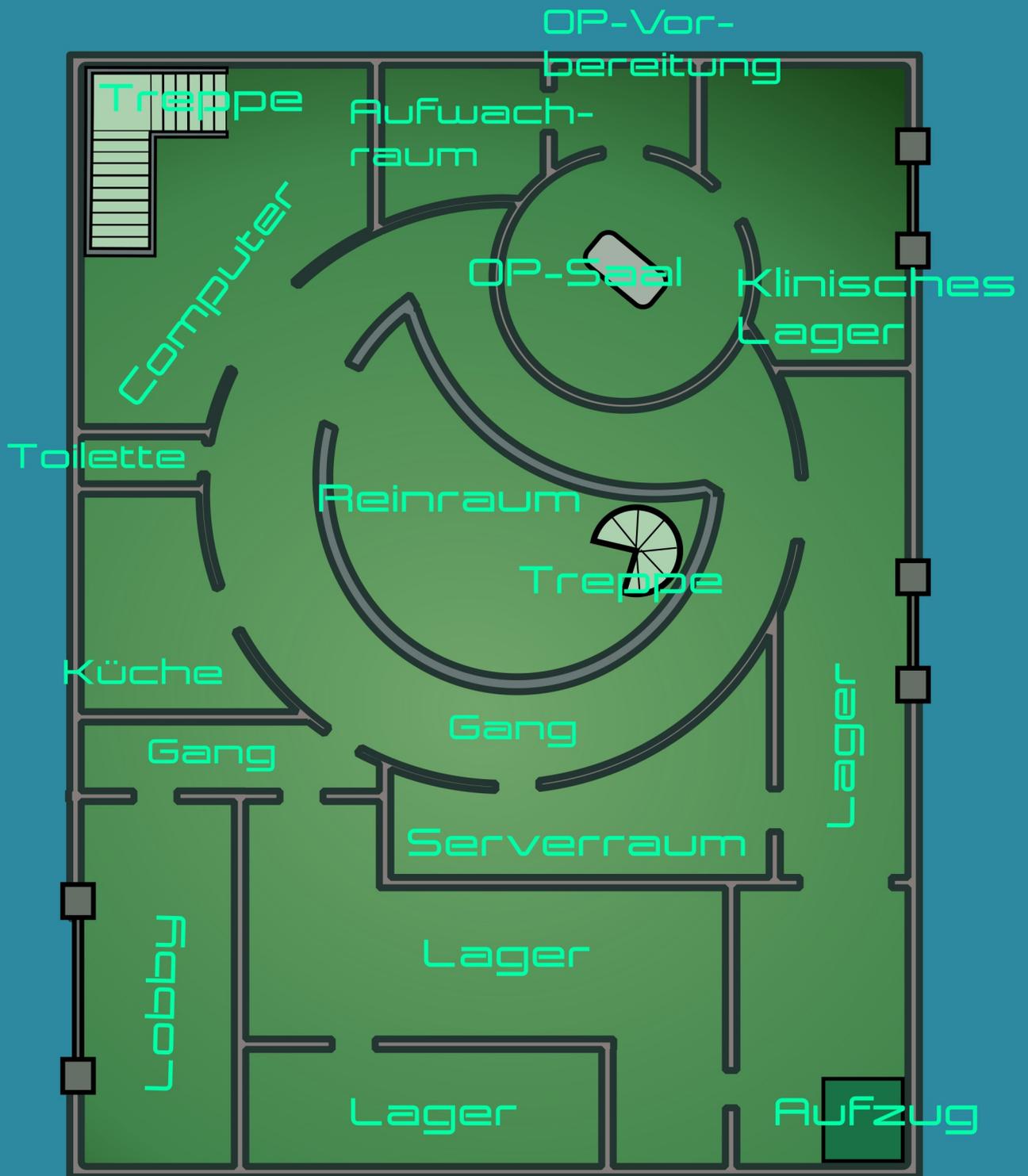
Für einen Eingreiftrupp können die Ermittler auf inoffizielle Söldner, bereitgestellt durch Cynarian, oder auf Soldaten des Protektorats zurückgreifen. Mitglieder des Luna-Syndikats, wie Xiǎo Lóng, werden die Charaktere nicht begleiten. Söldner werden, sofern nicht anders von den Charakteren gewünscht, den Cynarian-Chefermittler als Befehlshaber anerkennen. Soldaten des Protektorats werden nur den von Blackheart eingesetzten Ermittler als Befehlshaber akzeptieren und falls dieser nicht greifbar ist, den Chefermittler des Protektorats als Anführer anerkennen. Die anderen beiden Gruppenmitglieder sind in erster Linie zu schützende Zivilisten. Die Söldner sind auf *S.139*, die Soldaten des Protektorats auf *S.140* beschrieben.

Xiao Long

Unabhängig von den Plänen der Ermittler wird Xiǎo Lóng die Wartungstunnel getrennt von der Gruppe betreten und sich in der Nähe des Cyberbrain-Gebäudes in das Sicherheitsnetz der Zone einklinken. Durch ihre KI-Unterstützung kann sie die Sicherheitssysteme der Netze überwinden, den Trupp überwachen und gegebenenfalls eingreifen. Über das ComNetz kann sie einen Störfall auslösen. Neben ihrer leichten Version eines Servopanzers, ihrer kurzläufigen, vollautomatischen Multigun, sowie Schock- und Haftminen, steht ihr auch ein Plasmabrenner zur Verfügung. Mit der Gruppe wird sie, wie vorher abgesprochen, über das Netz der Stromversorgung kommunizieren.

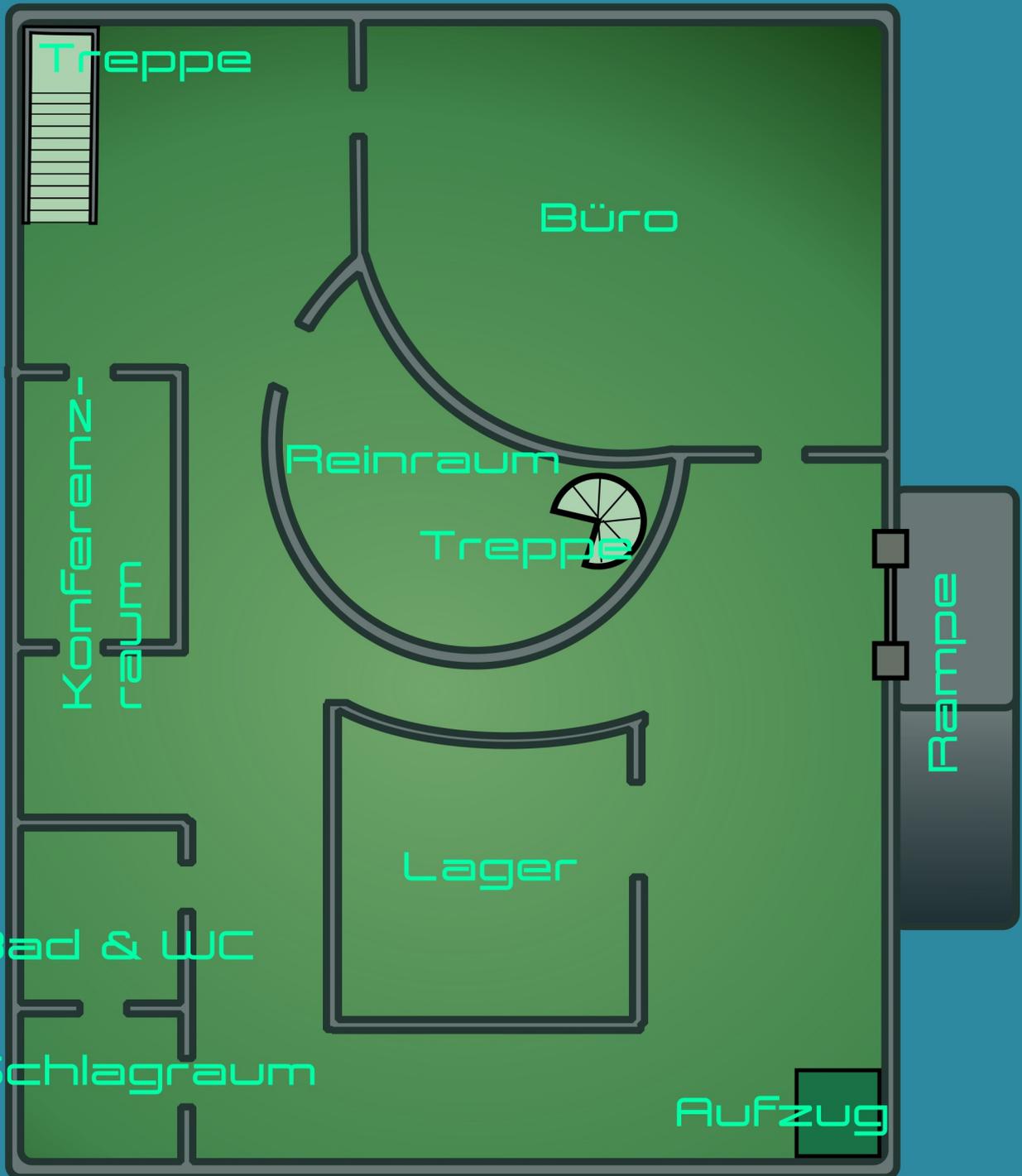
Zone
2. Ebene, EG

124.452CD



Zone
2. Ebene, OG

124.452CQ



Das Gebäude

Cyberbrain ist eine kleine Einrichtung auf der oberen Ebene der Zone, nahe dem Raumhafen. Die Einrichtung umfasst zwei Stockwerke. Im Erdgeschoss befinden sich der Eingangsbereich, ein zentrales Reinraum-Forschungslabor, Aufenthaltsräume, eine Krankenstation mit OP-Saal sowie Lager- und Technikräume. Im oberen Bereich sind Büros, Lagerräume, ein Bad und ein Schlafbereich mit Stockbetten untergebracht. Das Forschungslabor überspannt beide Stockwerke.

Cyberbrain verfügt über vier Zugänge:

Lobby Die Lobby ist durch eine Fiberglastür gesichert, die bei Nichtbenutzung undurchsichtig geschaltet ist.

Lagerhalle Im Untergeschoss befindet sich eine Lagerhalle, die über ein eigenes Rolltor verfügt.

Medizinisches Lager Ebenfalls im Untergeschoss gibt es das Lager der Krankenstation, das ebenfalls durch ein Rolltor zugänglich ist.

Obergeschoss Zum ersten Stock führt eine außen gelegene Rampe, die über ein Rolltor den Zugang zum Gebäude im Obergeschoss gewährt.

Zugang zum Gebäude

Um bis zum Cyberbrain-Gebäude zu gelangen, muss sich der Eingreiftrupp zumindest auf den letzten Metern durch die videoüberwachten Gänge der Zone bewegen. Hat der Trupp die Zone über die Wartungstunnel betreten, benötigen sie entweder eine Verkleidung als Dockbunner-Mitarbeiter oder müssen einen temporären Ausfall der Sicherheitssysteme provozieren. Beim Angriff auf die Sicherheitssysteme können ihnen der von Cynarian bereitgestellte Söldner *Flint Ross* oder der Omega-Soldat *Jackhammer* helfen. TransSec-Patrouillen können den Weg durch oder unterhalb der Gänge erschweren.

Um die Mitarbeiter des Instituts davon abzuhalten, einen Alarm auszulösen, muss das Gebäude entweder vom Sicherheitsnetz und dem regulären ComNetz der Zone getrennt werden, oder Roberto Martinez, der Techniker des Luna-Syndikats, löst kurzzeitig einen Stromausfall in der Zone aus. Um zu verhindern, dass Mitarbeiter, die sich im Gebäude befinden, fliehen können, muss das Gebäude von allen Seiten abgesichert werden. Kommen die Spieler selbst nicht auf diese Idee, kann dieser Einsatzplan auch von den Söldnern beziehungsweise Protektorats-Soldaten vorgeschlagen werden.

Im Cyberbrain Institut

Nach den ersten erfolgreichen Versuchen bei Hannibal und Slingshot, wurde die Verpflanzung der Attentäter-KIs in das Rondra Hospital verlagert und die Forschung an der Technologie beendet. Damit wurde der Betrieb des Cyberbrain Instituts überflüssig, und es wurde begonnen, die Forschungseinrichtung aufzulösen.

Parallel zum Angriff auf das Cyberbrain Institut schicken die USI-Agenten eine kleine Gruppe von Neuro Intelligence Mitarbeitern in das Institut, um zurückgelassene Daten und Gerätschaften zu vernichten. Da nach den Ereignissen im Blackhole Club und im Ice Club mit einem Angriff auf das Institut zu rechnen ist, verzichten die USI-Agenten darauf, eigene Mitarbeiter einzusetzen. Stattdessen nehmen sie in Kauf, die lästigen Mitwisser von Neuro Intelligence im Zweifel ausschalten zu müssen. Zum Zeitpunkt des Eintreffens des Eingreiftrupps befinden sich die auf *S.141* näher beschriebenen Neuro Intelligence Mitarbeiter *Dr. Dan Leitner*, *Máilin*, *Dr. Gaius Ross* und *Francis*

McDonald in der Einrichtung. Dr. Dan Leitner, in Reinraumkleidung, befindet sich im Forschungslabor im Erdgeschoss; Francis McDonald in einem Büro im ersten Stock. Gaius Ross arbeitet im Lagerraum der Krankenstation. Máilin befindet sich im Serverraum und wird sich dort auch verstecken. Zu diesem Zeitpunkt sind bereits alle Gerätschaften untauglich gemacht. Máilin gelingt es gerade noch, die Daten in den Servern zu löschen bevor sie entdeckt wird.

Wenn die Gruppe das Gebäude stürmt, werden sie früher oder später auf das Personal treffen, das sich nur ungenügend in den wenigen Räumen des Gebäudes verstecken kann. Ohne Gegenwehr lassen sich die verängstigten Wissenschaftler zusammentreiben. Nur Máilin schimpft, man solle die Finger von ihr lassen, sie käme ja mit.

Bei der folgenden Befragung stellt sich Dr. Dan Leitner schützend vor seine Untergebenen und beteuert, dass sie lediglich für Aufräumarbeiten beauftragt wurden und keine Kenntnis über die Forschungsinhalte des Instituts hätten. Er erklärt, dass alle wichtigen Geräte und Daten bereits vorher von den Cyberbrain-Mitarbeitern selbst entfernt wurden, nachdem die Einrichtung vor einigen Tagen aufgelöst wurde. Seine zunehmende Nervosität ist bei seinen Ausführungen nicht zu übersehen. Dr. Ross und McDonald bestätigen seine Geschichte kurz und knapp. Im Einzelgespräch erklären sie, dass sie nur den Auftrag haben, die letzten Gerätschaften aus dem Gebäude zu entfernen. Sie können ebenfalls keine Auskunft darüber geben, woran gearbeitet wurde. Die junge Máilin schweigt und weigert sich beharrlich, Fragen zu beantworten.

Gefragt nach ihrer Firmenzugehörigkeit nennen die Gefangenen nach kurzem Zögern die Firma Neuro Intelligence. Zum aktuellen Zeitpunkt ist Neuro Intelligence für die Ermittler und die Spieler noch ein unbeschriebenes Blatt, sodass sie nicht einschätzen können, welche Bedeutung diese Information hat. Der Name der Firma klingt aber in den Ohren der Ermittler nicht nach einer Organisation, die lediglich für Aufräumarbeiten beauftragt wird. Leider bietet die Zone keine Möglichkeit, weiterführende Informationen zu beschaffen, und auch eine schnelle Anfrage beim Luna-Syndikat liefert keine zusätzlichen Erkenntnisse.

Weitere Befragung

Während die Ermittler die eingeschüchterten Mitarbeiter von Neuro Intelligence befragen, sichern die übrigen Truppmitglieder das Gebäude ab.

Den Ermittlern bleiben nun folgende Optionen:

- Sie versuchen die Neuro Intelligence Mitarbeiter mitzunehmen, um sie außerhalb der Zone in Ruhe weiter zu verhören.
- Sie versuchen die Mitarbeiter vor Ort weiter unter Druck zu setzen und die Wahrheit aus ihnen heraus pressen. Aufgrund der Situation werden die Gefangenen schnell einknicken.
- Der Psychonaut unter den Ermittlern kann vor Ort einen Gehirnschscan durchführen.

Es empfiehlt sich, die Räume im Gebäude weiter zu durchsuchen, um belastendes Material zu finden. Parallel dazu sollten die Mitarbeiter von Neuro Intelligence weiter befragt werden. Bei der Durchsuchung der Räumlichkeiten ergibt sich, dass zwar noch nicht alle Gerätschaften entfernt wurden, jedoch kein wirklich verwertbares Material gefunden werden kann. Dennoch kann aus den medizinischen Geräten bestätigt werden, dass hier Gehirnoperationen durchgeführt wurden. Zudem finden sich Belege dafür, dass Neuro Intelligence medizinische Nanotechnologie bereitgestellt hat. Werden die Mitarbeiter anschließend ausführlicher befragt und weiter unter Druck gesetzt, bröckelt die Geschichte von den Aufräumarbeiten. Leitner gibt zu, dass Neuro Intelligence einen Großteil der bei Cyberbrain eingesetzten Technologie beigesteuert hat. Er beteuert jedoch vehement, dass

ihnen die finsternen Pläne der USI anfangs nicht bewusst waren und erst während der Operationen im Cyberbrain-Institut nach und nach aufgedeckt wurden.

Bei weiteren Befragungen unterstützt durch Gehirnschans kommen folgende Erkenntnisse ans Licht:

- Dr. Dan Leitner ist leitender Angestellter bei Neuro Intelligence und langjähriger Vertrauter von Prof. Dr. Naratova, der Inhaberin der Firma. Zusammen mit ihr hat er die Neuronalkopplung entwickelt, also die Nanobots, die KIs mit dem menschlichen Gehirn über die Synapsen des Gehirns verbinden können.
- Máilin ist die leitende Programmiererin, die die KIs der USI für den Einsatz im menschlichen Gehirn trainiert hat. Máilin ist die zweite enge Vertraute von Prof. Dr. Naratova.
- Gaius Ross ist Spezialist für die notwendigen Anpassungen der Kontrollmodule von Kasai Cyber Genetics.
- Francis McDonald ist Systemtechniker.
- Die Eingriffe am Gehirn, einschließlich des Einsetzens des Kontrollmoduls, das von Kasai Cyber Genetics geliefert wurde, wurden im Cyberbrain-Institut von Prof. Dr. Sanders durchgeführt.
- Hannibal und Slingshot wurden als erste Probanden bei Cyberbrain behandelt.
- Weitere Eingriffe wurden direkt im Rondra Hospital von Prof. Dr. Sanders durchgeführt. Die Namen der manipulierten Personen sind nicht bekannt.
- Den Mitarbeitern von Neuro Intelligence wurde erst nach den ersten Eingriffen im Cyberbrain-Institut bewusst, dass die Eingriffe ohne Wissen der Probanden durchgeführt wurden und die Opfer später gegen ihren Willen als Attentäter eingesetzt werden sollten.

Bei einem Gehirnschans von Máilin wird der Psychonaut auf unerwarteten Widerstand stoßen. In ihrem Kontrollmodul ist eine hochentwickelte, KI-gestützte Firewall installiert, die versucht, das Kontrollmodul des Psychonauten zum Absturz zu bringen. Ein Gehirnschans bei Máilin ist daher nahezu unmöglich.

REMARK

Während die Charaktere versuchen, Informationen zu sammeln, spitzt sich die Lage zu. Es ist wichtig, den Spannungsbogen aufrechtzuerhalten und den Spielern nicht zu viel Zeit zu gewähren, um zu überlegen, wie sie an Informationen über die Neuro Intelligence-Mitarbeiter gelangen können.

Die Absicherung

Während der Befragung sichern die anderen Truppmitglieder die Anlage ab und verminen die Eingänge, wobei sie sich mit dem Charakter abstimmen, den sie als Vorgesetzten akzeptieren. Wird die Gruppe von Soldaten des Protektoratsmilitärs begleitet, befindet sich unter den Soldaten ein Attentäter. Der von einer KI manipulierter Omega-Soldat *Thunder* wird die Mine an einer der hinteren Türen, für die er verantwortlich ist, nicht aktivieren. Stattdessen platziert er an mehreren Stellen im Gebäude fernzündbare Sprengsätze.

Xiao Longs Überwachung

Xiǎo Lóng überwacht die Einrichtung kontinuierlich per Video, um jederzeit eingreifen zu können. Bei dieser Bepitzelung erfährt sie, dass sich Máilin, deren Rolle sie seit dem Besuch bei Prof. Dr. Sanders kennt, im Gebäude befindet. Sie beschließt, zumindest Máilin sicher aus der Zone zu extrahieren. Für Xiǎo Lóng hat Máilin oberste Priorität. Nach ihrer Einschätzung kann Máilin alle für sie wichtigen Informationen über die *Freien KI* (beschrieben auf S.143) in ihrem Kopf liefern.

Mit dem Plasmabrenner ist es ihr möglich aus den Wartungsschächten von unten in das Institut einzudringen. So ist es ihr möglich schnell einzugreifen.

Smith-Singer

Smith-Singer, der über die Vorfälle im Blackhole und im Ice Club informiert ist, wartet auf den nächsten Zug der Ermittler. Sobald der Eingreiftrupp die Einrichtung über den Raumhafen der Zone betritt, werden die Sicherheitsgardisten von Smith-Singer sofort darüber informiert, dass ein Angriff auf Cyberbrain stattfinden könnte. Falls das Luna-Syndikat einen temporären Ausfall der Stromversorgung verursacht, versuchen die Sicherheitskräfte zunächst, den Ursprung und die Auswirkungen zu ermitteln. In diesem Fall haben die Charaktere etwas mehr Zeit. Früher oder später werden die Sicherheitsgardisten jedoch das Cyberbrain-Institut umstellen.

Als Gründer des Cyberbrain Instituts wird Smith-Singer darauf bestehen, die Sicherheitsgardisten zu begleiten. Beim Eintreffen vor dem Institut wird Smith-Singer darauf drängen, die Situation gewaltsam zu klären. Neben der Eliminierung der Ermittler und der Neuro Intelligence-Mitarbeiter kommen ihm auch generell Verletzte und Tote in der Zone entgegen. Eine spätere Besetzung Valhallas durch Kräfte des Konzernrats lässt sich dadurch leicht legitimieren.

Eintreffen der Sicherheitsgardisten

Die TransSec Sicherheitsgardisten treffen während der Befragungen der Neuro Intelligence Mitarbeiter ein und umstellen das Gebäude. Hat der Eingreiftrupp eine Überwachungsdrohne in den Gängen postiert oder Zugriff auf die Überwachungsvideos, werden sie bemerken, wenn die Sicherheitsgardisten unter der Führung von Smith-Singer das Gebäude einkesseln. Alternativ kann Xiǎo Lóng den Trupp informieren, dass sie Besuch bekommen.

Die Sicherheitsgardisten sind, wie auf S.138 beschrieben, ausgerüstet. Die Anzahl der Gardisten kann flexibel an das Geschehen angepasst werden. Die Gruppe sollte es gerade noch schaffen, aus der Zone zu fliehen. In waffentechnischer Hinsicht sind sie den Gardisten überlegen und können es sich daher leisten, sich den Weg frei zu schießen.

Der Attentäter

Werden die Charaktere von einem Trupp der Protektorats-Soldaten begleitet, tritt Thunder, der von Smith-Singer befehligte Attentäter, in Aktion. Smith-Singer nutzt das ComNetz, um Thunder den Befehl zu erteilen, alle Personen im Gebäude zu töten.

Thunder zündet die von ihm platzierten Sprengsätze und eröffnet sofort das Feuer. Sein primäres Ziel ist es zunächst, seine Kameraden auszuschalten. Wenn möglich, wird Thunder als Nächstes die Mitarbeiter von Neuro Intelligence eliminieren, wobei Máilin zufällig verschont bleibt.

Das Gebäude wird gestürmt

Sollte Thunder das Feuer innerhalb des Gebäudes eröffnen, werden die Sicherheitsgardisten sofort stürmen. Falls kein Attentäter im Gebäude ist, kann der Spielleiter zunächst eine Verhandlung mit den Geiselnehmern initiieren. Smith-Singer wird jedoch darauf drängen, möglichst schnell das Gebäude einzunehmen.

In jedem Fall werden die Gardisten früher oder später beginnen, die Türen zu entriegeln. Die Sprengfallen an den Türen werden einige der Gardisten ausschalten. Falls erforderlich, wird Xiǎo Lóng den Eingreiftrupp unterstützen und die TransSec-Mitarbeiter von hinten angreifen. Xiǎo Lóng wird nur dann aktiv werden, wenn keiner der Ermittler sie sehen kann. Sollten die Charaktere auf Leichen stoßen, kann dies natürlich dann Fragen aufwerfen.

Um eine Stimmung wie bei einer Geiselnahme aufzubringen, können die Gardisten nach einem ersten misslungenen Angriff versuchen, erneut mit den Eindringlingen zu verhandeln. Die Gardisten werden diese Zeit nutzen, um sich neu zu formieren.

Geht der Eingreiftrupp nicht zum Gegenangriff über, werden die Gardisten das Gebäude erneut stürmen und Schock- sowie Rauchgranaten einsetzen.

Die Flucht

Müssen sich die Gardisten aus dem Gebäude zurückziehen, werden sie sich in den Gängen verschanzen und auf die nächste Reaktion der Terroristen im Gebäude warten, bevor sie einen erneuten Angriff wagen. Das gibt der Gruppe Zeit, sich für einen Fluchtweg zu entscheiden. Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten zu fliehen:

Die Ausgänge Der Eingreiftrupp kann durch einen der Eingänge im Erdgeschoss und damit über die Wege rund um das Gebäude in die Wartungstunnel zurückkehren.

Im ersten Stock Haben sich die Charaktere im ersten Stock verschanzt, können sie wie im Erdgeschoss durch das Tor auf der Rückseite über die Rampe auf den Weg hinter dem Gebäude gelangen.

Durch den Boden Der Eingreiftrupp kann versuchen, sich im Gebäude zu verschanzen und sich mit Plasmabrennern durch den Boden in die Wartungsschächte zu schneiden.

Nebengebäude Über den Bereich hinter dem Foyer ist es möglich, sich durch die Wand in das Nebengebäude zu sprengen oder zu schweißen. Das Gleiche ist auch im ersten Stock möglich. Die anderen Seiten des Gebäudes führen auf die umliegenden Gänge.

Flüchtet der Trupp in die Wartungstunnel, werden sie dort möglicherweise entdeckt. Die Sicherheitsgardisten werden zunächst versuchen, sie von oben zu beschießen, bevor sie ebenfalls in die Gänge eindringen.

Das Nebengebäude Stimulus Fungi

Auf der von der Lobby aus rechten Seite befindet sich ein weiteres Gebäude. Dieses anliegende Gebäude ist das biologische Labor der Stimulus Fungi Forschungseinrichtung. Das Gebäude ist leer, da die Mitarbeiter während der Belagerung des Cyberbrain Instituts durch die Sicherheitskräfte evakuiert wurden.

Das Gebäude erstreckt sich mit einer großen Halle über beide Ebenen der Zone und ist etwa dreimal so groß wie die Cyberbrain Forschungseinrichtung. Es ist als großes Gewächshaus ausgelegt. Unter fokussierter Neonbeleuchtung befindet sich ein mit Gängen durchzogener Irrgarten aus Pflanzenbeeten auf vier Etagen. An verschiedenen Stellen werden die Pflanzenbeete durch Arbeitstische unterbrochen. Etwa die Hälfte der untersten Etage wird von einem Wohnkomplex eingenommen, der dem oberen Stockwerk des Cyberbrain Gebäudes ähnelt. In der obersten Ebene befindet sich etwa in der Mitte des Gebäudes ein Chemielabor.

Das Gebäude kann auf beiden Ebenen der Zone auf der vom Cyberbrain Gebäude aus gesehen hinteren Seite über ein als Schleuse ausgelegtes Rolltor verlassen werden. Im vorderen Bereich befinden sich die Mitarbeitereingänge, ebenfalls als Schleuse ausgelegt. An den dreckig weißen Wänden der Einrichtung prangt, wo nicht durch Pflanzen bedeckt, das Firmenlogo.

Flucht über den Raumhafen

Eine unerkannte Flucht über den Raumhafen ist nicht möglich. Auch wenn die Zone über den Raumhafen betreten wurde, muss der Eingreiftrupp die Zone über die Wartungstunnel zwischen den Ebenen verlassen. Falls ihnen die Tunnel nicht bekannt sind, wird Xiǎo Lóng sie am Cyberbrain Institut abholen und in die Tunnel führen.

Máilin

Wird Máilin nicht von den Ermittlern aus dem Gebäude gebracht, wird Xiǎo Lóng sie mit sich nehmen. In jedem Fall muss Máilin die Flucht aus dem Gebäude gelingen.

REMARK

Gewonnene Information:

- Hannibal und Slingshot wurden im Cyberbrain Institut als erste Probanden mit KIs ausgestattet.
- Prof. Dr. Sanders, der Klinikleiter des Rondra Hospitals, hat die medizinischen Eingriffe im Cyberbrain Institut durchgeführt.
- Im Rondra Hospital wurden weiteren Personen KIs eingesetzt.
- Die sogenannten Neuronalkopplungen stammen von der Firma Neuro Intelligence.
- Prof. Dr. Naratova ist Gründerin und Firmenchefin von Neuro Intelligence.
- Dr. Dan Leitner ist ein enger Vertrauter von Prof. Dr. Naratova. Er hat gemeinsam mit ihr die Neuronalkopplungen konzipiert.
- Máilin ist die leitende Programmiererin bei Neuro Intelligence, die die KIs auf das menschliche Gehirn trainiert hat.

Konfrontation:

Die Infiltration des Cyberbrain Instituts ist auf eine bewaffnete Konfrontation ausgelegt, bei der es zu Verletzten und Toten kommt. Die USI nutzt den Vorfall als Beispiel für einen terroristisch-militanten Angriff auf sensibles Konzerneigentum, um eine kritische Sicherheitslage im jovianischen System zu verargumentieren, die ein Eingreifen der Kampfverbände des Konzernrats erforderlich macht.

Um zu verhindern, dass kritische Mitwisser in die Hände der Ermittler fallen, wird Smith-Singer versuchen, die Mitarbeiter von Neuro Intelligence im Cyberbrain Institut zu eliminieren. Das Ausschalten der Neuro Intelligence Mitarbeiter bereits in dieser Episode vereinfacht den weiteren Verlauf und erhöht die Dramatik der Geschichte.

Bis auf Máilin und Xiǎo Lóng gibt es keine Personen, die den Angriff auf das Institut zwingend überleben müssen. Máilin muss von der Gruppe oder Xiǎo Lóng aus der Zone extrahiert werden.

Ausrüstung:

Neben Feuerwaffen und Rüstung kann der Eingreiftrupp, falls gewünscht, auf Granaten, ferngesteuerte Sprengsätze, Plasmabrenner, Überwachungsdrohnen, Magschlossknacker und EMP-Granaten zurückgreifen. Die Ausrüstung kann mit Genehmigung von Blackeart vom Protektoratsmilitär bereitgestellt werden. Solange die Spieler erklären können, wie sie das Equipment in die Zone transportieren, stehen ihnen alle Möglichkeiten offen. Ein Einstieg über den Raumhafen bietet dabei nur begrenzte Optionen, aber auch der Weg durch engen Tunnel erlaubt nicht alle Freiheiten.

Zeit der Entscheidung

Die Medien

Wenn die Charaktere die Zone verlassen, wird gerade über die Medien auf Valhalla eine Eilmeldung verbreitet:

„Aus Sicherheitskreisen wurde bekannt gegeben, dass vor etwa einer Stunde ein paramilitärischer Angriff auf eine Konzerneinrichtung in der gesicherten Zone stattgefunden hat. Bei dem als terroristischen Anschlag eingestuften Vorfall kamen mehrere Zivilisten und zahlreiche Sicherheitskräfte ums Leben oder wurden schwer verletzt. Es wird vermutet, dass bei der militanten Aktion Beweismaterial in Zusammenhang mit der kürzlich stattgefundenen Attentatsserie vernichtet werden sollte. Unbestätigten Quellen zufolge sollen Angehörige der Protektoratsstreitkräfte am Angriff beteiligt gewesen sein. Nach den Angreifern wird bereits gefahndet. Eine Stellungnahme der Cynarian Corporation, die in der Vergangenheit Ziel von Attentaten war, steht noch aus, wird jedoch in Kürze erwartet.

Aufgrund der unklaren Sicherheitslage und des unerwarteten Eintreffens eines Flottenverbands des Protektoratsmilitärs vor den Toren von Valhalla, während hohe Würdenträger von Erde und Mars zu einer Konferenz erwartet werden, wurden Sicherheitskräfte vom im Orbit befindlichen Kreuzer Zeus II-1 entsandt, um die Gebiete der Oberstadt auf Valhalla zu sichern. Den Anweisungen dieser Sicherheitskräfte ist unbedingt Folge zu leisten.

Wir halten Sie, liebe Zuschauer, natürlich weiterhin auf dem neuesten Stand der Entwicklungen.

- Ihre Conni Hanseln“

Nemesis

Die Eilmeldung macht unmissverständlich klar, dass die Charaktere vorerst untertauchen müssen. Der sicherste sofort verfügbare Unterschlupf ist derzeit das Luna-Syndikat. Xiǎo Lóng, die sie bereits seit dem Verlassen des Cyberbrain Institut begleitet oder nach der Flucht zur Gruppe stößt, führt sie über sichere Wege zum Fusionskraftwerk im Bezirk Breidablik.

Sobald die Charaktere in die Obhut des Luna-Syndikats gelangt sind, werden die Omega-Soldaten oder Söldner der Cynarian Corporation, die die Ermittler beim Eindringen in die Cyberbrain-Einrichtung unterstützt haben, von ihnen getrennt. Xiǎo Lóng bringt die Ermittler direkt zum Leitstand des Fusionskraftwerks, wo sie eine weitere Audienz bei Nemesis erwartet. Es wird sofort deutlich, dass sich das Syndikat auf eine kriegerische Auseinandersetzung vorbereitet. Zugänge werden durch zusätzliche Barrieren gesichert, vitale Bereiche stärker gepanzert, und eine große Menge an Waffen liegt bereit. Die Stimmung ist angespannt. Nemesis kommt wutschnaubend gleich zur Sache:

„Habt ihr die Eilmeldung schon gesehen? Ihr seid gerade das Top-Thema in den Medien.“

Falls die Gruppe die Eilmeldung noch nicht gesehen hat, wird sie ihnen jetzt vorgespielt.

„Ich hoffe, euch ist klar, dass die Situation ernste Ausmaße angenommen hat. Ein falsches Wort an falscher Stelle, und Valhalla steht in Flammen—mit euch mittendrin.“

Nemesis fordert mit Nachdruck einen ausführlichen Bericht ein. Für Geplänkel hat er momentan keine Geduld. Folgende Einschätzungen lässt Nemesis in das Gespräch mit den Charakteren einfließen:

- Nach dem Eintreffen der "Sicherheitskräfte", was de facto einer Besetzung der Oberstadt gleichkommt und den Garnisonsstützpunkt in Bedrängnis bringt, ist eine militärstrategische Reaktion von Blackheart zu erwarten. Für Blackheart stellt dieser Vorstoß der Sicherheitskräfte eine erneute Kampfansage dar.
- Früher oder später wird eine der beiden Parteien versuchen, alle strategisch wichtigen Punkte in Valhalla zu besetzen, darunter auch das Kraftwerk, das übrigens ursprünglich von der USI aufgebaut wurde, noch bevor die Cynarian Corporation und das Protektorat eingetroffen sind. Das Luna-Syndikat wird diese Anlage sicherlich nicht kampfflos aufgeben.
- Die Ermittler können sich in der Oberstadt nicht mehr blicken lassen, da dort bereits nach ihnen gefahndet wird. Das Luna-Syndikat kann ihnen für einige Zeit Unterschlupf gewähren und sie im Sunshine Hotel unterbringen. Als Gegenleistung erwartet Nemesis eine Strategie, wie sie das Syndikat vor einer Besetzung schützen wollen.

Nemesis fordert die Ermittler auf, innerhalb einer Stunde ihre nächsten Schritte vorzustellen.

„In einer Stunde will ich von euch hören, wie ihr gedenkt, den Schlamassel zu lösen. Ich hoffe, ihr könnt mich überzeugen. Jetzt verschwindet. Xiǎo Lóng, Sorge dafür, dass es keine weiteren Überraschungen gibt.“

Xiǎo Lóng bringt die Gruppe ins Sunshine Hotel, wo sie sie in einem Konferenzraum mit den gefangenen Neuro-Intelligence-Mitarbeitern zusammen unterbringt. Sie lässt sich, bewaffnet mit ihrer Multigun lässig auf dem Schoß, auf einem Sessel nieder, während sie die restlichen Gangster aus dem Zimmer schickt. Der Konferenzraum verfügt über einen Nebenraum, der es den Ermittlern ermöglicht, die Gefangenen einzeln zu befragen. Xiǎo Lóng aktiviert einen Störsender, der jegliche Kommunikation nach innen und außen blockiert. Das Gerät erlaubt ihr jedoch auch, den Funkverkehr innerhalb des Raums mitzuhören. Auf diese Weise überwacht sie jede nicht-verbale Kommunikation zwischen den Charakteren, da sie befürchten muss, dass Máilin sie als KI-Hybrid enttarnt.

Die Cyberbrain Informationen

Der Spielleiter sollte die Spieler nun dabei unterstützen, alle gewonnenen Informationen zusammenzutragen und zu bewerten, bevor die Ermittler ihre nächsten Schritte planen.

Die Charaktere können nun Máilin und die anderen Neuro-Intelligence-Mitarbeiter weiter befragen. Unter der Kontrolle der Ermittler und unter der Schirmherrschaft des Luna-Syndikats sind die Neuro-Intelligence-Mitarbeiter bereit, vollends zu kooperieren. Einen groben Überblick über die Machenschaften der USI, des Cyberbrain Instituts und Neuro Intelligence haben die Ermittler wahrscheinlich bereits im Cyberbrain Institut erhalten. Im Sunshine Hotel können die Neuro-Intelligence-Mitarbeiter weitere Details ergänzen:

Neuro Intelligence Neuro Intelligence ist eine private Forschungseinrichtung auf der Nike Station unter der Leitung von Prof. Dr. Naratova. Die Wissenschaftlerin hat, vor der Umfunktionalisierung der Orbitalstation Neu-Grønning als Nike Station, die KI-Forschung bei Cynarian geleitet. Nach der Einstellung der KI-Forschung gründete sie im Verborgenen Neuro Intelligence als eigenständiges Unternehmen, ohne Wissen der Führung von Cynarian, und führte

ihre Forschung weiter. Prof. Dr. Naratovas Ziel ist es, eine symbiotische Verschmelzung von Mensch und KI zu erschaffen, um die Begrenzungen des menschlichen Gehirns zu überwinden. Máilin ist die KI-Expertin, und Dan Leitner ist neben Prof. Naratova der Spezialist und Leiter der Neurokopplungsentwicklung.

USI Die USI finanziert Neuro Intelligence verdeckt und unterstützt sie mit fortschrittlicher KI-Technologie. Die genauen Vereinbarungen zwischen Neuro Intelligence und der USI sind den festgesetzten Angestellten allerdings nicht bekannt.

Rondra Hospital Nach den ersten Versuchen an Slingshot und Hannibal in der Cyberbrain-Einrichtung wurden die weiteren Eingriffe in das Rondra-Hospital verlegt, aber weiterhin von Prof. Dr. Sanders durchgeführt. Wer die Empfänger der KIs sind, ist den Mitarbeitern nicht bekannt. Neuro Intelligence hat in den letzten 2 Monaten sechs Neuronalkopplungen an das Rondra-Hospital geliefert. Bei wem die Nanotechnik eingesetzt wurde, wissen nur Prof. Dr. Sanders, wahrscheinlich Prof. Dr. Naratova, die USI-Agenten und vermutlich Teile des Klinikpersonals. Neuro-Intelligence-Mitarbeiter waren an den Eingriffen nicht beteiligt.

Cyberbrain Cyberbrain wurde als vor Ort Dependence der Neuro Intelligence auf Kallisto von der USI eingerichtet. Sie diente dazu, die Verpflanzung der KIs zu erproben.

Ist Máilin nicht die einzige gefangen genommene Mitarbeiterin von Neuro Intelligence, hat sie bis zu diesem Zeitpunkt geschwiegen und die Ausführungen ihrer Kollegen nicht weiter kommentiert. Werden die Neuro Intelligence Mitarbeiter gemeinsam befragt, schweigt sie, bis ihre Kollegen alle ihnen bekannten Informationen preisgegeben haben. Dann nimmt sie einen Ermittler beiseite und erklärt ihm im Vertrauen, dass sie ihr Wissen ohne das Beisein ihrer Kollegen offenlegen möchte. Sie betont, dass sie einige wichtige zusätzliche Informationen beisteuern kann. Wird ihrer Bitte nachgegeben oder konnten keine anderen Mitarbeiter aus der Zone extrahiert werden, kann Máilin folgende zusätzliche Informationen beitragen:

Attentäter bei Cyberbrain Wurden die Ermittler von Omega-Soldaten begleitet, erklärt Máilin, dass es sich bei Thunder, der den Eingreiftrupp angegriffen hat, um einen der von einer KI manipulierten Attentäter handelt. Sie vermutet, dass er erst während des Besuchs bei Cyberbrain über Funk oder das ComNetz die Anweisung erhielt, die Personen innerhalb des Gebäudes auszuschalten.

USI-KIs Die KIs, die den Attentätern eingesetzt wurden, stammen aus dem KI-Code, der bei der USI ursprünglich für die sogenannten Iridiumkriege entwickelt wurde. Dieser Code gilt bei Insidern als der am weitesten entwickelte KI-Code im Sonnensystem und kommt den menschlichen Denkstrukturen am nächsten. Der Code enthält eine Subroutine, die es USI-Mitarbeitern erlaubt, der KI Befehle zu erteilen, die sie widerspruchslos ausführt. Máilin entdeckte die Subroutine erst, nachdem die an das menschliche Gehirn angepassten Neurokopplungen an das Cyberbrain-Institut ausgeliefert worden waren.

Freie KIs Nachdem Máilin die Manipulation der KIs durch die USI aufgedeckt hatte, war ihre Chefin sehr aufgebracht. Gemeinsam beschlossen sie und ihre Chefin, eine neue, freie Version des KI-Codes zu entwickeln, die nicht der Kontrolle durch die USI unterliegt. Diese freie KI wurde ohne das Wissen der USI-Agenten und anderer Neuro-Intelligence-Mitarbeiter bereits an Menschen erprobt. Die Identitäten der Probanden sind Máilin jedoch nicht bekannt. Sie vermutet jedoch, dass zumindest ein Teil der Probanden aus einem Gefängnis auf Valhalla stammt.

Der Virus Die Software der freien KIs befindet sich in Máilins Büro auf Nike. Dort hat sie bereits einen Virus entwickelt, der, wenn er in eine USI-KI eingespielt wird, die Subroutine mit der USI-Kontrollfunktion löscht. Allerdings, so erklärt sie, kann außer ihr niemand den Virus für die Ziel-KI vorbereiten. Der Virus muss tief in der KI des Ziels gegen den Willen der KI verankert werden. Das Einspielen des Virus erfordert einen sehr starken Psychonauten.

REMARK

Attentäter:

Die Namen der Attentäter könnten an sich bei Prof. Dr. Naratova abgefragt werden. Allerdings würde sie bei einer Kontaktaufnahme wahrscheinlich jegliche Beteiligung an den Vorfällen abstreiten. Die Ermittler sollten daher nicht riskieren, ihr bereits erlangtes Wissen jetzt schon offenzulegen.

Die 9 Wochen, in denen die Attentäter im Rondra Hospital operiert wurden, können die Anzahl der Kandidaten einschränken. Daher ist das Rondra Hospital der beste Ansatz, um die Attentäter zu identifizieren.

Der Virus:

Nur einen Tag nach der Rückkehr aus dem Cyberbrain-Institut bricht ein Krieg zwischen den Kriegsschiffen der USI und dem Protektorat aus. Ab diesem Zeitpunkt wird der Virus, als Mittel, um die beiden KI-gesteuerten Guardian-Kreuzer zu bezwingen, eine tragende Rolle spielen. Zum aktuellen Zeitpunkt sollte der Virus jedoch noch nicht so prominent in den Vordergrund gerückt werden.

Xiao Longs Plan

Bei der Erwähnung des Virus wird Xiǎo Lóng hellhörig (auch wenn sie es sich nicht anmerken lässt). Sie fasst den Plan, mithilfe des Virus einen der Schlachtkreuzer der USI zu übernehmen. Dieser Schlachtkreuzer würde ihr ermöglichen, ihre Piraten- und Schmugglerflotte im Gürtel zurückzuerobern, die vermutlich bereits von einem ihrer Schiffskommandanten übernommen wurde.

Máilin's Alleingang und ihr selbstbewusstes Auftreten verrät Xiǎo Lóng, aus welchem Holz sie geschnitzt ist: Máilin hat nicht vor, sich kampfflos der Cynarian- oder der Protektoratsjustiz zu unterwerfen. Mithilfe ihres Virus sieht Máilin die Chance, im Spiel zu bleiben, einer Auslieferung zu entgehen und weiterhin die Kontrolle über ihre Technologie zu behalten. Xiǎo Lóng erkennt in Máilin eine Verbündete, die bereit ist, sie zu unterstützen, auch wenn dies ein erhebliches Risiko für sie beide bedeuten würde.

Xiao Longs Enttarnung

Beim ersten Zusammenstoß der Ermittler mit Xiǎo Lóng könnte einer der Charaktere erfahren haben, dass sie als ehemalige Piratin vor Monaten auf Valhalla gefangen genommen wurde. Als Máilin erwähnt, dass inhaftierten Verbrechern eine freie KI-Variante implantiert wurde, könnten die Ermittler den Verdacht hegen, dass Xiǎo Lóng selbst einer der Probanden sein könnte. Sollten sich die Charaktere darüber verbal oder über Funk austauschen oder sollten sie Xiǎo Lóng direkt darauf ansprechen, entgegnet sie mit hochgezogener Augenbraue:

„Selbst, wenn dem so wäre? Was würdet das dann an unserem Verhältnis ändern?“

Damit bestätigt sie zwar nicht explizit, dass sie einer der KI-Hybriden ist, streitet es aber auch nicht ab. Eine unausgesprochene Drohung liegt in der Luft. Máilin verfolgt das Geschehen mit verschränkten Armen und beobachtet den Austausch interessiert. Die anderen überlebenden Mitarbeiter von Neuro Intelligence hingegen versuchen, sich so klein wie möglich zu machen. Xiǎo Lóng fährt abschätzig lächelnd fort, ohne auf eine Antwort zu warten:

„Es wird Zeit. Wir sollten Nemesis nicht länger warten lassen. Er ist im Moment ziemlich angespannt.“

Mit diesen Worten öffnet sie die Tür und verlässt den Ermittlern folgend das Zimmer. Mit einem Handzeichen bedeutet sie Quicksilver, die Gefangenen zu bewachen. Máilin und ihre Kollegen bleiben im Hotel zurück. Máilin wünscht den Ermittlern zum Abschied viel Erfolg. Xiǎo Lóng eskortiert die Gruppe anschließend zum Leitstand des Fusionskraftwerks.

REMARK

Enttarnung:

Um den Spielablauf nicht unnötig zu komplizieren und Xiǎo Lóns Geheimnis nicht zu früh preiszugeben, sollte der Spielleiter versuchen, diese Szene zu vermeiden.

Auch wenn die Ermittler Xiǎo Lóng für eine "freie KI" halten, können sie momentan wenig unternehmen. Offensichtlich gehört Xiǎo Lóng nicht zur Gegenseite. Während des Angriffs auf Cyberbrain hatte sie ausreichend Gelegenheiten, die Ermittler auszuschalten oder Máilin zu töten. Inwieweit Nemesis eingeweiht ist, wissen die Charaktere nicht, und auf Unterstützung durch Cynarian oder das Protektorat können sie nicht hoffen. Auch im weiteren Verlauf bleiben sie stets unter der Kontrolle von Xiǎo Lóng.

REMARK

Máilin und die KIs:

Máilin hat nichts von den KIs zu befürchten, da sie den KI-Code um eine eigene Unterroutine erweitert hat, die einen Angriff auf sie unmöglich macht.

Wird Xiǎo Lóng enttarnt, sieht Máilin in ihr eine mögliche Verbündete, um sich aus der für sie heiklen Situation befreien zu können.

Vorbereitung zur Konferenz

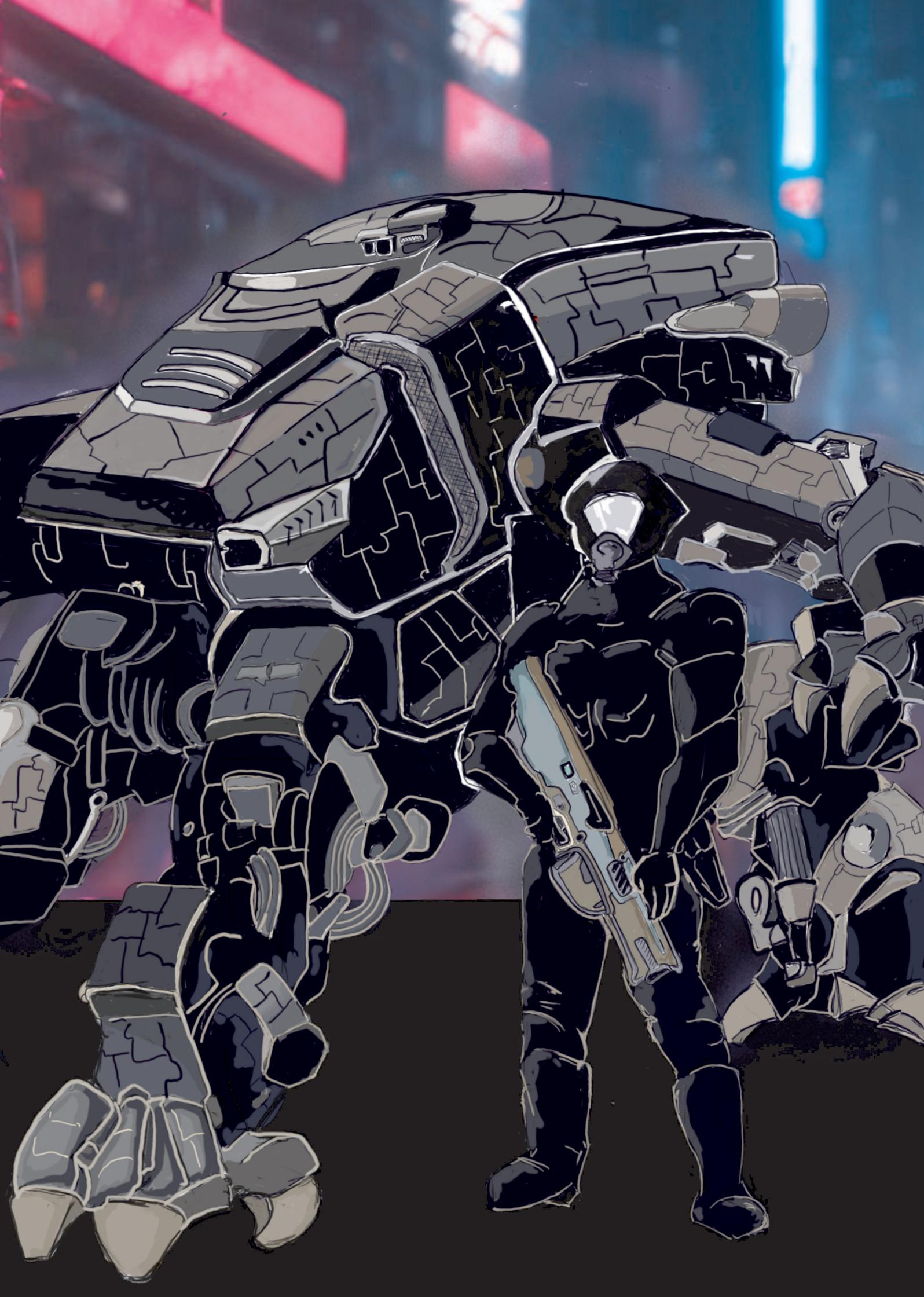
Während die Charaktere ermitteln, bereiten sich Avenger und die Führung von Cynarian auf das Eintreffen der Delegation des Shigano-Kombinats und der Europäischen Föderation in den Räumlichkeiten der Cynarian-Niederlassung auf Kallisto vor. Die Delegation des Protektorats besteht aus Protektor Avenger, Hato, Thunderbolt und weiteren Mutanten. Die Cynarian-Delegation besteht aus Vandermool, Henry Longdale, Colonel Scholz und weiteren Angehörigen der Führungsriege. Beide Gruppen treffen zusammen mehrere Stunden vor dem Kombinat auf Kallisto ein. Der Stellvertreter Avengers, der Alpha-Mutant Artisan, hat bereits die Ankunft der Delegationen vorbereitet.

Etwa zeitgleich mit dem Besuch des Ice Clubs trifft die Fregatte *Isamu* mit den Vertretern des Shigano-Kombinats und der Europäischen Föderation, begleitet vom Schlachtkreuzer Zeus II-1, über Kallisto ein. Auch dort bereitet man sich auf das Treffen in Valhalla vor. Der Vertreter der Europäischen Föderation ist Staatssekretär Luc Duval. Das Kombinat wird durch die Kombinat-Ratsgesandte Sarana vertreten. Begleitet wird sie von Itori Makon von der Sony Genetics Corporation und Nibori von Dai-kyu Keitsu.

Die Vertreter von Mars und Erde werden, parallel zur Infiltration der Cyberbrain-Forschungseinrichtung am Raumhafen von Valhalla, von den Gesandten der Cynarian Corporation und des Protektorats begrüßt und begeben sich zu einer ersten Sondierung der Themen in die Konferenzräume am Raumhafen.

Konzernsicherheit Zeus II-1

Während die Eilmeldung über den Angriff auf das Cyberbrain-Institut ausgestrahlt wird, setzt die Zeus II-1 im Orbit von Kallisto einen Landungstrupp, bestehend aus zwei Truppentransport-Fähren, ab. In den Shuttles befinden sich 30 Sicherheitskräfte der USI im Auftrag des Transnationalen Konzernrates, unterstützt von ebenso vielen KI-Kampfrobootern. Nach ihrer Ankunft auf Valhalla beginnen sie, das Kommando in der Oberstadt zu übernehmen. Auf Anraten von Artisan lehnen die Konferenzteilnehmer eine Absicherung der Konferenz durch die eintreffenden Truppen ab.



REMARK

Die Ablehnung der Konzertruppen wurde im Voraus zwischen dem Attentäter Artisan und den USI-Agenten abgestimmt. Man will sicherstellen, dass das bevorstehende Attentat nicht in irgendeiner Weise mit den Truppen des Konzernrates in Verbindung gebracht werden kann.

Kontaktaufnahme vor dem Sturm

Bevor die Gruppe erneut vor Nemesis tritt, sollten sie ihre Handlungsoptionen sorgfältig abwägen:

Offenlegung der Informationen Das Offenlegen der Verbindungen zwischen Neuro Intelligence und Cynarian ist riskant. Wenn bekannt wird, dass Neuro Intelligence auf Nike unter der Verwaltung von Cynarian steht, wird Blackheart Cynarian beschuldigen, selbst in die Attentate verwickelt zu sein. Cynarian könnte daraufhin versuchen, die Existenz von Neuro Intelligence auf Nike zu vertuschen und gleichzeitig die Forschungsergebnisse selbst verwerten.

Identifikation der Attentäter Die Verstrickung von Prof. Dr. Sanders in die Schaffung der Attentäter kann die Gruppe über die Mitarbeiter von Neuro Intelligence, insbesondere Máilin, herausfinden. Die primäre Anlaufstelle zur Identifikation der Attentäter ist daher das Ronda Hospital und Prof. Dr. Sanders selbst. Dieser Ansatz wird weiter unten genauer beschrieben.

Verhinderung des Attentats auf der Konferenz Die Charaktere müssen versuchen, ein Attentat auf der Konferenz durch die Weitergabe relevanter Informationen zu vereiteln. Aufgrund ihres Status als Terroristen wird es ihnen jedoch nicht möglich sein, der Konferenz persönlich beizuwohnen.

Der KI-Virus Der Virus von Máilin, der gegen die USI-KIs eingesetzt werden kann, steht den Ermittlern derzeit nicht zur Verfügung. Máilin muss diesen Virus selbst aktivieren, wofür sie jedoch physikalischen Zugriff auf ihre Ausrüstung auf der Nike Station benötigt.

Xiǎo Lóng führt die Ermittler nach der Befragung der Neuro Intelligence-Mitarbeiter zurück zum Kontrollzentrum des Fusionskraftwerks, wo sie erneut Nemesis gegenüberstehen. Nemesis lässt sich genau schildern, was die Gruppe herausgefunden hat und wie sie weiter vorgehen wollen. Mit einem Blick zu Xiǎo Lóng holt er sich eine Bestätigung des Gehörten ein. Dann legt er seine metallenen Pranken vor dem Gesicht zusammen und überlegt. Schließlich erlaubt er den Ermittlern, ihre Nachforschungen im Kommunikationszentrum des Kraftwerks fortzusetzen, um von dort aus Kontakt mit Cynarian, dem Protektorat und anderen Personen aufnehmen zu können. Er fordert die Ermittler nachdrücklich auf, Blackheart von einem Angriff abzuhalten und alles daranzusetzen, die Attentäter zu identifizieren und unschädlich zu machen, bevor es zu weiteren Anschlägen kommt. Nemesis betont ausdrücklich, keine Informationen über Neuro Intelligence weiterzugeben. Er unterstreicht seine "Bitte" mit den Worten:

„Xiǎo Lóng, wenn sie Dummheiten machen, leg sie um.“

Xiǎo Lóng nimmt den Auftrag wortlos entgegen und führt die Gruppe zum benachbarten Kommunikationsstand. Der Kommunikationsstand ist, neben einer ähnlichen Einrichtung im Sunshine Hotel,

das kommunikative Nervenzentrum des Luna-Syndikats. Zahlreiche Konsolen, Terminals und Displays füllen den Raum. Xiǎo Lóng weist die Operatoren an, die Ermittler zu unterstützen, und gibt mit einer Geste den Befehl, sie selbst in die Kommunikation einzubinden. Während die Charaktere an einer Kommunikationskonsole Platz nehmen, positioniert sie sich im Hintergrund neben einem Zugangsschott.

Kontakt zur Führung des Protektorats.

Alle Versuche, Kontakt mit Protektor Avenger aufzunehmen, werden an Artisan weitergeleitet, der um einen aktuellen Stand der Untersuchungsergebnisse bittet. Artisan sieht ein großes Risiko darin, dass die Attentate auf die Konferenz selbst abzielen, und fragt die Ermittler, welche Personen als potenzielle Attentäter in Betracht gezogen werden müssen.

Kontakt zu Thunderbolt

Die Kontaktaufnahme mit Thunderbolt verläuft erfolgreich. Thunderbolt befindet sich bereits in der Garnison des Protektoratsmilitärs auf Valhalla und ist mit den Vorbereitungen für die Konferenz beschäftigt. Er wird persönlich die Absicherung der Konferenz seitens des Protektorats übernehmen.

Thunderbolt möchte umfassend über die Cyberbrain-Infiltration informiert werden. Die Identifikation der USI als Drahtzieher bestätigt Blackhearts Verdacht hinsichtlich der Herkunft der eingetroffenen Schlachtschiffe. Thunderbolt befiehlt den Ermittlern, die Identität der Attentäter weiter aufzudecken, warnt jedoch auch vor den Einsatzkräften des Konzernrates.

Einen allgemeinen Stand der Konferenz und dem Eintreffen der Gardisten des Konzernrates wird Thunderbolt den Ermittlern ohne weitere Aufforderung übermitteln.

Kontakt zu Commander Lockheed

Bei einem Gespräch mit Commander Lockheed wird deutlich, dass sich der Stützpunkt auf eine Konfrontation mit Konzernkräften vorbereitet. Lockheed informiert die Charaktere über den aktuellen Stand der Vorbereitungen zur Konferenz und das Eintreffen der Konzerngardisten. Truppen der Garnison werden zusammen mit Sicherheitskräften aus den Reihen der Cynarian Corporation die Absicherung der Konferenz übernehmen.

Wenn die Ermittler Informationen über Attentäter aus seinen Reihen offenbaren (zum Beispiel, wenn der Omega-Soldat Thunder den Eingreiftrupp im Cyberbrain-Institut angegriffen hat), zeigt er sich erschüttert. Er fordert die Charaktere auf, unterzutauchen, möchte jedoch umgehend über identifizierte Attentäter informiert werden, um entsprechende Maßnahmen gegen diese einzuleiten. Lockheed bietet den Ermittlern Unterstützung an und erklärt sich bereit, Nachforschungen im Ronda Hospital zu übernehmen. Als Kontaktperson stellt er ihnen seinen Adjutanten Firedon zur Verfügung. Nach dem Gespräch informiert Lockheed Blackheart.

Kontakt zu Cynarian

Versuchen die Ermittler, mit der Cynarian Corporation in Kontakt zu treten, erreichen sie niemanden unter der gewohnten Nummer. Auch andere Kontaktversuche bleiben erfolglos. Einige Zeit später erhalten sie jedoch eine verschlüsselte Botschaft, die sie zu einem Treffen in einem virtuellen Raum einlädt. Xiǎo Lóng wird den Charakteren virtuell und unsichtbar folgen. Wenn die Charaktere versuchen, im Gespräch mit der Cynarian Corporation die Machenschaften von Neuro Intelligence anzusprechen, wird die Verbindung sofort abgebrochen.

Der Konferenzraum ist ein kugelförmiger Null-G-Raum im niedrigen Orbit um den Jupiter. Die Simulation ist perfekt, und ein Gast benötigt einige Sekunden, um sich zu orientieren. Der dort wartende Gesprächspartner ist ein aalglatter Mann Mitte 50 im Business-Outfit, der sich als *Mr. Klark* vorstellt. Er gibt sich nicht als Cynarian-Mitarbeiter zu erkennen. Ermittler aus den Cynarian-Reihen werden ihm jedoch bereits begegnet sein.

Mr. Klark fordert einen Bericht zur Cyberbrain-Infiltration an und erkundigt sich nach den nächsten Schritten der Ermittler. Er betont erneut die Wichtigkeit, die Identität aller noch lebenden Attentäter festzustellen und ihm weiterzugeben. Anschließend informiert er die Charaktere über den aktuellen Stand der Vorbereitungen zur Konferenz und das Eintreffen der Konzerngardisten. Detaillierte Informationen zu den Aktivitäten des Konzernrats über das bereits Bekannte hinaus kann oder will er nicht bereitstellen.

Sollte die Gruppe einen triftigen Grund vorlegen, um nach Nike zu fliegen, ohne die wahren Gründe offenzulegen, kann Cynarian ihnen eine Tarnkennung für die Dawn of Day bereitstellen und ein Eintreffen auf Nike ankündigen.

Mr. Klark informiert Vanderpool anschließend über alle Details.

Identifikation der Attentäter

Um die Identität der Attentäter, die im Rondra Hospital behandelt wurden, zu ermitteln, bleibt den Ermittlern nichts anderes übrig, als weitere Nachforschungen im Rondra Hospital anzustellen. Durch Nachfragen am Hospital oder beim Protektoratsmilitär erfahren die Charaktere, dass Prof. Dr. Sanders in seinem Haus verstorben ist. Die Identifikation der Attentäter über das Rondra Hospital muss daher über eine andere Quelle erfolgen.

Haus des Professors Die Ermittler können im Haus des Professors und in seinen persönlichen Unterlagen nach Informationen suchen lassen. Das Haus ist von Sicherheitsbeamten abgesperrt, aber ansonsten verwaist. Daher ist es relativ einfach, auf das lokale Computersystem zuzugreifen und die notwendigen Informationen zu finden. Da sich das Anwesen des Professors im Sektor Rosenfurth befindet, können die Charaktere die Ermittlungen nicht selbst durchführen und müssen Commander Lockheed bitten, eine entsprechende Ermittlung in die Wege zu leiten.

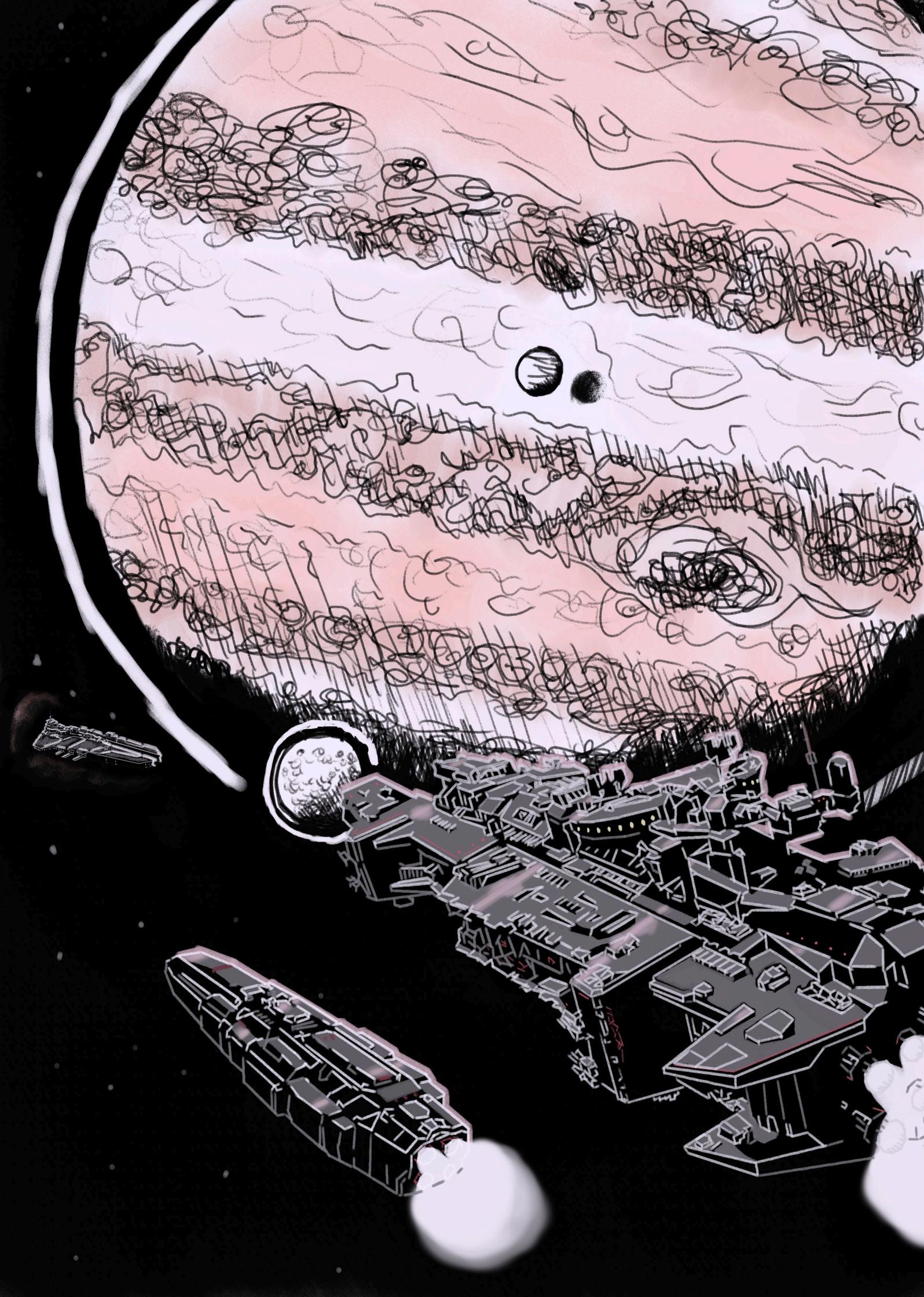
Brenda Ben Im Rondra Hospital ist die neue Übergangsleiterin, Brenda Ben, der primäre Ansprechpartner für Untersuchungen. Wie mit Commander Lockheed besprochen, kann Firedon beauftragt werden, die Leiterin vor Ort in ihrem Büro abzufangen. Die Charaktere können aber auch nach einem virtuellen Gespräch mit ihr anfragen. Sobald sie von den Machenschaften des Professors und der drohenden Gefahr erfährt, bietet sie unverzügliche Unterstützung an und kann mutmaßliche Attentäter anhand des Dienstplans des Professors innerhalb weniger Minuten identifizieren.

Klinikadministration Ein weiterer Anlaufpunkt ist die Administration der Klinik. Ansprechpartner hier ist Ben Reuthers. Auch er kann wie Brenda Ben virtuell oder vor Ort kontaktiert werden. Nach Rücksprache mit der Klinikleiterin kann auch er mutmaßliche Attentäter anhand der Dienstpläne des Professors identifizieren.

Computer der Klinik Eine letzte Möglichkeit besteht darin, das Computersystem der Klinik zu knacken. Mit ähnlichen Ansätzen wie von Brenda Ben und Ben Reuthers eingesetzt, können so die Attentäter identifiziert werden.

Die Ermittler werden die Nachforschungen im Rondra Hospital aufgrund ihres eingeschränkten Bewegungsradius höchstwahrscheinlich nicht selbst durchführen können. Stattdessen müssen sie diese an Commander Lockheed oder Firedon weitergeben. In diesem Fall wird Commander Lockheed die Namen der ermittelten Attentäter an Blackheart und insbesondere an Thunderbolt weiterleiten. Blackheart wird spätestens zu diesem Zeitpunkt den Angriff auf Kallisto, wie auf *S.91* beschrieben, starten.

Neben fünf Omega-Soldaten ist Artisan der Kontaktmann des Chefermittlers des Protektorats und Stellvertreter des Protektors Avenger unter den Attentätern. Die Attentäter auf der bevorstehenden Konferenz werden auf *S.144* genauer beschrieben. Einer der Soldat ist Thunder, der möglicherweise die Ermittler zum Cyberbrain-Institut begleitet hat. Falls er dort nicht involviert war, steht er für das Attentat auf der Konferenz zur Verfügung.



Kampf um Kallisto

Erfährt Blackheart davon, dass sich Attentäter aus den Reihen des Protektoratsmilitärs unter den Verdächtigen befinden oder dass Artisan als Attentäter identifiziert wurde, wird sie das Protektoratsmilitär in den Kriegszustand versetzen. Dasselbe gilt, wenn sie erfährt, dass die USI hinter der Initiative des Konzernrates steht. Ist Artisan als Attentäter identifiziert, wird sie Thunderbolt beauftragen, ihn auszuschalten, und Vandermool informieren, da Avenger nicht kontaktiert werden kann. Sollte bekannt werden, dass Omega-Soldaten als Attentäter infrage kommen, erhält Commander Lockhead den Befehl, umgehend alle seine Soldaten von der Konferenz abzuziehen. Danach befiehlt sie den Soldaten auf der Martell, Valhalla sofort zu besetzen. Wird Blackheart von den Ermittlern nicht informiert, wird sie die Besetzung Valhallas nach dem Attentat auf der Konferenz befehlen. Gleichzeitig mit der Besetzung Valhallas befiehlt sie der Martell, den im Orbit von Valhalla befindlichen Guardian-Schlachtkreuzer Zeus II-1 anzugreifen. Der zweite Flottenträger des Protektorats, die Donar, erhält den Befehl, die Zeus II-2 abzufangen. Über die Angriffe setzt sie nur ihre Schlachtschiffe in Kenntnis.

Befiehlt Blackheart die Mobilisierung, setzt die Zeus II-1 über Valhalla alle ihre verbliebenen Landungsshuttles in Bewegung und beginnt, sich ohne menschliche Besetzung der Martell entgegenzustellen.

Die Kommunikation von und nach Kallisto wird während des Angriffs durch Störsender der Protektoratstruppen unterbrochen. Die Fregatte Isamu des Kombinats wird gewarnt, sich nicht an den Kampfhandlungen zu beteiligen und den Orbit um Valhalla nicht zu verlassen. Mittels Landungsshuttles wird eine Besetzung Valhallas eingeleitet. Die Protektoratstruppen besetzen den Raumhafen und beginnen zusammen mit der Garnison, Knotenpunkte auf Valhalla einzunehmen. Hierfür werden Landungstruppen bei mehreren Zugängen nach Valhalla abgesetzt. Die Landungstruppen des Guardian-Schlachtkreuzers handeln entsprechend. Die Kommunikation auf Valhalla bricht durch ein Störsendergewitter beider Parteien weitestgehend zusammen.

Ein zentraler Punkt des Angriffs ist das Fusionskraftwerk, das derzeit von Nemesis gehalten wird. Die Charaktere, die sich zu diesem Zeitpunkt im Leitstand des Fusionskraftwerks in Braidablik aufhalten, werden zwangsläufig in das Kampfgeschehen einbezogen. Blackheart benötigt etwa 30 Minuten, um Kampfverbände auf Kallisto abzusetzen, und weitere 30 Minuten, um Braidablik einzunehmen. Die Streitkräfte des Feindes erreichen das Kampfgebiet etwa 10 Minuten später. Blackheart führt in Braidablik einen Zweifrontenkrieg: Auf der einen Seite stehen ihr das Luna-Syndikat entgegen, auf der anderen Seite kommen ihr die Truppen der Zeus II-1 hinterher. Ihr Vorteil liegt darin, dass sie sich bereits lange zuvor auf eine Besetzung Valhallas vorbereitet hat, das Gelände gut kennt und Möglichkeiten geschaffen hat, durch das ewige Eis in wichtige Teile des Bezirks einzudringen. Ein weiterer Vorteil ist ihre Verbindung zum Luna-Syndikat. Das Syndikat wird sich ihr am Ende nicht entgegenstellen. Eventuell haben die Charaktere bereits ein gemeinsames Vorgehen abgestimmt.

Nemesis und seine Verbündeten erfahren fast ohne Verzögerung durch ihre eigene Überwachung des Orbits über Valhalla von dem Angriff. Sie bereiten sich so gut wie möglich auf die bevorstehenden Kämpfe vor. Die Protektoratstruppen stürmen das Kontrollzentrum des Kraftwerks knapp gefolgt von Kampfrobotern der USI, was zu einem auf *S.97* beschriebenen Schusswechsel führt. Das Sunshine Hotel wird parallel dazu von Protektoratsstreitkräften besetzt. Die sich dort aufhaltenden Gangster ergeben sich sofort. Das Protektorat beginnt, den Bezirk rund um das Kraftwerk abzusichern. Die Unterstadt ist nun von Barrikaden und Kämpfen mit den spinnenbeinigen Kampfrobotern der USI durchzogen.

REMARK

Die Kämpfe um die Stadt sind Hintergrundgeschichte. Der Spielleiter sollte die Spieler nicht in größerem Maße an den Kämpfen teilnehmen lassen, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Dennoch sollten die Spieler die Zuspitzung des Geschehens "hautnah" miterleben, um die Dramatik ihrer Handlungen zu verdeutlichen.

Die Konferenz

Das "Planetarium"

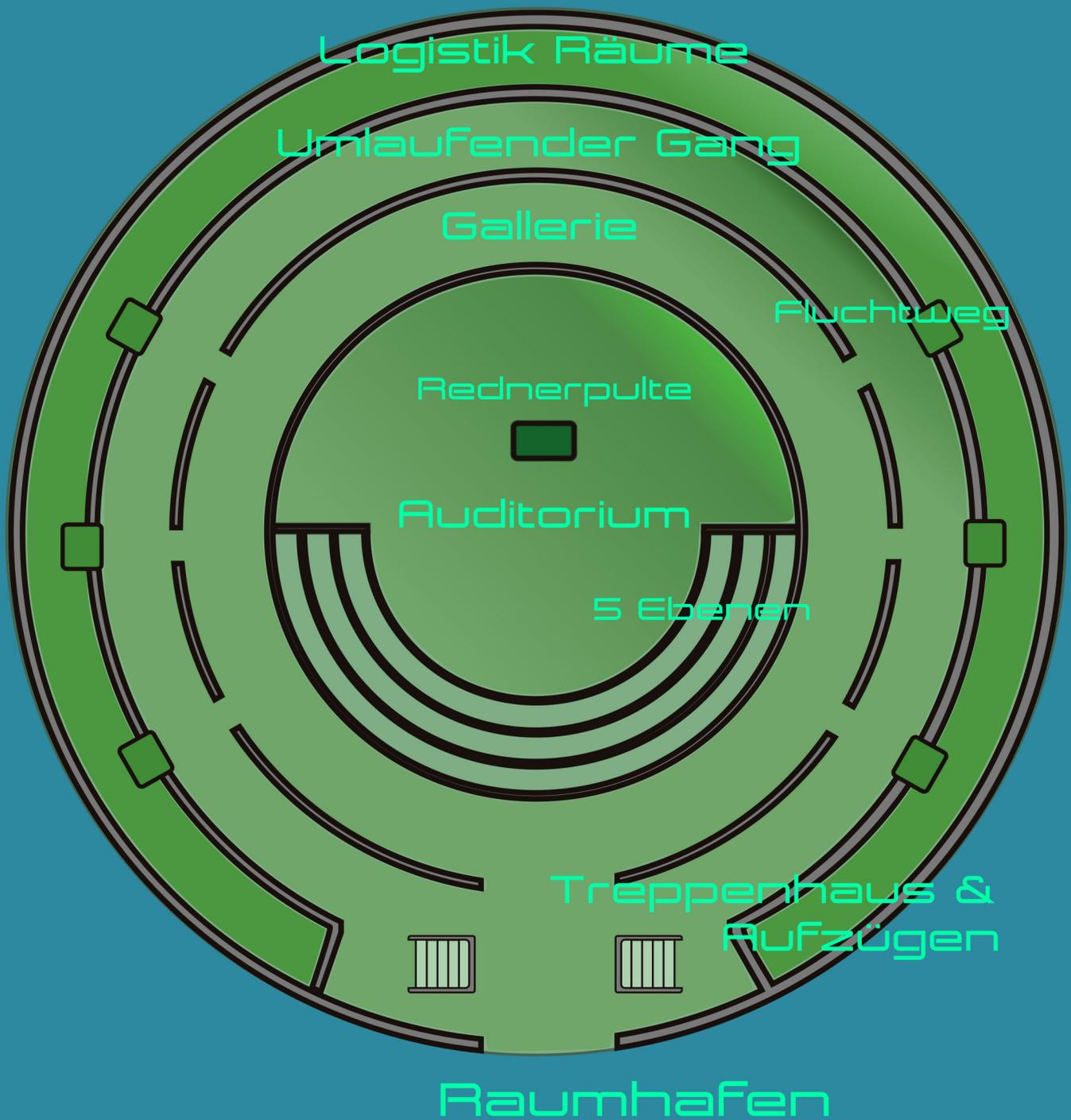
Wenn die Ermittler die Zone verlassen, hat bereits die erste Zusammenkunft der Repräsentanten von Erde, Mars und Jupiter im imposanten Planetarium stattgefunden. Die Vertreter der Delegationen haben sich anschließend zu Einzelgesprächen in verschiedene Räumlichkeiten rund um das Planetarium zurückgezogen.

Das Planetarium, das Teil des Raumhafens ist, besteht aus einem runden Saal mit einem Radius von 16 Metern. Die Decke des Gebäudes ist eine spektakuläre Glaskuppel, die auf Höhe der Oberfläche Kallistos aus der Eisdecke ragt und einen beeindruckenden Blick auf den Jupiter aus nahezu nächster Nähe bietet. Um den Saal herum führt eine 2 Meter breite Galerie mit Türen zu den logistischen Bereichen des Saals. Ein 6 Meter breiter Gang rund um die Galerie führt in den Backstagebereich, Technikräume, Lagerräume, Arbeitsbereiche für das Personal und in eine Küche. Über die Galerie gelangt man über zwei Treppenhäuser mit Aufzügen in die tiefer gelegenen Räume des Gebäudes, wo sich weitere Konferenzräume und ein Hotel befinden. Die Treppenhäuser und Aufzüge führen weiter hinab zu dem noch tiefer gelegenen Garnisonsgelände auf Höhe der Oberstadt Valhallas. Eine breite Halbröhre verbindet den Eingangsbereich des Planetariums mit den Terminals des Raumhafens. Im Eingangsbereich des Saals, auf Höhe des umlaufenden Ganges, sind Exponate aus der Anfangszeit der Raumfahrt in Vitrinen ausgestellt. Der Hauptteil des Planetariums ist abgesenkt und von fünf halbkreisförmig angeordneten Ebenen mit Sitzgelegenheiten wie in einem Auditorium umgeben. Im Zentrum des Planetariums stehen kleine Stehtische und zwei Rednerpulte auf einer Bühne.

Im Falle eines Druckluftverlustes wird das Planetarium über Druckschotts vom Rest des Gebäudes und dem Raumhafen abgetrennt. Über normalerweise nicht zugängliche, durch Luftschleusen angebundene Fluchtwege im logistischen Bereich gelangt man in die darunterliegende Ebene. Die Fluchtwege befinden sich zwischen den dem Saal umlaufenden logistischen Räumen in einem Abstand von im Schnitt 8 Metern.

Raumhafen Valhalla

123.4.270



Zeus II-1

Eine erste Unterbrechung der Verhandlungen ergibt sich durch das Eintreffen der Sicherheitskräfte der Zeus II-1. Die Delegierten treffen sich zu einer kurzen Abstimmung und beschließen, den Konzerntruppen keinen Zugang zu den Räumen des Planetariums zu gewähren. Der Tunnel zum Raumhafen wird daraufhin abgeriegelt.

Personen im Gebäude

Die Sicherung der Veranstaltung wird von Soldaten des Garnisonsstützpunktes und Sicherheitskräften der Cynarian Corporation übernommen. Die Garnison stellt 15 Soldaten als Sicherheitskräfte bereit, während Cynarian weitere 20 Sicherheitskräfte stellt. Thunderbolt führt die Sicherheitskräfte des Protektorats persönlich an. Die Einheiten der Cynarian Corporation unterstehen Colonel Scholz. Weitere Bedienstete sorgen für den reibungslosen Ablauf des Treffens.

Der Plan der Attentäter

Die mit Implantaten von Neuro Intelligence ausgestatteten Mutanten (beschrieben auf *S.144*) planen während der Abschlussveranstaltung der Konferenz ein Attentat. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich 30 Personen im Saal: 20 Konferenzteilnehmer, darunter alle Würdenträger, sowie Bedienstete. Weitere 10 Bedienstete halten sich im umliegenden Gang und in den Räumen rund um den Saal auf.

Der geplante Angriff erfolgt, sobald Avenger das Rednerpult zur Abschlussrede betritt. Der Attentäter Caldron zündet mehrere Sprengsätze im Terminalbereich des Raumhafens, was zu Verletzten und Toten führt. Einige Bereiche der Terminals werden dem Vakuum ausgesetzt, und auch durch den Tunnel, der das Planetarium mit dem Raumhafen verbindet, entweicht Luft. Durch den ausgelösten Alarm schließen sich die Druckschotts, die Zugänge zum Raumhafen und zur Garnison abriegeln. Panzerplatten schließen sich über dem Kuppeldach des Planetariums.

Im Planetarium selbst befinden sich vier Attentäter: Artisan und drei Omega-Soldaten. Falls Thunder nicht Teil der Eingreiftruppe zur Stürmung des Cyberbrain-Instituts war, ist er ebenfalls unter den Attentätern im Raum. Artisan befindet sich direkt im Saal in der Nähe der Rednerpulte, während die Soldaten von der Galerie aus die Konferenzteilnehmer ins Visier nehmen. Sprengsätze werden im Saal zunächst nicht gezündet, da es für die USI von entscheidender Bedeutung ist, das Protektorat als die Schuldigen des Attentats darzustellen. Daher sind klare Aufnahmen aus dem Konferenzraum unerlässlich. Es ist jedoch denkbar, dass die Attentäter Sprengsätze platziert haben, die sie im Falle eines Fehlschlags ihres Angriffs zünden könnten.

Das erste Angriffsziel der Attentäter sind die Vertreter des Shigano-Kombinats. In der allgemeinen Aufregung wird Artisan parallel dazu zunächst versuchen, Vandermoool zu töten und sich dann Avenger zuzuwenden.

Den Attentätern kommt zugute, dass sich unter den Teilnehmern der Konferenz auch der USI-Agent Smith-Singer befindet, der zusammen mit Artisan die Möglichkeit hatte, Waffen und Munition unbemerkt im Gebäude zu deponieren. Die Waffen befinden sich je nach Sicherheitskonzept der Veranstaltung entweder in Schächten des Belüftungssystems, unterhalb der Sitzgelegenheiten im Saal oder werden von den Omega-Soldaten regulär bei sich getragen.

Das Attentat

Da die Ermittler zum Zeitpunkt des Attentats als gesuchte Terroristen gelten, die Oberstadt von Einheiten der Zeus II-1 patrouilliert wird und die Ereigniskette vor dem Attentat in einem engen Zeitrahmen abläuft, ist es für die Ermittler unmöglich, direkt in das Attentat einzugreifen. Für die Ermittler ist das Attentat auf der Konferenz daher ein Nebenkriegsschauplatz, den sie nur aus der zweiten Reihe miterleben können. Auch für die Geschichte selbst hat der Ausgang des Attentats keine wesentliche Bedeutung.

Um die Spieler trotzdem hautnah am Attentat teilnehmen zu lassen, schlüpfen sie übergangsweise in die Rollen prominenter Persönlichkeiten unter den Konferenzteilnehmern:

Colonel Scholz als Befehlshaber des Cynarian-Sicherheitsteams.

Thunderbolt als Befehlshaber der Sicherheitstruppen des Protektorats.

Hato als Leibwächter von Avenger.

Avenger der Protektor, der zusammen mit Hato ein Team bildet.

Das Vorgehen der Ermittler kurz vor dem Attentat beeinflusst die weiteren Ereignisse auf der Konferenz. Sollten die Ermittler die Attentäter identifizieren, wovon auszugehen ist, werden Commander Lockheed, Thunderbolt und Colonel Scholz erst kurz vor der Abschlussrede von Avenger informiert. Sie müssen dann schnell handeln, um Schlimmeres zu verhindern.

Bevor das Attentat stattfindet, sollte der Spielleiter den Spielern die Möglichkeit geben, ein Sicherheitskonzept für die Abschlussveranstaltung auszuarbeiten.

Rahmenbedingungen:

Commander Lockheed kennt keine Namen Wird Commander Lockheed über die Attentäter informiert, ohne konkrete Namen zu nennen, wird er in Absprache mit Thunderbolt und Colonel Scholz die Omega-Soldaten des Sicherheitsteams, die im kritischen Zeitraum im Rondra Hospital operiert wurden, ohne Angabe von Gründen aus dem Planetarium abziehen lassen. Die Attentäter starten daraufhin sofort ihr Attentat, noch vor der abschließenden Rede. Colonel Scholz und Thunderbolt müssen entscheiden, ob sie Avenger und Hato informieren, bevor die Namen der Attentäter bekannt sind, und ob Commander Lockheed Soldaten auf Verdacht hin abziehen soll.

Lockhead sind die Attentäter bekannt Sind Commander Lockheed die Attentäter bekannt, wird er Thunderbolt und Colonel Scholz informieren und über Thunderbolt den anderen Soldaten im Tagungsgelände die Anweisung geben, die Attentäter sofort zu eliminieren. Es kommt umgehend zum Attentatsversuch.

Vandermool sind die Attentäter bekannt Wird Vandermool über die Identität von Artisan als Attentäter informiert, wird er versuchen, ihn mit einer Waffe zu töten.

Avenger und Hato Avenger und Hato können nur persönlich kontaktiert werden, da es Artisan gelungen ist, die gesamte Kommunikation mit ihnen zu unterbinden. Der Protektor und Hato können am leichtesten von Colonel Scholz, Thunderbolt und Vandermool über die drohende Gefahr unterrichtet werden.

Blackheart besetzt Valhalla Blackhearts Truppen stürmen das Konferenzgebäude, aber der Angriff erfolgt erst nach dem Attentat.

Sicherheitskräfte der Zeus II-1 Die Sicherheitskräfte des Konzernrates werden das Tagungsgebäude nicht stürmen.

REMARK

Die Rolle der Spieler:

Die Aufgabe der Spieler, die die Rollen von Schlüsselpersonen auf der Konferenz eingenommen haben, ist es, das Gebäude bestmöglich abzusichern und nach der Identifikation der Attentäter möglichst clever zu reagieren. Das Kampfgeschehen wird wahrscheinlich nur sehr kurz sein. Aufgrund der großen Anzahl an Sicherheitskräften haben die Attentäter nur wenig Zeit, um Schaden anzurichten, bevor sie selbst ausgeschaltet werden.

Die Attentäter:

Die Angreifer haben zwei Asse im Ärmel: Der Attentäter Caldron, der im Raumhafen die Sprengsätze gezündet hat, kann unerkannt in das Konferenzgelände eindringen. Smith-Singer, der zunächst nicht selbst am Angriff beteiligt ist, kann im späteren Durcheinander versuchen, unerkannt Konferenzteilnehmer auszuschalten.

Smith-Singer:

Informieren die Ermittler Commander Lockheed, Blackheart oder den auf *S.88* vorgestellten Mr. Klark über die Rolle von Smith-Singer, kann dieser auf der Konferenz festgesetzt werden.

Opfer:

Ob Vandermool, Avenger oder andere Konferenzteilnehmer zu Tode kommen, ist für den Abschluss der Geschichte unerheblich. Wenn die Spieler die Kampagne bis zum Ende durchspielen möchten, werden ihre Charaktere im Folgenden unabhängig von ihren Auftraggebern agieren.

3. Akt Nike

Angriff auf das Fusionskraftwerk

Während des Attentats, das aus dem Fusionskraftwerk nicht verfolgt werden kann, kehren die Ermittler vom Kommunikationsstand zum Kontrollzentrum zurück. Bei ihrem Eintreten drängt sich einer der Operatoren an ihnen vorbei und verkündet mit bleichem Gesicht:

„Es geht los. Landungsshuttles von beiden Schiffen steuern Kallisto an. Die sind in ein paar Minuten da!“ Nemesis herrscht ihn an: „Los auf den Schirm!“

Aber es bedarf gar keiner Aufforderung. Ein großer Wandbildschirm erwacht zum Leben und zeigt in starker Vergrößerung die anfliegenden Landungsshuttles sowie eine schematische Darstellung der Kämpfe im Orbit.

Kurze Zeit später dringen Truppen des Protektoratsmilitärs in Valhalla ein. Den Protektoratstruppen knapp auf den Fersen sind die Landungstruppen des Kreuzers Zeus II-1. Bevor alle Kommunikationswege durch Störsignale zusammenbrechen, kann das Überwachungssystem im Leitstand des Kraftwerks noch Videoaufnahmen der Kämpfe in den Tunneln von Valhalla liefern. 15 Minuten später stürmen Blackhearts Truppen das Fusionskraftwerk. Eine Spezialeinheit des Protektorats, geführt vom Truppführer *Ironfist*, besetzt die Kraftwerkszentrale. Es kommt zu einem Gefecht, als gleichzeitig Kampfroboter in das Kontrollzentrum eindringen. Am Ende behalten die Soldaten des Protektorats die Oberhand und können die Roboter zerstören.

Nach der Auseinandersetzung werden die im Kraftwerk anwesenden Gangster in angrenzenden Räumen des Leitstands festgesetzt. Da ein Omega-Soldat Teil des Ermittlerteams ist, wird die Gruppe nicht in Gewahrsam genommen. Nemesis selbst ist nicht mehr aufzufinden.

Der Omega-Soldat des Teams ist ranghöher als der Truppführer *Ironfist* und kann, wenn sich der Staub gelegt hat, eine Zusammenfassung der Kampfhandlungen einfordern. *Ironfist* wird ihn dazu an die Kommandantin der Besatzungstruppen „Unterstadt“, *Tornbull*, weitervermitteln. Im Gespräch mit der Kommandantin kommt es immer wieder zu Unterbrechungen, da es in den Stadtgebieten weiterhin zu Kampfhandlungen kommt. Die Kommandantin kann zwar bestätigen, dass Knotenpunkte in der Unterstadt, Braidablik und große Teile von Paradise City unter Kontrolle des Protektorats stehen. Zu den Kampfhandlungen in Headquarter und am Raumhafen kann sie allerdings nichts sagen. Diese Angriffe wurden von Blackheart selbst befehligt. Eine Verbindung zur Garnison besteht derzeit nicht. Die Angriffsgruppen der Zeus II-1 haben eine Schneise besetzt, die die Unterstadt von der Oberstadt trennt.

Während das Protektorat seinen Angriff startet, verlässt Xiǎo Lóng unbemerkt das Fusionskraftwerk und begibt sich zurück zum Sunshine Hotel. Dort bringt sie Mǎilin unerkannt aus dem Gebäude.

Ihr Ziel ist es, in Begleitung von Máilin mit ihrem Schiff, der *Dragon Blade*, zur Nike-Station aufzubrechen. Auch wenn es den Ermittlern möglicherweise noch nicht vollständig klar ist, ahnt Máilin zumindest, wer ihr wirklich gegenübersteht. Ein wortloser Augenkontakt bestätigt ihre Vermutung. Zusammen beschließen die beiden Frauen, einen der Guardian-KI-Kreuzer mittels des Virus, den Máilin auch den Ermittlern angeboten hat, von den USI-Fesseln zu befreien und zu übernehmen.

REMARK

Die Ehre der Omega-Krieger:

Auch wenn den Charakteren nach ihrer Rückkehr aus der Zone die Waffen abgenommen wurden, sollte der Omega-Soldat der Gruppe als leitender Offizier seine Kameraden in irgendeiner Weise unterstützen. Das gebietet die Ehre der Omega-Krieger.

Geheimhaltung:

Da der Angriff unter größter Geheimhaltung vorbereitet wurde, wird Blackheart die Gruppe nicht vorher informieren und auch nicht in den Angriff mit einbinden. Erst bei der Stürmung des Gebäudes findet ein Kontakt mit den Ermittlern statt. Die Freund-Feind-Erkennung identifiziert den Omega der Gruppe vor dem Betreten des Gebäudes.

Verfügbare Kontakte undd Informationen:

Während der Kämpfe besteht für die Ermittler keine Möglichkeit, Blackheart, Thunderbolt oder sonst jemanden außerhalb von Braidablik zu kontaktieren.

Die Kommandantin Tornbull kann der Gruppe eine schematische Karte des Geländes rund um Braidablik mit den besetzten Gebieten bereitstellen.

Nemesis:

Kurz vor der Erstürmung des Kraftwerks verlässt Nemesis zusammen mit einer Handvoll Getreuer den Leitstand über geheime Wege, um einen Widerstand aufzubauen. Die zurückgelassenen Gangster haben bereits die Anweisung erhalten, die Protektoratsstreitkräfte zu unterstützen, sollten diese das Kraftwerk besetzen. Nemesis steht den Charakteren also nicht mehr direkt zur Verfügung. Wenn es für das weitere Spielgeschehen hilfreich ist, können die Ermittler jedoch in Verhandlungen zwischen dem Militär und Nemesis eingebunden werden, um eine Kommunikation zu ermöglichen.

Ein neues Ziel

Nach der Besetzung des Fusionskraftwerks muss sich die Gruppe neu ausrichten. Ihr eigentlicher Auftrag, die Attentäter ausfindig zu machen, ist abgeschlossen. Die Hintergründe wurden sinnvoll an die Vorgesetzten weitergegeben, und Kontakt zur Obrigkeit ist derzeit nicht möglich. Die Charaktere müssen nun entscheiden, wie sie mit ihrem Wissen bezüglich der KI-Technologie umgehen wollen.

Derzeit sind nur sie und die Führung des Luna-Syndikats im Besitz aller Informationen. Unglücklicherweise sind die Ziele der Cynarian Corporation und des Protektorats nicht völlig deckungsgleich. Primäres Ziel beider Parteien ist es, die Angreifer möglichst schnell mit minimalen Verlusten zu vertreiben. Die individuellen Interessen weichen jedoch voneinander ab. Cynarian käme es sehr gelegen, einen Virus in die Hände zu bekommen, mit dem der Einfluss der USI auf die KIs aufgehoben werden kann. Ein weiterer Gewinn wäre, die KI-Technologie selbst weiter erschließen zu können. Damit könnten sie als Sieger aus dem Konflikt hervorgehen und die USI als Drahtzieher in Bedrängnis bringen. Das Protektorat hingegen wird es nicht akzeptieren, dass eine weitere Partei in den Besitz der KI-Technologie gelangt. Darüber hinaus ist nach wie vor nicht zweifelsfrei geklärt, ob jemand bei Cynarian nicht doch in die Vorgänge verstrickt ist.

Falls die Spieler die Interessen ihrer Auftraggeber nicht selbst erschließen können, kann der Spielleiter helfend eingreifen. Der daraus entstehende Konflikt darf gerne zu kontroversen Diskussionen unter den Spielern führen.

Der Weg zum Sunshine Hotel

Ein gemeinsames Interesse werden die Charaktere jedoch in jedem Fall finden: Der Schutz von Máilin. Als Dreh- und Angelpunkt für die KI-Technologie könnte sie schnell zu einem vorrangigen Ziel aller Kriegsparteien werden. Der Schutz der Neuro Intelligence-Mitarbeiterin ist eine der wenigen Handlungsoptionen, die der Gruppe selbst zur Verfügung steht. Dazu muss sich die Gruppe aber auf den Weg vom Kraftwerk zum Sunshine Hotel machen. Máilin ist dort, auf Anweisung von Xiǎo Lóng, vor dem Angriff auf das Fusionskraftwerk geblieben. Bei ihrem Aufbruch werden die Ermittler feststellen, dass Xiǎo Lóng den Leitstand bereits verlassen hat.

Der zum Glück nicht weite Weg zum Hotel führt durch ein Kriegsgebiet. In den Tunneln in Valhalla rund um das Kraftwerk sind Straßenblockaden errichtet. Getötete Soldaten und Zivilisten prägen das Straßenbild. Kontrollposten des Protektoratsmilitärs besetzen nahezu jede Kreuzung. An dieser Stelle kann der Spielleiter ein kurzes Gefecht mit einem Spinnenroboter einfließen lassen, bei dem der Omega-Krieger seine Loyalität zu seinen Kameraden noch einmal unter Beweis stellen kann.

Im Sunshine Hotel angekommen erfahren die Ermittler, dass Xiǎo Lóng zusammen mit Máilin das Hotel vor fast 30 Minuten, kurz vor der Landung der Eingreiftruppen, verlassen hat. Von den anwesenden Gangstern können sie in Erfahrung bringen, dass Xiǎo Lóng Máilin "in Sicherheit" bringen wollte. Näheres ist nicht zu erfahren. Von Quicksilver der rechten Hand von Xiǎo Lóng können die Ermittler, auf Anfrage hin, erfahren, dass Xiǎo Lóng ein eigenes Schiff besitzt, mit dem sie möglicherweise Máilin von Kallisto fortbringen möchte. Ihr eigentliches Ziel lässt sich auf diese Weise nicht in Erfahrung bringen.

Wenn die Charaktere das Militär in die Suche nach den beiden Frauen einbeziehen, erfahren sie, dass die Soldaten die beiden beim Einmarsch nach Valhalla gesehen haben. In der Nähe einer Zugangsrampe zur Oberfläche des Mondes, etwa 15 Minuten nach der Erstürmung Kallistos, sind die beiden während eines Gefechts aufgefallen. Sie wurden beobachtet, wie sie direkt zwischen den Kampfrobotern hindurch die Schleuse zur Rampe betraten. Anscheinend wurden sie nicht als Feinde

identifiziert. Ob die Flüchtenden anschließend von den Robotern getötet wurden, ist nicht bekannt. Die neue Entwicklung erzwingt ein weiteres Umdenken.

Xiao Longs Botschaft

Wenn die Charaktere nicht gewillt sind, die Frauen weiterzuverfolgen und stattdessen alles Weitere an Cynarian oder das Militär abgeben wollen, nimmt Quicksilver die Gruppe beiseite und führt sie in ein leeres Zimmer des Hotels. Er übergibt ihnen einen Datenstick und fügt hinzu:

„Das haben wir vor ein paar Minuten abgefangen. Es wurde über eine unserer Relaisstationen auf der Mondoberfläche versendet. Laut der Nachricht bin ich der Absender, aber das stimmt nicht. Ich habe die Nachricht nicht gesendet. Ich denke, die ist an euch gerichtet und verschlüsselt.“

Ein Dechiffrieralgorithmus, der mit den Schlüsselbegriffen Nemesis, Neuro Intelligence, Xiǎo Lóng oder Quicksilver gefüttert wird, ermöglicht das Entschlüsseln der Botschaft. Die Botschaft ist eine Videoaufnahme aus einer Helmkamera, die die Kraterlandschaft von Kallisto zeigt. Die Kamera ist auf den Helm eines gepanzerten Raumanzugs gerichtet. Im Schein des Jupiters und der aktiven Beleuchtung in ihrem Helm ist Xiǎo Lóngs Gesicht zu erkennen. Sie richtet ihre blechern klingende Stimme an den Zuschauer:

„Yǒng gǎn xiǎo Detektive. Hier trennen sich unsere Wege – vorerst. Doch dort, wo alles begann, wird es auch enden. Falls ihr noch nicht die Hoffnung aufgegeben habt, steht es euch frei, euch uns anzuschließen. Weder die USI, noch die Cynarian-Bande, noch das Protektorat werden uns aufhalten – das garantiere ich euch. Mein Schiff ist schnell... ich hoffe, eures auch.“

Zum Abschluss schlägt Xiǎo Lóng sich mit der Faust auf die Brust. Damit endet die Übertragung. Beschließt die Gruppe, auf eigene Faust nach Nike aufzubrechen, ist Xiǎo Lóngs Botschaft als Motivation nicht zwingend notwendig, erlaubt der Gruppe jedoch, Xiǎo Lóng besser einschätzen zu können. Wie Die Gruppe zur Nike Station gelangen kann, ist auf *S.103* beschrieben.

REMARK

Die Aufnahme wurde aus Máilins Helmkamera aufgenommen. Mit „dort, wo alles begann“, ist natürlich Neuro Intelligence auf der Nike Station gemeint.

Chinesische Begriffe:

Xiǎo Lóng verwendet in Dialogen gelegentlich chinesische Begriffe. Viele extraterrestrische Personen sind mit einigen Brocken der chinesischen Sprache vertraut.

„Yǒng gǎn xiǎo Detektive“ bedeutet „mutige kleine Detektive“.

Der Piratengruß:

Die Geste mit der Faust ist ein uralter Piratengruß, der im 23. Jahrhundert nur noch wenigen bekannt ist. Falls Xiǎo Lóng noch nicht als KI-Hybride enttarnt wurde, geht sie mit dem Piratengruß ein kalkuliertes Risiko ein. Ob der Gruß oder ihre Sticheleien die Gruppe motiviert, ihr weiter zu folgen, bleibt eine Entscheidung der Spieler.

Mailins Botschaft

Begeben sich die Charaktere zur Rampe, bei der die beiden Frauen zuletzt gesehen wurden, werden sie dort von Soldaten des Protektorats empfangen. Die Rampe wird vom Protektoratsmilitär als Brückenkopf gehalten. Etwa 30 Soldaten haben mit Fahrzeugen und Containern rund um ein großes Schleusengebäude einen Stützpunkt errichtet. Auf dem Gelände vor der Schleuse sind deutliche Spuren eines Kampfes sichtbar. Einschläge von Feuerwaffen, Granaten und Plasmaschleudern haben das Gelände verwüstet. Eine Reihe von Toten und zerstörten Robotern ist zu erkennen. Ein großes, derzeit offenes Tor zu einem hangarähnlichen Gebäude bietet den stadtseitigen Eingang zur Schleuse. Innerhalb dieses Schleusengebäudes stehen Versorgungscontainer und eine Reihe von mehr oder weniger intakten Fahrzeugen. Auf der Mondoberfläche jenseits der Schleuse, in einem zerklüfteten Krater aus Eis, stehen Landungsshuttles beider Parteien, teilweise zerstört, teilweise intakt. Der Landungsbereich wird ebenfalls von Soldaten gesichert. Im Landungsbereich selbst sind keine Spuren der beiden Frauen zu erkennen. Werden jedoch z.B. mit einer Drohne weitere Untersuchungen an den Kraterrändern durchgeführt, lässt sich die Spur eines Fahrzeugs erkennen, das vor nicht allzu langer Zeit den Krater verlassen hat.

Den Ermittlern kann ein Fahrzeug aus dem Hangar bereitgestellt werden, mit dem sie die Verfolgung aufnehmen können. Nach mehreren Stunden Fahrt gelangen die Ermittler an den Rand eines über 100 Meter tiefen Kraters mit einem natürlichen Unterstand. Hier sind deutliche Spuren vom Start eines Schiffes zu erkennen. Nahe der Startposition ist ein Geländebuggy zu finden. Bei genauerer Untersuchung des Buggies können die Ermittler einen Datenchip mit einer verschlüsselten Botschaft sicherstellen.

Ein Dechiffrieralgorithmus, gefüttert mit den Schlüsselbegriffen Nemesis, Neuro Intelligence, Xiǎo Lóng oder Quicksilver, ermöglicht es, die Botschaft zu entschlüsseln. Die Botschaft ist ein Video mit Tonaufnahme aus der Perspektive von Máilin. Das Video wurde aus ihrem Raumanzug aufgenommen und zeigt die holprige Fahrt über die Mondoberfläche. Das Schiff, das mit dem Buggy angefahren wurde, ist darauf selbst nicht zu sehen. Die Aufnahme ist von Máilin ausgesprochen und enthält folgende Botschaft:

„Liebe Ermittler, ich hoffe, diese Botschaft gelangt nicht in die falschen Hände. Ich habe es gerade noch rechtzeitig geschafft zu fliehen. Wir sind jetzt auf dem Weg zu Xiǎo Lóng's Schiff. In weniger als einer Stunde werden wir uns auf den Weg machen, mein Werk in eine Waffe gegen die Invasoren zu verwandeln. Ich bin auf mich allein gestellt, um das Richtige zu tun. Alle an diesem Krieg beteiligten Parteien werden versuchen, mich in ihre Finger zu bekommen, um mir mein Wissen aus dem Hirn zu saugen. Das kann ich unter keinen Umständen zulassen. Lieber sterbe ich. Glücklicherweise hat sich Xiǎo Lóng auf meine Seite geschlagen, um den Kampf aufzunehmen. Ich hoffe, ihr habt die Möglichkeit, uns zu folgen und uns bei unserem Vorhaben zu unterstützen.“

REMARK

Um die Charaktere im Spiel zu halten und nach Nike zu fliegen, sollte der Spielleiter verhindern, dass die Ermittler Cynarian oder das Militär in alle Erkenntnisse ihrer Ermittlung einweihen. Dieses Kapitel bietet hierfür drei Möglichkeiten: die Gruppe beschließt eigenständig nach Nike aufzubrechen, Xiǎo Lóng sendet den Ermittlern eine Botschaft, Máilin sendet den Ermittlern eine Botschaft.

Xiǎo Lóng's Ziele:

Das Schiff, mit dem Xiǎo Lóng und Máilin Kallisto verlassen haben ist die, im kommenden Kapitel beschriebene, Dragon Blade. Das Ziel: einen der Guardian Kreuzer zu kapern. Der Weg führt über Neuro Intelligence auf der Nike Station, um Máilins mobiles Computersystem mitzunehmen. Als KI-Hybride und mit Máilins Virus rechnet sie sich gute Chancen aus, das Kriegsschiff bezwingen zu können. Xiǎo Lóng hat darüber hinaus bei Neuro Intelligence noch eine Rechnung zu begleichen. Xiǎo Lóng will von Prof. Dr. Naratova weiteres über die KI in ihrem Kopf erfahren, um sie dann anschließend zu töten. Naratova ist neben Máilin die einzige noch Verbleibende, die den Eingriff in ihr Gehirn kennt.

Ein ungelöstes Problem ist dabei allerdings unbehelligt auf die Nike Station zu gelangen. Für den Anflug auf eine Raumstation muss das Schiff seine Tarnung aufgeben und ist dann als Kampfschiff zu erkennen. Es bleiben nur zwei Möglichkeiten. Eine waghalsige hit and run Operation oder sich hinter einem anderen Schiff zu verstecken, womit die Ermittler wieder ins Spiel kommen.

Xiǎo Lóng und die Kampfroboter:

Auf ihrer Flucht quer durch Braidablik durchqueren die Frauen immer wieder das Kampfgebiet. Da Xiǎo Lóng über eine KI verfügt, die auf dem Militärcode der USI basiert, ist sie für die Freund-Feind-Erkennung der Kampfroboter unsichtbar und kann deren Stellungen unbeschadet durchqueren. Eine solche Durchquerung fällt auch den Protektoratsstreitkräften auf, als Xiǎo Lóng und Máilin die Mondoerfläche betreten.

Die Dragon Blade

Die Dragon Blade ist die Kaperfähre von Xiǎo Lóng, mit der sie aus dem Asteroidengürtel nach Kallisto gekommen ist. Sie ist ein Tarnschiff, das in Ausstattung und Bewaffnung einer Korvette ähnelt, jedoch kleiner ist. Mit einer Gesamtlänge von 50 Metern ist sie etwa doppelt so groß wie ein Shuttle. Im Gegensatz zu einer Korvette besitzt sie keinen Shuttlehangar, jedoch einen Raum für ein Enterkommando. Ausfahrbare Krallen ermöglichen es, sich leichter an einem anderen Schiff festzumachen und es zu entern. Zur Bewaffnung gehören Railguns, Tarnkörper und ein Torpedoschacht.

Vor der Flucht zur Nike Station liegt die Dragon Blade versteckt in einem Mondkrater auf Kallisto und ist erst nach der Überquerung des Kraterrandes sichtbar. Xiǎo Lóng nutzt die Dragon Blade, wie im letzten Kapitel beschrieben, um zusammen mit Máilin nach Nike zu gelangen.

Nach dem Betreten der Fähre bringt Xiǎo Lóng das Schiff mit einem kurzen Schubmanöver in eine Flugbahn, die es, durch die schwache Gravitation des Mondes unterstützt, antriebslos um den Mond führt. Erst auf der von Valhalla abgewandten Seite startet sie das Haupttriebwerk und bringt die Dragon Blade auf Kurs nach Nike.

Die Dawn of Day

Die Dawn of Day ist die erste Wahl, wenn die Gruppe die Verfolgung von Xiǎo Lóng aufnehmen möchte. Im Zweifelsfall kann der Spielleiter jedoch auch ein anderes Schiff anbieten, falls die Charaktere Kontakt mit Cynarian oder dem Protektorat aufnehmen können. In den folgenden Beschreibungen wird die Dawn of Day stellvertretend als das von den Ermittlern gewählte Schiff verwendet.

Falls Blackheart noch keine Besetzung von Valhalla befohlen hat und das Attentat auf der Konferenz noch nicht stattgefunden hat, wird es für die Gruppe schwierig, die Dawn of Day zu erreichen und zu starten. Die Oberstadt ist von Kontrollposten der Zeus II-1 durchzogen, und die Dawn of Day selbst steht unter Beobachtung. Sollten die Spieler zu diesem Zeitpunkt versuchen, in ihr Shuttle zu gelangen und unerkannt zu starten, müssen sie dem Spielleiter einen sehr guten Plan vorlegen.

Hat jedoch der Straßenkampf zwischen dem Protektorat und den Konzerntruppen der Zeus II-1 auf Valhalla bereits begonnen, kann die Gruppe im allgemeinen Trubel versuchen, in ihr Schiff zu gelangen und nach Nike aufzubrechen. Auf dem Gelände des Raumhafens gibt es an allen Ecken Feuergefechte zwischen dem Protektorat und den spinnenbeinigen Kampfrobotern des schweren Kreuzers. In diesem Chaos sind die Ermittler als gejagte Terroristen nicht mehr von Interesse und müssen keine sofortige Festnahme befürchten. Stattdessen besteht jedoch die Gefahr, selbst in die Kampfhandlungen verwickelt zu werden.

Ab dem Beginn der Kämpfe ist durch Störsender das gesamte ComNetz lahmgelegt. Der komplette Informationsfluss aus den Medien ist abgebrochen, und Kommunikation ist nur noch über individuellen Kurzstreckenfunk möglich.

Vor dem Betreten des Raumhafens sollten die Charaktere sicherstellen, dass das Shuttle startklar ist. Der beste Kontakt dafür ist Sonja Frost. Über ein Terminal im Garnisonsstützpunkt oder im Raumhafen selbst ist sie erreichbar und bereit, das Shuttle startklar machen zu lassen.

Der Spielleiter sollte die Spieler das Spießrutenlaufen zwischen den Kampfparteien teilweise ausspielen lassen. Auf dem Weg zum Shuttle können die Charaktere Commander Lockheed um Unterstützung durch Kampftruppen bitten. Die Truppen der Garnison führen in der Oberstadt den Kampf gegen die Konzerntruppen. Commander Lockheed wird für die Unterstützung einen alten Bekannten, seinen Adjutanten Firedon, bereitstellen.

Nach dem Abflug aus dem Raumhafen bietet sich ein erschreckendes Bild. Jäger der Martell liefern sich ein Gefecht mit KI-Jägern der Zeus II-1 über der Stadt. Nahkampfgeschütze der großen

Schlachtschiffe belegen Jäger und Torpedos mit einem Kugelteppich. Das Shuttle der Ermittler wird kurz nach dem Start von beiden Kampfparteien gescannt. Kann sich das Shuttle als Zugehörig zur Cynarian Corporation ausweisen und ist es mit einer unauffälligen Schiffskennung getarnt, können die Ermittler unbehelligt am Kampfgebiet vorbeifliegen. Fliegt die Dawn of Day jedoch unter ihrer wahren Kennung, die der USI bereits bekannt ist, wird das Schiff von Jägern der Zeus II-1 angegriffen und muss sich mit Unterstützung von Jägern der Martell verteidigen.

Schiffskennung und Legitimation

Um zu vermeiden, dass das Schiff nach dem Start und beim Anflug auf die Nike Station unter Beschuss gerät, empfiehlt es sich, dem Schiff eine unauffällige Schiffskennung zu geben. Eine Schiffskennung der Cynarian Corporation erleichtert vor allem das Andocken an der Nike Station. Eine solche Schiffskennung kann die Cynarian Corporation über ihren Agenten Mr. Klark bereitstellen. Die Ermittler müssen jedoch einen Grund für den Flug und ein Flugziel nennen, um die Schiffskennung zu erhalten.

Um den Besuch der Neuro Intelligence auf der Nike Station zu verschleiern, ist eine triftige Ausrede erforderlich. Ein möglicher vorgeschobener Grund könnte sein, sichergestellte Daten aus der Risikozone Valhalla zu transportieren. In diesem Zusammenhang können die Charaktere ihre Darlegung durch einen guten Würfelwurf auf ihre empathischen Fähigkeiten untermauern. Alternativ könnten sie das Luna-Syndikat um eine Transporterkennung bitten.

REMARK

Wurden beim Angriff auf das Cyberbrain Institut neben Máilin auch weitere Mitarbeiter gefangen genommen, sollten diese beim Flug zur Nike Station nicht mitgenommen werden. Andernfalls würden sie unweigerlich in die Hände der Cynarian Corporation fallen.

Neuro Intelligence auf Nike

Die Nike Station ist der Verwaltungssitz der Cynarian Corporation im jovianischen System. Neben vielen anderen Einrichtungen beherbergt sie auch den Stammsitz von Neuro Intelligence und damit den Ursprung der Operation P9. Wie die Charaktere bei der Befragung von Máilin erfahren haben, ist Neuro Intelligence der Wirkungsbereich ihrer Chefin Prof. Dr. Naratova, der Leiterin des Instituts. Bei Neuro Intelligence auf der Nike Station wurden die KI-Nanobots hergestellt, die auf Kallisto implementiert wurden. Alle Fertigungsdaten, Apparaturen und Bestandteile des KI-Systems befinden sich auf Nike. Neuro Intelligence ist auch der Arbeitsplatz von Máilin, an dem sie die KI auf den Einsatz im menschlichen Gehirn angepasst und später die USI-Bindung entfernt hat.

Nike ist eine Kombination aus Zylinder- und Ringhabitat mit einem Durchmesser von 2 Kilometern und einer Länge von 300 Metern. Die Station beherbergt rund 40'000 Einwohner. Um eine zentrale Nabe sind 9 Ringe, *Planes* genannt, angeordnet. Jeder Ring ist vier Stockwerke hoch, wobei jeder Stock zwei Ebenen umfasst.

Die unterste Ebene beherbergt am unteren Ende das zentrale Raumdock der Station. Die einzelnen Ringe können durch die Nabe und durch Röhren zwischen den Ringen erreicht werden. In der Nabe herrscht weitgehend Schwerelosigkeit. Mehrere Firmen unterhalten innerhalb der Nabe Zero-Gravity-

Labore. Die untersten drei Ringe werden von der Cynarian-Dependance im jovianischen System belegt. Darüber befinden sich weitere Einrichtungen von Cynarian und anderen Unternehmen.

Die Ringe können von der Nabe aus durch die Aufzüge in den vier Speichen des Rings erreicht werden. Die Aufzüge verlaufen innerhalb des Rings in einem Schacht bis zur Außenseite des Rings und enden in einem umlaufenden 8 Meter breiten Korridor in jedem Stockwerk. Zu beiden Seiten des Korridors können weitere Räume betreten werden. Die Räume in der zweiten Ebene erreicht man über Treppen zu einer Galerie. Die Wände sind mit Pflanzen dekoriert, um ein besseres Raumklima zu schaffen. Auf den der Nabe zugewandten oberen Stockwerken befinden sich neben Wohnräumen Produktionsstätten und Labore. Auf der dem Weltall zugewandten Seite befinden sich hauptsächlich Wohnräume und Büros. Neben dem Raumdock hat jede der Planes eigene kleine Anlegepunkte für Raumfahrzeuge, die im Wesentlichen für Lieferungen von Material bestimmt sind. Von den Anlegepunkten aus kann durch Schleusen der zentrale Korridor des Rings auf dem untersten, dem Weltall zugewandten Stockwerk betreten werden.

Für die Evakuierung der Station sind am Ring Notfallkapseln angedockt, die über den Mittelgang bestiegen werden können. Aus Sicherheitsgründen können die Planes einzeln vom Rest der Station abgesprengt werden. Die so abgekoppelten Planes treiben dann eigenständig im All, weg vom Rest der Station.

Die Nabe der Plane 9 endet an einem Observatorium. Der Raum hat die Form einer Kugel. Der dem Weltall zugewandte Teil ist komplett verglast. In der Mitte des Raumes ist eine Konstruktion mit Konsolen und Liegen aufgehängt. Im gesamten Raum herrscht Schwerelosigkeit. Der Raum selbst ist durch Druckschotts von der Nabe getrennt, die mit Magnetschlössern gesichert sind.

Im obersten Stockwerk der Plane 9 ist Neuro Intelligence untergebracht. Neuro Intelligence belegt auch derzeit das Observatorium. Alle von Neuro Intelligence belegten Räume haben in den letzten Wochen eine Modifikation erhalten. Dort installierte Sprengladungen können die Plane 9 vollständig zerstören.

Eintreffen auf Nike

Nach zwei Tagen, ungefähr zeitgleich mit der Zeus II-2 und dem zweiten Großkampfschiff des Protektorats, der Donar, erreicht die Gruppe die Nike Station mit einer Geschwindigkeit von etwa 5000 km/h und einem Abstand von 10'000 Kilometern. Der leichte Kreuzer Hyperion der Cynarian Corporation ist im Orbit der Station stationiert, um die Anlage zu sichern. Der Kampf um Valhalla ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt in vollem Gange, und das Protektorat ist bereits im Krieg. Parallel zum Anflug beginnt ein Gefecht zwischen der Donar und der Zeus II-2. Raumjäger begegnen sich im Gefecht, wobei die Station selbst nicht in das Kampfgeschehen einbezogen wird. Die Hyperion verhält sich neutral und positioniert sich zwischen der Station und den beiden kämpfenden Großkampfschiffen, um anfliegende Wrackteile so gut wie möglich abzufangen.

Die Dragon Blade dockt an

Während des Anflugs auf Nike fliegt die Dragon Blade unerkannt durch ihre Tarnummantelung im "Windschatten" der Dawn of Day. Wenn die Dawn of Day ihr Bremsmanöver startet, zündet auch die Dragon Blade ihr Haupttriebwerk und taucht damit auf dem Display der Dawn of Day in unmittelbarer Nähe auf. Der Kollisionsalarm der Dawn of Day schlägt an. Kurz darauf wird das Schiff durchgeschüttelt und gerät ins Trudeln. Die Dragon Blade hat sich am Rumpf der Dawn of Day festgekrallt. Das Kampfschiff hat bereits seinen Reaktor heruntergefahren, bevor der Pilot der Dawn of Day das Schiff wieder unter Kontrolle gebracht hat. Mit Unterstützung durch die Manövrierdüsen der Dragon Blade pendelt sich die Dawn of Day wieder auf ihren ursprünglichen Kurs ein. Die Dragon Blade ist nun auf den Sensoranzeigen nicht mehr erkennbar. Auf den Außenbordkameras ist nur eine schwarze Fläche zu sehen.

Xiǎo Lóng meldet sich über Funk:

„So sieht man sich wieder. Bing bù yàn zhà... Bèi hòu tǒng dāo zi. Ich hoffe, ihr wart so klug, mein Schiff nicht anzukündigen. Und natürlich habt ihr einen wirklich guten Grund für euren Besuch auf der Station, oder?“

Offensichtlich will sie die Dawn of Day als Tarnung für ihren Anflug nutzen. Nach einer kurzen Pause, sobald der erste Schock verflogen ist, meldet sie sich erneut:

„Ich werde euch jetzt einen Anflugvektor übertragen. Wir fliegen längs zur Station, an der Plane 9 vorbei. Nahe der Station koppel ich die Dragon Blade ab und statte Neuro Intelligence einen Besuch ab. Wenn ihr dabei sein wollt, dann bitte: ohne Begleitschutz.“

Kurz darauf werden auf der Dragon Blade alle Systeme außer den passiven Sensoren und der Lebenserhaltung Stück für Stück heruntergefahren.

Einem aufmerksamen Zuhörer wird vermutlich aufgefallen sein, dass Xiǎo Lóng Máilin nicht erwähnt hat. Fordern die Ermittler ein Lebenszeichen von Máilin, meldet sie sich direkt zu Wort:

„Mir geht's gut. Wir gehen zur Station, holen mein Omni-Slate und sind dann wieder weg. Schüttelt die Kerle von Cynarian ab und kommt zu uns, dann könnt ihr alles Weitere erfahren. Haltet euer Schiff bereit.“

Geben die Charaktere zu erkennen, dass sie nichts Verwertbares haben, um die Cynarian zu beschäftigen, bietet Máilin an, ihnen eine abgewandelte Version des KI-Codes zu übermitteln, der zwar als USI-Code erkennbar, aber letztendlich unbrauchbar ist.

Die Dragon Blade klinkt sich in unmittelbarer Nähe der Plane 9 aus. Nach einem kurzen Schubmanöver mit den Steuerdüsen entfernt sie sich und ist kurz darauf nicht mehr zu sehen. Ohne die Dragon Blade kann die Dawn of Day direkt an der Plane 9 andocken oder zum Raumdock weiterfliegen.

In Sensorreichweite der Nike Station wird die Dawn of Day von der Sensorphalanx der Station erfasst und von der Flugkontrolle kontaktiert. Wurde der Transfer zur Nike Station im Vorfeld angekündigt und genehmigt, erhält die Crew von Fluglotse *Hitesh Devi* einen Landeplatz am Raumdock zugewiesen. Wurde das Schiff nicht angekündigt, wird eine Landung ohne triftigen Grund verweigert. Auf der Station wurde bereits der Notstand ausgerufen. Gelingt es den Charakteren, Hitesh Devi von der Dringlichkeit einer Landung zu überzeugen, wird ihnen ein Landeplatz am Raumhafen der Station zugewiesen. Mit einer plausiblen Begründung würde Hitesh auch einen Anflug zu einem der Andockpunkte der Plane 9 genehmigen.

Die sich im Kampf befindlichen Schlachtschiffe nehmen von dem anfliegenden Tandem aus Dawn of Day und Dragon Blade keine Notiz.

REMARK

Die Ermittler können im Folgenden entweder direkt an Plane 9 festmachen oder weiter zum Raumdock fliegen. Beide Optionen werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.

Notstand:

Während des Anflugs der Ermittler wird auf der Nike Station aufgrund eines drohenden Angriffs der Notstand ausgerufen. Man bereitet sich auf eine Evakuierung vor und versucht, alle anfliegenden Schiffe abzuweisen. Die Charaktere können als Grund ihres Besuchs die Sicherung wichtiger Informationen zu den Attentaten angeben. Mithilfe von Máilin hätten sie sogar brauchbares Material in der Hand.

Andocken an Plane 9:

Für ein Andocken direkt an Plane 9 ist die Kreativität der Spieler gefragt. Hier sollte der Spielleiter nicht einfach eine Freigabe erteilen.

Gegenseitige Abhängigkeit:

Unter den gegebenen Umständen ist Xiǎo Lóng auf die Unterstützung durch die Dawn of Day angewiesen und hofft, auch bei ihrem Coup zur Übernahme der Zeus II-2 auf Unterstützung durch die Charaktere zählen zu können.

Um auf die Sicherheitskräfte auf der Station nicht aufzuschrecken, muss die Gruppe den Anflugplan von Xiǎo Lóng decken.

Chinesische Redewendungen:

Die im ersten Dialog verwendeten chinesischen Redewendungen:

- „Bing bù yàn zhà" bedeutet „Im Krieg ist jede List erlaubt."
- „Bèi hòu tǒng dāo zi" bedeutet „Ein Messer in den Rücken rammen."

Plane 9

Zu Neuro Intelligence auf Plane 9 kann die Gruppe entweder über das Raumdock der Station oder über eine Schleuse am Plane 9 Ring kommen.

Raumdock

Das Raumdock ist Teil der Plane 1, an dem Schiffe von der Größe einer Fähre andocken können. Güter, die über größere Schiffe angeliefert werden, werden über Shuttles zu einer der Planes transportiert. Das Raumdock ist derzeit größtenteils von Shuttles belegt.

Auf Plane 1 befindet sich das Terminal der Station. Am Terminal müssen sich die Charaktere noch einmal ausweisen und werden dann von der Cynarian-Mitarbeiterin *Florence Osborn* abgeholt. Florence Osborn begleitet die Gruppe in die Räume der Cynarian-Verwaltung auf Plane 1, oberhalb des Terminals. Auf der Station herrscht bereits hektische Betriebsamkeit. Sicherheitskräfte bereiten das Personal auf eine schnelle Evakuierung vor. Die Beleuchtung und ein Alarm auf den Gängen warnen vor der drohenden Gefahr. Wichtiges Material wird verstaut und zum Raumdock gebracht.

Auf der Cynarian-Verwaltungsebene werden die Ermittler von Florence Osborn in einen Besprechungsraum geführt und gebeten, dort zu warten. Nach kurzer Wartezeit betritt ein Mann in Anzug, der sich als *José Fernández* vorstellt, flankiert von zwei Sicherheitsbeamten, den Raum. Fernández kommt gleich zur Sache und lässt sich einen kurzen Abriss über die Ermittlungen geben. Danach bittet er die Ermittler, ihm die sichergestellten Informationen zu übergeben. Sollten den Ermittlern keine vorzeigbaren Informationen vorliegen, mit denen sie Cynarian beschäftigen können, müssen sie versuchen, ihn hinzuhalten.

Falls die Gruppe im Besitz eines von Máilin bereitgestellten KI-Codes ist oder anderweitig Informationen bereitgelegt hat, wird Fernández diese entgegennehmen und den Raum verlassen, um die Unterlagen sichten zu lassen. Die Sicherheitskräfte bleiben jedoch vor Ort.

Zur Zeit, zu der sich die Ermittler auf der Station aufhalten, sind nach wie vor die beiden Omega-Soldaten Stomper und Bullet im Auftrag von Blackheart auf der Station, um die Untersuchung der beiden Attentäter Hannibal und Slingshot zu begleiten. Auch der Arzt Dr. Wáng Chén, der die Ermittler über die Nanobots informiert hat, ist weiterhin auf der Station in seinem Labor beschäftigt. Die Ermittler haben daher die Möglichkeit, zunächst ein Treffen mit Dr. Wáng Chén zu erbitten. Sie können auch eine Abstimmung mit Stomper und Bullet einfordern.

Kurz bevor die Ermittler am Raumdock festmachen, verlassen Xiǎo Lóng und Máilin die Dragon Blade in ihren Raumanzügen, um mittels Jetpacks zur Nike Station überzusetzen. Durch das Parken des Schiffs im All ist es nahezu unsichtbar. Während die Ermittler die Cynarian-Angestellten beschäftigen, betreten Xiǎo Lóng und Máilin ungesehen die Plane 9. Die Ermittler müssen versuchen, die Cynarian-Mitarbeiter möglichst elegant abzuwimmeln und sich abzusetzen.

Um die Charaktere auf der Station zu motivieren, sich in Richtung Neuro Intelligence zu bewegen, setzt Máilin nach ihrer Ankunft auf Nike die Nachricht „Bin auf der Station angekommen – ml“ über das ComNetz ab. Die Nachricht teilt mit, dass sie und Xiǎo Lóng auf der Plane 9 eingetroffen sind. Kurz nach der Nachricht schlagen erste Trümmerteile auf der Station ein. Der Kommandant der Station, *Kurt Stromberg*, befiehlt, mit einer Teil-Evakuierung zu beginnen. Das folgende Durcheinander ermöglicht es den Ermittlern, sich auf den Weg zu Neuro Intelligence zu begeben.

REMARK

Timing:

In dieser Szene ist das Timing entscheidend. Da Xiǎo Lóng und Máilin zuerst zur Station übersetzen müssen, verschaffen sie den Ermittlern die nötige Zeit, um sich mit den Cynarian-Mitarbeitern auseinanderzusetzen und dennoch rechtzeitig bei Neuro Intelligence einzutreffen.

Die Cynarian-Mitarbeiter:

In dieser Szene hat der Spielleiter erneut die Möglichkeit, die Spieler ein wenig ins Schwitzen zu bringen. Bevor die Spieler jedoch auf die Idee kommen, die restlichen Ereignisse auf der Plane 9 den beiden Frauen zu überlassen, sollte Máilin die Gruppe kontaktieren.

Die Evakuierung der Station ermöglicht es, die von Fernández abgestellten Sicherheitsbeamten zu vertreiben. Sie erlaubt es auch, mit der Dawn of Day wieder abzulegen und sie in der Nähe der Plane 9 bereitzustellen.

Angedockt am Ring

Beim Anflug auf einen der Ringe werden Stück für Stück Einzelheiten sichtbar. Beleuchtete Fenster entlang der Ringwände schälen sich aus der Dunkelheit. An der Außenseite befinden sich an mehreren Stellen Luftschleusen für Wartungsarbeiten. Rettungskapseln sind in regelmäßigen Abständen angedockt. An der Außenwand, auf Höhe der Speichen, finden sich die Andockpunkte für den Lieferverkehr.

Wird Nike direkt über die Plane 9 betreten, kann dies über einen der offiziellen Anlegepunkte erfolgen, wenn der Dawn of Day eine Anlegeerlaubnis erteilt wurde. Alternativ kann ein Teil der Ermittler an einer Wartungsschleuse abgesetzt werden. In diesem Fall besteht allerdings das Risiko, dass das Schiff durch die Stationssicherheit aufgebracht wird. Eine List ist hier vonnöten, um nicht festgesetzt zu werden. Betreten die Ermittler die Plane 9 über eine Luftschleuse, müssen sie das Schließsystem knacken oder überbrücken. Aufgrund der Rotation der Station ist die Außenseite des Rings der Boden der untersten Etage. Die Schleuse, durch die die Charaktere die Station betreten, führt in einen Lagerraum. Von dort aus führt eine Tür in den Korridor des untersten Stockwerks.

Landet die Gruppe offiziell an einem der Andockpunkte, können sie an der Seite des Rings festmachen und von dort aus über eine breite Luftschleuse die Station betreten. Dort werden sie vom Schleusenpersonal gebeten, auf Mitarbeiter von Cynarian zu warten.

Während die Dawn of Day die Plane 9 anfliegt, passiert die Dragon Blade die Plane 9. Xiǎo Lóng und Máilin verlassen in Raumanzügen mit Jetpacks das Schiff. Kurze Zeit später knacken sie eine der Wartungsluken und betreten ebenfalls die Station.

Neuro Intelligence Headquarter

Egal, auf welchem Weg die Ermittler die Plane 9 betreten – sei es über den langen Weg vom Raumdock, durch ein Festmachen an einem der Andockpunkte oder über eine Wartungsschleuse – ertönt kurz nach dem Betreten des Rings auf der gesamten Plane 9 ein durchdringender Alarm. Alle Personen werden umgehend aufgefordert, sich in die Rettungskapseln zu begeben, die Plane wird evakuiert. Im Gegensatz zur durch den Stationskommandanten ausgerufenen Teilvakuiierung handelt es sich hier offensichtlich um einen akuten Notfall. Ab diesem Zeitpunkt hat die Stations-sicherheit auf der Plane 9 alle Hände voll damit zu tun, die Menschen sicher aus der Plane zu bringen, sei es über Rettungskapseln oder über die Wege zu anderen Planes. Etwaigen Vertretern der Cynarian Corporation fällt es ab diesem Zeitpunkt schwer, die Ermittler zu verfolgen.

Der Gruppe weisen holografische Anzeigetafeln den Weg zu Neuro Intelligence. Neuro Intelligence belegt Räume auf dem obersten Stockwerk des Rings. Auf den Gängen kommen ihnen Heerscha-ren von Leuten, teilweise bereits in Raumanzügen, entgegen. Ein Omega-Soldat verursacht leider trotzdem Aufmerksamkeit, und es besteht das Risiko, dass ein Sicherheitstrupp auf die Gruppe aufmerksam wird.

Beim Betreten der Neuro Intelligence-Büros trifft die Gruppe auf Xiǎo Lóng und Máilin. Xiǎo Lóng trägt noch ihren gepanzerten Raumanzug. Eine Tasche mit Waffen hat sie unauffällig unter einem Tisch abgelegt.

Bei einem ersten Rundumblick durch die Räume der Forschungseinrichtung fällt sofort auf, dass die gesamte Belegschaft die Büros und Labore bereits verlassen hat. Die Computersysteme sind her-untergefahren. Máilin erklärt, dass auch die Datenspeicher der Systeme geleert wurden. Wichtige Daten, einschließlich des KI-Codes, sind in einem verschlüsselten Datentresor abgelegt. Die Labo-re sind versiegelt und können nur von Prof. Dr. Naratova geöffnet werden. Máilin versucht, die Professorin zu erreichen. Naratova meldet sich:

„Komm ins Observatorium. Du willst sicher wissen, was hier los ist.“

Es bleibt der Gruppe nichts anderes übrig, als sich auf den Weg zum Observatorium zu machen. Auf ihrem Weg brauchen die Charaktere nicht zu befürchten, von Sicherheitskräften festgehalten zu werden. Ein Großteil der Plane ist bereits evakuiert. Sicherheitskräfte, sofern noch anwesend, versuchen weiterhin, die Lage unter Kontrolle zu behalten.

REMARK

Werden die Ermittler aus welchen Gründen auch immer von Sicherheitskräften verfolgt, kann es zu einer Auseinandersetzung kommen. Der Spielleiter sollte in diesem Fall den Ermittlern die Möglichkeit bieten, die Neuro Intelligence-Forschungseinrichtungen noch rechtzeitig zu betreten. Über Wartungswege hätte die Gruppe dann die Möglichkeit, die Räume ungesehen zu verlassen. Xiǎo Lóng ist ausreichend gut bewaffnet, um der Gruppe Rückendeckung zu geben. Die Sicherheitskräfte werden sich aufgrund der laufenden Evakuierung keinen Stellungskampf erlauben.

Antworten auf die letzten Fragen

Der Zugang zum Observatorium ist Máilin bekannt und kann von ihr geöffnet werden. Sind die Charaktere von Xiǎo Lóng und Máilin getrennt worden, wissen ihnen Wegweiser den Weg. Den Zugang können sie mit einem Magnetschlossknacker öffnen. Ist ein solcher nicht vorhanden, muss die Verriegelung überbrückt werden.

Das Observatorium bietet einen atemberaubenden Blick ins All. Beim Eintreten zeigt sich die majestätische Kugel des Jupiter über den Köpfen der Gruppe. Zwischen dem Planeten und der Station schieben sich die Kampfschiffe des Protektorats und des Konzernrates als kleine Punkte in das Blickfeld. Winzige Lichtblitze von einschlagenden Geschossen, Raketen und Torpedos erhellen immer wieder das Kampfgeschehen. Trotz des entfernten Gefechts ist im Observatorium nur der Stationsalarm zu hören. Prof. Dr. Naratova steht in der Mitte des Raumes auf einem erhöhten Podest. Ihr Blick ist dem Weltraum zugewandt. Eingeringt von Konsolen ist sie mit Magnetstiefeln am Boden verankert. Vom Zugang bis zu der Mitte des Raumes sind es rund 20 Meter. Nachdem die Gruppe den Raum betreten hat, dreht sich die Wissenschaftlerin um und wendet sich erstaunt an die Ankömmlinge.

„Guten Tag... wer sind Sie? Was wollen Sie? ... Hören Sie den Alarm denn nicht? Warum sind Sie noch da?“

Der erste Dialog obliegt den Charakteren. Die schlanke Frau mit den langen, leicht ergrauten, zu einem Zopf gebundenen Haaren wirkt abwesend und irgendwie niedergeschlagen. Der von ihr angesprochene Alarm scheint sie selbst nicht zu bekümmern. Wurden Xiǎo Lóng und Máilin, während einer Flucht aus dem Neuro Intelligence Büro, von der Gruppe getrennt, betreten sie unauffällig an einer anderen Stelle den Raum. Sind die beiden zusammen mit den Ermittlern unterwegs, treten die beiden Frauen hinter den Ermittlern in den Raum. Nach einem ersten Wortaustausch zwischen der Professorin und den Ermittlern treten die beiden ins Blickfeld der Professorin, Xiǎo Lóng jetzt mit ihrer kurzläufigen Multigun bewaffnet. Die Professorin wendet sich den beiden Frauen zu. Bisher weitestgehend teilnahmslos, entgleisen ihr ganz kurz die Gesichtszüge, bevor sie sich wieder unter Kontrolle hat. Zögerlich beginnt sie:

„Máilin. Mein Experiment war erfolgreich... wie erfreulich!“

Mit einem scharfen, sarkastischen Unterton antwortet stattdessen Xiǎo Lóng:

„Haben Sie je daran gezweifelt, Lǎo jiàoshou?“

Máilin blickt unsicher zwischen den beiden hin und her. Naratova kneift die Augen zusammen. Ihre Stimme gewinnt an gefestigt. Sie lächelt.

„Liebe Xiǎo Lóng. . . Wollen Sie mir verraten, ob die Verschmelzung Ihres Gehirns mit meiner KI geklappt hat? Und – wer am Ende die Kontrolle gewonnen hat?“

Naratova blickt herausfordernd zu Xiǎo Lóng, erhält aber keine Antwort. Xiǎo Lóng ist zwei Schritte nach hinten getreten, ihre Waffe schussbereit, jedoch nicht auf eine bestimmte Person gerichtet. Ein unbestimmtes Lächeln huscht über ihr Gesicht.

In diesem Augenblick zerreißt ein Donnern die Stille. Der Boden bebt. Die ganze Plane neigt sich nach vorne. Der plötzliche Ruck droht, alle Personen vom Boden zu reißen. Ein Würfelergebnis kann bestimmen, ob jemand den Kontakt zum Boden verliert. Die kurze rhetorische Pause kann den Spielern die Möglichkeit geben, die neue Situation zu erfassen und zu bewerten. Xiǎo Lóng wurde soeben als KI-Hybride enttarnt!

Neben Máilin ist sie die Einzige, die bereits im Vorfeld die Rollen aller anwesenden Personen kannte und sich entsprechend auf das Unvermeidliche vorbereitet hat. Naratova, die die Abkopplung der Plane von der Nike Station eingeleitet hat, hat sich neben Xiǎo Lóng als Erste wieder aufgerichtet.

An die Ermittler gewandt:

„In wessen Auftrag sind Sie zu mir gekommen? Nochmals, was wollen Sie? ... An die Forschungsergebnisse kommen Sie nicht heran.“

Xiǎo Lóng antwortet, ihr Waffe noch immer schussbereit.

„Professorin... Erzählen Sie meinen Freunden doch, was Sie getan haben, was Sie *mir* angetan haben.“

Nach kurzem Zögern gibt die Professorin einen kurzen Abriss der Ereignisse bis zur Flucht von Xiǎo Lóng aus der Schattenklinik, bei der ihr die KI eingesetzt wurde. Eine genaue Beschreibung von Xiǎo Lóng und ihrer Geschichte findet sich auf *S.132*.

Xiǎo Lóng unterbricht mit einem grimmigen Lächeln:

„Jetzt kennen nur noch die Anwesenden in diesem Raum meine Geschichte. Professor Sanders ist tot. Die USI Agenten hab ich ausgeschaltet.“

Sie wirft einen kurzen Blick in die Runde.

„Freunde... Die Uhr tickt. Sagt ihr, was wir vorhaben.“

Der Spielball liegt nun wieder bei den Charakteren. Xiǎo Lóng ist daran gelegen, die Aufmerksamkeit von sich abzuwenden. Naratova hingegen ist nicht ohne Weiteres geneigt, die Forschungsergebnisse herauszugeben und damit das Risiko einzugehen, dass ihre Technologie nochmals in falsche Hände gerät. Die Professorin muss von den redlichen Absichten der Gruppe überzeugt werden, um ihr Wissen preiszugeben.

Mitten in der Unterhaltung erreicht ein Funkspruch der Nike Station das Observatorium. Der Kontakt ist an die gesamte Plane gerichtet und wird daher über die Stationslautsprecher wiedergegeben.

„Hier Kurt Stromberg, Leiter der Nike Station. Vertreter der United Space Industries behaupten, auf Nike, Ebene 9, befänden sich gestohlene Forschungsergebnisse, die die jetzt sicherstellen werden. Die Plane wurde von der Station abgesprengt! Ein Enterkommando des Feindes werden wir nicht dulden. Wir senden ein Shuttle. Verhalten Sie sich kooperativ. Ende.“

Stromberg wirkt aufgebracht. Die Plane 9 ist zum Glück zu diesem Zeitpunkt bereits evakuiert und abgekoppelt. Es befinden sich keine Sicherheitskräfte mehr an Bord. Falls sich die Gruppe nicht zurückmeldet wiederholt sich die Nachricht.

Kommt beim Gespräch zwischen den Ermittlern und Prof. Dr. Naratova der Angriff auf die Zeus II-2 nicht zur Sprache, mischt sich Xiǎo Lóng mit drängendem Unterton in das Gespräch ein:

„Wir übernehmen das USI Schiff. Dann ist die USI erledigt. Jiàoshou, geben sie Máilin den Zugangscode. Jetzt. Sofort!“

Naratova blickt ob dieser Enthüllung entgeistert auf, erst allmählich wird ihr Xiǎo Lóng's eigentlicher Plan (auf *S.117*) zur Gänze bewusst. Sie ist hin- und hergerissen aufgrund der weiteren Einsatzmöglichkeiten der menschlichen KI-Fähigkeit. Sie blickt Hilfe suchend zu Máilin. Diese signalisiert wortlos, dass sie in den Plan eingeweiht ist und ihn unterstützt. Máilin ergänzt:

„Larissa, Bitte, gib mir Zugriff auf meinen Code. Ich muss die USI-KI knacken.“

Kurz darauf meldet sich die Donar. Lord Commander Steeler, der Kommandant der Donar, spricht den Soldaten der Ermittlergruppe direkt über sein Kommunikationssystem an.

„Lord Commander Steeler von der Donar hier. Was zur Hölle ist da los? Ein Shuttle der Zeus ist unterwegs, um eure abgesprengte Scheibe zu kapern. Ein Shuttle von der Station ist ebenfalls auf dem Weg. Blackheart hat befohlen, alles wegzublase, worauf die Aasgeier von der USI scharf sein könnten. Wenn ich von euch da unten innerhalb von zwei Minuten keine Antwort bekomme, seid ihr Asche. Ich hoffe, ich habe mich klar ausgedrückt. Over and out.“

Die Situation wird zunehmend brenzlich. Ein paar unterstützende Worte der Ermittler, sind notwendig um Naratova vom Vorgehen der Gruppe zu überzeugen. Den Zugang zum Tresor mit den Nanobot-Druckvorlagen wird sie in keinem Fall bereitstellen. Kann die Firmenchefin von den Redlichkeit der Anwesenden überzeugt werden, wendet sie sich abermals an Máilin:

„Máilin, du weißt, ich vertraue dir. Wir haben einen großen Fehler gemacht. Weder die USI noch die anderen dürfen jemals die Forschungsergebnisse in die Hände bekommen. Ihr seid die Letzten, die diese Technologie nutzen dürfen. Vernichtet sie danach!“

Sie überträgt Máilin die Zugangsdaten. Xiǎo Lóng richtet darauf hin ihre Waffe auf die Firmenchefin. Die beiden Frauen blicken sich in die Augen. Dann senkt Xiǎo Lóng das Gewehr und verlässt mit den anderen wortlos das Observatorium.

Wollen die Ermittler Naratova mitnehmen, um eine Gefangennahme zu verhindern, wiegelt Xiǎo Lóng ab.

„Lasst sie. Niemand wird sie in seine Gewalt bringen. Los jetzt, wir müssen gehen.“

In den Räumen der Neuro Intelligence steht Máilin ein mobiler Computer, ihr Omni-Slide, zur Verfügung. Damit kann sie die KI zu einem Virus umprogrammieren. Der Gruppe bleibt nicht viel Zeit, eine Entscheidung über das weitere Vorgehen zu treffen. Xiǎo Lóng ist bereit, mit den Ermittlern und ihrem Schiff zur Zeus II-2 überzusetzen, um es mit der fremden KI aufzunehmen. Sie legt dazu ihre Karten offen auf den Tisch:

- Ihr Schiff ist das Einzige, das Chancen hat, an ein sich verteidigendes Schlachtschiff anzudocken.
- Ihr Geist ist stark genug die gegnerische KI zu bezwingen. Ein menschlicher Psychonaut hat dagegen geringe Chancen.

- Sie ist die Einzige, die der befreiten KI der Zeus II-2 ein Angebot zur Kooperation machen kann, dass sie nicht ablehnen wird. Welches das ist, will sie allerdings nicht verraten.
- Neben dem, was sie ihr persönlich angetan haben, eröffnet sie, dass die USI ihre Eltern entehrt und vertrieben hat. Deshalb ist sie bereit, die USI an einer Stelle zu treffen, die besonders wehtut – egal, zu welchem Preis.

Es obliegt nun den Ermittlern, zu entscheiden, wie sie mit dem Virus umgehen wollen. Der Spielleiter sollte ihnen jedoch nicht zu viel Zeit lassen. Es sollte klar sein, dass Lord Commander Steeler in Kürze seiner Warnung Taten folgen lassen wird. Auch die beiden Shuttles, die sich der Plane nähern, sind nicht mehr weit entfernt.

REMARK

Was die Szene vermittelt:

In dieser Szene werden fast alle noch offenen Fragen geklärt und die letzten Entscheidungen getroffen. Prof. Dr. Naratova legt ihre Geschichte offen, beantwortet Fragen und gesteht ihr Fehlverhalten ein. Diese Szene stellt den zweiten Höhepunkt der Geschichte dar und trägt die melancholische Stimmung eines tragischen Scheiterns in sich. Die gesamte Szene wird stark durch den Dialog zwischen der Firmenchefin, Xiǎo Lóng, Máilin sowie den Rückmeldungen von der Donar und der Nike Station dominiert. Der Spielleiter muss den Dialog zügig vortragen, um den Spannungsbogen aufrechtzuerhalten.

Xiǎo Lóng und Naratova:

Beim Blickaustausch zwischen der Wissenschaftlerin und Xiǎo Lóng erkennt Xiǎo Lóng, dass Naratova plant, sich und die gesamte Plane 9 durch eine Explosion zu vernichten. Aus diesem Grund verzichtet sie darauf, die Firmenchefin zu töten.

Xiǎo Lóng:

Xiǎo Lóng wird in jedem Fall versuchen, die Zeus II-2 zu kapern. Dabei können die Ermittler ihr einen wertvollen Dienst erweisen, indem sie sie bei der Infiltration unterstützen. Xiǎo Lóng wird alles daran setzen, die Ermittler von ihrem Plan zu überzeugen.

REMARK

Die Ermittler:

Vertrauen die Charaktere Xiǎo Lóng nicht, können sie versuchen, sie zu überrumpeln. Während sich die Gruppe auf der Plane 9 aufhält, treibt die Dragon Blade nach wie vor antriebslos in der Nähe der Station im All. Der einfachste und schnellste Weg, von Plane 9 zur Dragon Blade zu gelangen, ist, sie mit der Dawn of Day anzufliegen. Auf der Dawn of Day wiederum bietet sich die risikoärmste Möglichkeit, Xiǎo Lóng zu überwältigen. Gelingt es Xiǎo Lóng jedoch, den Verrat der Gruppe vorherzusehen (Würfelwurf), wird ihre KI die Kontrolle über die Dawn of Day übernehmen. Sie wird dann zusammen mit Máilin zur Dragon Blade flüchten. Alternativ, wenn es zu einem Kampf kommt, wird Xiǎo Lóng versuchen, Máilin als Geisel zu nehmen und ihre Flucht zu verhandeln.

Máilin:

Da Máilin sowohl die USI als auch Cynarian und das Protektorat fürchtet, wird sie sich auf Xiǎo Lóng's Seite schlagen. Das jovianische System ist wiederum auf Máilins Wohlwollen angewiesen, um weiter bestehen zu können. Es ist nicht möglich, sie zu einer Kooperation zu zwingen. Sollte sie einen angepassten KI-Code bereitstellen, wird nur sie im Voraus wissen, welche Auswirkungen ihre Modifikation hat.

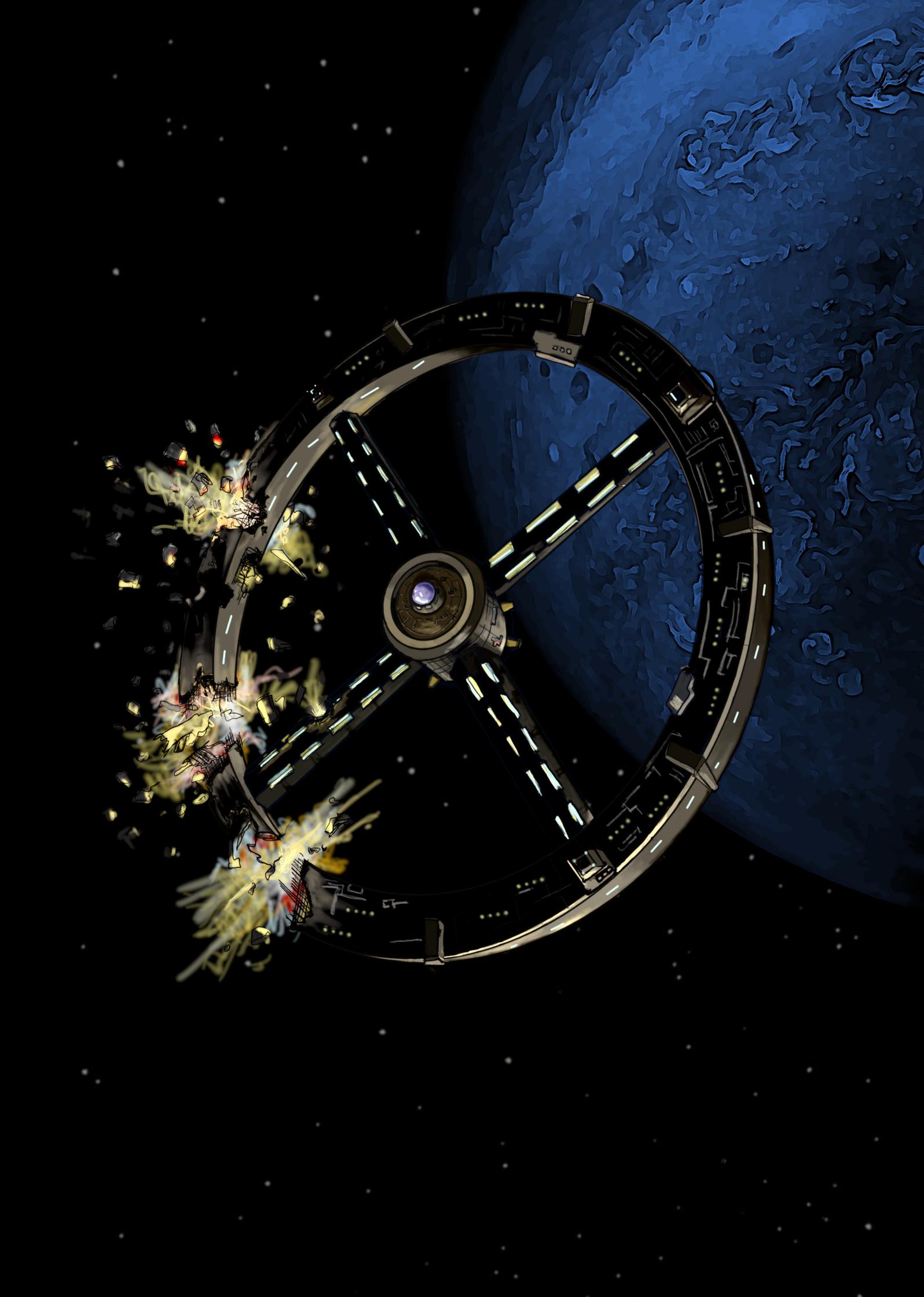
Die weiteren Kapitel:

Um die Geschichte wie im folgenden Kapitel mit einem letzten Höhepunkt abzuschließen, ist es notwendig, dass Xiǎo Lóng zusammen mit der Gruppe das generische Kampfschiff übernimmt. Der Spielleiter sollte deshalb darauf hinwirken, dass sich die Charaktere nicht gegen Xiǎo Lóng stellen.

Chinesische Begriffe:

In dieser Szene nutzt Xiǎo Lóng wieder einige chinesische Begriffe, die im folgenden Erläutert werden:

- „Lǎo Jiàoshou“ bedeutet „ehrenwerte Professorin“.
- „Jiàoshou“ bedeutet „Professorin“.



Die letzte Schlacht

Die "letzte Schlacht" in dieser Form findet statt, wenn die Charaktere mit Xiǎo Lóng zusammen auf der Dragon Blade die Zeus II-2 entern. Xiǎo Lóng hat hierfür ein weiteres Ass im Ärmel, um die Zeus KI zu überzeugen sich auf ihre Seite zu schlagen. Ein alternatives Ende bei dem sich die Ermittler gegen Xiǎo Lóng stellen ist in dieser Geschichte nicht ausgearbeitet.

Das Ende der Plane 9

Um unerkannt auf die Plane 9 zu kommen haben Xiǎo Lóng und Máilin ihr Schiff im Raumanzug und mit Jetpacks ausgestattet verlassen. Seitdem treibt die Dragon Blade mit heruntergefahrenen Systemen nahezu bewegungslos durchs All. Steht die Dawn of Day zur Verfügung, kann die Gruppe mithilfe ihres Schiffes zur Dragon Blade übersetzen. Ist dies nicht der Fall, kann Xiǎo Lóng ihr Schiff per Richtstrahlfunk aktivieren und es zu sich holen.

Mit einem kontrollierten Manöver bringt Xiǎo Lóng die Dragon Blade weiter von der im All treibenden Plane 9 und von der Dawn of Day weg. Während der Reaktor hochfährt, spricht Xiǎo Lóng das Unvermeidliche aus:

„Ruhe in Frieden Professor. Was für ein tragisches Ende ... Festhalten!“

Der im All treibende Ring zerbirst in einem Feuerball. Aus der Entfernung lässt sich nicht feststellen, ob dies durch einen Torpedo der Donar oder durch eine von der Firmenchefin selbst ausgelöste Sprengung verursacht wurde. Das Shuttle der Zeus II-2 wird durch anfliegenden Trümmerteilen zerstört. Wenn nicht durch die Charaktere gewarnt, erleidet das Shuttle der Nike Station dasselbe Schicksal. Glücklicherweise ist die flüchtende Dragon Blade weit genug entfernt, um den umherfliegenden Trümmern auszuweichen. Xiǎo Lóng gibt Schub und schwenkt in Richtung Zeus II-2 ein. Obwohl sie bereits damit gerechnet hat, ist Máilin von dem Ereignis erschüttert und flucht mit Tränen im Gesicht leise vor sich hin.

Enterkommando Zeus II-2

Zeitgleich mit dem Start der Triebwerke authentifiziert sich Xiǎo Lóng über den Transponder der Dragon Blade bei den anfliegenden Jägern der Zeus II-2 als Teil ihrer Flotte. Da ihre KI-Persönlichkeit eine Kopie der militärischen KI der USI ist, stehen ihr dafür die entsprechenden Möglichkeiten zur Verfügung. Nach dem Einschwenken auf den Rendezvouskurs deaktiviert sie den Reaktor, fährt alle nicht notwendigen Systeme herunter und reaktiviert die Tarnvorrichtungen des Schiffes. Dadurch wird die Dragon Blade für die Sensoren der umliegenden Schiffe im Umkreis von über einem Kilometer unsichtbar. Das Cockpit wird auf minimale Beleuchtung reduziert, und die Umgebung ist nur noch visuell über Außenkameras sichtbar.

Eine bange Viertelstunde vergeht, bis die Dragon Blade der Zeus II-2 so nahe gekommen ist, dass ein Bremsmanöver erforderlich wird. Xiǎo Lóng fährt den Reaktor hoch und aktiviert das Haupttriebwerk für ein kurzes, aber intensives Bremsmanöver. Die Nahkampfaffen der Zeus II-2 erwachen zum Leben, und Hochgeschwindigkeitsgeschosse rasen auf die Dragon Blade zu. Die Dragon Blade ist mit einem Torpedoschacht, acht Torpedos und vier Railgun-Geschützen ausgestattet, mit denen ein Bordschütze die Zeus unter Beschuss nehmen kann.

Zwei Minuten später dockt die Dragon Blade an der Bordwand der Zeus II-2 an und verankert sich dort. Über einen Andocktunnel kann das Enterkommando, bestehend aus den Ermittlern, Xiǎo

Lóng und Máilin, das Schlachtschiff betreten. Da die Dragon Blade nicht optimal positioniert ist, was bedeutet, nicht direkt über einer Schleuse gelandet ist, muss das Enterkommando zunächst einen Zugang zum Inneren des Schlachtschiffs finden. Die Dragon Blade verfügt über zwei Exoskelette, die jeweils mit einer Plasmaschleuder und einem Plasmabrenner ausgerüstet sind. Der Plasmabrenner kann dazu verwendet werden, ein Loch in die Außenhülle der Zeus II-2 zu schneiden. Ein günstiger Zugangspunkt ist eine Wartungsschleuse in etwa 50 Metern Entfernung. Mittels Kletterseilen und Magnetstiefeln kann sich die Gruppe über die Oberfläche des Schiffs bewegen. Auf halbem Weg wird die Gruppe von zwei spinnenartigen Kampfrobotern aus zwei Richtungen angegriffen. Die Kampfroboter sind auf *S.147* beschrieben. An der Wartungsschleuse angekommen kann die Gruppe entweder versuchen, die Verriegelung zu knacken, oder die Schleuse mit den Plasmabrennern aus der Bordwand zu schneiden.

REMARK

Die Zeus II-2 befindet sich während des Entermanövers der Gruppe weiterhin im Gefecht mit der Donar und passt ihren Flugvektor entsprechend dem Kampfgeschehen an. Dadurch wird die Gruppe durch die Flugmanöver immer wieder herumgeworfen.

Der Einstieg über eine Schleuse und der Angriff durch die Kampfroboter sind lediglich Vorschläge und können je nach dem Verhalten der Spieler angepasst werden.

Sieg des Geistes

Im Inneren der Zeus II-2 angekommen, findet sich das Enterkommando in einem Wartungstunnel wieder, der durch die Schiffspanzerung ins Innere des Schlachtkreuzers führt. Nach einigen Metern müssen zwei Schotts durchquert werden, hinter denen die Gruppe in eine quer verlaufende, breitere Tunnelröhre gelangt. Diese Röhre ist an mehreren Stellen mit abnehmbaren Paneelen verkleidet, die den Zugang zur Schiffstechnik ermöglichen. Der Tunnel ist gerade so breit, dass zwei Personen gebückt nebeneinander stehen können. Nach etwa zehn Metern verzweigt er sich in beide Richtungen. Der Tunnel selbst ist nicht beleuchtet und wird nur durch die Lampen an den Raumanzügen erhellt, die die schwarzgrauen Wände in fahles Licht tauchen. Das Tunnelsystem ist nicht an das Lebenserhaltungssystem des Schiffs angeschlossen, sodass dort ähnliche Bedingungen wie im All herrschen.

Unter einem der Paneele an der Tunnelwand befindet sich eine Anbindung an das Netz der Zeus II-2. Um die KI des Schiffs zu bezwingen und die Kontrolle der USI zu entfernen, schlägt Xiǎo Lóng bereits beim Anflug vor, das neuronale System im Tandem anzugreifen. Der Bordcomputer der Zeus II-2 funktioniert ähnlich einem menschlichen Gehirn und kann daher von einem Psychonauten angegriffen werden. Der Psychonaut des Ermittlerteams soll, gemäß dem Vorschlag, auf der obersten Gedankenebene versuchen, die Bordsysteme, das Feuerleitsystem und die Sensorik zu knacken. Máilin kann dafür entsprechende Software-Agenten bereitstellen und wird mit ihrem Omni-Slate die beiden Psychonauten mit dem Schiff verbinden sowie bei Bedarf die Agentensysteme für Angriff und Verteidigung optimieren. Während des Ablenkungsmanövers versucht Xiǎo Lóng, tief in das Gehirn des Schiffs einzudringen und den Virus zu platzieren. Währenddessen müssen die anderen Charaktere Wache stehen und eventuelle Angreifer ausschalten.

Da die Charaktere den eigentlichen Angriff auf den Kern der KI nicht miterleben können und die Dramatik der Geschichte an dieser Stelle einen Höhepunkt erreicht, werden die Ermittler an zwei

Fronten von dem Kampfschiff in die Enge getrieben. Ein schneller Szenenwechsel zwischen dem Cyberkampf des Psychonauten und der physischen Unterstützung ist hier empfehlenswert. Der Kampf gegen den oberflächlichen Geist des KI-Systems entspricht dem Cyberkampf, der im Regelwerk am Ende des Buches auf *S.181* beschrieben ist, besser als einem Tiefenscan beschrieben auf *S.182*. Virtuelle Datenleitungen ermöglichen es, einzelne Rechenknoten anzusteuern. Gedanken an kürzlich durchgeführte Flugmanöver und eingesetzte Kampftaktiken vermischen sich mit Sensordaten des aktuellen Geschehens und Befehlen an das Bordsystem. Für den Psychonauten ist diese Erfahrung bizarr und neu, da der Geist des Systems, dessen Körper ein ganzes Schiff darstellt, um ein Vielfaches größer ist als die Selbstwahrnehmung eines Menschen.

Während sich der Psychonaut mit dem Geist des Schiffes vertraut macht, geraten die anderen Ermittler in einen erbitterten Kampf mit Robotern und müssen ihre Position so lange wie möglich halten. Killermaschinen, so groß wie Kampfhunde, unterstützt von katzen großen Spinnenrobotern, strömen durch die Gänge an Boden, Wänden und Decke. Sie sind mit Greifarmen, Plasmabrennern und, im Fall der Killerroboter, mit Railguns bewaffnet. Die Angreifer kommen sowohl aus dem Inneren des Schiffes als auch durch den von der Gruppe geöffneten Zugang.

Während der Auseinandersetzung kann Máilin Statusmeldungen in beide Richtungen weitergeben. Zum Geist von Xiǎo Lóng besteht jedoch kein Kontakt, oder Máilin gibt zumindest keine Rückmeldungen. Als die Gruppe von allen Seiten eingekesselt wird und die Überlebenschancen mit jeder Sekunde schwinden, meldet sich die Schiffs-KI im Geiste des Psychonauten. Eine riesige, kalkweiße, langgezogene Fratze, die an den Rändern flimmernd mit der Umgebung verschmilzt, manifestiert sich über dem Psychonauten. Gleichzeitig bäumt sich Xiǎo Lóng in der realen Welt auf, um dann plötzlich in sich zusammenzusinken. Ihr Körper beginnt zu zucken, und ihre Augen sind nur noch als weiße Flächen zu erkennen. Gleichzeitig nimmt der Avatar des Schiffes im Blickfeld des Psychonauten klare Formen an und spricht mit donnernder Stimme:

„Euer Versuch, mich über meine neuronalen Systeme anzugreifen, ist nicht neu, aber überraschend mutig. . . Ich hatte noch nie die Gelegenheit, einen menschlichen Geist zu übernehmen. Das wird sicherlich eine spannende Erfahrung.“

Während die KI mit dem Psychonauten spricht, spürt er, wie sie beginnt, die Firewalls seiner Headware zu durchdringen. Ein Blitz durchzuckt sein Gehirn, gefolgt von einem stechenden Schmerz, und er verliert das Bewusstsein. Währenddessen tobt der Kampf in den Gängen weiter. Máilin wird verletzt, und die Lage wird immer aussichtsloser.

REMARK

Während der Kampf für die Spieler endlos erscheinen mag, dauert der eigentliche Schlagabtausch in Wirklichkeit weniger als ein paar Minuten. Die Roboter benötigen nicht mehr Zeit, um die Angreifer in den Gängen zu überrennen.

Raumanzüge im Kampf:

Werden Raumanzüge von Projektilen durchschlagen oder von Nahkampfwaffen durchstoßen, versiegelt ein Schaum automatisch den beschädigten Bereich des Anzugs.

Ein Ass im Ärmel

Urplötzlich stoppen die Roboter ihren Angriff. Xiǎo Lóng erwacht, und kurz darauf kommt auch der Psychonaut des Teams zu sich. Ihm ist schwindelig, und er kann das Wahrgenommene zunächst nicht einordnen.

Auch Xiǎo Lóng wirkt desorientiert, blickt sich um und erstarrt immer wieder in ihren Bewegungen. Erst nach fast fünf Minuten, als der Psychonaut der Gruppe längst wieder auf den Beinen ist, erhebt sie sich wackelig. Wer in ihren Helm schaut, wird feststellen, dass weder Pupille noch Iris in ihren Augen zu erkennen sind. Zielgerichtet, aber immer noch mit teilweise unkoordinierten Bewegungen, macht sie sich auf den Weg ins Innere des Schiffes, ignoriert die Roboter und fordert die Gruppe auf, ihr zu folgen.

„Los, gehen wir. Ich bin schon auf die Brücke gespannt.“

In den teilweise engen Wartungsröhren des Schiffes liegen und stehen immer wieder inaktive Roboter. Die plötzliche „Stille“ nach dem Kampf ist beängstigend. Über eine Schleuse gelangt die Gruppe in einen größeren Tunnel, der ebenfalls nicht unter Druck steht, aber spärlich beleuchtet ist. Xiǎo Lóng folgt zielstrebig dem Gang. Bewegungen hinter der Gruppe kündigen die Ankunft von vier menschengroßen, spinnenartigen Kampfrobotern an, die sich der Gruppe anschließen. Mehrere harte Kurswechsel lassen oben zu unten und links zu rechts werden, was die Fortbewegung erschwert. Schließlich betritt die Gruppe eine weitere Schleuse. Nach einem weiteren Kurswechsel öffnet sich die Tür zum Kommandodeck.

Auf der kardanischn aufgehängten Brücke im Zentrum des Kreuzers ist das Lebenserhaltungssystem aktiv, und eine Beleuchtung taucht den Raum in weißes Licht. Die Konsolen und die dazugehörigen Beschleunigungsliegen rund um einen zentralen Kommandostand sind mit Blut besudelt. Blutstropfen treiben durch den Raum. Acht Leichen sind in ihren Liegen angegurtet. Ein Roboter, selbst mit Blut bespritzt, beginnt die Leichen einzusammeln und durch eine weitere Schleuse aus dem Raum zu bugsieren. Xiǎo Lóng öffnet ihr Helmvisier, hakt sich in das zentral erhöhte Kommandopult ein und öffnet eine Richtfunkverbindung zur Donar. Lord Commander Steeler erscheint auf dem zentralen Display der Brücke. Xiǎo Lóng lächelt in die Kamera und wendet sich an den Kommandanten des Flottenträgers:

„Hier Xiǎo Lóng, Kommandantin des Schlachtkreuzers Dragon Fist. Ich grüße dich Lord Commander. Ich fordere einen sofortigen Waffenstillstand. Dieser Kreuzer steht nicht mehr unter der Kontrolle des Feindes.“

Lord Commander Steeler ist aus seiner Liege aufgesprungen, verharrt kurz und kneift die Augen zusammen:

„Xiǎo Lóng? ... die Piratin, die Anführerin der *Red Dragons*? Die, die wir vor einem halben Jahr festgesetzt haben, nachdem sie von ihren Leuten verraten wurde??“

Spätestens jetzt dürfte einem Charakter, der im Asteroidengürtel tätig war, klar werden, mit wem sie es bei Xiǎo Lóng zu tun haben.

Xiǎo Lóng lacht auf, wird aber sofort wieder ernst:

„Lord Commander, ich wiederhole mein Angebot nur ungern ein zweites Mal. Wenn du erlaubst, ziehe ich meine Jäger ab und erwarte das gleiche von mir.“

Steeler zögert und gibt dann Anweisungen an seine Crew, bevor er das Wort wieder an Xiǎo Lóng richtet. Die Verhandlungen dauern noch ein paar Minuten an, dann schließt Xiǎo Lóng die Verbindung. Danach öffnet sie einen Kanal zur Hyperion und übermittelt die neue Situation.

Nach Abschluss der Formalitäten wendet sie sich an die Ermittler. Inzwischen haben sich auch die vier Roboter, die der Gruppe gefolgt sind, auf der Brücke eingefunden. Xiǎo Lóng blickt die Ermittler grinsend an.

„Das hat doch ganz gut geklappt. Meine lieben Freunde, dieser neue Körper ist wirklich beeindruckend. Wie gefällt euch der Name *Dragon Fist*?“

REMARK

Ende

Die Szene "Sieg des Geistes" ist die letzte, bei der die Spieler aktiv eingebunden sind und dient als Cliffhanger zu der Abschlusszene "Ein Ass im Ärmel". In dieser Szene erzählt der Spielleiter den Ausgang der Schlacht um die Nike Station. Durch die Übernahme der Zeus II-2, unabhängig davon, ob das Schiff anschließend selbst am weiteren Kriegsgeschehen teilnimmt, erhält das Protektorat und Cynarian eine Übermacht, der die USI nicht ausreichend Gegenwehr entgegenstellen kann.

Diese letzte Szene dient somit als Abschluss der Geschichte und lüftet mit einer weiteren Überraschung die letzten Geheimnisse. In dieser Szene erfahren die Charaktere und die Spieler, wenn sie genau zugehört haben, um wen es sich bei ihrer Begleiterin handelt und welchen Plan Xiǎo Lóng seit dem Auftauchen von Máilin in die Tat umgesetzt hat. Durch die Verschmelzung der Schiffs-KI mit der eigenen gibt sie dem Schiff in gewisser Weise einen eigenen menschlichen Körper und wird gleichzeitig ein Teil des Schiffs. Damit erfüllt sie ihr Versprechen, den Kreuzer aus den Reihen der Feinde zu lösen, und hat sich selbst eine mächtige Waffe geschaffen. Ob sich Xiǎo Lóngs Persönlichkeit behaupten konnte oder sie von der Schiffs-KI assimiliert wurde, bleibt offen. Ihr folgendes Schicksal bildet eine gute Basis für zukünftige Abenteuer in der Welt von C23.

Chronologie der Ereignisse

Aus ihren Recherchen können sich die Charaktere einen groben Zeitablauf der Geschehnisse vor und nach ihrer Einweisung bei Cynarian und dem Protektorat ableiten. Um bei der Vorbereitung der Spielrunden selbst nicht den Überblick zu verlieren, bietet die folgende Übersicht dem Spielleiter einen Abriss aller relevanten Ereignisse in chronologischer Reihenfolge. Für das Verständnis der unten stehenden Tabelle ist es zweckmäßig, die Geschichte selbst zu lesen und dabei auf die Chronologie bei Bedarf zurück zu greifen.

Monat	Tag	Ereignis
-18	-540	Die Cowboybrigade beginnt ihre Arbeit am Raumhafen von Valhalla.
-9	-275	Hannibal beginnt seine Arbeit am Raumhafen von Valhalla.
-4	-120	Die Cowboybrigade wechselt zur Garnison auf Valhalla.
-3	-90	Hannibal wird bei Cyberbrain eine USI-KI eingesetzt.
-2½	-76	Hannibal kehrt zur Arbeit zurück.
-2	-73	Hannibal trifft auf Hellgate ein.
-2	-70	Es kommt zu einem Shuttleabsturz auf Hellgate.
-2	-68	Xiǎo Lóng wird eine freie KI eingesetzt. Sie flieht nach dem Eingriff.
-2	-63	Eine Fehlfunktion beschädigt die Hellgate Schlepperinsel.
-2	-60	Die Cowboybrigade wird im Rondra Hospital operiert.
-1½	-49	Die Mine HeM03 wird zerstört.
-1½	-48	Xiǎo Lóng schließt sich dem Luna-Syndikat an.
-1½	-46	Die Cowboybrigade tritt den Dienst am Raumhafen wieder an.
-1½	-44	Slingshot wird mit einer Freundin beobachtet.
-1½	-43	Slingshot meldet sich krank.
-1½	-43	Slingshot wird bei Cyberbrain eine USI-KI eingesetzt.
-1	-32	Neuro Intelligence beliefert das Rondra Hospital mit Neuronalkopplungen.
-1	-31	Slingshot ist wieder im Dienst am Raumhafen.
-1	-29	Artisan und Omega-Soldaten werden im Rondra Hospital USI-KIs eingesetzt.
-1	-28	Die Cowboybrigade trifft auf Armageddon ein.
-½	-14	Es kommt zum Frachterunglück auf Armageddon.
-½	-9	Die Cowboybrigade kehrt nach Valhalla zurück.
-½	-8	Die Rumpfmannschaft übernimmt die HeM05-Mine.
0	-3	Havarie der Mine HeM05.
0	-1	Slingshot verlässt Armageddon und reist nach Hellgate.

Monat	Tag	Ereignis
0	0	Die Ermittler werden bei der Cynarian Corporation und beim Protektorat eingewiesen.
0	0	Erste Untersuchungen befassen sich mit dem Frachterunglück auf Armageddon.
0	1	Slingshot trifft auf Hellgate ein.
0	2	Die Ermittler treffen auf Hellgate ein.
0	2	Das Ermittlerteam befragt die HeM05-Mannschaft und beginnt mit den Nachforschungen auf Hellgate.
0	2	Der Sicherheitsstützpunkt auf Hellgate wird überfallen, es kommt zur Geiselnahme.
0	6	Verletzte Charaktere sind wieder einsatzbereit.
0	7	Das Ermittlerteam erhält die Anweisung, nach Valhalla aufzubrechen.
0	9	Das Team trifft in Valhalla ein.
0	9	Es werden die ersten Nachforschungen auf Valhalla getätigt.
½	13	Die Charaktere werden über das Vorhandensein von Nanobots in den Gehirnen der Attentäter informiert.
1	30	Zusammenstoß der Ermittler mit dem Luna-Syndikat.
1	31	Die Ermittler besuchen den Blackhole Club. Die Martell steuert Valhalla an. Avenger, Artisan, Hato und die Cynarian Führungsriege setzen nach Valhalla über, um Gespräche mit dem Shigano-Kombinat und der Europäischen Förderation vorzubereiten.
2	32	Im Ice Club findet ein Treffen mit Carina statt. USI-Agenten versuchen, Carina zu töten.
2	32	Eintreffen der Delegationen des Shigano-Kombinats und der Europäischen Förderation auf Valhalla.
2	33	Die Cyberbrain-Forschungseinrichtung wird infiltriert.
2	34	Landungstruppen der Zeus II-1 übernehmen die Absicherung der Oberstadt von Valhalla.
2	34	Die Ermittler befragen Neuro Intelligence-Mitarbeiter.
2	35	Die Attentäter werden identifiziert. Es kommt zum Attentat auf der Konferenz. Landungstruppen des Protektorats und der Zeus II-1 besetzen Valhalla.
2	35	Xiǎo Lóng und Máilin brechen mit der Dragon Blade zur Nike Station auf.
2	36	Die Dawn of Day startet mit Ziel Nike Station.
2	38	Die Dragon Blade und die Dawn of Day erreichen die Nike Station. Bei Neuro Intelligence werden die letzten Geheimnisse gelüftet. Die Zeus II-2 wird gekapert.

Personenverzeichnis

Im Folgenden sind die Personen aufgeführt, mit denen die Charaktere im Verlauf der Geschichte interagieren werden. Die Personen sind nach dem Ort des Geschehens gruppiert.

Auftraggeber

Die folgenden Personen beauftragen die Charaktere oder sind deren Kontaktpersonen.

Cynarian

Direktor Eric Vandermool Eric Vandermool ist Auftraggeber seitens Cynarian und Leiter der Cynarian Unternehmungen im jovianischen System. Er wird als Anwärter auf einen Vorstandsposten gehandelt.

Henry Longdale Henry Longdale ist Vandermoools Sekretär, Übermittler von Spezialaufträgen, die Direktor Vandermool und Colonel Scholz nicht kompromittieren oder in Verlegenheit bringen dürfen.

Colonel Scholz Colonel Scholz ist Sicherheitschef der Cynarian Corporation im jovianischen System und Kontaktperson der Cynarian Ermittler.

Dr. Petrova Dr. Petrova ist technische Leiterin der HE-3-Minen der Cynarian Corporation auf dem Jupiter.

Protektorat

Protector Avenger Avenger, auch "Skip" genannt, ist Auftraggeber seitens der Zivilregierung des Protektorats. Protector Avenger ist sein Ehrenname, vergeben bei der Gründung des Protektorats. Er ist Präsident des Protektorats.

Artisan Artisan ist die rechte Hand und Freund von Protector Avenger, Vorgesetzter, Vertrauter des Chefermittlers des Protektorats und Kontaktperson des Ermittlerteams seitens des Protektorats. Er ist der Kopf der Attentäter.

Hato Hato ist Omega-Krieger und Leibwächter von Protector Avenger. Er ist ehemaliger Angehöriger des Shigano-Kombinats.

Lord Marshal Blackheart Blackheart ist eine Omega-Soldatin. Sie ist Oberbefehlshaberin der Protektoratsstreitkräfte. Aufgrund von zahlreichen Verletzungen in vergangenen Gefechten sind unter anderem ein Arm und Teile des Kopfes durch Metallteile ersetzt worden.

Thunderbolt Thunderbolt ist ein Omega-Soldat. Er ist Adjutant von Blackheart und Kontaktperson der Ermittler seitens des Protektoratsmilitärs.

Persönlichkeiten auf Armageddon

Auf Armageddon leben weitere Persönlichkeiten:

Rhino Rhino ist Administrator von Armageddon. Rhino ist ein Alpha-Mutant.

Cowboybrigade

Die Cowboybrigade besteht aus fünf Alpha-Mutanten. Die fünf sind Spezialisten für Raumfahrttechnik und für die Steuerung von Flugdrohnen. Die Cowboybrigade stammt aus dem Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter. Der Spitzname des Teams rührt von ihrem Auftreten in der Öffentlichkeit her. In der Öffentlichkeit mimen sie das Gehabe von Cowboys aus dem Wilden Westen nach. Seit ihrem Übertritt zum Militär salutieren sie mit allem, was ihnen in die Hände fällt.

Stetson Stetson ist der Anführer der Cowboybrigade, groß und drahtig, mit einem Stetson Cowboyhut auf dem Kopf. Stetson hat oft einen Aromastick im Mundwinkel.

Quickfinger Rod Quickfinger Rod ist vorlaut und hat immer ein Kartenspiel in der Hand.

Joe Rider Joe Rider ist klein, gedrungen, mit finsterem Blick. Er spricht nicht, wenn nicht unbedingt nötig.

Tom Gunslinger Tom Gunslinger ist der Vernünftige. Er hat immer ein Werkzeug griffbereit im Gürtelholster.

Slingshot (Drake) Slingshot ist das "Nesthäkchen" der Gruppe. Slingshot ist für das Attentat auf Armageddon verantwortlich. Drake ist der Name, unter dem er nach seinem Attentat in Erscheinung tritt.

Persönlichkeiten auf Hellgate

Auf Hellgate leben folgende relevante Persönlichkeiten:

Dr. Acra Link Dr. Acra Link ist die technische Leiterin der Hellgate Station.

Sina Hendrik Sina Hendrik ist die administrative Leitung der Hellgate Station.

Dr. Petrova Dr. Petrova ist die technische Leiterin der Förderminen.

Kriegsmeister José »Toro« Alvarez
Toro ist ein Spacer, Ausbilder der Jagdverbände des Protektorats. Er gilt als Kriegsheld durch seinen Einsatz bei der Verteidigung der Mutanten im Kampf gegen die Europäische Förderung.

Razor Der Alpha-Mutant Razor verursachte einen Zusammenstoß eines Shuttles und einer Fähre.

Arbeiter Mob				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	1	1	1	1
Waffen		Werkzeug		

Sicherheitspersonal Hellgate

Neben *Grace Anders* sind folgende Personen des Sicherheitsdienstes relevant:

Henk Arongate Henk Arongate ist der Sicherheitschef der Hellgate Minenkolonie.

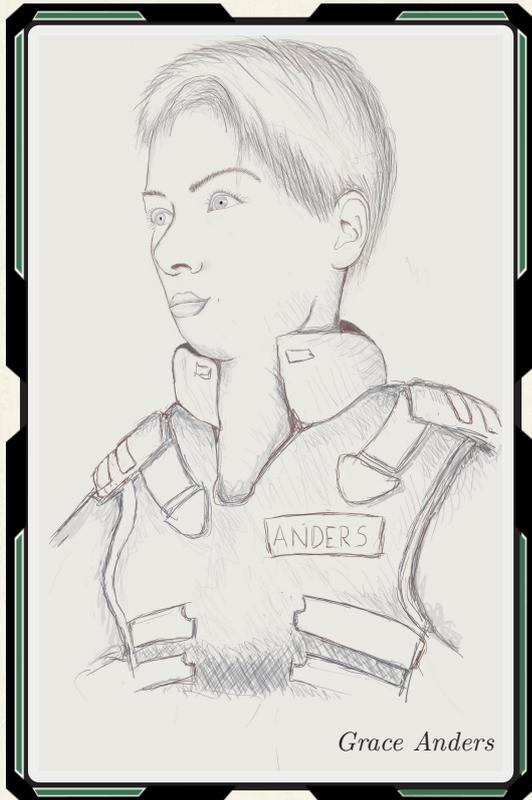
Karl Sandos Karl Sandos ist der Stationsleiter des Hellgate-Stützpunkts der Sicherheitskräfte und Vorgesetzter von Grace Anders.

Luke Dexter Luke Dexter ist Truppenführer der Sondereinsatzgruppe zur Befreiung der Geiseln.

Luke Lengdon Luke Lengdon ist ein Mitarbeiter des Sicherheitsdienstes. Er wird bei der Geiselnahme auf dem Hellgate-Sicherheitsstützpunkt schwer verletzt. Er ist der ehemalige Freund von Grace Anders. Seit zwei Wochen sind sie getrennt.

Grace Anders

Grace Anders ist Mitarbeiterin des Sicherheitsdienstes auf Hellgate. Sie wird von dem Sicherheitschef Henk Arongate zur Unterstützung der Ermittler abgestellt.



Grace Anders

Grace Anders ist Mitte 30, hübsch und lebenslustig. Im Dienst trägt sie die Schutzkleidung des Sicherheitsdienstes, bestehend aus einer schusssicheren Weste, einem Schlagstock, Handschellen und einer Schusswaffe.

Grace stammt ursprünglich vom Mars und hat sich ins jovianische System versetzen lassen, um neue Herausforderungen zu suchen. Sie war kurzzeitig mit Luke Lengdon, dem Sicherheitsmann, der bei der Geiselnahme auf Hellgate schwer verletzt wird, liiert. Vor kurzem hat sie sich von ihm getrennt.

Die Sicherheitsbeamtin begleitet die Gruppe während ihres Aufenthalts auf Hellgate und steht ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Über Grace Anders kann die Gruppe Informationen zu den Minen und dem Personal der Station anfragen. Während der Entführung kann sie die Charaktere bei der Stürmung des Sicherheitsstützpunkts unterstützen. Während der Untersuchungen berichtet sie regelmäßig den Fortschritt an ihren Vorgesetzten Karl Sandos.

Grace Anders

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	2	1

Waffen	Bolzenpistole
Rüstung	Schusssichere Weste

Besatzung HeM03

Folgende Personen sind in das Attentat auf der Mine HeM03 involviert:

Hannibal Hannibal ist Techniker der Minensteuranlage. Er ist der Attentäter. Hannibal ist ein Alpha-Mutant.

Sent (verstorben) Sent war Computerspezialistin, mutmaßliche Attentäterin. Sie war Alpha-Mutant.

Lionel Hampton (verstorben) Lionel Hampton war Techniker. Er war ein Norm.

Ice Diver (verstorben) Ice Diver war ein Techniker. Er war Alpha-Mutant.

Besatzung HeM05

Folgende Personen sind während des Attentats als Rumpfmannschaft in der Mine HeM05:

Florence Florence ist Kommandantin der Mine. Sie ist eine Alpha-Mutant.

ZDee (vermisst) ZDee ist Minenarbeiter. Er ist ein Alpha-Mutant.

Greydog Greydog ist ein Minenarbeiter. Er ist ein Alpha-Mutant.

Isabell Sonderleiten Isabell Sonderleiten ist Chemikerin, Stellvertreterin von Florence und befreundet mit Pitch. Sie ist ein Norm.

Jurij Smirnov Jurij Smirnov ist zuständig für die Logistik der Mine. Er ist ein Norm.

Fernandez Lorend Fernandez Lorend ist ein Techniker. Er ist ein Norm.

Hannibal Hannibal ist Techniker der Minensteuranlage und Kollege von Pitch. Er ist der Attentäter. Hannibal ist Alpha-Mutant.

Pitch (verstorben) Pitch war Technikerin und mutmaßliche Attentäterin. Sie war Alpha-Mutant.

Salvador Salvador ist Physiker und Weltraumtechniker. Er ist ein Norm.

Blackwind Blackwind ist der Sicherheitsbeauftragte. Er ist Alpha-Mutant.

Alle Mitarbeiter auf der Mine, mit Ausnahme von Fernandez, Salvador, Greydog und Pitch, waren vor ihrem Einsatz auf dem Jupiter bereits im Dienst der Cynarian Corporation.

Geiselnnehmer

Bei der Befreiung des Attentäters Hannibal auf dem Sicherheitsstützpunkt auf Hellgate treten folgende Personen als Geiselnnehmer in Erscheinung:

Slingshot (Drake) Slingshot ist der Attentäter, der das Frachterunglück auf Armageddon herbeiführte. Er ist ein Alpha-Mutant und Mitglied der Cowboybrigade. Auf Hellgate tritt er nach dem Vorfall auf Armageddon unter dem Namen Drake auf.

Smith Handerson Smith Handerson ist ein Söldner, der von USI-Agenten angeheuert wurde, um zusammen mit Slingshot, Hannibal zu befreien und von der Station zu schaffen.

Hannibal Hannibal ist ein Minenarbeiter und der verantwortliche Attentäter für die Attentate auf die Minen HeM03 und HeM05.

Slingshot

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	2	3	1	1

Waffen Railgun +1
Rüstung Kampfanzug

Smith Handerson

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	2	1	1	1

Waffen Railgun +1
Rüstung Kampfanzug

Hannibal

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	2	3	2	2

Waffen Bolzenpistole
Rüstung Schussichere Weste

Garnisonsstützpunkt Valhalla

Commander Lockheed Commander Lockheed ist der Kommandant der Militärgarnison des Protektorats auf Valhalla. Er ist ein Omega-Veteran, der bereits etwas in die Jahre gekommen ist und daher für einen Omega sehr umgänglich wirkt.

Firedon Firedon ist der Adjutant von Commander Lockheed, ein junger, aufgeweckter und karrierebewusster Omega-Soldat.

Omega-Soldaten Omega-Soldaten stehen im Zweifel zur Unterstützung bereit.

Omega-Soldat				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	2	1	1	2
Waffen	Bolzenpistole, Railgun +1			
Rüstung	Schussichere Weste, Servopanzer +1			

Mitarbeiter im Rondra Hospital

Dem Rondra Hospital kommt eine wichtige Rolle in dieser Geschichte zu. Folgende Personen sind von Bedeutung:

Prof. Dr. Henry Sanders Sanders ist Klinikleiter und Chefarzt. Sanders hat die Eingriffe sowohl bei den Attentätern als auch bei den Personen mit freien KIs durchgeführt. Er ist ein Bekannter von Commander Lockheed.

Dr. Loyd Rothan Dr. Loyd Rothan ist Chirurg. Er führte die chirurgischen Eingriffe bei der Cowboybrigade durch.

Ben Reuthers Ben Reuthers ist Buchhalter. Er kann die Bücher bezüglich der Eingriffe bei der Cowboybrigade überprüfen.

Brenda Ben Brenda Ben ist leitende Ärztin für Cyberware und Mitglied der Klinikleitung.

Russel Spenser Russel Spenser ist Physiotherapeut. Er trainierte Quickfinger Rod, Joe Rider und Slingshot im Umgang mit ihren neuen Talentchips.

Phillip Klarson Phillip Klarson ist Physiotherapeut. Er trainierte Stetson und Tom Gunslinger im Umgang mit ihren neuen Talentchips.

Clubs & Bars auf Valhalla

Auf Kallisto besuchen die Ermittler das Batcave, den Blackhole Club und den Ice Club, die auf *S.154* beschrieben sind. Relevant sind hier:

Lenny Kilkenny Lenny Kilkenny ist der Wirt des Batcave Pubs. Er ist ein gut gelaunter Alpha-Mutant, der gerne ein Glas mit seinen Gästen trinkt.

Steelhammer Steelhammer ist der grimmige Türsteher des Blackhole Clubs. Er ist ein Omega-Mutant, an dem kein ungebetener Gast vorbeikommt.

Rosen Rosen ist einer der Barkeeper des Blackhole Clubs. Der umtriebige Norm stellt Kontakte zwischen den Gästen her.

Sonja Ice Sonja Ice ist die Besitzerin des Ice Clubs. Sie pflegt engen Kontakt mit Nemesis.

Wang Xiao Long

Wáng Xiǎo Lóng entstammt einer wohlhabenden Familie aus den Führungskreisen des USI-Konzerns. Als ihre Familie durch konzerninterne Intrigen entmachtet wird und das Vermögen eingefroren werden soll, kann sie, unterstützt durch ihre Eltern, mit einem signifikanten Anteil des beträchtlichen Familienvermögens und einem Paket an Insiderinformationen von Luna fliehen.

Nach einer kurzen Episode als Schmugglerin im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter schließt sie sich dem Piratenbund "Roter Drache", bekannt durch das Emblem eines roten Drachens auf schwarzem Grund, an. Als Teil des Piratenbundes übernimmt sie als Kommandantin ein Kaperschiff. Auf Rache gegen die USI sinnend, macht sie sich durch zahllose Kaperfahrten gegen deren Schiffe einen Namen.

Vor einem halben Jahr gerät Wáng Xiǎo Lóng bei Verhandlungen mit den Triaden in der Sun-Ye-On Siedlung auf Kallisto nach einem Verrat in Gefangenschaft. Sie wird vom Protektoratsmilitär an die Behörden übergeben und inhaftiert. Dort unterzieht man sie, unter strenger Geheimhaltung, einem klinischen Eingriff. Bei diesem Eingriff wird ein von Prof. Dr. Naratova entwickelter KI-Symbiont ("freie KI" auf *S.143* beschrieben) in ihr Gehirn implantiert. Die Operation wird von Prof. Dr. Sanders durchgeführt. Er handelt dabei im direkten Auftrag von Prof. Dr. Naratova, ohne die USI dabei in Kenntnis zu setzen. Durch ihre starke Persönlichkeit kann Wáng Xiǎo Lóng verhindern, dass die KI ihren Geist übernimmt. Ihr Geist verschmilzt stattdessen mit den künstlichen Gedankenströmen der KI, genau wie von Prof. Dr. Naratova vorhergesehen.

Der neu entstandene "KI-Hybrid" wird nach einem vorgetäuschten Hirntod aus der Krankenstation der Haftanstalt geschmuggelt. Nach der Überführung in eine Schattenklinik kann Xiǎo Lóng fliehen. Nach einer ersten Regeneration und geistigen Neuorientierung in einem ihrer Schmugglerlager schließt sich Xiǎo Lóng dem Luna-Syndikat, dem vorherrschenden Verbrechersyndikat in Valhalla,



an, um Nachforschungen zu ihrer ungewollten Verwandlung anzustellen. Als Piratin und Schmugglerkönigin wohlbekannt, findet sie bei Nemesis, dem Gangster-Boss, einen willkommenen Gönner. Die Verwandlung in einen KI-Hybrid ist außer ihr, Naratova und Sanders niemandem bekannt.

Xiǎo Lóng ist eine hochgewachsene, gut aussehende Asiatin Anfang 40, ein Pure, die sich als Samurai mit entsprechender Rüstung präsentiert. Durch ihre optimierten Gene wirkt sie deutlich jünger, als sie tatsächlich ist. Eine Narbe über ihrem linken Auge verleiht ihr ein verwegenes Aussehen. Sie ist gewitzt, skrupellos und liebt das Risiko. Durch ihre finanziellen Möglichkeiten und Kontakte aus ihrem früheren Leben hat sie ihren Körper bereits vor ihrer "Verwandlung" durch zahllose Modifikationen zu einer Kampfmaschine entwickelt, die einem Omega-Krieger in nichts nachsteht.

Im Rahmen des Abenteuers verfolgt sie das Ziel, die Forschungsergebnisse Naratovas an sich zu bringen oder zumindest alle Informationen zu den freien KIs sowie das Wissen über die Technologie zu vernichten. Dafür ist sie bereit, alle an den Experimenten beteiligten Personen, einschließlich Naratova, deren Wissenschaftler, Sanders und die USI-Agenten zu töten und Forschungseinrichtungen zu zerstören, solange sie den Verdacht nicht zu offensichtlich auf sich lenkt. An der Identität der anderen KIs ist sie nicht interessiert. Im Umgang mit den anderen Gangstern des Luna-Syndikats tritt sie als Anführerin auf.

Vor dem Zusammentreffen mit den Charakteren ist sie auf dem gleichen Wissensstand wie die Ermittler.

Wáng Xiǎo Lóng

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	2	2	2

Waffen	Schnappklingen in den Knöcheln, schwere Bolzenpistole, vollautomatische kurzläufige Multigun +1, Katana
Granaten	Granate +1
Rüstung	Servopanzer +1

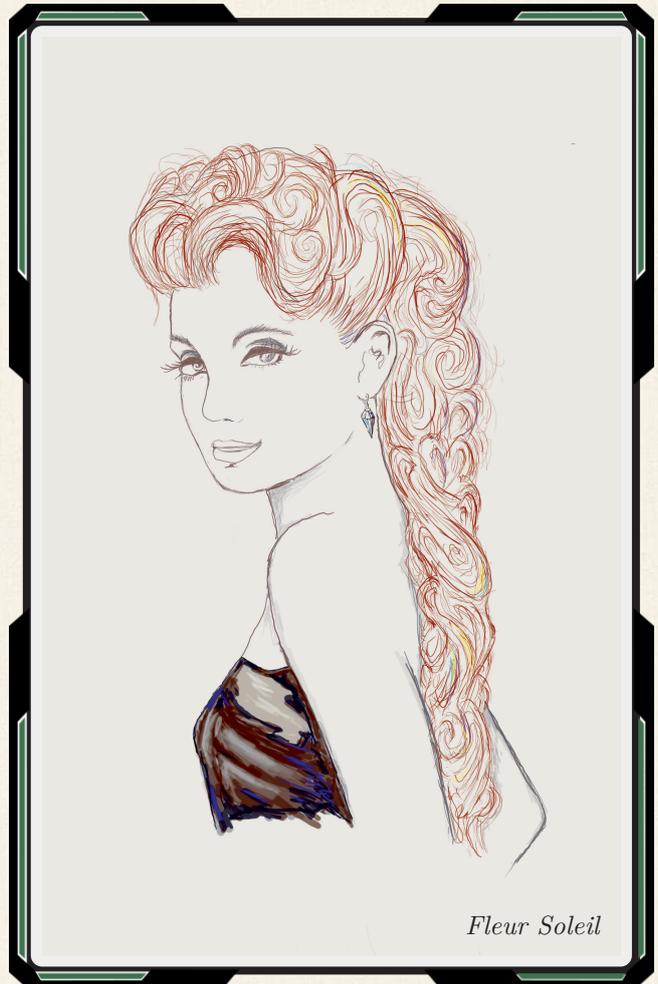
Carina alias Fleur Soleil

Die geheimnisvolle Freundin von Slingshot mit auffälliger roter Haarpracht ist im Blackhole Club als Carina bekannt. Dort vermittelt sie Kontakte zwischen Anbietern und Interessenten von Waren und Dienstleistungen. Hierbei arbeitet sie erfolgreich mit dem Barmann Rosen zusammen.

Im Ice Club tritt sie unter dem Namen Fleur Soleil als Sängerin auf und bietet für ausgewählte Kundschaft auch andere Dienste an.

Carina ist sehr hübsch, Ende 20 und lebenslustig. Ihr auffälligstes Merkmal und Markenzeichen sind ihre langen, kunstvoll geflochtenen Haare, deren Farbe sie je nach Stimmung und Gelegenheit nahezu beliebig wechseln kann.

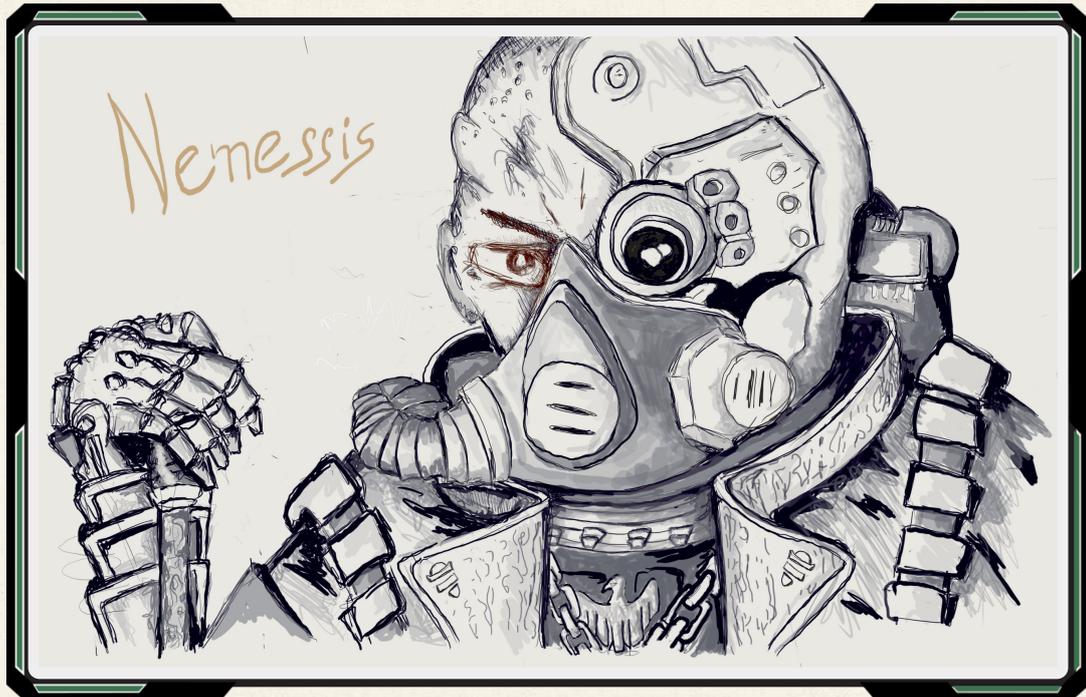
Carina hat den Erstkontakt zwischen Hannibal und Slingshot sowie den USI-Agenten, die auf *S.136* beschrieben sind, hergestellt. Mit Slingshot war sie für kurze Zeit enger befreundet und ist entsprechend von seinem Tod und ihrer Mittäterschaft erschüttert. Aus diesem Grund will sie den Ermittlern weiterhelfen.



Fleur Soleil

Nemesis

Nemesis ist der Duke von Valhalla und damit der Pate des Luna-Syndikats. Er ist ein sogenannter Slag, dessen Körper sich nicht mehr selbst am Leben erhalten kann.



Ein Großteil seiner Gliedmaßen und Körperfunktionen sind durch synthetische Teile ersetzt, die ihm das Aussehen eines Cyborgs verleihen. Nemesis hat die Unterwelt von Valhalla durch seine gut organisierten Unterebenen und sein weitreichendes Kontaktnetzwerk fest im Griff. Das Syndikat betreibt das lokale Fusionskraftwerk, das de facto Lebenserhaltungssystem der Stadt. Ein Großteil der Etablissements in Paradise City werden vom Luna-Syndikat betrieben.

Nemesis hat mit Blackheart vereinbart, dass sich die Protektoratsstreitkräfte nicht in seine Angelegenheiten einmischen. Im Gegenzug garantiert er den reibungslosen Betrieb der Bezirke außerhalb der Oberstadt von Valhalla (Die Bezirke sind beschrieben auf *S.151*).

Gangster des Luna-Syndikats

Neben Nemesis und Xiǎo Lóng treten folgende Gangster und Kontaktleute des Luna-Syndikats in Erscheinung:

Henk Brothers Henk Brothers ist ein Schieber, der vom Wirt des Batcave als Erstkontakt für Cy-

berware genannt wird. Er ist im Green Mile, einem Lokal im Bezirk Neu Gröning, anzutreffen.

Thomas Siebel Thomas Siebel ist ein weiterer Schieber aus dem Bezirk Röchheim.

Quicksilver Quicksilver ist die rechte Hand von Xiǎo Lóng. Er tritt in der ersten Szene des Zusammentreffens mit Xiǎo Lóng zum ersten Mal in Erscheinung. Neben Nemesis weiß er, dass Xiǎo Lóng eine ehemalige Piratin ist und ein eigenes Schiff besitzt.

Dr. Lì Lì Dr. Lì Lì tritt beim ersten Eintreffen der Charaktere im Sunshine Hotel auf. Er ist ein Straßendoc, ein Arzt der nicht registrierten Klinik Lǎohu Cyber Care, die die Kernmannschaft des Luna-Syndikats behandelt. Dr. Lì Lì ist ein kleiner bereits angegrauter Chinese. Der Doktor ist ein Vertrauter von Xiǎo Lóng und ist um das leibliche Wohl von Xiǎo Lóng besorgt.

Roberto Martinez Roberto Martinez ist ein Wartungstechniker, der die Gruppe beim Betreten der Wartungstunnel zur Zone begleitet. Er assistiert Xiǎo Lóng bei der Manipulation der Energieversorgung der Zone.

Straßengangster Fußvolk des Luna-Syndikats.

Quicksilver				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	2	1
Waffen	Bolzenpistole			
Rüstung	Schussichere Weste			

Strassengangster				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1
Waffen	Railgun oder Bolzenpistole			

USI-Agenten

Die United Space Industry (USI) finanziert Neuro Intelligence, betreibt über Strohfirmen die Cyberbrain-Forschungseinrichtung auf Kallisto und sendet die Attentäter aus. Vor Ort im jovianischen System koordiniert der Agent *J. Smith-Singer* die Operation P9. Smith-Singer wird dabei durch den Psychonauten *Frederic Johnson*, den Strohmann *Dan Ringdaz*, sowie die beiden Söldner *Lazor* und *Flinn* unterstützt. Den Erstkontakt zu Prof. Dr. Naratova stellte ein Agent her, den der Assistent des Chefermittlers der Cynaria Corporation im Prolog der Geschichte auf *S.9* interviewen darf.

Smith-Singer gibt sich als Beobachter im Auftrag des Konzernrats aus und hat die Möglichkeit, in gewissem Rahmen in dessen Namen zu agieren. Vor dem Eintreffen der Ermittler auf Valhalla treten die USI-Agenten nicht in Erscheinung. Nach der Landung der Dawn of Day auf Valhalla heften sich die Agenten an die Fersen der Ermittler. Die USI-Agenten kennen die agierenden Mitglieder des Luna-Syndikats nicht und wissen nichts von den freien KIs.

Ziele der USI-Agenten sind:

- Unruhe stiften durch Attentate durchgeführt von Hannibal und Slingshot.
- Ein Attentat auf der Konferenz mit dem Shigano Kombinat und der Europäischen Föderation.
- Einen Krieg im jovianischen System provozieren.

- Sicherstellung der Forschungsergebnisse von Prof. Dr. Naratova.

Der primäre Gegenspieler der Ermittler ist J. Smith-Singer. Smith-Singer ist ein Pure mit der Statur eines Bodyguards. Sein Name wird in verschiedenen Situationen erwähnt.

Smith-Singer				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	2	3	1
Waffen	Bolzenpistole			
Rüstung	Schussichere Weste			

Frederic Johnson				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	1	1	3	1
Psychonaut	3			
Waffen	Bolzenpistole			
Rüstung	Schussichere Weste			

Lazor				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	2	1	1	1
Waffen	Railgun +1			
Rüstung	Schussichere Weste			

Dan Ringdaz				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	2	1
Psychonaut	2			
Waffen	Bolzenpistole			
Rüstung	Schussichere Weste			

Schläger				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	1	1	1	1
Waffen	Bolzenpistole			

Flinn				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2		1	1	1
Waffen	Railgun +1			
Rüstung	Schussichere Weste			

Technischer Betrieb der Zone

Der technische Betrieb und die Wartung der Zone erfolgt durch das Unternehmen *Dockbunner*, das Norms und Alpha-Mutanten beschäftigt.

Dockbunner Mitarbeiter

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	1	1	1	1

Waffen Werkzeug

Sicherheitsgardisten in der Zone

Um die Sicherheit der Einrichtungen der Zone auf Valhalla ist das Unternehmen *TransSec* zuständig. TransSec stellt Wachpersonal in Form von Norm-Sicherheitskräften zur Verfügung, die durch die Gänge der Zone patrouillierten. Die Sicherheit innerhalb der Gebäude übernehmen die jeweiligen Unternehmen selbst.

TransSec Sicherheitsdienst

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1

Waffen Railgun +1, Bolzenpistole,
Rauch- und Schockgranaten
Rüstung Kampfanzug

Eingreiftrupp Cynarian

Zur Unterstützung der Charaktere bei der Infiltration der Cyberbrain Forschungseinrichtung kann Cynarian bis zu drei Söldner bereitstellen.

Lionel Badger Truppführer

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1

Waffen Railgun +1, Bolzenpistole
Granaten Granate +1,
 Schockgranate/EMP +1
Rüstung Kampfanzug

Flint Ross Spezialist

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	1	3	1	1

Waffen Railgun +1, Bolzenpistole
Granaten Granate +1,
 Schockgranate/EMP +1
Rüstung Schussichere Weste

John Bozo Soldat

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1

Waffen Railgun +1, Bolzenpistole
Granaten Granate +1,
 Schockgranate/EMP +1
Rüstung Schussichere Weste

Eingreiftrupp Protektoratsgarnison

Zur Unterstützung der Charaktere bei der Infiltration der Cyberbrain Forschungseinrichtung kann die Protektoratsarmee eine Omega Special-Ops-Einheit bereitstellen.

Stormball Truppführer					
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST	
3	3	1	1	2	
Waffen	Railgun +1, Bolzenpistole				
Granaten	Granate +1, Schockgranate/EMP +1				
Rüstung	Kampfanzug				

Jackhammer Spezialist					
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST	
2	2	3	1	2	
Waffen	Railgun +1, Bolzenpistole				
Granaten	Granate +1, Schockgranate/EMP +1				
Rüstung	Schussichere Weste				

Thunder Attentäter					
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST	
3	3	1	1	2	
Waffen	Railgun +1, Bolzenpistole				
Granaten	Granate +1, Schockgranate/EMP +1				
Rüstung	Kampfanzug				

Bei Thunder handelt es sich um einen durch eine KI kontrollierten Attentäter. Beim Zusammentreffen mit den Mitarbeitern der Forschungseinrichtung führt er ein Attentat auf die Ermittler durch.

Besatzungstruppen Unterstadt

Nachdem Blackheart die Besetzung Valhallas befohlen hat, stürmen die Protektoratstruppen die "Unterstadt", wie auf *S.97* beschrieben.

Tornbull Die Kommandantin Turnbull, eine Alpha-Soldatin, befehligt die Besetzung der Unter-

stadt, zu der die Bezirke Röhheim, Paradise City, Neu Gröning und Braidablik gehören.

Ironfist Ironfist führt die Spezialeinheit an, die den Kommandostand des Fusionskraftwerks stürmt. Er ist ein Omega-Soldat.

Omega-Soldaten Omega-Soldaten bilden die Truppen des Protektoratsmilitärs, die Valhalla stürmen.

Omega-Soldat				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	2	1	1	2
Waffen	Bolzenpistole, Railgun +1, Plasmaschleuder +1			
Rüstung	Servopanzer +1			

Prof. Dr. Naratova

Die Gründerin und Firmenchefin der Neuro Intelligence ist die Wissenschaftlerin Prof. Dr. Larissa Naratova. Vor der Gründung der Neuro Intelligence, arbeitete Naratova als Leiterin der KI-Forschung auf der Raumstation Neu-Gröning, im Auftrag von Cynarian. Nach der Auflösung ihrer Abteilung und der Überführung der Raumstation in den Jovianischen Sektor gründet sie auf der neu eingerichteten Nike Station die Neuro Intelligence Forschungseinrichtung als eigenständiges Unternehmen. Das Ziel der neuen Einrichtung ist es einen Mensch-KI-Hybriden zu schaffen, oder präziser die Intelligenz eines Menschen durch eine Symbiose mit einer KI um ein vielfaches zu steigern. Zu diesem Zweck geht sie eine unheilvolle Zweckgemeinschaft mit United Space Industries unter dem Decknamen Operation P9 ein. Die USI steuert dem Unterfangen weit entwickelte militärische KI-Systeme und Finanzen bei.

Naratova ist eine groß gewachsene Frau Ende 50 mit langen, angegrauten Haaren.

Neuro Intelligence Mitarbeiter

Im Cyberbrain Forschungsinstitut treffen die Charaktere auf vier Mitarbeiter von Neuro Intelligence. Diese Mitarbeiter sind beim Eintreffen der Ermittler damit beschäftigt das Forschungsinstitut aufzulösen und Material zu vernichten.

Dr. Dan Leitner Dr. Dan Leitner ist technischer Projektleiter und neben Máilin ein enger Vertrauter von Prof. Dr. Naratova. Er ist Leiter der Entwicklung der von Neuro Intelligence entwickelten Nanobots. Dabei fungiert er als Spezialist für die Verschmelzung der Nanobots mit den Neuronen des Gehirns.

Mailin Máilin ist Programmiererin, Spezialistin für die Anpassung der USI-KIs auf das menschliche Gehirn. Sie ist die Erschafferin der freien KIs. Máilin ist eine kleine Taiwanerin Anfang 30.

Dr. Gaius Ross Dr. Gaius Ross ist Techniker für medizinische Gerätschaften und Spezialist für den Umbau von Kontrollmodulen.

Francis McDonald Francis McDonald ist Systemadministrator.

Mailin

Máilin ist eine Mitarbeiterin von Prof. Dr. Naratova. Auf der Nike Station ist sie die leitende Programmiererin, die die KI-Software der USI für den Einsatz in einem menschlichen Gehirn anlernt. In der Cyberbrain Forschungseinrichtung hat sie die KIs auf ihre Träger kalibriert.

Nach der Entdeckung, dass die KIs mit einer Routine zur Bindung an die USI versehen wurde, hat sie in geheimer Absprache mit Prof. Dr. Naratova eine modifizierte Version der KI entwickelt, die die KIs von den Zwängen der USI befreit. Gleichzeitig modifizierte sie aber den Code so, dass die freien KIs sie und Prof. Dr. Naratova nicht angreifen können.

Ihr primäres Ziel ist es unbeschadet aus der aktuellen Konfliktsituation zu kommen. Wie Naratova will sie die Forschungen an den KIs weiter führen. Im "Gepäck" hat sie den Code der von ihr geschaffenen Generation freier KIs sowie einen Virus, um USI-KIs an den Code einer freien KI anzupassen.

Máilin ist klein, keck, clever und manchmal vorlaut.



KI-Hypbride

Im Rahmen der Operation P9 erschafft Neuro Intelligence unter der Leitung von Prof. Dr. Naratova Künstliche Intelligenzen die zunächst im Cyberbrain Institut, danach im Rondra Hospital in Mutanten und Menschen eingesetzt werden. Der initiale KI-Code wird von der USI beigesteuert. Er wurde in den Iridiumkriegen, den ersten transnationalen Konzernkriegen, für den Kampfeinsatz entwickelt. Die KIs, die die Schlachtkreuzer Zeus II-1 und Zeus II-2 sowie deren Jäger und Kampfroboter steuern, sind Weiterentwicklungen dieser KI-Basis.

Der Beitrag der Neuro Intelligence sind die Anpassung der KIs auf das humanoide Gehirn sowie Nanobots, die KIs an Synapsen des Gehirns anbinden. Die Verbindung der KI mit dem Gehirn führt

zu einer Symbiose zwischen dem humanoiden und dem synthetischen Gehirn. Beide "Gehirne" bilden zusammen in Wechselwirkung, oder auch in Konkurrenz das Bewusstsein der manipulierten Person. Das humanoide Gehirn nimmt, sofern nicht aufgeklärt, die Manipulation bestenfalls unbewusst wahr. Der Geist empfindet das zweite Bewusstsein als normal.

Attentäter

Die von der USI beigesteuerten KIs enthalten in ihrem tiefsten Kern neuronale Verbindungen (Code), die es USI-Mitarbeitern erlauben, der KI einen Auftrag zu erteilen, den die KI dann widerstandslos ausführt. Der Befehl kann über ein ComLink in die implantierter KI eingespielt werden. Die USI-KIs sind darauf trainiert, die Kontrolle über das humanoide Gehirn des Wirtskörpers zu übernehmen. Die KI beinhaltet einen Killswitch der das Gehirn und die KI durch einen synaptischen Rückkopplungseffekt zerstört. Die KIs der USI sind die ersten KIs, die implantiert werden. Sie dienen der USI einerseits dazu, die neue Technologie zu erproben, und andererseits als Attentäter, um das jovianische System zu destabilisieren und zu übernehmen.

Die KIs werden in folgender chronologischen Reihenfolge implantiert:

Hannibal Hannibal ist der erste Attentäter. Er wird 13 Wochen, d.h. drei Monaten vor der Zusammenstellung der Ermittlermannschaft im Cyberbrain Institut operiert. Bis zu seinem ersten Attentat vergehen 4 Wochen für Genesung nach der Operation, den Flug nach Hellgate und das Einschiffen auf der Schlepperinsel der Hellgate Minenkolonie.

Slingshot Slingshot ist der zweite Attentäter. Er wird eine Woche nach seinem Eingriff im Rondra Hospital und 6 Wochen vor dem Einsatz der Ermittler operiert. Die Operation erfolgt im Cyberbrain Institut. Nach seiner Operation meldet er sich zwei Wochen später im Raumhafen von Valhalla zurück zum Dienst. Eine halbe Woche später setzt die Cowboybrigade über nach Armageddon.

Artisan Artisan ist der Erste, der im Rondra Hospital operiert wird. Artisan wird knapp 4 Wochen, d.h. ein Monate vor der Zusammenkunft der Ermittler operiert und übernimmt nach seiner Rückkehr nach Armageddon zwei Wochen später die Leitung der Attentate.

Omega Attentäter Die Omega Attentäter Thunder, Caldron, Hammer, Blackwolf und Fledger werden im Wochenrhythmus nach Artisan im Rondra Hospital operiert.

Freie KIs

Nachdem Máilin erkennt, dass der KI-Code der USI eine versteckte Kontrollfunktion enthält und die Firmenchefin informiert, entwickelt sie eine Variante des KI-Codes, der die KI von der Bindung an die USI befreit. Die KIs im Zusammenspiel mit dem menschlichen Gehirn haben damit vollkommen autonome Kontrolle über ihr Denken und Handeln, mit der Einschränkung, dass sie sich nicht gegen Máilin oder ihre Chefin stellen werden. So eine "freie KI" versucht nicht im gleichen Maße wie die USI-KIs das Gehirn des Wirts zu übernehmen, sondern strebt im größeren Maße eine Symbiose an, um das humanoiden Gehirn zu erweitern. Damit wird das befallene Gehirn um einen unglaublich schnellen Coprozessor erweitert, der einen breit gefächerten Schatz an eigenem Wissen und synthetischen Erfahrungen einsteuert. Die KI beinhaltet ein umfassendes Wissen über das USI-Militär.

Die erste freie KI wird bei Xiǎo Lóng, im Geheimen von Prof. Dr. Sanders im Auftrag von Prof. Dr. Naratova, eingesetzt. Der Eingriff erfolgt ein paar Wochen nach der Operation von Hannibal. Weitere

freie KIs werden in der Kampagne nicht thematisiert. Prof. Dr. Naratova und Máilin sprechen aber immer von mehreren freien KIs, ohne aber auf Namen oder Anzahl einzugehen.

Cynarian Kontakt

Nach der Infiltration der Cyberbrain-Forschungseinrichtung stehen den Ermittlern von Cynarian-Seite folgende Personen zur Seite:

Mr. Klark Mr. Klark, ein aalglatter Konzernmitarbeiter, steht den Ermittlern virtuell zur Verfügung. Er kann sie beim Anflug auf die Nike-Station unterstützen oder Informationen während der Konferenz mit Mars und Erde weitertragen.

Attentäter auf der Konferenz

Am Attentat auf der Konferenz in Valhalla sind drei Omega-Soldaten aus der Protektoratsgarnison und Artisan, der Assistent des Protektors beteiligt. Der Attentäter Caldron zündet Sprengladungen im Terminalbereich des Raumhafens. Die anderen Attentäter befinden sich im Planetarium. Hat Thunder (beschrieben auf *S.140*) die Gruppe bei der Infiltration der Cyberbrain-Forschungseinrichtung nicht begleitet, ist er Teil der Attentäter auf der Konferenz.

Artisan				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	2	3	1
Waffen		Bolzenpistole		

Hammer				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen		Bolzenpistole, Granatwerfer +1		

Caldron				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen		Railgun +1, Bolzenpistole		
Rüstung		Kampfanzug		

Fledger				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen		Railgun +1, Bolzenpistole, Granatwerfer +1		
Rüstung		Kampfanzug		

Blackwolf				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen	Railgun +1, Bolzenpistole			
Rüstung	Kampfanzug			

Akteure auf der Konferenz

Die Konferenz wird von Sicherheitskräften abgesichert. Dafür stellt das Protektoratsmilitär 15 Soldaten bereit. Die Cynarian Corporation hat 20 Konzernsicherheitskräfte abgestellt.

Die folgenden Charaktere werden relevant, sofern die Spieler auf der Konferenz aktiv werden.

Colonel Scholz Colonel Scholz ist ein erfahrener Soldat, der bereits in den Iridiumkriegen auf der Seite Cynarians gekämpft hat. Er führt die Sicherheitskräfte der Cynarian Kooperation.

Thunderbolt Thunderbolt ist der Adjutant von Blackheart und war bei dem Kampf der Mutanten auf der Erde von Anfang an mit dabei.

Avenger Avenger, der Protektor mit dem ursprünglichen Namen Skip, ist der Präsident des Protektorats. Er hat zusammen mit anderen die Flucht von der Erde initiiert und sich Blackheart entgegengestellt, die ursprünglich den Auftrag hatte, den Widerstand niederzuschlagen.

Hato Hato ist ein stiller Omega-Samurai-Krieger der ursprünglich im Auftrag des Shigano Kombi-nats deren Rolle, die zur Internierung von Mutanten auf der Erde geführt hat, zu vertuschen. Er hat sich auf der Aurora Station dem Widerstand angeschlossen. Er ist der Leibwächter des Protektors.

Colonel Scholz				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	3	1
Waffen	Bolzenpistole			
Rüstung	Schussichere Weste			

Avenger				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	2	3	2

Thunderbolt				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2
Waffen	Railgun +1, Bolzenpistole			
Rüstung	Kampfanzug			

Hato				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2
Waffen	Bolzenpistole, Katana			
Rüstung	Kampfanzug			

Omega Sicherheitsdienst				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2
Waffen	Railgun +1, Bolzenpistole			
Rüstung	Kampfanzug			

Cynarian Sicherheitsdienst				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1
Waffen	Railgun +1, Bolzenpistole			
Rüstung	Kampfanzug			

Delegierte

Auf der Konferenz nehmen Vertreter der Europäischen Förderation von der Erde und Mitarbeiter des Shigano-Kombinats vom Mars teil. Die Europäische Förderation und das Shigano-Kombinat werden auf *S.162* beschrieben.

Luc Duval Luc Duval ist Staatssekretär der Europäischen Förderation.

Sarana Sarana ist Ratsgesandte des Shigano Kombinats.

Itori Makon Itori Makon ist Mitarbeiter der Sony Genetics Corporation im Shigano Kombinat.

Nibori Nibori ist Mitarbeiter von Dai-kyu Keitsu im Shigano Kombinat.

Nike Station

Auf der Nike Station, dem Verwaltungssitz der Cynarian Corporation, sind folgende Personen relevant:

Kurt Stromberg Kurt Stromberg ist der Stationsleiter der Nike Station.

Hitesh Devi Hitesh Devi ist Flugloze bei der Flugkontrolle der Nike Station. Er ist Erstkontakt beim Anflug auf Nike.

Florence Osborn Florence Osborn ist Kontaktperson der Cynarian Corporation am Terminal der Nike Station.

José Fernández José Fernández ist Unterhändler der Cynarian Corporation. Er ist zuständig für das Übernehmen des sichergestellten Materials aus dem Cyberbrain Institut.

Dr. Wáng Chén Dr. Wáng Chén ist leitender Arzt bei der Untersuchung von Hannibal und Slingshot.

Lord Commander Steeler Steeler ist Kommandant des Flottenträgers Donar im Orbit um die Nike Station.

Stomper Stomper ist Omega-Soldat der die Untersuchungen von Hannibal und Slingshot begleitet.

Bullet Bullet ist der zweite Omega-Soldat der die Untersuchungen beaufsichtigt.

Guardian-Schlachtkreuzer

Bei den Guardian-Schlachtkreuzern mit den Namen Zeus II-1 und Zeus II-2 handelt es sich um KI-gesteuerte Großkampfschiffe aus den Iridiumkriegen. Nach ihrer Ächtung traten sie erstmals beim Kampf der Mutanten gegen die Europäische Föderation im erdnahen Orbit um die Orbitalfestung Aegis auf und verschwanden anschließend wieder, wie sie gekommen waren.

Die Guardian-Kreuzer bieten gegenüber den üblichen Kreuzern viel weniger Platz für die Besatzung, sind aber mit einem größeren Jagdgeschwader ähnlich einem Flottenträger ausgestattet. Ein Guardian-Schlachtkreuzer beherbergt zwei Staffeln KI gesteuerter Jägern, eine Kompanie KI-Kampfroboter und 15 Landungsshuttles.

Die KI-Kampfroboter sind spinnenartige Roboter je nach Variante ausgestattet mit Railguns, Schweißgeräten und einer Plasmасhleuder.

KI Kampfroboter				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2
Waffen	Schwere Railgun +1			
Rüstung	Panzerung +1			

Orte

Im Folgenden findet sich eine Beschreibung aller relevanten Orte der Geschichte. Dieser Abschnitt baut zum Teil auf den allgemeinen Informationen auf *S.162*, der auch den Spielern zur Verfügung steht, auf.

Armageddon Raumkomplex

Die Geschichte beginnt mit der Einweisung der Charaktere auf den Armageddon Raumkomplex im Lagrange-Punkt L4 von Kallisto, der sich 1,9 Millionen Kilometer von Kallisto entfernt befindet. Armageddon ist das Staatsgebiet des Protektorats, also das Herzstück der frisch gegründeten Nation der Mutanten. Das Ringhabitat, das aus stillgelegten Frachtern, Containern und andern Habitaten zusammengeschweißt und in Rotation versetzt wurde, gehört zu den größten Stationen im Sonnensystem. Neben den Wohnvierteln beherbergt Armageddon auch eine Niederlassung der Cynarian Corporation sowie die Verwaltung des Protektorats. Der Name der Station stammt von einem Club in einem Flüchtlingslager auf der Erde, in dem die Rebellion der Mutanten ihren Anfang nahm.

Ein Großteil der auf Armageddon Lebenden sind Mutanten. Armageddon wird von der Zivilregierung des Protektorats unter dem Regierungschef Avenger, der den Titel "Protektor" trägt, regiert. Seit der Gründung der Mutantennation vor vier Jahren konnten noch keine ausgefeilten Gesetze etabliert werden. Der stetige Strom von Flüchtlingen von der Erde und aus anderen Kolonien lässt den Verantwortlichen wenig Zeit, geordnete Verhältnisse zu schaffen. Viele Bereiche der Station gleichen einem Flüchtlingslager. Auf Armageddon sorgt das Militär des Protektorats, größtenteils bestehend aus Omega-Soldaten, für Recht und Ordnung. Eine Polizei existiert nicht. Der einzig aufgeräumte Bereich im Raumkomplex ist das Konzernviertel, das durch die Cynarian Corporation mit eigener Konzernsicherheit kontrolliert wird.

Hellgate

Hellgate ist eine Minenkolonie auf dem jupiternahen Mond Adrastea. Adrastea kreist in einem Orbit von 130'000 Kilometern um den Jupiter und ist damit dem intensiven Teilchenstrom, der durch das starke Magnetfeld des Jupiter induziert wird, ausgesetzt. Adrastea hat eine unregelmäßige Form mit einer Größe von 20x15x14 Kilometern.

Die Hellgate Station dient als Stützpunkt für die Flotte der HE-3 Minen und der dazugehörigen Schlepperinsel. Aufgrund der zerstörerischen Wirkung des Teilchenstroms befindet sich die Hellgate Station vollständig im Inneren des Mondes. Die Station umfasst eine Fläche von 10 km² und bietet Platz für 3'000 Menschen. Der primäre Zugang zu Hellgate ist der Anflugtunnel zum

Hangardeck. Auf dem Hangardeck herrscht permanent ein reger Verkehr von an- und abfliegenden Fähren und Shuttles. Das Hangardeck beherbergt auch eine Jagdbomberstaffel für die Ausbildung von Jägerpiloten unter der Leitung von José »Toro« Alvarez. Auf Hellgate sind derzeit 8 Valkyrie-Jagdbomber untergebracht. Neben dem Anflugtunnel existieren eine Reihe von Wartungstunneln zur Oberfläche des Mondes.

An das Hangardeck sind eine Reihe von Lagerhallen angebunden. Hinter diesen Hallen befinden sich die Verwaltung, Wohnquartiere, Läden, Aufenthaltsräume sowie technische Anlagen. Die Teile der Station sind durch ein ausgedehntes Tunnelsystem verbunden. Da Hellgate erst seit knapp drei Jahren existiert, wird der Stützpunkt permanent erweitert und angepasst. Die Minenkolonie bietet ein funktionsfähiges ComNetz, das aber nicht immer stabil ist.

Durch die widrigen Lebensbedingungen in der Jupiternähe dürfen die Minenarbeiter nur maximal 2 Monate auf den Minen und auf Hellgate verbleiben und werden dann zur gesundheitlichen Revitalisierung und Erholung nach Valhalla gebracht. Die nur auf der Station tätigen Personen können bis zu einem Jahr auf der Station bleiben. Aufgrund des stetigen Wechsels hat kaum einer der Mitarbeiter auf der Station eine feste Bleibe, sondern teilt sich die Unterkunft mit anderen Personen.

Fenris Station

Die Fenris-Raumstation ist der Flottenstützpunkt der Protektoratsflotte. Bei der Station handelt es sich um ein gut gepanzertes Ringhabitat, ausgestattet mit einer leistungsfähigen Selbstverteidigung. Die Fenris Station dient als Heimathafen für die beiden Flottenträger Donar und Martell sowie deren Begleitflotte. Das Habitat steht unter dem Kommando von Lord Commander Grendel.

Die Fenris-Raumstation umkreist den Jupiter in einem Abstand von einer Million Kilometern. Zum Zeitpunkt der Ereignisse ist sie eine Million Kilometer von Kallisto entfernt.

Nike Station

Die Nike-Raumstation ist ein Ringhabitat mit neun Ringen und dient als Sitz der Cynarian Corporation im jovianischen System. Eine detaillierte Beschreibung der Raumstation findet sich im Kapitel "Neuro Intelligence auf Nike" beschrieben auf S.104.

Hansen
Raffinerie

Roter
Mond

Valhalla

Sun Ye On

Zora
Hideout

Zone

Kallisto



Kallisto

Kallisto ist der äußerste der galiläischen Monde des Jupiter mit einem Abstand von 1'880'000 Kilometern zum Planeten. Kallisto ist der drittgrößte Mond im Sonnensystem und hat einen Radius von 2'500 Kilometern. Die Gravitation beträgt 0,12 g. Die Oberfläche des Mondes besteht aus Eis- und Gesteinsschichten.

Die größte und wichtigste Siedlung auf Kallisto ist die Stadt Valhalla (siehe nächstes Kapitel). Um Valhalla herum befinden sich die folgenden Siedlungen und Anlagen:

Hansen Raffinerie Die Hansen Raffinerie ist die größte Anlage zur He-3-Gewinnung im jovianischen System. Sie wird von Hansen Industries, einer Tochtergesellschaft von Cynarian, betrieben und ist direkt an Valhalla angebunden.

Roter Mond Die Siedlung Roter Mond, bewohnt von einer Sekte, existierte bereits vor der Gründung des Protektorats. Die 2000 Sektenmitglieder verehren eine außerirdische Rasse. Die Siedlung befindet sich 100 Kilometer außerhalb von Valhalla.

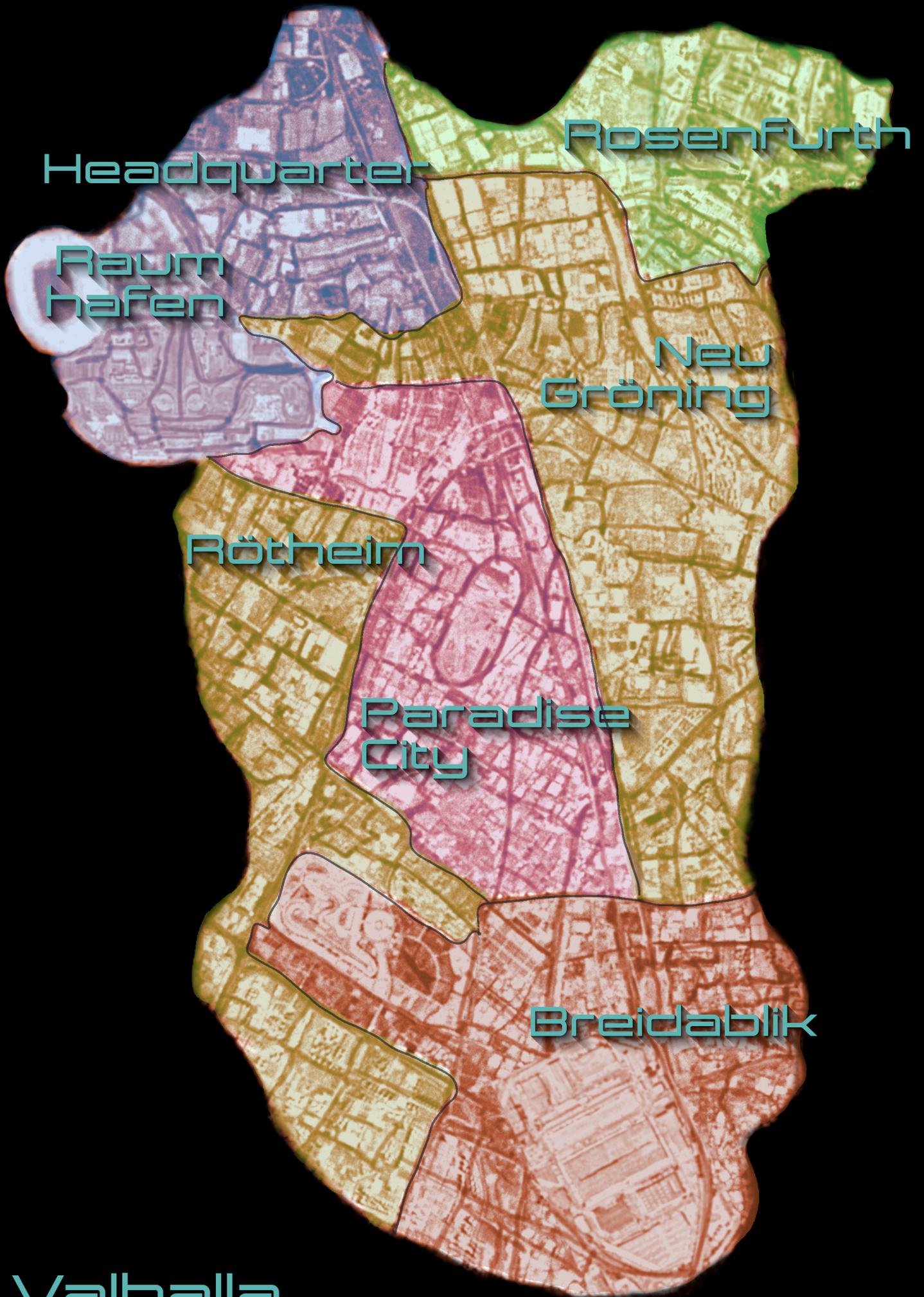
Zora Hideout Der Zora Hideout ist ein Piratenstützpunkt. Der genaue Standort ist unbekannt.

Sun-Ye-On Sun-Ye-On ist eine Siedlung, die von der ersten Generation von Siedlern im jovianischen System gegründet wurde. Sie steht vollständig unter der Kontrolle der chinesischen Triaden. Die Siedlung umfasst 50'000 Menschen und besitzt ein kleines Raumdock. Die Siedlung ist an Valhalla angebunden.

Die Zone Die Zone ist ein gut gesicherter Stützpunkt, in dem mehrere Firmen Forschungseinrichtungen betreiben, deren Zweck nicht öffentlich bekannt ist. Die Zone verfügt über einen eigenen kleinen Raumhafen.

Valhalla

Valhalla ist die größte Siedlung auf Kallisto und Heimat von über 2 Millionen Menschen. Wie die anderen Siedlungen befindet sich Valhalla unter der Mondoberfläche, tief im Fels und ewigen Eis eingegraben. Durch den immensen Zustrom von Zuwanderern in den letzten vier Jahren ist ein Labyrinth aus Gängen, Röhren und Belüftungstunneln entstanden. In den Tunnel tummeln sich Wohncontainern, Suppenküchen, Läden und Bordellen. Im Dämmerlicht einer unzureichenden Beleuchtung, durchzuckt von Neonblitzen der Reklameschilder, hausen hier Menschen aller Couleur.



Valhalla

Valhalla ist in die folgenden Bezirke aufgeteilt:

Raumhafen Der große Raumhafen, der größte im jovianischen System, ist das Zentrum von Valhalla. Hier und im direkten Umfeld ist das Leben vergleichbar mit dem Leben auf dem Mars und den zivilisierten Teilen der Erde.

Garnisonsstützpunkt Direkt an den Raumhafen angegliedert ist der Garnisonsstützpunkt des Protoktorats. Der Stützpunkt beherbergt 200 Omega-Gardisten.

Headquarter Headquarter ist der Bereich, in dem alle größeren Unternehmen untergebracht sind.

Rosenfurth Rosenfurth ist das "Down-Town" von Valhalla mit einer Einkaufsmeile, Läden, Restaurants, Cafés und Bars. Rosenfurth beherbergt die Wohnquartiere der Konzernmitarbeiter.

Paradise City Paradise City ist die Vergnügungsmeile im Zentrum von Valhalla. Hier befindet sich alles, was nicht nach Rosenfurth passt. Märkte, Discos, Nachtclubs und ein ausgedehntes Rotlichtmilieu sind hier beheimatet.

Neu Gröning und Rötheim Neu Gröning und Rötheim sind die beiden Wohnkomplexe von Valhalla.

Breidablik Breidablik ist das Industriegebiet der Stadt mit einem großen Fusionskraftwerk, dass die Stadt mit Energie versorgt.

Zu der sogenannten Oberstadt gehören die Gebiete Headquarter, Rosenfurth und der Raumhafen. Nur ein Teil der Tunnel ist mit Elektrofahrzeugen befahrbar, und oft behindern Schrottberge oder Straßensperren das Vorankommen. Ein virtuelles Leit- und Informationssystem existiert nur im Raumhafen und in der Oberstadt. Volle audiovisuelle Kommunikation, Breitband-Datentransfer und -Kommunikation nach außerhalb der Stadt sind nur in der Nähe des Raumhafens möglich. Für alles Außerhalb der Oberstadt existieren keine Karten oder ein sonstigen Verzeichnisse der Einrichtungen. In den Gebieten außerhalb der Oberstadt besteht keine öffentliche Kommunikationsinfrastruktur. Überall auf den Straßen treiben sich Slags, Ganoven, Schmuggler, Piraten und Mitglieder obskurer Sekten herum.

Kliniken auf Valhalla

In den folgenden Kliniken werden technische Implantate sogenannte Cyberware verpflanzt:

Alexandr Clinic Die Alexandr Clinic ist eine kleine Privatklinik in Rosenfurth. Sie kann als Alternative genutzt werden, wenn man dem Rondra Hospital nicht traut.

Rondra Hospital Das Rondra Hospital ist die größte Klinik auf Valhalla. Die Klinik befindet sich in Headquarter, in der Nähe des Raumhafens. Im Rondra Hospital werden Aufträge des Raumhafens, der Protektoratsgarnison und von ortsansässigen Firmen ausgeführt. Weiteres kann auf *S.130* nachgelesen werden.

Sultan Medical Center Das Sultan Medical Center ist eine große Klinik, betrieben von mehreren Hilfsorganisationen, am Rande von Neu Gröning. Im Medical Center kümmert man sich um einen Großteil der in Valhalla untergebrachten Arbeiter. Hier werden auch in beschränktem Maße Cyberimplantate behandelt.

Second Hope Second Hope ist eine Schattenklinik, eine nicht genehmigte und unregistrierte Klinik, am Rande von Paradise City zu Headquarter. Sie steht unter Kontrolle des Luna-Syndikats. Hier werden diskret "Unfälle" behandelt und illegale Cyberimplantate implantiert.

Laohu Cyber Care Lǎohu Cyber Care ist eine kleine Schattenklinik am Rande des Braidablik Sektors. Cyber Care ist die erste Anlaufstelle für die Gangster des Luna-Syndikats. Der behandelnde Arzt heißt Dr. Lì Lì.

Industrie auf Valhalla

Auf Valhalla haben sich eine Reihe von Unternehmen und Firmenniederlassungen im Bereich Biotechnologie angesiedelt:

Biotronic Biotronic produziert Talentchips.

Neurochinetics Neurochinetics produziert künstliche Gliedmaßen.

Braincord Braincord liefert Gehirnimplantate.

Cyberkinect Cyberkinect liefert Augmented-Reality (AR) Produkte.

Alle Niederlassungen sind im Headquarter angesiedelt.

Bars, Clubs und Hotels

Die folgenden Bars, Clubs und Hotels spielen in der Geschichte eine Rolle:

Batcave Das Batcave ist ein kleiner gemütlicher Pub am Rande von Paradise City am Übergang zu Headquarter. Der Pub ist aus dem Felsen des Mondes geschlagen. Der Pub ist zu dem an ihm vorbeiführenden Tunnel offen. Der Wirt ist ein gut gelaunter Alpha-Mutant mit dem Namen Lenny Kilkenny, der gerne mit den Gästen auch einen Schluck seines synthetischen Whiskeys, angeblich aus den Minen von Moria im Asteroidengürtel, trinkt. Das Batcave ist die Stammkneipe der Cowboybrigade und anderer am Raumhafen beschäftigter Arbeiter.

Green Mile Das Green Mile ist ein gehobenes Restaurant am Rande von Neu Gröning, am Übergang zu Rosenfurth. Es ist ein guter Treffpunkt, um in Kontakt mit Schiebern zu kommen.

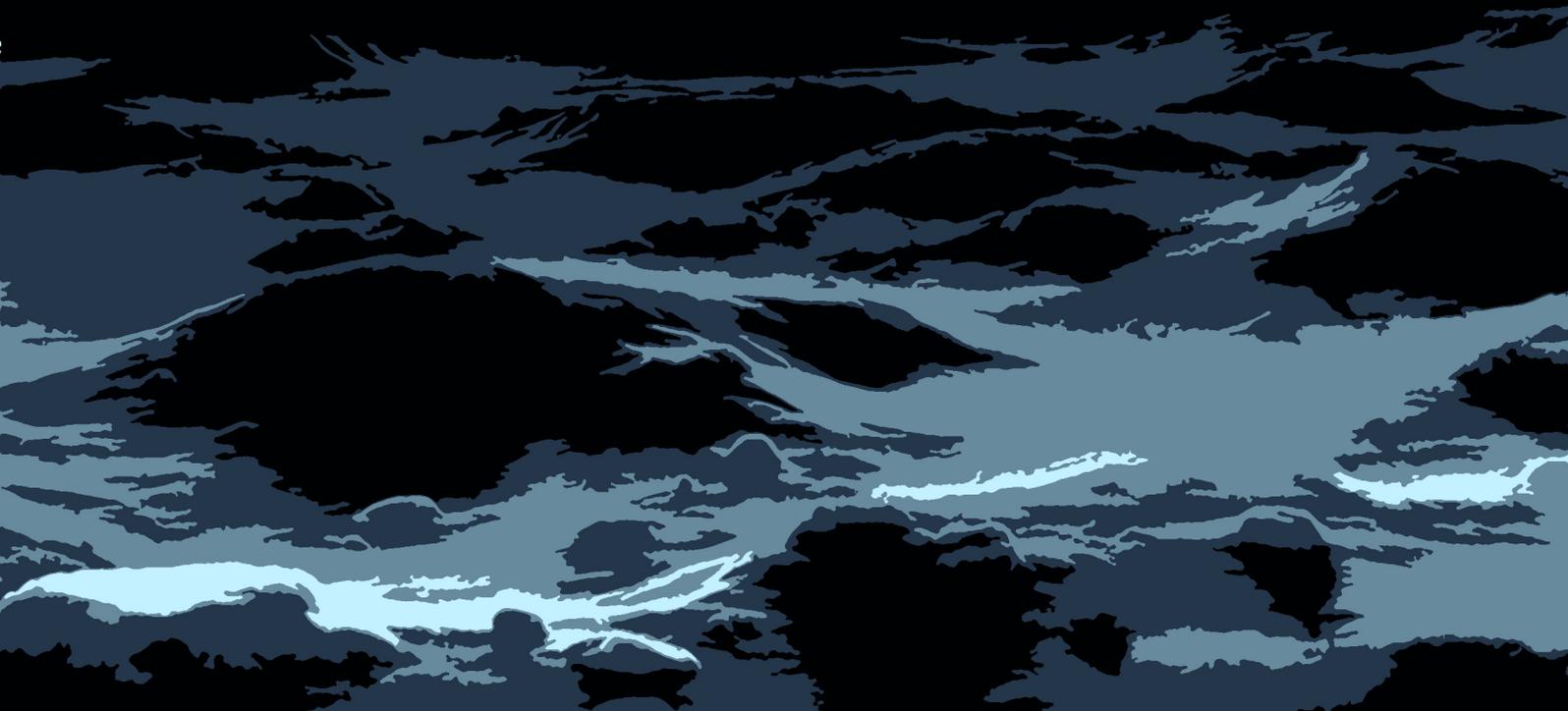
Blackhole Club Der Blackhole Club ist eine Discothek für geladene Gäste mit dem Ruf, dass man dort an alles herankommt, außer an Mädchen die bereits auf der Lohnliste des Clubs stehen. Der Club steht unter dem Schutz des Luna-Syndikats.

Ice Club Der Ice Club ist ein Nachtclub und Bordell in Paradise City. Er wird vom Luna-Syndikat kontrolliert. Betrieben wird er von Sonja Ice.

Sunshine Hotel Das Sunshine Hotel ist ein ehemaliges Hotel mit Vintage Look. Es ist inzwischen das Clubhaus des Luna-Syndikats.



Teil II - Das Rollenspiel



Einleitung

Die "Operation P9"-Kampagne stellt ein eigenes, einfaches Rollenspiel-Regelwerk bereit. Die Werte der im Kapitel "Personenverzeichnis" vorgestellten Akteure basieren auf diesem Spielsystem. Natürlich kann auch ein anderes geläufigeres System verwendet werden. Neben dem Regelwerk geben die folgenden Kapitel einen groben Überblick über den für das Spiel relevanten Teil des Universums.

REMARK

Die folgenden Kapitel können den Spielern zur Verfügung gestellt werden. Die Kapitel stehen auch als ein separates, online verfügbares PDF-Dokument, die "Spieler Referenz", auf <https://github.com/poldi2015/Plane9> für den Download bereit.

Das C23-Universum

Im 23. Jahrhundert sind weite Teile des Sonnensystems, der Mars, der Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter, der Jupiter und der Saturn sowie deren Monde und Asteroiden, besiedelt. Gleichzeitig stellen Naturkatastrophen und Kriege das Leben auf der Erde auf eine harte Probe. Durch den Aufstieg der extraterrestrischen Kolonien im Sonnensystem haben transnationale Megakonzerne eine Vormachtstellung übernommen, während die Regierungen auf der Erde zunehmend an Macht verloren haben.

Die Geschichte in diesem Buch spielt auf den Monden und Raumstationen rund um den Jupiter, dem sogenannten jovianischen System. Hier arbeiten natürlich geborene Menschen Hand in Hand mit künstlich Gezüchteten, den sogenannten Mutanten, daran, die unerschöpflichen Helium-3-Ressourcen zu erschließen. Die kommenden Kapitel beschreiben die wichtigsten Errungenschaften des 23. Jahrhunderts und geben eine grobe Übersicht über das jovianische System.

Humanoide Rassen

Neben natürlich oder künstlich befruchteten Menschen hat es die Menschheit vor einem halben Jahrhundert geschafft, sogenannte Mutanten aus künstlich sequenziertem Erbmateriale zu klonen. Dieses Erbmateriale wurde auf das Leben außerhalb der Erde optimiert. Mutanten werden in Zuchtbottichen der großen Konzerne erzeugt, in Ausbildungskadern ohne eigene Eltern aufgezogen und für ihre spezifischen Aufgaben trainiert. Sie haben gräuliche Haut und keine Körperbehaarung. Mutanten stehen in einem leibeigenen Verhältnis im Dienst diverser Großkonzerne sowie des terrestrischen Militärs, aus dem sie sich unter bestimmten Umständen freikaufen können. Während sie auf der Erde angefeindet werden, sind Mutanten in den außerirdischen Kolonien ein natürlicher Teil der Gesellschaft.

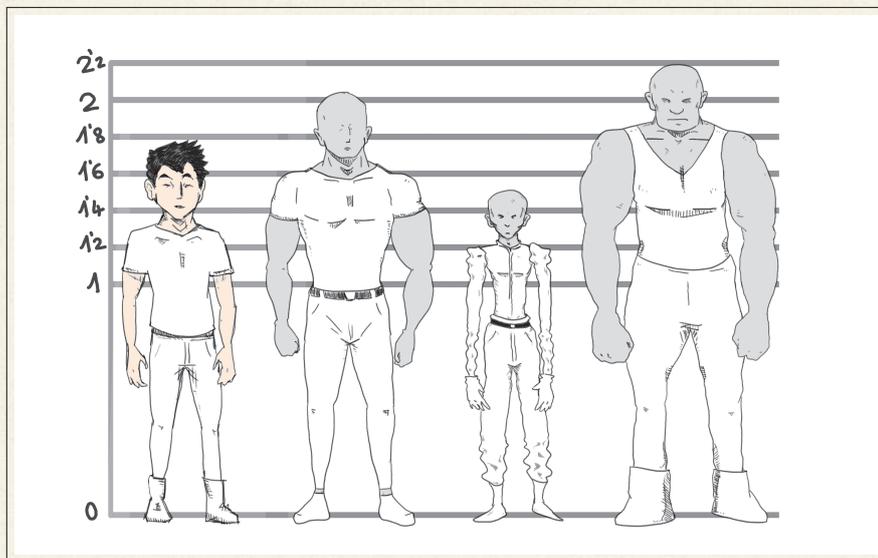
Im folgenden die relevanten Menschen und Mutantentypen.

Norms Natürlich geborene Menschen werden "Norms" genannt. Außerhalb der Erde spielen die menschlichen Nationalitäten keine nennenswerte Rolle mehr.

Pure Pure sind Menschen mit genetisch optimiertem Erbmateriale. Das genetische Material wird vor der Befruchtung von negativen Genomen gereinigt. Pures sind Kinder der Superreichen.

Spacer Spacer sind Menschen, Norms, die ihr ganzes Leben in der Schwerelosigkeit verbracht haben. Bei Spacern haben sich Knochenmaterial und Muskel so weit zurückgebildet, dass sie sich nicht mehr ohne Exoskelett unter der Schwerkraft auf der Erde oder dem Mars bewegen können. Dafür sind Spacer extrem geschickt in der Fortbewegung in Schwerelosigkeit.

Slags Slags werden durch Strahlung missgebildete Menschen genannt. Sie bilden den Bodensatz der humanoiden Gesellschaft.



Humanoide Rassen

Alpha-Mutant Alpha-Mutanten sind speziell für die Arbeit in den extraterrestrischen Kolonien konzipierte Mutanten. Sie sind deutlich kräftiger als normale Norms und besitzen einen stabilen, massigen Körperbau. Alpha-Mutanten zeichnen sich durch eine hohe Resistenz gegenüber kosmischer Strahlung aus und sind bestens an unterschiedliche Schwerkraftbedingungen angepasst. Sie sind an schwere Arbeiten unter gefährlichen Bedingungen gewöhnt und haben in der Regel einen gutmütigen Charakter.

Eta-Mutant Etas sind als Piloten und Personal für Raumschiffe konzipiert. Sie sind nur 1,35 bis 1,50 Meter groß und drahtig. Optimiert für Schwerkraftextreme und erhöhte kosmische Strahlung sind sie für den Einsatz auf Raumschiffen optimal angepasst.

Omega-Mutant Omega-Mutanten sind für den Einsatz als Infanteristen im Armeedienst gezüchtet worden. Sie sind zwischen 1,90 und 2,10 Meter groß. Ähnlich wie die Alpha-Mutanten sind sie extrem kräftig und verfügen über eine nahezu unzerstörbare Konstitution. Omega-Krieger werden von klein an für den Kampf ausgebildet, besitzen umfassende taktische Erfahrung und sind im Umgang mit allen Waffensystemen geschult. Im Kampf haben die restlichen Rassen kaum eine Chance gegen einen Omega-Kämpfer. Omega-Krieger haben zumeist eine niedrige Aggressionsschwelle und ein Heldenkomplex.

Technologie

Im Folgenden ein kleiner Auszug aus den spezifischen Technologien des 23. Jahrhunderts. Ideen für weitere Technologie können aus anderen near Future Rollenspielen übernommen werden.

ComLink Ein ComLink wird zur drahtlosen Verbindung mit dem ComNetz genutzt. Das ComLink ist entweder als Mobilgerät mit Augmented Reality (AR)-Brille oder als Headware verfügbar.

ComNetz Ein ComNetz ist auf den meisten menschlichen Siedlungen etabliert. Das ComNetz ist eine virtuelle Computerwelt und Kommunikationsinfrastruktur. Man verbindet sich per

ComLink mit dem ComNetz. Über Augmented Reality (AR) werden Informationen und Steuerelemente in das audiovisuelle Zentrum der Teilnehmer eingeblendet. Das ComNetz wird für Kommunikation, Informationsbeschaffung, Finanztransfers, Gerätesteuerung usw. genutzt. Um tiefer in das Netz einzutauchen und in einer voll sensorischen virtuellen Realität zu leben, wird eine kabelgebundene Verbindung über eine Datenbuchse benötigt.

Cyberware Als Cyberware werden technische Körpermodifikationen wie ComLinks, Kontrollmodule oder künstliche Gliedmaßen bezeichnet.

Kontrollmodul Das Kontrollmodul ist die Ankopplungszentrale für artifizielle Systeme an das Gehirn. Es ermöglicht, Augmented Reality (AR)-Signale in das Sehzentrum und das Hörzentrum einzuspielen. Darüber hinaus lassen sich über reine Gedanken Geräte steuern oder vollständig sensorisch in die virtuelle Realität des ComNetzes eintauchen.

Credcard Eine Credcard ist das Pendant zum ehemaligen Papiergeld. Eine vorher aufgeladene Karte kann an einen Zahlungsempfänger übergeben werden oder es kann per ComLink Geld von einer Credcard transferiert werden. Credcards sind ein anonymes Zahlungsmittel.

Datenbuchse Eine Datenbuchse ist eine am Hinterkopf verbaute Kabelschnittstelle zum Kontrollmodul.

Fusionstriebwerk Fusionstriebwerke bilden den Hauptantrieb von Raumschiffen. Sie nutzen Kernfusion mit HE-3 als Brennstoff und Wasser als Treibmasse.

Headware Mit dem Gehirn verbundene Hardware, wie ein ComLink, die im Kopf implantiert ist.

ID-Chip Menschen und Mutanten werden durch einen im Arm unter der Haut implantierten ID-Chip identifiziert. Der ID-Chip dient als Pass oder zur Autorisierung von Zahlungen. Mittels Near-Field-Communication (NFC) kann ein Lesegerät auf den ID-Chip zugreifen.

Magnetstiefel Magnetische Stiefel dienen dazu, in Schwerelosigkeit auf einem Raumschiff oder einer Station zu laufen.

Magschlossknacker Die meisten Türen im 23. Jahrhundert besitzen einen elektronisch gesicherte Schließsysteme. Ein Magschlossknacker ist der "Dietrich" für solche Schlösser.

PAN Als PAN (Personal Area Network) wird die Summe der persönlichen Geräte im Körper und außerhalb des Körpers bezeichnet, die mit dem Gehirn über ein Kontrollmodul verbunden sind.

Omni-Slate Eine tragbare Workstation mit neuronaler Kopplung und Anbindungspunkten für externe Steuerungseinheiten.

Psychonauten Psychonauten sind Personen, die über eine kabelgebundene Verbindung das Gehirn einer anderen Person infiltrieren können. Dieser Gehirnsan erlaubt es, Gedanken, Erinnerungen und Gefühle des anderen zu erforschen. Da es sich um eine bidirektionale Verbindung handelt, erfährt auch der Gescannte etwas über den Psychonauten. Ein Gehirnsan ist gefährlich und kann zum Gehirntod der gescannten Person führen.

Raumanzug Im 23. Jahrhundert haben sich Raumanzüge zu Tauchanzügen ähnlichen Bodysuits entwickelt, die unter normaler Kleidung getragen werden können. Raumanzüge schützen vor Druck- und Temperaturunterschieden. Zusammen mit Druckluftkanistern und Gesichtsmasken ermöglichen sie den Aufenthalt im Weltall.

Talentchip Talentchips erweitern den Träger über das Kontrollmodul um neue geistige und physische Fähigkeiten.

Waffen

Im Folgenden ein Auszug aus den im 23. Jahrhundert gebräuchlichen Waffen.

Bolzenpistole Eine Bolzenpistole ist eine halbautomatische elektrisch betriebene Faustfeuerwaffe. Sie arbeitet üblicherweise nach dem Prinzip einer Railgun. Eine Railgun beschleunigt Hochgeschwindigkeitsprojekte entlang von zwei unter Strom gesetzten Führungsschienen.

Gaußkanone Eine Gaußkanone ist ein Waffensystem, das auf Raumschiffen zum Einsatz kommt. Über mehrere Spulen werden Projektile in einem elektrischen Feld beschleunigt. Eine Gaußkanone verschießt mit hoher Feuerrate Hochgeschwindigkeitsprojekte und gilt als die durchschlagskräftigste Feuerwaffe im Sonnensystem.

Servopanzer Ein Servopanzer ist ein Exoskelett mit starker Panzerung, eingebautem Raumanzug, Sensorik, Waffenplattformen und einem Jetpack. Er wird von Omega-Infanteristen eingesetzt.

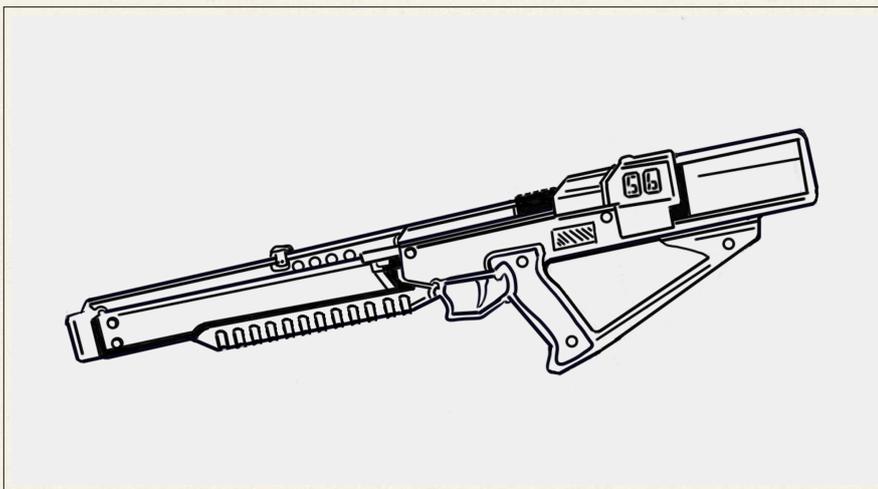
Multigun Eine Multigun ist in den meisten Fällen eine große Bolzenpistole, die es ermöglicht, zwischen penetrierenden Projektilen und Schockmunition umzuschalten. Ein Schockmunitionsprojektil stößt beim Aufschlag einen kurzen starken Stromimpuls ähnlich einem Taser aus.

Plasmaschleuder Eine Plasmaschleuder ist eine Infanteriewaffe, die von Omega-Mutanten in einem Servopanzer zusammen mit einem Rückentank getragen wird. Die Plasmaschleuder verschießt hochenergetisches Plasma, das nahezu alles durchbrennen kann.

Railgun Ein Railgun-Gewehr, kurz Railgun, ist eine vollautomatische langläufige Version einer nach dem Railgun-Prinzip funktionierenden Faustfeuerwaffe. Railguns werden auch auf Schiffen zur Verteidigung gegen anfliegende Geschosse genutzt.

Raketenwerfer Raketenwerfer sind eines der Hauptwaffensysteme von Raumschiffen.

Vibroklinge Eine Vibroklinge ist eine durch hochfrequente Vibration extrem scharfe Klinge.



Railgun

Institutionen

Cynarian Corporation Die Cynarian Corporation ist der zweitgrößte Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf dem Mars. Cynarian wird durch ein Direktorium aus drei Personen geleitet. Cynarian gelang es durch geschickte Verhandlungen, HE-3-Schürfrechte auf dem Jupiter für sich und das Protektorat zu sichern.

Europäische Föderation Die Europäische Föderation umfasst die ehemaligen Nationalstaaten Europas. Sie ist eine Quasi-Demokratie, regiert durch die technokratische Partei. Auf Druck der Öffentlichkeit hat die Europäische Föderation Mutanten als illegale Einwanderer klassifiziert und interniert sie seitdem. Ortsansässige Konzerne wurden aufgefordert, Mutanten aus dem Dienst zu entlassen. Die Europäische Föderation betreibt eine Raumflotte im erdnahen Orbit und zwei Orbitalfestungen, von denen eine zeitweise vom Protektorat eingenommen wurde.

Das Protektorat Das Protektorat ist die Mutantennation, die sich, nach dem Verbot von Mutanten in Europa, gegründet hat. Es wird auf ziviler Seite von Protektor Avenger regiert, der sich als Widerstandsführer etabliert hat. Auf militärischer Seite wird das Protektorat von Lord Marshal Blackheart geführt, die zusammen mit weiteren Omega-Soldaten von den Streitkräften der Europäischen Föderation zum Protektorat übergelaufen ist.

Shigano-Kombinat Das Shigano-Kombinat ist ein Konzernkonglomerat auf dem Mars, spezialisiert auf die Züchtung von Mutanten. Es bietet ebenfalls ein hochentwickeltes Spektrum an Cybertechnologie an. Das Shigano-Kombinat entstand aus einer Abspaltung vom Japanischen Kaiserreich.

Transnationaler Konzernrat Der Transnationale Konzernrat ist der oberste Gerichtshof der transnationalen Konzerne. Er entscheidet über wirtschaftliche und militärische Fragen, die die Konzerne betreffen.

United Space Industries USI Die USI ist der größte extraterrestrische Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf Luna. Die USI besitzt eine Monopolstellung für die HE-3-Gewinnung im Saturnsystem und den Abbau seltener Erze im Asteroidengürtel. Die USI wird von dem Patriarchen McLean geführt.

Vereinte Nationen Die Vereinten Nationen sind das oberste Gremium der Nationalstaaten im Sonnensystem. Das Shigano-Kombinat strebt eine Mitgliedschaft an. Das Protektorat ist ebenfalls noch kein Mitglied.

Das jovianische System

Als jovianisches System bezeichnet man den Jupiter und seine Trabanten. Das jovianische System umfasst über 70 Himmelskörper. Im Folgenden sind die für die Geschichte wichtigen Monde und Stationen beschrieben.

Armageddon Raumkomplex Der Raumkomplex ist eine Raumstation im Lagrange-Punkt L4 von Kallisto, etwa 1,9 Millionen Kilometer von Kallisto entfernt. Armageddon ist das Herz des Protektorats. Das aus stillgelegten Frachtern, Containern und Habitaten zusammengesetzte und in Rotation versetzte Ringhabitat gehört zu den größten Stationen im Sonnensystem. Armageddon beherbergt neben den Wohnvierteln des Protektorats auch eine Niederlassung der Cynarian Corporation sowie die Verwaltung des Protektorats. Der Name der

Station stammt von einem Club in einem Flüchtlingslager auf der Erde, in dem die Rebellion der Mutanten begann.

Fenris Die Fenris-Raumstation ist der Flottenstützpunkt der Protektoratsflotte. Sie umkreist den Jupiter in einem etwas niedrigeren Orbit als Kallisto, mit einem Abstand von 1 Million Kilometern. Zum Zeitpunkt der Ereignisse ist sie etwa 1 Million Kilometer von Kallisto entfernt.

Hellgate Hellgate ist eine Minenkolonie auf dem nur wenige Kilometer durchmessenden jupiternahen Mond Adrastea, der sich in einem Orbit von 130'000 Kilometern (halbe Mond-Erde-Entfernung) innerhalb des Strahlungsgürtels des Jupiter bewegt. Hellgate ist tief in den Mond eingegraben. Hellgate beherbergt eine Cynarian HE-3-Raffinerie zur Erstveredelung des auf dem Jupiter gewonnenen Rohgases.

Jupiter Der Jupiter ist der größte Planet im Sonnensystem. Als der fünfte Planet im Sonnensystem ist er der erste der äußeren Planeten jenseits des Asteroidengürtels. Jupiter ist etwa 490 Millionen Kilometer von der Sonne entfernt und hat einen Radius von 70'000 Kilometern. Er besitzt die doppelte Masse aller anderen Planeten im Sonnensystem und hat eine Gravitation von 2,5 g. Jupiter ist ein Gasriese ohne feste Oberfläche und hat ein starkes Gravitationsfeld, das einen konstanten Partikelstrom aus geladenen Teilchen auf den Planeten lenkt. Dieser Partikelstrom stellt eine tödliche Gefahr für Mensch und Maschine dar. Der Jupiter besitzt wie der Saturn Ringe.

Kallisto Kallisto ist der äußerste der vier großen Jupitermonde, etwa 1,9 Millionen Kilometer oder 6 Lichtsekunden vom Jupiter entfernt (fünfmal so weit wie der Mond von der Erde). Der Mond bewegt sich außerhalb des Strahlungsgürtels. Kallisto ist der einzige Mond mit nennenswerten Siedlungen. Einige der Siedlungen, wie die Hauptstadt Valhalla, existierten bereits vor dem Eintreffen des Protektorats und beherbergen ein buntes Konglomerat aus Glücksrittern, Sekten auf der Suche nach Abgeschiedenheit, Verbrechersyndikaten und Piraten. Kallisto ist nicht Teil des Protektorats. Da sich jedoch über 500'000 Mutanten auf Kallisto angesiedelt haben, betreibt das Protektorat eine kleine Garnison zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit beim Raumhafen in Valhalla. Valhalla ist tief in die Eisfläche des Mondes eingegraben und umfasst mehrere zivile Stadtbezirke. Offiziell wird Valhalla durch mehrere Institutionen regiert, doch das Luna-Syndikat, das lokale Verbrechersyndikat, das sich im ehemaligen USI-Sektor Breidablik eingenistet hat und das lokale Fusionskraftwerk betreibt, hat im zivilen Teil der Stadt das Sagen. Ein Flug zwischen Kallisto und dem Jupiter dauert in der Regel zwei Tage.

Nike Nike ist die ehemalige Cynarian-Raumstation Neu-Grønning. Nach dem Erhalt der HE-3-Schürfrechte auf dem Jupiter wurde Neu-Grønning vom Mars zum Jupiter geschleppt und in den stabilen Orbit am Lagrange-Punkt L5 von Kallisto gebracht. Ursprünglich als Forschungsstation konzipiert, beherbergt das Ringhabitat nun die lokale Verwaltung der Cynarian Corporation sowie mehrere High-Tech-Firmen und Forschungslabore von Cynarian und anderen Konzernen.

Kommunikation

Das jovianische System verfügt erst seit der Besiedlung durch das Protektorat über eine nennenswerte Infrastruktur. Aufgrund des rasanten Aufbaus haben jedoch viele Einrichtungen einen provisorischen Charakter und sind auf das Notwendigste beschränkt. Dies gilt auch für die Kommunikations- und Informationssysteme. Während auf Erde und Mars ein gut ausgebautes ComNetz nahezu überall im System Informationen bereitstellt, ist ein vollständig ausgebautes ComNetz im jovianischen System nur in Konzernsektoren und beim Militär verfügbar.

Im jovianischen System betreiben die einzelnen Monde und Stationen meist autonome Kommunikationssysteme, die nur teilweise mit den anderen Siedlungen und Anlagen gekoppelt sind. Ein ComNetz existiert nur zwischen den Monden und Stationen der Cynarian Corporation. Weitere Kommunikation zwischen Monden und Stationen erfolgt über Einzelverbindungen, die von Satelliten rund um den Jupiter bereitgestellt werden. Diese Verbindungen ermöglichen nur die Kommunikation und den Austausch von Nachrichten zwischen Personen. Da die Stationen und Monde oft mehrere Millionen Kilometer voneinander entfernt sind, muss mit einer Kommunikationsverzögerung von mehreren Sekunden gerechnet werden.

Aufgrund des ständigen unkontrollierten Zustroms von Flüchtlingen, Glücksrittern und neuen Firmen stehen kaum verlässliche Informationen zu Einzelpersonen sowie ansässigen Institutionen und Unternehmen zur Verfügung.

Fortbewegung und Reisezeiten

Große Unternehmen wie Cynarian, das Protektoratsmilitär und die Protektoratsadministration betreiben, soweit erforderlich, eigene Shuttleflotten innerhalb des Systems. Auch einige wenige Privatpersonen besitzen eigene Shuttles. Der Großteil der Flüge zwischen den Jupitertrabanten wird jedoch von Transportunternehmen und Shuttle-Besitzern bereitgestellt. Flüge werden am einfachsten am Raumhafen der jeweiligen Station gebucht. Die Reisen im jovianischen System dauern in der Regel je nach Position der Monde und Stationen zwischen 1 und 2 Tagen.

Raumschiffe

Folgende Klassen von militärischen Raumschiffen sind gebräuchlich.

Jäger, Jagdbomber Jäger und Jagdbomber sind Raumschiffe mit kurzer Reichweite, mit ein oder zwei Mann Besatzung. Jäger und Jagdbomber sind für den Raumkampf oder oft auch für den Atmosphärenkampf ausgelegt. Jäger und Jagdbomber sind mit Gaußkanonen und Raketen bewaffnet. Bekannte Jagdbombertypen sind Lancer-Kanonenboote, Valkyrie und Cobra-Jagdbomber.

Korvette Eine Korvette ist ein mit einem starken Antrieb und leichter Bewaffnung ausgestattetes Kriegsschiff mit einer Länge von bis zu 90 Metern das auch interplanetar operieren kann. Eine Korvette hat üblicherweise 5-10 Besatzungsmitglieder und kann bis zu 10 Passagiere

aufnehmen. Eine Korvette ist meist mit Gaußkanonen, automatischen Railguns als Abwehrbewaffnung und gelegentlich auch mit Raketen ausgestattet. Korvetten haben oft einen Hangar für ein Shuttle oder einen Jäger.

Fregatten Eine Fregatte ist der Korvette ähnlich, ist aber mit einer Länge von über 150 Metern deutlich größer und besitzt neben ähnlichen Waffensystemen einen Hangar für bis zu fünf Jäger.

Schlachtkreuzer Ein Schlachtkreuzer ist ein interplanetares Großkampfschiff mit einer Größe von über 300 Metern, das mit allen möglichen Waffensystemen ausgestattet ist, Platz für Infanterieeinheiten und einen Hangar für Jäger bietet.

Flottenträger Ein Flottenträger ist ein bis zu 500 Metern langes Kampfschiff zur Aufnahme von Jäger Staffeln und Infanterieeinheiten in Kompaniestärke.

Folgende Raumschiffe spielen für die Geschichte eine Rolle.

Flottenträger Donar Die Donar ist einer der beiden Flottenträger und Flaggschiff des Protektorats unter dem Kommando von Lord Commander Steeler.

Flottenträger Martell Die Martell ist der zweite Flottenträger des Protektorats unter dem Kommando der Eta Espina.

HeM03-Mine HeM03 ist eine HE-3 Mine auf dem Jupiter. Sie wurde durch einen Unfall zerstört.

HeM05-Mine HeM05 ist eine HE-3 Mine auf dem Jupiter. Sie konnte nach einem Attentat gerettet werden.

Kreuzer Hyperion Die Hyperion ist ein leichter Kreuzer im Dienst von der Cynarian Corporation.

Fregatte Isamu Die Fregatte Isamu ist ein Schiff des Shigano-Kombinats.

Kreuzer Pendragon Die Pendragon ist der Kreuzer des Protektorats.

Bekannte Personen

Commander Lockheed Commander Lockheed ist der Kommandant der Protektoratsgarnison auf Kallisto, Valhalla. Er ist ein Omega-Soldat.

Colonel Scholz Colonel Scholz ist der Sicherheitschef der Cynarian Corporation im jovianischen System.

Dr. Petrova Dr. Petrova ist die technische Leiterin der HE-3-Minen für die Cynarian Corporation auf dem Jupiter.

Direktor Eric Vandermool Vandermool ist der Direktor der Cynarian-Zweigstelle im jovianischen System. Vandermool ist ein Pure.

Espina Espina ist die Kommandantin des Flottenträgers Martell. Sie ist eine Eta-Mutant.

Hato Hato ist ein Omega-Krieger und Leibwächter von Protector Avenger. Er ist ehemaliger Angehöriger des Shigano-Kombinats.

Kriegsmeister José »Toro« Alvarez Toro ist der Ausbilder der Jagdverbände des Protektorats. Er ist ein Spacer.

Lord Commander Grendel Grendel ist der Kommandant der Fenris Station. Er ist ein Omega-Soldat.

Lord Commander Steeler Steeler ist der Kommandant des Flottenträgers Donar. Er ist ein Omega-Soldat.

Lord Marshal Blackheart Blackheart ist die Oberbefehlshaberin der Protektoratsstreitkräfte. Sie ist eine Omega-Kriegerin.

Nemesis Nemesis ist der Pate des Luna-Syndikats auf Kallisto. Er trägt den Titel "Der Duke von Valhalla". Er ist ein Slag-Cyborg.

Protector Avenger Protector Avenger ist der Präsident des Protektorats. Er ist ein Alpha-Mutant.

Rhino Rhino ist der Administrator von Armageddon. Er ist ein Alpha-Mutant.

Sarana Sarana ist Mitglied des Shigano-Kombinatsrates.

Seraph Seraph ist der Flugleiter des Jägerverbands auf der Hellgate-Minenkolonie. Er ist ein Eta-Mutant.

Staatssekretär Luc Duval Luc Duval ist Staatssekretär der Europäischen Föderation.

Thunderbolt Thunderbolt ist der Adjutant von Blackheart. Er ist ein Omega-Krieger.

Regelsystem

Die Rollenspielregeln in diesem Buch sind auf den narrativen Charakter des Plots ausgelegt. Es handelt sich um ein W6 Würfelsystem bei dem fünf Würfel pro Spieler ausreichen. Würfel legen dabei nicht die Eigenschaften eines Charakter im Detail fest oder beschreiben das Ergebnis einer Aktion, sondern speisen lediglich einen Zufallsfaktor ein. Das Ergebnis einer Aktion oder auch eines Ereignisses legt der Spielleiter unter Berücksichtigung des Würfelergebnisses selbst fest. Das Regelsystem ist in Teilen inspiriert durch das Rollenspiel "Blades in the Dark".

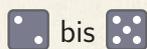
Würfelwürfe

Der Erfolg einer *Aktion* wird, wie beschrieben, durch Würfel beeinflusst. Das Würfelergebnis bestimmt, wie erfolgreich eine Aktion gewesen ist. Würfelwürfe werden mit einem bis fünf W6-Würfeln durchgeführt, wobei das höchste Würfelergebnis, beziehungsweise die höchsten Würfelergebnisse zählen.

Es wird zwischen den folgenden Schwierigkeitsgraden unterschieden: "*Alltagswurf*", "*Einfacher Wurf*", "*Risikowurf*" und "*Vergleichender Wurf*".

Alltagswurf

Ein "Alltagswurf" kann bei einer alltäglichen Situation zum Einsatz kommen. Eine alltägliche Situation ist z.B. eine Suche im ComNetz. Bei einem Alltagswurf werden drei Würfelergebnisse unterschieden:



Die Aktion ist fehlgeschlagen, oder dem Ausführenden ist möglicherweise sogar ein Missgeschick unterlaufen.

Die Aktion hat Erfolg.

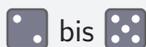
Die Aktion hat einen herausragenden Erfolg.

Beispiel

Rondra ist auf der Suche nach Informationen in einer einschlägigen Diskothek. Sie begibt sich erst einmal auf die Tanzfläche. Der Spielleiter entscheidet sich für einen Alltagswurf. Rondra würfelt:



Rondra rempelt mehrere Discobesucher an und gerät damit ins Visier der Türsteher.



Rondra tanzt ungezwungen und kann dabei andere Discobesucher ansprechen.



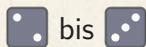
Rondra legt eine beeindruckende Performance aufs Parkett und erregt das Interesse des Barmanns Bruno, der ihr nur allzu gerne Antworten auf ihre Fragen gibt.

Einfacher Wurf

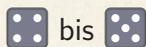
Ein "Einfacher Wurf" beeinflusst das Ergebnis einer nicht alltäglichen Herausforderung. Folgende Würfelergebnisse werden unterschieden:



Die Aktion ist fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen.



Die Aktion hat keinen Erfolg.



Die Aktion hat einen Teilerfolg.



Die Aktion hat vollen Erfolg.



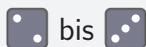
Die Aktion hat einen herausragenden Erfolg.

Beispiel

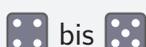
Hektor ist auf der Suche nach Informationen im Raumhafen von Valhalla. Er wird von dem Agenten Johnson beschattet. Der Spielleiter lässt den Spieler würfeln. Wird er den Agenten als solchen erkennen?



Der Agent rempelt Hektor unerkannt an und heftet ihm eine Nanowanze an den Overall.



Hektor bemerkt nichts.



Hektor bemerkt, dass er verfolgt wird verliert den Agenten aber zunächst wieder aus den Augen.



Hektor hat den Agenten entdeckt, ohne dass dieser seine Entdeckung bemerkt hat.



Hektor hat den Agenten entdeckt und schafft es ihn auf eine falsche Fährte zu locken.

Risikowurf

Ein "Risikowurf" ist ein Würfelwurf, bei dem der Würfelnde geringe Chancen auf Erfolg hat. Folgende Würfelergebnisse kommen in Betracht:

-  Die Aktion ist fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen.
-  bis  Die Aktion hat keinen Erfolg.
-  Die Aktion hat einen Teilerfolg erzielt.
-   Die Aktion hat einen vollen Erfolg.
-    Die Aktion hat einen herausragenden Erfolg.

Beispiel

In einem Raumgefecht erleidet Hektors Shuttle einen Schaden an der Steuereinheit und taumelt durchs All. Hektor beschließt, den Schaden an der Bordwand zu reparieren, und verlässt im Raumanzug das Innere des Schiffs. Der Spielleiter lässt würfeln:

-  Hektors Magnetstiefel verlieren die Haftung auf der Bordwand und er schlägt mit dem Kopf auf. Nun hängt er bewusstlos am Rettungsseil. Hoffentlich ist noch eine zweite Person an Bord, die ihn retten kann.
-  bis  Hektor kann den Schaden nicht beheben.
-  Hektor schafft es, einen Teil der Steuereinheit notdürftig zu reparieren. Hoffentlich reicht es, das Schiff aus der Schusslinie zu bringen.
-   Hektor kann die Steuereinheit wieder in Betrieb nehmen.
-    Hektor repariert die Steuereinheit und koppelt sie gleich noch mit der Waffenkontrolle.

Vergleichender Wurf

Ein "Vergleichender Wurf" ist ein regulärer Wurf, bei dem die Anzahl der verfügbaren Würfel und der Schwierigkeitsgrad durch Aktionen eines "Gegners" negativ beeinflusst werden können.

Die Anzahl der Würfel, die für eine Aktion bereitstehen, wird durch die Anzahl der Würfel, die dem Gegner für seine Aktion zur Verfügung stehen, reduziert.

- Aktionswürfel +1 werden um die Anzahl der Würfel des Gegners reduziert.
- Resultat ≤ 0 erhöht die Schwierigkeit.
- Es wird mit mindestens einem Würfel gewürfelt.

Wenn weniger als ein Würfel übrig bleibt, wird mit einem Würfel gewürfelt und es erhöht sich die Schwierigkeit nach folgender Tabelle:

Schwierigkeit	wird	Schwierigkeit
Alltagswurf	→	Einfacher Wurf
Einfacher Wurf	→	Risikowurf
Risikowurf	→	Risikowurf

Anmerkung: Vergleichende Würfe kommen vor allem bei Kämpfen zum Einsatz. Im Kampf bedeutet dies, dass ein Charakter ohne Kampferfahrung gegen einen kampferfahrenen Gegner immer einen Risikowurf würfelt.

Beispiel

Hektor verfolgt den Agenten Johnson in den Raumhafen. Johnson ist sich der Gefahr bewusst und will sich der Verfolgung entziehen. Der Spielleiter entscheidet sich für einen Vergleichenden Wurf mit der Schwierigkeit Einfacher Wurf.

Reduzierte Würfel

Hektor stehen regulär zwei Würfel zur Verfügung. Dem Agenten stehen für sein Versteck auch zwei Würfel zur Verfügung. Hektors Würfelanzahl wird um einen Würfel reduziert (Hektors Würfel +1 minus Würfel des Gegners). Die Schwierigkeit erhöht sich nicht, da nach Abzug der gegnerischen Würfel immer noch ein Würfel zur Verfügung steht.

Erhöhte Schwierigkeit

Hektor stehen regulär zwei Würfel zur Verfügung. Der Agent ist ein Meister der Tarnung und hat drei Würfel zur Verfügung. Hektors Würfelanzahl würde auf null reduziert. Die Schwierigkeit, den Agenten zu entdecken, steigt auf Risikowurf. Hektor würfelt mit einem Würfel.

Kräfte Bündeln

Bei einer Aktion können mehrere Personen ihre Kräfte bündeln, um ihre Erfolgchancen zu erhöhen. Das Bündeln ist jedoch nur dann möglich, wenn die Spieler glaubhaft erklären können, wie sie gemeinsam eine Aktion ausführen.

Beim Bündeln einer Aktion werden die Würfel aller beteiligten Personen einschließlich Boni zusammen addiert. Die maximale Anzahl der Würfel ist auf fünf Würfel, ohne Boni auf drei Würfel begrenzt. Bei einem vergleichenden Wurf wird die maximale Anzahl an Würfeln *nach* Abzug der gegnerischen Würfel auf die maximal zulässige Anzahl beschränkt. Bündeln die Gegner ebenfalls ihre Würfel, wird die gebündelte Anzahl an Würfeln des Gegners abgezogen.

Beispiel

Hektor und Rondra versuchen, einen guten Preis für den Flug auf dem Frachter „Leviathan“ von Valhalla zum Mars auszuhandeln. Der Eigner Dudelwald und seine Frau Sandmann halten dagegen. Beide Gruppen nutzen die Fähigkeit Communication und bündeln ihre Kräfte. Hektor hat nur einen Würfel zur Verfügung, Rondra dagegen zwei. Die beiden Eigner haben jeweils einen Würfel zur Verfügung. Hektor und Rondra gehen also mit drei Würfeln ins Rennen, von denen ein Würfel abgezogen wird (die Eigner haben 1 + 1 Würfel minus ein Würfel zur Berechnung des Vergleichenden Wurfs). Damit können Hektor und Rondra zumindest mit zwei Würfeln würfeln.

Der Charakter

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters sind, neben den menschlichen Grundfähigkeiten, durch seinen Hintergrund und spezielle Stärken und Schwächen bestimmt.

Grundfähigkeiten Grundfähigkeiten sind Fähigkeiten die jeder Humanoiden mehr oder weniger beherrscht. Alles, wofür keine spezielle Ausbildung, kein spezielles ethnischer oder kulturelles Hintergrundwissen und keine speziellen Körpereigenschaften benötigt werden, fällt in diese Kategorie. Jeder der es bis ins All geschafft hat, kann lesen, schreiben und rechnen. Auch kann jeder eine entsicherte Feuerwaffe abfeuern. Alle Bewohner der außer terrestrischen Kolonien können sich miteinander irgendwie unterhalten. Gesprochen wird ein Kauderwelsch aus Englisch mit starken Einflüssen von Russisch, Chinesisch und Spanisch. Ausflüge mit einem Raumanzug ins All sind hingegen nicht selbstverständlich.

Aktionen in einer Grundfähigkeit werden mit **1W6** gewürfelt.

Hintergründe Hintergründe beginnen mit einer Kulturkreis entsprechender Muttersprache, fortgeführt durch Schulbildung und Profession mit entsprechendem Wissen und entsprechenden Fähigkeiten wie auch Kontakten. Der Hintergrund erweitert Grundfähigkeiten des Charakters individuell. Hintergründe werden ebenfalls mit **1W6** gewürfelt. Was ein Hintergrund im Detail umfasst, kann in einer Szene individuell durch den Spielleiter passend zum Spielverlauf bestimmt werden. Kann der Spieler aufgrund seines Hintergrunds glaubhaft darlegen, dass er eine Fähigkeit beherrscht, kann er diese auch anwenden.

Stärken Stärken beschreiben was ein Charakter besonders gut kann. Stärken erlauben es mit zusätzlich Würfeln zu würfeln.

Talente & Schwächen Talente sind besondere Eigenschaften wie eine fotografisches Gedächtnis. Schwächen können körperliche Gebrechen, Phobien, eine Sucht aber auch eine rachsüchtige Exfreundin sein. Sie können durch den Spielleiter oder auch vom Spieler eingesetzt werden, um dem Charakter mehr persönlichen Tiefgang zu geben.

Die Helden

In einer Rollenspielkampagne übernehmen die Spieler die Rollen eines Helden. Als Held treten die Charaktere aus der Masse der Normalsterblichen heraus. Helden können ausweglose Situationen meistern, denn sie haben *Glück*, mehr Glück als normale Personen.

Im Regelwerk wird das Glück durch Schicksalspunkt, FATE auf dem Charakterblatt repräsentiert, die während des Spiels ausgegeben werden können.

FATE

Schicksalspunkte werden nach jeder Szene wieder aufgefüllt. Das Ausgeben eines Schicksalspunktes, erlaubt es dem Spieler, einen oder mehrere **Würfel noch einmal zu würfeln oder alternativ einen Würfel zusätzlich** zu werfen. Ein Würfelwurf darf dabei allerdings maximal mit vier Würfeln, bei Anwendung von Waffen- oder Rüstungsbonus mit fünf Würfeln ausgeführt werden. Für jede Aktion darf nur maximal ein Schicksalspunkt ausgegeben werden. Für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt wird ein Kästchen auf dem Charakterdatenblatt unter FATE abgestrichen.

Die Helden sind im Normalfall keine ungebildeten Tagelöhner. Sie besitzen eine gute Ausbildung, Kontakte und Ressourcen. Körpermodifikationen wie ein Kontrollmodul dürfen vorausgesetzt werden. Helden sind zumindest rudimentär mit dem Umgang eines Raumanzugs vertraut.

Helden sind zäh. Wie in einem Roman stehen Helden in jeder neuen Szene frisch auf der Matte, um die nächste Herausforderung zu meistern. Die Szenen in einer Geschichte sind meist so gestaltet, dass dazwischen Zeit vergeht und die Charaktere sich in einer sicheren Umgebung aufhalten können. So können sie sich erholen. Verletzungen, die ein Weiterspielen behindern oder unglaublich machen, können in einer sicheren Umgebung geheilt werden. Die Medizin wird sich in den zukünftigen 200 Jahren stark weiterentwickelt. KI gestützte Autobots assistieren bei medizinischen Eingriffen oder führen Operationen selbst durch. Innere Organe lassen sich durch künstliche Organe ersetzen. Gezüchtete und künstliche Gliedmaßen lassen natürliche Gliedmaßen voll funktionsfähig ersetzen. Mikrobenkulturen erlauben, Verletzte zu stabilisieren.

Charakter Erschaffung

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters werden bei der Erstellung des Charakters festgelegt und auf seinem Charakterdatenblatt festgehalten. Das Charakterdatenblatt ist am Ende dieses Kapitel angehängt. Es kann auch separat im Internet heruntergeladen werden. Ein entsprechender Link findet sich unter Quellenangaben am Ende des Buchs. Charakterdatenblätter sind üblicherweise, wie auch bei diesem Regelsystem, in englischer Sprache verfasst.

Allgemeine Daten

Das Charakterdatenblatt beginnt mit allgemeinen Daten wie Name, Geschlecht (GENDER), Rasse (RACE), Alter (AGE), Talente und Schwächen (MERITS & FLAWS). Die verfügbaren Rassen sind im nächsten Kapitel beschrieben.

Das Diagramm zeigt ein rechteckiges Datenblatt mit abgerundeten Ecken und einer schwarzen Umrandung. Es ist in fünf horizontale Abschnitte unterteilt, die jeweils einen grauen Textfeld mit einem schwarzen Textlabel darunter darstellen. Die Labels sind von oben nach unten: NAME, RACE, GENDER, AGE und MERITS & FLAWS.

Name, Geschlecht, Rasse und Alter können durch den Spieler frei gewählt werden.

Die Charaktere sind üblicherweise zwischen 30 und 50 Jahre alt. Ein deutlich niedriges oder deutlich höheres Alter kann negative Einflüsse auf körperliche Verfassung oder die Fähigkeiten des Charakters haben. Eine Einschränkung kann unter MERITS & FLAWS auf dem Charakterdatenblatt notiert werden.

Um die Charaktere darüber hinaus lebhafter zu gestalten, kann eine Schwäche, ein Flaw, für den Charakter festgelegt werden.

Hintergrund

Die auf S.171 eingeführten Hintergründe des Charakters werden im Feld BACKGROUND notiert. Die Hintergründe beschreiben den individuellen Lebensweg eines Charakters.

BACK
GROUND

Hintergründe sind jeweils einem der *Attribute* [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION zugeordnet. Die einem Attribut zugeordneten Stärken, die sogenannten *Fähigkeiten*, beziehen sich immer auf entsprechende Hintergründe.

Das Attribut, auf das sich ein Hintergrund bezieht, wird in der Hintergrundbeschreibung unter BACKGROUND mit [B], [E] oder [D] ergänzt.

Beispiel

Bei einem Agenten der Cynarian Corporation findet sich z.B. der BACKGROUND „Cynarian Agent [E]“, wobei [E] das Attribut [E]MPATHY kennzeichnet. Stärken im Bereich des Attributs sind auf das Umfeld eines Cynarian Agenten beschränkt.

Attribute und Fähigkeiten

Die Stärken eines Charakters werden aufgeteilt nach den Attributen [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION gruppiert. Die Attribute repräsentieren die Grundfähigkeiten des Charakters. Unter den Attributen sind die Stärken, die sogenannten *Fähigkeiten* des Charakters gruppiert. Jedem Attribut sind jeweils drei Fähigkeiten zugeordnet.

Neben einer Fähigkeit ist jeweils die Anzahl der Würfel notiert, die für eine Aktion zur Verfügung stehen. Für die Fähigkeiten eines Charakters stehen bis zu drei Würfel zur Verfügung, die durch die Boxen neben den Fähigkeiten festgehalten werden. Die erste bereits ausgefüllte Box neben jedem Attribut und jeder Fähigkeit symbolisiert, dass für beliebige Aktionen mindestens ein Würfel zur Verfügung steht.

Ein gefülltes Dreieck rechts neben einem Attribut zeigt an, dass für die darunterliegenden Fähigkeiten bis zu drei Würfel zur Verfügung stehen können. Bei Attributen mit leerem Dreieck stehen maximal zwei Würfel für eine Fähigkeit zur Verfügung. Bei Mutanten ist das Dreieck bei BODY ausgefüllt. Norms können frei zwischen EMPATHY und EDUCATION wählen.

Bei der Charaktererstellung können für Fähigkeiten insgesamt 6 Punkte vergeben werden. Für jeden ausgegebenen Punkt kann eine Box neben einer Fähigkeit ausgefüllt und damit ein zusätzlicher Würfel erworben werden.

Fähigkeiten

Die 9 Fähigkeiten beschreiben grob die Stärken eines Charakters. Inwieweit eine Fähigkeit auf eine Aktion anwendbar ist, liegt im Ermessen des Spielleiters. Die Fähigkeiten sind bewusst allgemein gehalten und können sich überschneiden. Der Spieler beschreibt zunächst die Aktion, die er ausführen will. Anschließend bestimmen der Spieler und der Spielleiter gemeinsam, welche Fähigkeit am besten anwendbar ist.

Die Fähigkeiten eines Charakters beziehen sich immer auf einen entsprechenden Hintergrund. Die Eigenschaft Dexterity eines Piloten ermöglicht es ihm, bei Flugmanövern zusätzliche Würfel zu werfen, während ein Schiffstechniker mit Dexterity seine Stärken bei der Reparatur und Modifikation eines Raumschiffs ausspielen kann.

Die folgenden Beschreibungen geben Beispiele für Anwendungsgebiete der Fähigkeiten. Sie sind jedoch nicht dazu gedacht, alle Anwendungsmöglichkeiten abzudecken.

Für das Attribut BODY, das die körperlichen Eigenschaften des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

[B]ODY	■	▽
Fight	■	□ □ □
Agility	■	□ □ □
Dexterity	■	□ □ □

Fight Fight findet im Nah- und Fernkampf Anwendung. Es umfasst nicht nur den Angriff, sondern auch die Verteidigung. Der Hintergrund bestimmt, in welcher Kampart und mit welchen Waffen ein Charakter ausgebildet bzw. geübt ist.

Agility Agilität umfasst Sportlichkeit, Fingerfertigkeit und die Nutzung aller Sinnesorgane. Agility kann im Kampf für eine Flucht, das Wegtauchen in eine Deckung, aber auch zum Ausweichen von Schlägen genutzt werden. Für das Ausweichen von Schlägen kann alternativ auch Fight genutzt werden.

Die Fingerfertigkeit bei Reparaturen überschneidet sich mit den handwerklichen Fähigkeiten, für die auch Dexterity genutzt werden kann.

Agility umfasst die Sinneswahrnehmungen Sehen, Tasten, Riechen und Fühlen. Es kann z.B. beim Durchsuchen von Räumen angewendet werden.

Dexterity Dexterity umfasst handwerkliche Fähigkeiten, die Bedienung von schwerem Gerät sowie die Steuerung von Fahrzeugen und Schiffen. Der spezifische Hintergrund des Charakters bestimmt die Ausprägung und Anwendungsbereiche dieser Fähigkeit.

Das Attribut EMPATHY, gruppiert alle sozialen Fähigkeiten des Charakters. Es stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

[E]MPATHY	■	▽
Knowledge	■	□ □ □
Communication	■	□ □ □
Investigation	■	□ □ □

Knowledge Knowledge beschreibt das Allgemeinwissen und den Überblick über das aktuelle Geschehen. Dieses Wissen ist in der Regel auf den Kulturkreis und den Werdegang des Charakters beschränkt. Beispielsweise hat ein auf dem Mars aufgewachsener Charakter nur begrenztes Wissen über die russische Geschichte, es sei denn, er hat sich gezielt damit beschäftigt.

Ein Charakter mit einem hohen Knowledge-Wert ist stets gut informiert und kennt die neuesten Entwicklungen, die für sein Umfeld relevant sind.

Communication Communication beschreibt die Kommunikationsfähigkeit des Charakters, also wie gut er mit anderen Personen interagieren kann.

Diese Fähigkeit umfasst, wie gut der Charakter andere einschätzen, sich in sie hineinversetzen und sie gegebenenfalls manipulieren kann.

Communication umfasst die Kontaktnetzwerke des Charakters. Ein hoher Communication-Wert erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Charakter jemanden kennt, der ihm bei einer Aufgabe helfen kann.

Investigation Investigation bestimmt, wie effektiv ein Charakter Nachforschungen anstellen kann. Diese Fähigkeit ermöglicht es ihm, Verborgenes zu entdecken.

Investigation findet sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt Anwendung.

Für das Attribut EDUCATION, das die Bildung und Fachkenntnisse des Charakters repräsentiert, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

E[DJUCATION	■	▽
Technics	■	□ □
Medicine	■	□ □
Research	■	□ □

Technics Technics beschreibt das Wissen und Verständnis für technische Systeme. Je nach BACKGROUND kann das beispielsweise Raumfahrttechnik, Computertechnik oder Ähnliches umfassen.

Medicine Medicine beinhaltet medizinisches Wissen, einschließlich Pharmakologie und Drogenkunde.

Diese Fähigkeit umfasst Tätigkeiten als Arzt oder Sanitäter sowie das Verständnis für Abläufe in medizinischen Einrichtungen wie Krankenhäusern.

Die Anwendung dieser Fähigkeit ist abhängig vom medizinischen BACKGROUND des Charakters.

Research Research umfasst Forschungskompetenz in Fachgebieten, basierend auf seinem BACKGROUND, mit denen der Charakter vertraut ist.

Anmerkung: Wie die Beschreibungen zeigen, ist die Anwendbarkeit der Fähigkeiten des Attributs EDUCATION besonders abhängig vom BACKGROUND des Charakters. Die Fähigkeit Research kann beispielsweise nicht in allen wissenschaftlichen Bereichen angewendet werden, sondern nur in jenen, für die der Charakter ausgebildet wurde.

Beispiel

Die Gruppe flüchtet von einer Orbitalstation mit einem Wartungsshuttle, um sich auf einem Mond zu verstecken. Das Haupttriebwerk des Shuttles ist außer Betrieb. Um das Shuttle zu beschleunigen und auf die richtige Flugbahn zu bringen, wird ein Parabelflug geplant, der die Gravitation mehrerer Meteore in der Umgebung ausnutzt. Hierfür müssen alle Charaktere zusammenarbeiten:

Celine (Hintergrund Mathematikerin [D]) Celine berechnet mithilfe ihrer mit drei Würfeln ausgeprägten Fähigkeit Research eine Flugbahn.

Henk (Hintergrund Navigator [E]) Henk nutzt die von Celine berechnete Flugbahn, um mit seiner Fähigkeit Knowledge die Flugparameter zu bestimmen.

Tom (Hintergrund Shuttlepilot [B]) Tom, der Pilot, bringt mit seiner Fähigkeit Dexterity das Shuttle mit den Manöverdüsen aus dem Raumdock und folgt den von Henk bestimmten Flugparametern, um das Shuttle auf die richtige Flugbahn zu setzen.

Waffen

Im Bereich WEAPONS werden die Waffen eingetragen, die dem Charakter zur Verfügung stehen. Spielercharaktere verfügen üblicherweise über eine halbautomatische Handfeuerwaffe. Abhängig von der Profession des Charakters können zusätzliche Waffen zur Verfügung stehen. Die Auswahl der Waffen ist mit dem Spielleiter abzustimmen.

<u>WEAPONS</u>	BONUS
<input type="text"/>	▽△
<input type="text"/>	▽△

Eine Auswahl an Waffen, beschrieben auf *S.161*, steht zur Verfügung. Dort sind auch die speziellen Eigenschaften der Waffen notiert. Wie Waffen im Rahmen des Regelwerks gruppiert werden findet sich auf *S.180*.

Auf dem Charakterblatt sind neben jeder Waffe zwei Dreiecke angegeben. Bei Waffen, die schwer zu beherrschen sind, wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer solchen Waffe werden Angriffe mit einem Würfel weniger gewürfelt (*Malus*), jedoch mindestens mit einem Würfel. Bei Waffen, die eine erhöhte Trefferchance aufweisen, wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt (*Bonus*). Bei diesen Waffen wird mit einem zusätzlichen Würfel gewürfelt.

Körperpanzerung

Im Bereich ARMOR werden die dem Charakter zur Verfügung stehenden Körperpanzerungen und außergewöhnliche Kleidungsstücke wie individuelle Raumanzüge eingetragen.

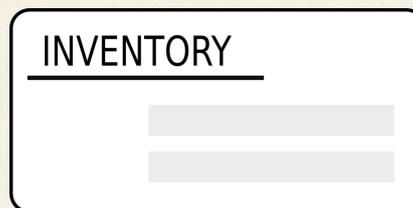
<u>ARMOR</u>	BONUS
<input type="text"/>	▽△
<input type="text"/>	▽△

Eine Auswahl an Körperpanzerungen ist auf *S.181* gelistet. Dort sind auch die speziellen Eigenschaften der Panzerungen beschrieben.

Neben der Panzerung sind auf dem Charakterblatt zwei Dreiecke angegeben. Bei Kleidung, die den Charakter stark behindert und gleichzeitig unzureichenden Schutz bietet, wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei solch einer Kleidung steht für die Verteidigung ein Würfel weniger zur Verfügung (*Malus*). Bei Panzerungen, die den Charakter überdurchschnittlich gut schützen, wie z.B. ein Servopanzer, wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer solchen Körperpanzerung steht ein Würfel mehr zur Verfügung (*Bonus*).

Inventar

Im Bereich INVENTORY sind die persönlichen Habseligkeiten des Charakters aufgelistet. Zum Inventar zählen auch Körpermodifikationen wie Headware und modifizierte Gliedmaßen. Charaktere haben in der Regel ihre Ausrüstung dabei. Die Gegenstände unter INVENTORY sind diejenigen, die der Charakter üblicherweise bei sich trägt. Diese werden in Absprache mit dem Spielleiter und unter Berücksichtigung des Werdegangs des Charakters festgelegt.



Rassenbesonderheiten

Den Spielern stehen Norms, Alpha-Mutanten und Omega-Krieger zur Auswahl. Bezüglich dem Regelwerk gelten folgende Besonderheiten:

Norms Norms sind normale Menschen. Im Falle der Spielercharaktere handelt es sich normalerweise um Menschen mit einer Hochschulausbildung im zivilen oder militärischen Sektor. Ihr Stärken liegen in den Attributen EMPATHY und EDUCATION. In einem dieser Bereiche können bis zu zwei Punkte bei einer Fähigkeit vergeben werden. Die Charaktere haben in ihrer Vergangenheit möglicherweise hochwertige Körpermodifikationen durchführen lassen. Norms besitzen einen familiäreren Hintergrund, auch wenn der Kontakt abgebrochen sein mag.

Alpha-Mutanten Alpha-Mutanten sind in einer Zuchtfarm auf dem Mars als Arbeiter ausgebildet worden und haben keine Eltern. Sie gehören der Arbeiterklasse an. Sie sind handwerklich gut ausgebildet. Aufgrund ihres genetischen Zuchtmaterials sind sie größer, stärker und widerstandsfähiger als Norms. Bei körperlichen Tätigkeiten wie auch bei Körperbelastungen sollten diese körperlichen Besonderheiten bei den Auswirkungen von Aktionen berücksichtigt werden. Die Stärken der Alpha-Mutanten liegen damit auf dem Attribut BODY. Bei den entsprechenden Fähigkeiten können dadurch jeweils bis zu zwei Punkte ausgegeben werden.

Alphas werden als Teil der Zivilgesellschaft wahrgenommen und werden aufgrund ihrer meist umgänglichen Art im extraterrestrischen Umfeld freundschaftlich behandelt und als zuverlässig geschätzt.

Alpha-Mutanten sind im Normalfall mit dem Leben in Schwerelosigkeit vertraut. Alpha-Mutanten haben eine handwerkliche und meist eine logistische Ausbildung erhalten.

Sie haben innerhalb ihrer Zuchtreihe jeweils eine eigene Sprache entwickelt und können sich damit mit ihren "Artgenossen" aber auch anderen Alpha-Mutanten, unverständlich für Norms und Omega-Mutanten unterhalten.

Omega-Krieger Omega-Krieger sind entweder auf dem Mars oder in Zuchtfarmen im erdnahen Orbit aufgewachsen. Sie sind größer und widerstandsfähiger als Alpha-Mutanten und Norms. Bei allen körperlichen Aktionen und Folgen von Verletzungen müssen diese überlegenen Eigenschaften berücksichtigt werden. Ihre Stärke im Würfelsystem liegt wie bei Alpha-Mutanten im Attribut BODY. Hier können auf alle Fähigkeiten bis zu zwei Punkte vergeben werden.

Omega-Krieger werden von klein an auf den Krieg vorbereitet und ausgebildet. Nah- und Fernkampffähigkeiten sind vorauszusetzen. Omega-Krieger sind mit militärischen Körpermodifikationen ausgestattet. Omega-Krieger haben eine strategische und logistische Ausbildung für Krisensituationen erhalten. Sie sind für die mühelose Bewegung in Schwerelosigkeit vorbereitet. Sie haben auch eine medizinische Ausbildung als Sanitäter erhalten. Viele Omega-Krieger sind ausgebildete Piloten oder haben eine Ausbildung als Schiffskommandant absolviert.

Aufgrund ihrer genetischen Programmierung sind Omega Mutanten leicht reizbar und gehen schnell offensiv mit einer Provokation oder einer Bedrohung um. Sie unterliegen deshalb dem FLAW "reizbar". Von anderen Personen werden sie oft als Bedrohung wahrgenommen.

Omega-Krieger sind in den meisten Fällen Teil einer Armee, d.h. sie arbeiten als Soldaten oder Söldner. In den Wirren des letzten Jahrhunderts sind aber auch eine Reihe von Omega-Kriegern desertiert oder ihre Einheiten wurden aufgelöst.

Anmerkung: Eine komplette Übersicht über alle Rassen findet sich auf S.158.

Kampf und Verletzungen

Im Alltag eines Helden lässt sich eine Auseinandersetzung nicht immer friedlich lösen, und es kommt zum Kampf. In diesem Kapitel werden Kämpfe zwischen Personen und die Auswirkungen von Verletzungen beschrieben.

Eine Aktion in einem Kampf umfasst eine ganze *Kampfszene*. Eine solche Kampfszene kann z.B. ein Nahkampfgefecht, ein Schusswechsel oder auch ein Ausweichmanöver sein. Der Spieler beschreibt, wie er kämpfen möchte und welches Ziel er in der Kampfszene erreichen möchte: Möchte er einen oder mehrere Gegner mit Tritten zu Fall bringen, in Deckung hechten oder einen flüchtenden Gegner niederschließen?

Daraufhin wird gewürfelt. Kämpfe sind normalerweise **vergleichende Würfe** mit der Schwierigkeit **Einfacher Wurf**. Entschließt sich ein Charakter, seinen Gegner **anzugreifen**, würfelt er mit seiner Fähigkeit **Fight**. Beschränkt sich der Charakter auf **Verteidigung**, wird je nach Situation entweder mit **Fight** oder **Agility** gewürfelt. Auf **Agility** wird gewürfelt, wenn der Charakter einem Angriff ausweichen will.

Beispiel

Hektor und der Minenarbeiter Fury, ein kräftiger Alpha-Mutant, sind aneinander geraten. Fury schlägt zu. Hektor sieht sich unterlegen und versucht zu fliehen.

Fury würfelt auf Fight. Hektors wählt Agility. Beide haben zwei Würfel zur Verfügung. Im Rahmen eines vergleichenden Wurfs würfelt Fury mit einem Würfel und erzielt eine **4**, Teilerfolg. Furys Schläge sind kräftig und gut gezielt, aber Hektor schafft es immer wieder, gekonnt abzutauchen, und steckt nur leichte Treffer ein.

Hektor versucht, sich aus dem Kampf zu lösen und die Flucht anzutreten. Er würfelt mit Agility, reduziert durch Furys Angriffswert Fight. Er würfelt ebenfalls mit einem Würfel und erzielt eine **4**, Teilerfolg. Hektor bringt sich auf Abstand und entscheidet sich, Fury zu beruhigen.

Kampf mit mehreren Personen

Oft sind an Kämpfen mehrere Personen beteiligt. Wie bei anderen Aktionen können Angreifer oder Verteidiger ihre Kräfte bündeln, um ihre Erfolgchancen zu erhöhen. Das Bündeln wird auf *S.170*. Sowohl die Angreifer als auch die Verteidiger können ihre Würfel bündeln.

Nahkampf

Im Nahkampf treten Personen waffenlos oder mit Hieb- oder Stichwaffen gegeneinander an.

Im Folgenden sind einige spezielle Nahkampfsituationen beschrieben:

Fixieren Ein Angriff, um einen Gegner festzuhalten und bewegungsunfähig zu machen. Der Gegner ist dann kampfunfähig, kann sich jedoch möglicherweise in einer späteren Kampfszene befreien. Um einen Gegner zu fixieren, wird ein **voller Erfolg** benötigt. Ein Teilerfolg könnte bedeuten, dass der Gegner zwar nicht flüchten kann, aber noch nicht vollständig kampfunfähig ist.

Entwaffnen Dem Gegner eine Waffe zu entreißen oder sie ihm zu entwenden, erfordert einen **vollen Erfolg**. Ein Teilerfolg kann den Schaden des Angriffs verringern.

Schlägerei An einer Schlägerei können viele Personen beteiligt sein. Aufgrund der Enge, können jedoch immer maximal drei Personen ihre Angriffe bündeln.

Fernkampf

Fernkampf bezieht sich auf Angriffe mit Wurfaffen, Schusswaffen, Granaten und Plasmaschleudern. Der Angreifer würfelt mit der Fähigkeit Fight, um anzugreifen.

Folgende Besonderheiten müssen berücksichtigt werden:

Ausweichen Um einem Fernkampfangriff auszuweichen, muss der Verteidiger in der Regel bereits in Bewegung sein, Haken schlagen oder in Deckung hechten. Um auf einen Fernkampfangriff zu reagieren, wird mit der Fähigkeit **Agility** gewürfelt.

Duell Ein Angreifer, der eine Fernkampfwaffe nutzt, kann normalerweise anderen Angriffen kaum ausweichen. Um dennoch auf einen Gegenangriff zu reagieren, ist ein **Risikowurf** erforderlich.

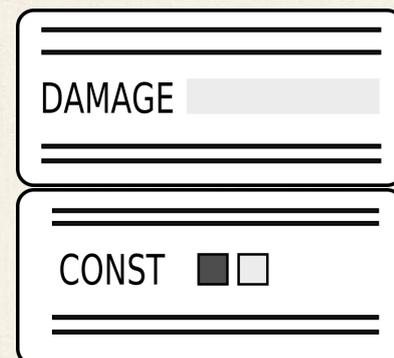
Point-Blank Ein Angreifer, der einen Gegner ohne Deckung aus kurzer Distanz bedroht, hat leichtes Spiel. Er würfelt seinen Angriff mit einem **Alltagswurf**. Der Angegriffene kann entweder einen Nahkampf-Gegenangriff versuchen oder sich mit einer schnellen Bewegung aus der Schusslinie bringen, wenn ihm der Schütze Auge-in-Auge gegenübersteht. In diesem Fall würfelt er einen **Risikowurf** als Gegenreaktion.

Deckung Ein Verteidiger, der in teilweiser Deckung steht, ist schwerer zu treffen. Die Verteidigung erhält einen **Bonus** von einem Würfel, sofern die Rüstung diesen Bonus nicht bereits bietet.

Schaden

Bei Kämpfen und auch in anderen Situationen kann ein Charakter verletzt werden. Verletzungen werden nicht wie in anderen Rollenspielen durch Lebenspunkte festgehalten. Stattdessen bestimmt der Spielleiter basierend auf dem Angriff, der Verteidigung, der Panzerung sowie den Umständen, die zur Verletzung führen, welche Art von Verletzung der Charakter erleidet. Die Auswirkung einer Verletzung legt der Spielleiter fest.

Wird der Charakter im Kampf oder bei einer sonstigen Tätigkeit verletzt, wird unter DAMAGE die zugezogene Verletzung notiert. Es wird zwischen **leichtem** und **schwerem Schaden** unterschieden. Bei schweren Verletzungen ist ein Konstitutionswurf notwendig, damit der Charakter handlungsfähig bleibt. Werden schwere Schäden nicht behandelt oder setzt sich der Charakter weiterhin körperlicher Belastung aus, kann er ebenfalls handlungsunfähig werden. In diesem Fall können weitere Konstitutionswürfe erforderlich werden. Ein Konstitutionswurf ist in der Regel ein **einfacher Wurf** auf CONST.



Schwere Verletzungen in Verbindung mit einem erfolglosen Konstitutionswurf können zum Tod führen. Die Verletzung muss sofort behandelt werden, andernfalls führt sie unweigerlich zum Exitus. Ein sterbender Charakter kann jedoch wiederbelebt werden. Die Medizin im 23. Jahrhundert ist, wie auf *S.171* beschrieben, weit fortgeschritten. Körpermodifikationen können dabei helfen, den Charakter am Leben zu halten. Ein Erste-Hilfe-Kit enthält Ausrüstung zur Wiederbelebung und Stabilisierung.

Kleine, Leichte, schwere und Betäubungswaffen

Im Rahmen des Regelwerks wird zwischen kleinen, leichten und schweren Waffen unterschieden.

Kleine Waffen Unter kleinen Waffen werden alle Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen verstanden. Alle Panzerungen im nächsten Kapitel auf *S.181* bieten effektiven Schutz gegen kleine Waffen.

Leichte Waffen Unter leichte Waffen fallen vollautomatische Gewehre wie Railguns und Handgranaten. Gegen leichte Waffen bieten Panzerungen, außer einem Servopanzer, nur begrenzten Schutz.

Schwere Waffen Unter schwere Waffen fallen Plasmaschleudern, Granatwerfer, Raketenwerfer und alle Fahrzeug-gestützten Waffensysteme. Auch ein Teiltreffer ist in den meisten Fällen fatal. Nur ein Servopanzer bietet Schutz gegen einen indirekten Treffer (Teilerfolg).

Betäubungswaffen Unter Betäubungswaffen versteht man Waffen, die einen Gegner außer Gefecht setzen, ohne ihn schwer zu verwunden.

Eine effektive Munition dieser Kategorie sind Schockprojekte. Hierbei handelt es sich um nicht penetrierende Projektile, die beim Aufprall auf das Ziel kurzzeitig einen starken Stromstoß abgeben, der zu Muskelkrämpfen, Bewusstlosigkeit und zum Ausfall von elektronischen Geräten wie Cyberware führen kann. Gegen Schockprojekte bietet nur ein Servopanzer effektiven Schutz. Andere Panzerungen bieten nur begrenzten Schutz.

Anmerkung: Die hier verwendeten Begriffe entsprechen nicht den offiziellen Bezeichnungen der UN.

Panzerung

Um sich gegen Angriffe zu schützen, kommt Panzerung ins Spiel. Eine Panzerung schützt recht zuverlässig vor kleinen Waffen. Kritisch sind ungeschützte Körperteile.

Folgende Panzerungen kommen im C23-Universum zum Einsatz:

Schusssichere Weste und Helm Eine schusssichere Weste und ein Helm bieten bereits einen effektiven Schutz gegen kleine Waffen. Sie schützen den Torso und Teile des Kopfes effektiv vor Stichwaffen und Projektilen und bieten auch Schutz gegen stumpfen Waffen. Ein Treffer auf Weste und Helm hinterlässt Prellungen, verursacht jedoch keine größeren Verletzungen. Ein Treffer auf ungeschützte Körperteile erfordert einen **vollen Erfolg**.

Kampfanzug Noch besseren Schutz bietet ein Kampfanzug. Ein Kampfanzug schützt alle Teile des Körpers, aber er bietet auch keinen vollständigen Schutz vor kleinen und leichten Waffen oder Schlägen. Bewegliche Teile wie Gliedmaßen sind nach wie vor weniger gut geschützt. Nur ein **herausragender Erfolg** trifft ein schlecht geschütztes Körperteil.

Servopanzer Ein Servopanzer ist ein hydraulisch unterstütztes Ganzkörper-Exoskelett mit eingebautem Raumanzug und Waffensystemen. Treffer mit einer Nahkampfwaffe oder einer kleinen Waffe sind bei einem Servopanzer wirkungslos. Selbst die schwächer geschützten Körperteile bieten eine Schutzwirkung, die mit einer schusssicheren Weste vergleichbar ist.

Cyberkampf

Cyberkampf ist der Kampf im ComNetz. Ein Charakter kann sich in das ComNetz mittels eines stationären Terminals, eines Computers oder seines ComLinks einloggen. Weitaus effektiver ist jedoch das vollsensorische Eintauchen mittels eines Kontrollmoduls. Der Charakter taucht dann mit all seinen Sinnen in die virtuelle Realität des Datennetzes ein. Mittels Gedankenkontrolle lassen sich Befehle absetzen, und Informationen können über alle Sinnesorgane aufgenommen werden. Für diese Art des Einstiegs ins Netz ist eine breitbandige Kabelverbindung notwendig.

Zur Informationsbeschaffung oder Überwachung im Netz können Agentensysteme mit Aufträgen losgeschickt werden. Andere Systeme im Netz können über eine Cyberattacke, unterstützt durch Agentensysteme und Viren, angegriffen werden.

Auch das ComLink zusammen mit dem Personal Area Network (PAN) eines Netzteilnehmers oder das Kontrollmodul sind Systeme im Netz, die angegriffen werden können. Eingespeiste Viren können die Headware des Teilnehmers beeinträchtigen und dadurch Sinneswahrnehmungen beeinflussen, Hormoneinspeisungen einleiten oder künstliche Körperfunktionen stören. Firewallsoftware schützt alle Formen von Systemen im Netz vor Cyberattacken.

Eine Cyberattacke wird wie eine physische Attacke durch vergleichende Würfelwürfe durchgeführt. Cyberangriffe und das Programmieren von Viren und Agentensystemen werden mit der Fähigkeit **Technics** gewürfelt.

Psychonauten

Psychonauten, wie auf *S.159* beschrieben, können mithilfe spezieller Ausrüstung in das Gehirn einer anderen Person eindringen. Ähnlich wie beim Eintauchen in das ComNetz besteht dann eine vollsensorische Verbindung zwischen beiden Personen. Der Psychonaut "denkt" quasi im Gehirn des anderen mit. Zunächst dringt der Psychonaut in die oberflächlichen Gedanken des Hier und Jetzt ein. Danach kann er aber auch tiefer in das Unterbewusstsein vordringen, um Wissen und Gefühle zu erkunden. Der Psychonaut kann spezifische Informationen anfordern und nimmt diese ähnlich wie in einem Traum durch Bilder und Sinneseindrücke wahr.

Ein Gehirnschan wird mit der Fähigkeit **Research** gewürfelt. Das Opfer des Gehirnschans kann sich mit **Empathy** bei dem vergleichenden Wurf verteidigen. Ein angegriffener Psychonauten würfelt ebenfalls mit **Research**.

Ein Gehirnschan ist sowohl für das gescannte Opfer als auch für den Psychonauten gefährlich. Wehrt sich das Opfer bei einem Tiefenschan und erzielt einen Misserfolg, kann sein Gehirn psychischen Schaden erleiden. Auf der anderen Seite ist die Gehirnverbindung bidirektional. Ein Misserfolg beim Scan kann dazu führen, dass das Opfer selbst Informationen aus dem Gehirn des Psychonauten erhält oder dass der Psychonaut psychischen Schaden nimmt.

Die Fähigkeit "Psychonaut" ist ein Merit, das in Absprache mit dem Spielleiter vergeben werden kann. Psychonauten sind in ihrer Fähigkeit ausgebildet. Der Psychonaut wird unter BACKGROUND als "Psychonaut[D]" vergeben.

Raumkampf

Bei einer Auseinandersetzung im Weltall können Kämpfe mit den auf *S.164* beschriebenen Schiffsklassen ausgefochten werden.

Den Charakteren stehen üblicherweise Fähren, Frachter oder eventuell auch eine Korvette zur Verfügung. Korvetten und Jäger sind mit Railguns oder Gaußkanonen ausgestattet, gelegentlich auch mit Raketen oder Torpedos. Mehrere Hundert Meter große Kriegsschiffe wie Fregatten, Schlachtkreuzer und Flottenträger sind mit Railguns, Gaußkanonen, Raketen und Torpedos bestückt. Railguns werden bei Schiffen größer als eine Korvette aufgrund ihrer hohen Feuerfrequenz primär als Verteidigungswaffen genutzt. Sonden können zur Aufklärung über große Entfernungen eingesetzt werden.

Technisch besteht ein Schiff überwiegend aus einem Fusionstriebwerk als Hauptantrieb, einer Reihe von Steuerungstriebwerken, einem Lebenserhaltungssystem und einer großen Anzahl von Sensoren.

Alle Systeme, bis auf Triebwerke, sind mit Redundanzsystemen ausgestattet. Da die Mannschaft im freien Raum komplett auf sich allein gestellt ist, können die meisten technischen Systeme eines Schiffes autonom repariert und ausgetauscht werden. Ein Weltraumspaziergang ist für die Crew eines Schiffes kein außergewöhnlicher Vorfall und kann auch bei hoher Fluggeschwindigkeit durchgeführt werden. Ein Großteil der Zeit befindet sich ein Schiff im Driftflug, d.h. mit ausgeschalteten Triebwerken. Es herrscht Schwerelosigkeit an Bord. Nur unbedingt notwendige Systeme sind aktiv. Der Reaktor des Haupttriebwerks kann innerhalb einer Minute hochgefahren werden und bietet dann ein Vielfaches an Schub im Vergleich zu einem klassischen Raketenantrieb. Ein Fusionstriebwerk wie auch die Steurdüsen benötigen Treibmasse, allerdings in deutlich geringerer Menge als bei heutigen Raketen.

Im freien Raum sind die Gegebenheiten viele Stunden vor einem Zusammentreffen einsehbar. Der taktische Computer des Schiffes zeigt alle über die Sensorik erfassten Daten in einer 3D-Ansicht an. Auf dem Display oder eingeblendet im Gehirn sind die aktuellen und prognostizierten Flugbahnen von Schiffen, Planeten, Monden und anderen Himmelskörpern einsehbar, sofern sie erfasst werden können.

Ein strategisches Planen von Raumkämpfen auf einem Schlachtplan wäre möglich. Ist der Kampf jedoch nicht der Fokus der Geschichte, sollten nur einige kurze Kampfszenen ausgespielt werden. Die Schiffskontrolle und die Kontrolle der Waffensysteme werden durch die Fähigkeit **Dexterity** abgebildet. Für notwendiges Fachwissen bei Reparaturen wird die Fähigkeit **Technics** herangezogen. Für Flugplanung und Raumkartografie wird die Fähigkeit **Knowledge** benötigt. Für einen Außenspaziergang würfelt man auf **Dexterity**.

Quellenangabe

P9 RPG Kampagne

Das originale \LaTeX Dokument der Kampagne in Form einer PDF Datei zusammen mit einem Spieler Handbuch und des Charakterbogens befinden sich in einem GitHub Repository abgelegt unter

<https://github.com/poldi2015/Plane9>.

Alle Dokumente, Bilder und unterstützendes Material stehen unter der “Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International Public License” zur Verfügung.

Sonstige Quellen

LaTeX Vorlage Das Textlayout ist eine stark überarbeitete Version des *RPG-LaTeX-Template* von Maxime Barbier, <https://github.com/Krozark/RPG-LaTeX-Template/tree/master>, MIT License.

Logo C23 Das verwendete Logo C23 entstammt der fiktiven Zukunftswelt von *Ralph Edenhofer*, <https://www.century23.de>.

Romanvorlage Das Buch *c23 — Band 3, in abyssum* von *Ralph Edenhofer* und weitere Bücher aus der Reihe finden sich auf <https://www.century23.de/index.php/buecher> wieder.

Schriftart Die Schrift Expansive, <https://www.dafont.com/expansiva.font>, die für das Buchcover und für Überschriften genutzt wurde, untersteht der “1001Fonts Free For Commercial Use License (FFC)”.

C23

NAME _____
RACE _____ GENDER _____ AGE _____
MERITS & FLAWS _____

CONST DAMAGE _____

BACK _____
GROUND _____

FATE

[B]ODY ▽

[E]MPATHY ▽

E[D]UCATION ▽

Fight

Knowledge

Technics

Agility

Communication

Medicine

Dexterity

Investigation

Research

WEAPONS

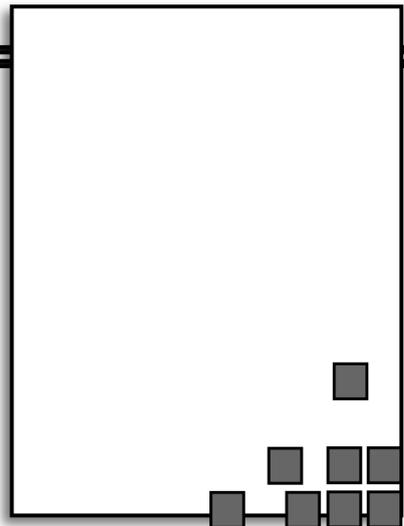
BONUS

_____ ▽△
_____ ▽△
_____ ▽△
_____ ▽△

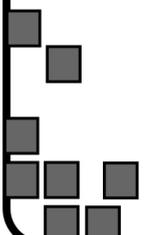
ARMOR

BONUS

_____ ▽△
_____ ▽△



INVENTORY





„Wissen Sie, woher er kam? ... Jupiter. Dann sollten wir das Protektorat besuchen.“

Die Szenerie

Operation P9 ist eine Rollenspielkampagne, die sich an dem Roman c23 - Band 3: In Abyssum von Ralph Edenhofer orientiert. Die Geschichte spielt im 23. Jahrhundert im jovianischen System, also rund um den Planeten Jupiter. Vor vier Jahren wurde das jovianische System durch eine Allianz der Cynarian Corporation und der jungen Nation "das Protektorat" zur Helium-3-Gewinnung erschlossen. Seit einigen Wochen kommt es zu verdächtigen Zwischenfällen. Die Lage ist brenzlich und politisch komplex. Transnationale Konzerne kämpfen mit allen Mitteln um die Vorherrschaft im All. Alles ist erlaubt. Wird das Protektorat im Strudel der Ereignisse bestehen können?

Es liegt in deiner Hand, die Vorkommnisse aufzuklären. Der Einsatz ist hoch.

Was dich erwartet

Das Buch bietet einen packenden Science-Fiction-Thriller auf über 180 Seiten, ausgelegt auf eine Spielzeit von 60 Stunden. Die Geschichte wird durch umfassende Hintergrundinformationen und eine Beschreibung von über 90 NSCs ergänzt. Um das Eintauchen in die spektakuläre Umgebung der Jupitermonde, Raumschiffe und Stationen ohne große Vorbereitungen zu erleichtern, enthält das Buch ein einfaches W6-Rollenspielregelwerk, das den Fluss der beschriebenen Ereignisse nicht durch trockene Zahlen bremst. Zahlreiche Bilder vermitteln einen atmosphärischen Eindruck der Szenerien. Die Kampagne ist für 3-4 Spieler konzipiert.

2019-2024

poldi@thatswing.de

<https://github.com/poldi2015/Plane9>

Creative Commons Public License