

OPERATION P9

RPG Kampagne



Bernd Haberstumpf

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

Bernd Haberstumpf
Autor, Konzept, Layout, Grafiken

**Diego Martín López, Verena
Brodersen**
Grafiken

Ralph, Edenhofer
Autor der Romanvorlage

Georg Blaschke, Christoph Neumann, Sabrina und Klaus Ostfalk-Gaßner
Spieltest

Operation P9

RPG Kampagne



Bernd Haberstumpf

14. April 2024

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	2	Das Ziel	46
Einführung	3	Der Zugang	47
Vorgeschichte	3	Der Raumhafen	47
Chronologie der Attentate	4	Der Wartungstunnel	47
Die Charaktere	4	Kommunikation	47
Szenen	6	Lageplan	48
Prolog (optional)	6	Unterstützung	48
Einweisung bei Cynarian	8	Xiǎo Lóng	48
Einweisung beim Protektorat	9	Die Einrichtung	48
Frachterunglück auf Armageddon	12	Eindringen in Cyberbrain	50
Die nächsten Schritte	13	Die Mitarbeiter	50
Eintreffen auf Hellgate	15	Sammeln von Informationen	50
Befragung der HeM05 Besatzung	17	Die Absicherung	51
Das Geschehen auf HeM05	19	Xiao Longs Überwachung	51
Weitere Nachforschungen auf Hellgate	19	Es wird heiss	51
Zusammenstoss mit Minenarbeitern	22	Smith-Singer	51
Quartiere und die HeM05 Miene	23	Eintreffen der Konzerngardisten	51
Befragung beim Sicherheitsdienst	24	Der Attentäter	52
Die Geiselnahme	24	Das Gebäude wird gestürmt	52
Showdown auf Hellgate	28	Die Flucht	52
Hellgate Debriefing	29	Das Nebengebäude Stimulus Fungi	53
Im Zentrum von Valhalla	30	Máilin	53
Auf dem Garnisonsstützpunkt	30	Zeit der Entscheidung	54
Cowboybrigade Voruntersuchung	31	Die Medien	54
Nachforschungen im Rondra Hospital	31	Nemesis	54
Rückmeldung von Nike	32	Die Cyberbrain Informationen	55
Sonja Frost	32	Xiǎo Lóng	56
Die Cowboybrigade im Verhör	33	Handlungsoptionen	57
Zwischenfall auf Fenris (optional)	34	Vorbereitung zum Gipfeltreffen	57
Treffen mit Smith-Singer (optional)	36	Konzernsicherheit	
Batcave	37	Zeus II-1	58
Kliniken und Konzerne auf Kallisto	37	Kontaktaufnahme vor dem Sturm	60
Zusammestross mit dem Luna-Syndikat	38	Kontakt zur Protektoratsführung	60
Blackhearts Intervention	40	Kontakt zu Blackheart	60
Treffen mit Nemesis	41	Kontakt zu Commander Lockhead	60
Im Blackhole Club	42	Kontakt zu Cynarian	61
Bewegungen im Hintergrund	43	Identifikation der Attentäter	61
Im Ice Club	44	Kampf um Kallisto	64
Cyberbrain Infiltration	46	Das Gipfeltreffen	67
Die Zone	46	Das „Planetarium“	67
		Zeus II-1	67

Zusammenfassung

Dieser Roman ist eine Rollenspieladaption der Romanvorlage *c23 — Band 3, in abyssum* von *Ralph Edenhofer*. Die Geschichte spielt im 23. Jahrhundert im jovianischen System, also rund um den Planeten Jupiter. Vor ca. 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 ...

[Valhalla, Kallisto]

[Armageddon, L4]

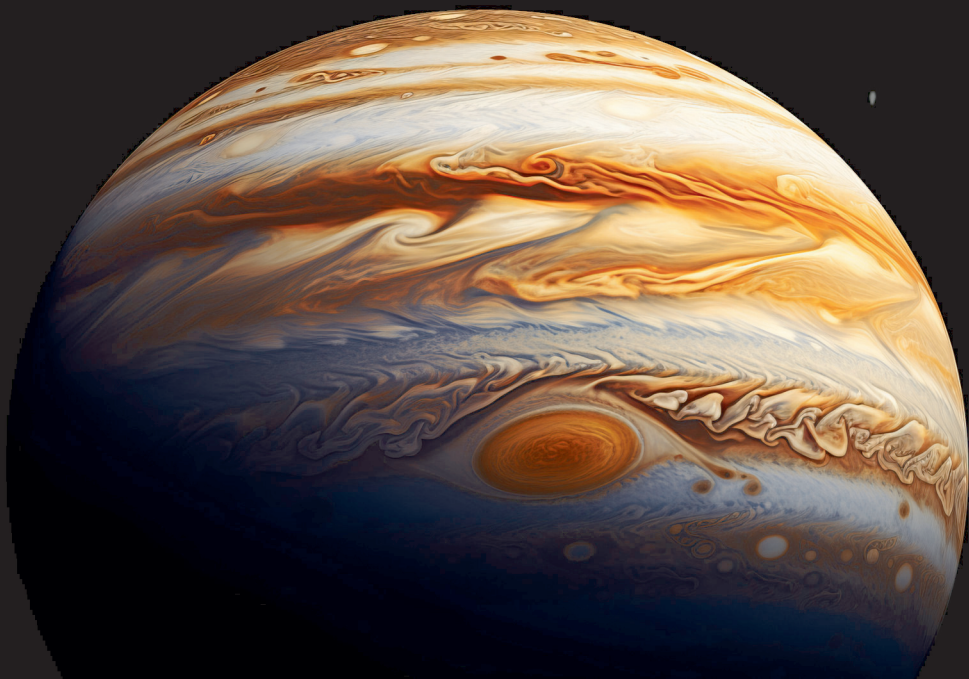
1,9Mio km

1,9Mio km

[Nike, L5]

[Fenris]

[Hellgate, Adrastea]



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 Förderation 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 Aigis 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 Vandermool gelingt es, das bisher weitestgehend unerschlossene jovianische System als neue Heimstatt der Mutantennation zu gewinnen und die Schürfrechte für HE-3 auf dem Jupiter für Cynarian zu sichern. Dem Protektorat, wie sich die Mutantennation selbst nennt, unter der Führung des Protektors Avengers und der Oberkommandierenden der Streitkräfte Blackheart gelingt zusammen mit der Cynarian Corporation in vier Jahren Arbeit die Errichtung einer florierenden Infrastruktur rund um den Jupiter. Aber der Erfolg und der Frieden ist 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 die vielversprechende aber teure Neuro KI-Forschungsabteilung unter der Leitung von Prof. Dr. Naratova auf der Mars Orbitalstation Neu-Gröning zu streichen.

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

Seit der Gründung entwickelt die Neuro Inteligence im geheimen Auftrag und 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. In wie weit 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 *Command Modul* in dem die KI eingebettet ist. Die KI selbst ist ein Verbund aus autonomen Nanobots die sich im Gehirn automatisch verbreiten und sich mit dem Synapsen des Gehirns verbinden.

Chronologie der Attentate

Mit Hilfe von durch KIs manipulierte Mutanten startet die USI eine Anschlagsserie auf das Protektorat, um die neue Technologie zu erproben und die Stellung des Protektorats und die der Cynarian Corporation zu diskreditieren.

Bevor die Charaktere mit Nachforschungen beauftragt 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 von Hellgate. Vom Shuttleabsturz erfahren die Ermittler erst durch Nachforschungen auf Hellgate. Bei dem Shuttleabsturz handelt es sich nicht um ein Attentat.

Vor 9 Wochen Schlepperfehlfunktion auf Hellgate durch fehlerhaft programmierte Steuerungskomponenten. Reparatur dauert mehrere Tage. Verantwortlicher Ingenieur kann nicht festgestellt werden. Über die Schlepperfehlfunktion wird der Cynarian Ermittler beim ersten Briefing aufgeklärt. Das Attentat wurde durch den Alpha Mutanten Hanibal durchgeführt der allerdings bereits zwei Wochen vor dem Schlepperunfall auf HeM03 versetzt wurde.

Vor 7 Wochen HeM03 Mine auf dem Jupiter wird zerstört. Ein Teil der Besatzung kann mit dem Rettungsschuttle fliehen. Als mutmaßliche Attentäterin gilt die Alpha Mutantin Sent die bei dem Attentat getötet wird. Beim eigentlichen Attentäter handelt es sich um den Alpha Hanibal der mehrere Minenarbeiter sowie Sent tötet. Über den Minenunfall werden beide Chefermittler während ihres ersten Briefings informiert.

Vor zwei Wochen Explosion beim Anbau von neuen Habitaten an dem Armageddon Ring. Zugänge und ein ehemaliger Frachter, der als Habitat dienen sollte, werden stark beschädigt. Mehrere Tote. 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 der 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 zerstört. Danach stürzt sie von der Galerie der Mine in den Abgrund. 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 Manibal der zusammen mit den anderen Überlebenden gerettet wird.

Die Charaktere

Die Charaktere übernehmen die Rolle der Ermittler, die die Attentatsreihe 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 einfordern).

Cynarian stellt einen Chefermittler und eine 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 Unterstützer und der Chefermittler übernimmt seine Rolle. Die Führung der gesamten Operation übernimmt dann der Chefermittler des Protektorats.

Beim Chefermittler der Cynarian Corporation sollte es sich um einen Norm mit Führungsqualitäten und Ermittlererfahrung handeln. Denkbar ist zum Beispiel der Kommandant einer Corvette aus dem Asteroidengürtel auf der Jagd nach Piraten. Der Cynarian Assistent sollte ein Norm mit Ortskenntnis im jovianischen System sein. Der Assistent ist ein Psychonaut und sollte als Agent oder Detektiv auftreten. Der Chefermittler der Cynarian Corporation sollte als Militärangehöriger klar den Anweisungen der Corporation folgen auch wenn das bedeutet der Gruppe Informationen vorzuenthalten oder im Sinne des Konzerns zu handeln. Der Assistent sollte versuchen seine spezielle Fähigkeit vor der Gruppe geheim zu halten und nur die Konzernspitze über die detaillierten Ergebnisse seiner Untersuchungen zu informieren.

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, Flüchtlingen von der Erde, kümmern. Er hat Kontakte und Ortskenntnisse speziell im Mutantenteil des jovianischen Systems. Der Chefermittler sollte deshalb ein Alpha Mutant sein. Der Assistent wird durch das Protektoratsmilitär gestellt und hat somit einen militärischen Hintergrund. Der Assistent ist ein Omega. Der Chefermittler des Protektorats hat das Wohlbefinden der Mutanten als persönliche Mission im Blut. Sollten er sich von den Cynarian Mitarbeitern hintergangen fühlen sollte er darauf reagieren. Auch sollte er dem Vorherrschaftsanspruch des Protektoratsmilitärs kritisch gegenüber stehen. Die Omega fühlen sich dem Rest der Welt in Sachen Stärke und Willenskraft überlegen. Sie misstrauen zu einem gewissen Grad den Norms und den Konzernen und halten die zivilen Einrichtungen des Protektorats für zu nachgiebig.

In wie weit 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 voran zu treiben.

Szenen

Prolog (optional)

Um die Ermittler auf den Plot, ihren Charakter und auf die vorherrschenden politischen Gemengelage vorzubereiten, bietet es sich an mit jedem der Spieler einzeln eine Einführungsrunde zu spielen.

Der Vertraute des Cynarian Chefermittlers ist Colonel Scholz. Er wird den Chefermittler auf das Treffen mit Vandermool, mit dem der Ermittler selbst noch nicht viel zu tun hatte, einweisen. Vandermool ist auf ein gutes Verhältnis mit dem Protektorat bemüht wird aber bei einer Zusammenarbeit die Führung behalten. Zudem ist nicht klar ob die Mutanten in die Anschläge verwickelt sind oder evtl. sogar Cynarian selbst deshalb ist Vorsicht geboten.

Für den Assistenten bietet sich eine Einweisung in Tätigkeit als Psychonaut an und ihn dabei gleich direkt die Geschichte einzubinden. Er erhält auf dem Mars die Aufgabe einen Agenten der *USI*, der bei der Rückreise vom jovianischen System von Piraten gefangen und an Cynarian ausgeliefert wurde, zu befragen. Der Agent ist Erst-Kontakt zu der von Prof. Dr. Naratova betriebenen *Neuro Intelligence*.

Der Vertraute von Avenger trifft sich am Vorabend mit Artisan um einen zu heben. Dieser erklärt ihm von den Vorfällen die der Ermittler jedoch schon kennt und weiht ihn bereits ein das ein Treffen mit Repräsentanten aus der Cynarian geplant ist um die Vorkommnisse zu untersuchen.

Den Omega nimmt sein Vorgesetzter Thunderbolt zu einem Treffen am Raumhafen von Armageddon mit Blackheart mit. Blackheart die legendäre Kommandantin des Protektorats-Militär mit dem Rang eines Lord Marshalls. Blackheart trifft mit der *Martell* ein um an der Einweisung der Ermittler vor Ort teilzunehmen. Blackheart nimmt den Charakter zur Seite und weist ihn an ein waches Auge auf die Ermittlungen zu haben da der Cynarian Seite nicht voll zu trauen ist und voraussichtlich Informationen vorenthalten werden. Der Ermittler bekommt den Befehl täglich oder nach bei wichtigen Erkenntnissen Report an Thunderbolt zu leisten. In die Szene sollten militärische Gepflogenheiten mit einfließen. Auch sollte das Treffen ein Bild von der bereits legendären Anführerin der Protektoratstruppen und deren Adjutanten formen.

CYNARIAN



Einweisung bei Cynarian

Der Cynarian Chefermittler wird durch Eric Vandermool, Colonel Scholz und Dr. Petrova in einem Konferenzraum der Cynarian Sektion auf Armageddon als erster eingewiesen. 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 wird das Gespräch von seinem Schreibtisch aus führen. Vandermool ist ganz klar dominant in dem Gespräch und vollkommen souverän. Scholz und Dr. Petrova sind als kompetent und zielstrebig effizient bekannt. Scholz ist ein erfahrener Militär-angehöriger.

Der Ermittler erfährt von der Sabotage auf der Mine HeM05 vor drei Tagen, der Havarie der Mine HeM03 vor zwei Wochen und der Fehlfunktion der Schlepper Insel vor 9 Wochen. Nur der Vorfall auf der Mine HeM05 wird bereits als Attentat eingestuft. Es wird aber gemutmaßt, dass es sich auch bei anderen Vorkommnissen um Attentate handelt. Die USI als potentieller Drahtzieher wird direkt angesprochen. Vandermool ist offen beunruhigt und betont, dass weitere Vorkommnisse nicht tragbar wären. Die Ermittlungsergebnisse sind als sensible vertraulich Information einzustufen.

Der Ermittler wird aufgefordert, sich nach der Einweisung bei Protektor Avenger als offizieller Ermittler der Cynarian Corporation zu melden. Er soll Scholz über den Stand der Ermittlung jederzeit auf dem Laufenden halten. Kontaktmann des Ermittlers ist also Scholz oder Henry Longdale für den direkten Kontakt zu Vandermool. während der Ermittlung stehen die Cynarian Ermittler im Dienste der inneren Sicherheit von Cynarian. Alle Ergebnisse unterliegen der Geheimhaltung.

Der zweite Ermittler ist bereits in den Räumlichkeiten hält sich aber im Hintergrund. Die Anwesenheit des zweiten Ermittlers kann durch den Spielleiter z.B. erst am Ende der Erläuterungen der Gegebenheiten erfolgen um zu zeigen das er bereits eingewiesen wurde und potentiell Wissen besitzt das dem Chefermittler nicht zugänglich gemacht werden soll.

Vor der Verabschiedung informiert Henry Longdale den leitenden Ermittler darüber, dass den Ermittlern für die Ermittlungen ein Shuttle namens „Dawn of Day“ am Raumdock von Hellgate bereit steht.

REMARK

Detaillierte Rückfragen sind bei diesem Gespräch unangebracht. Vandermool bittet die Ermittler sich bzgl. Fragen, täglicher Reports an Colonel Scholz zu wenden. Colonel Scholz ist damit der direkte Ansprechpartner der Cynarian Ermittler. Spezielle Aufträge die Colonel außen vor halten sollen lässt Vandermool über Sekretär Henry Longdale übermitteln. Vandermool ist damit nicht im Zugzwang irgendwelche Informationen bereit zu stellen. Vandermool wird nur im Notfall in die Kommunikation direkt eintreten.

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 sind allgemein bekannt.

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 freundschaftlich. Der Ermittler erfährt von den Vorkommnissen auf den Minen HeM03 und HeM05 und der Explosion beim Anbau der Habitate. Die Havarie der Mine HeM03 und das Habitatsunglück werden derzeit als potentielle Attentate gewertet. Nähere Information zu den einzelnen Vorfällen erfahren die Charaktere bei der Einweisung nicht. Sie sollten aber von Avenger den Hinweis erhalten den Unfall bei der Erweiterung Armageddons als erstes zu bearbeiten. Der Chefermittler wird gebeten, gewonnene Erkenntnisse an Avenger Stellvertreter Artisan zu berichten und als geheim einzustufen.

Avenger erklärt, dass die Ermittlung mit Vandermoool 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 eigener Agenda. Avenger stellt daraufhin die Ermittler der Cynarian Corporation vor. Die Ermittler der Cynarian Corporation werden dafür hinzu gebeten.

Nach Beendigung des Gesprächs mit dem Protektor wird der Ermittler des Protektorats per Com-Link von Blackheart aufgefordert sich alleine im Kommandostand auf Armageddon einzufinden. Beim Eintreffen des Ermittlers bespricht Blackheart gerade Einsatzpläne mit zwei anderen Omegas und einer weiteren Person am erhöht gelegenen „Kartentisch“. Nach ca. 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 ist. Aus diesem Grund stellt sie dem Ermittler Team einen weiteren Ermittler aus den Reihen der Protektoratsstreitkräfte zur Seite. Der zusätzliche Ermittler ist die weitere Person 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 der Cynarian Ermittler werden erst im zweiten Schritt dazu genommen. Der Omega kommt beim Treffen mit Blackheart ins Spiel.

Avenger ist zwar inzwischen 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 legendäre 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 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.

Die Ansprechpartner der Ermittler des Protektorats sind ihre beiden Vorgesetzten Artisan und Thunderbolt.



Frachterunglück auf Armageddon

Der naheliegendste Ansatzpunkt der Charaktere aufgrund des Fingerzeigs von Avenger ist das Frachterunglück auf Armageddon.

Der Vorfall vor zwei Wochen erfolgte beim Anbau eines ausgemusterten Frachters an den Habiatring von Armageddon. Ansprechpartner dabei der Alpha Sunny als Bauleiter mit Zuständigkeit für den blauen Sektor, Bauabschnitt 3. Der Blaue Sektor umfasst die Wohnbereiche des Habiat und wird aufgrund des ständigen Stroms von Flüchtlingen ständig erweitert.

Von Sunny erfahren die Charaktere, dass der Frachter der in 15km Entfernung von Armageddon für den Einbau vorbereitet wurde mittels ferngesteuerten 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 Frachtcontainern, die als weitere Quartiere dienen sollten, ein Teil des Frachters und 6 bestehende Quartiereinheiten zerstört oder stark beschädigt. Ein Teil des Bauabschnitts 3 wurde dem Vakuum ausgesetzt, zwei Arbeiter starben, einer der Drohnenpiloten wird vermisst. Die Reparaturarbeiten dauern noch an. Weitere Tote konnten vermieden werden da die in Konstruktion befindlichen Bereiche weitreichend gesperrt werden.

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 wurden. 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, Drohnen zu unterstützen.

Wenn Sunny von den Spezialisten spricht redet er nur von der *Cowboy Brigade*. Die Cowboy Brigade besteht aus 5 Alpha Mutanten mit den Namen *Stetson*, *Quickfinger Rod*, *Joe Rider*, *Tom Gunslinger* und *Slingshot*. Die Cowboy Brigade wird von Sunny als ein lustiger Haufen bezeichnet die 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 Cowboy Brigade war beim Einplatzieren des Frachters mit einem Wartungsshuttle der Armageddon Station zusammen unterwegs um von dort aus jeweils die Drohnen fern zu steuern. Seit dem Vorfall wird das Mitglied der Cowboy Brigade *Slingshot* vermisst was die Truppe sehr bestürzt hat. Nachdem die Suche nach Slingshot aufgegeben worden war hat die Cowboy Brigade Armageddon verlassen und ist wieder nach Valhalla nach Kallisto zurück gekehrt.

Sunny kann auf Rückfrage die Protokolle der Kommunikation auf dem Shuttle wie auch Kamera Aufnahmen vom Shuttle und von der Station bereit stellen. Das Shuttle selbst steht derzeit nicht zur Verfügung da es sich derzeit im Einsatz befindet. Laut Sunny kann das Shuttle zum Unfallhergang selbst nicht beigetragen haben.

Aus den Mitschnitten der Funkprotokolle erfährt man, dass Slingshot kurz vor dem Andocken des Frachters seine Drohne plötzlich maximal beschleunigt hat. Stetson der versucht hat ihn über Helm-mikrofon anzusprechen hat 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 hätte. Um den Schaden wieder unter Ordnung zu bringen Verlies Slingshot kurze Zeit später das Shuttle um zum Frachter über zu setzen und die Drohne funktionstüchtig zu machen. Dabei geriet er aus den Aufnahmebereichen

der Kameras und war danach nicht mehr auffindbar kurz bevor der Frachter in die Armageddon rampte. Der 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 waren.

REMARK

Die folgenden Informationen dürfen zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiter gegeben werden:

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

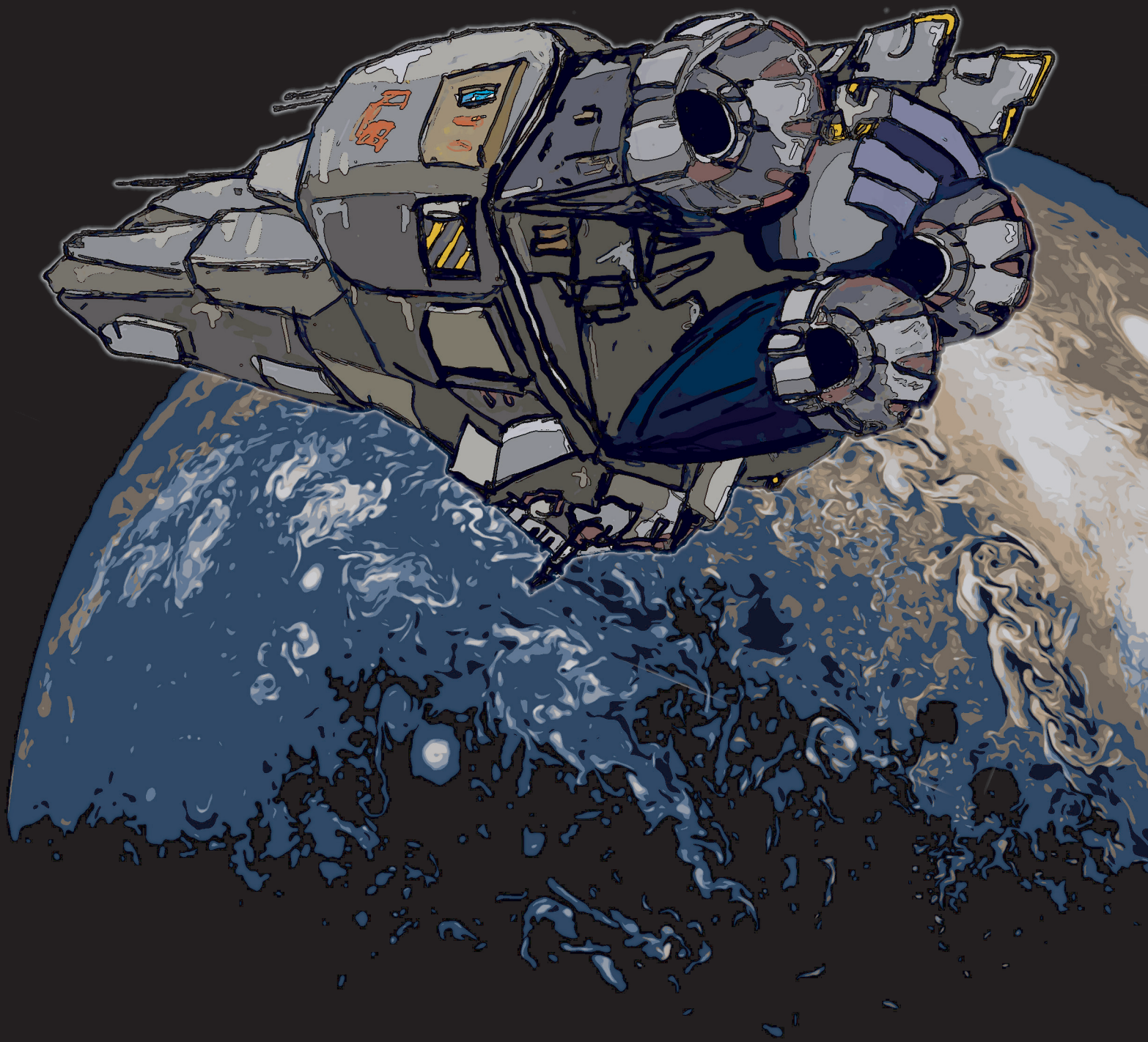
Die nächsten Schritte

Von Armageddon aus gibt es zwei mögliche nächste Ziele für die Ermittler:

Hellgate Außer dem Frachterunglück zeigen alle Hinweise nach Hellgate.

Kallisto Die Cowboy Brigade ist inzwischen nach Kallisto zurück gekehrt.

Der Spielleiter sollte die Gruppe in Richtung Hellgate leiten um nicht auf einen großen Teil der Geschichte und wichtige Hintergründe verpassen zu müssen. Die Cowboy Brigade lässt sich entweder vom Omega selbst oder durch den Kommandanten *Commander Lockheed* der Garnison auf Valhalla festsetzen.



Eintreffen auf Hellgate

Der Flug von Armageddon dauert rund 10 ereignislose Tage mit dem Shuttle Dawn of Day währenddessen sich die Gruppe mit dem Shuttle vertraut machen können.

Die HeM05 ist beim Eintreffen der Ermittler an der gigantischen Schlepperinsel der Hellgate Station angedockt. Die Schlepperinsel ist ein 2 Kilometer langes und breites Raumfahrzeug das mit gewaltigen Schubdüsen bis in die äußeren Atmosphärenregionen des Jupiter eintauchen kann um dort die HE-3 Mienen abzusetzen oder einzusammeln. Die Schlepperinsel schwebt beim Anflug auf Hellgate majestätisch nahe dem Mond Adrastea über der gewaltigen Fläche des Jupiter. Kleinste Partikel bilden eine Schleier auf diesem niedrigen Orbit von 130'000 km über dem Planeten. Hellgate befindet sich bis auf den Anfluggtunnel fast vollständig im Inneren des Mondes. Die Station selbst besteht aus dem Raumhafen, technischen Anlagen, Lagerhallen und Räumen und Wohnquartieren, Lokale, Bars und Läden. Im Ganzen umfasst die Anlage ca. 30 km³. Wie in allen neuen eilig aufgesetzten Einrichtungen befinden sich viele Provisorien, nicht abgeschlossene Gänge und herumstehendes Material in der Station.

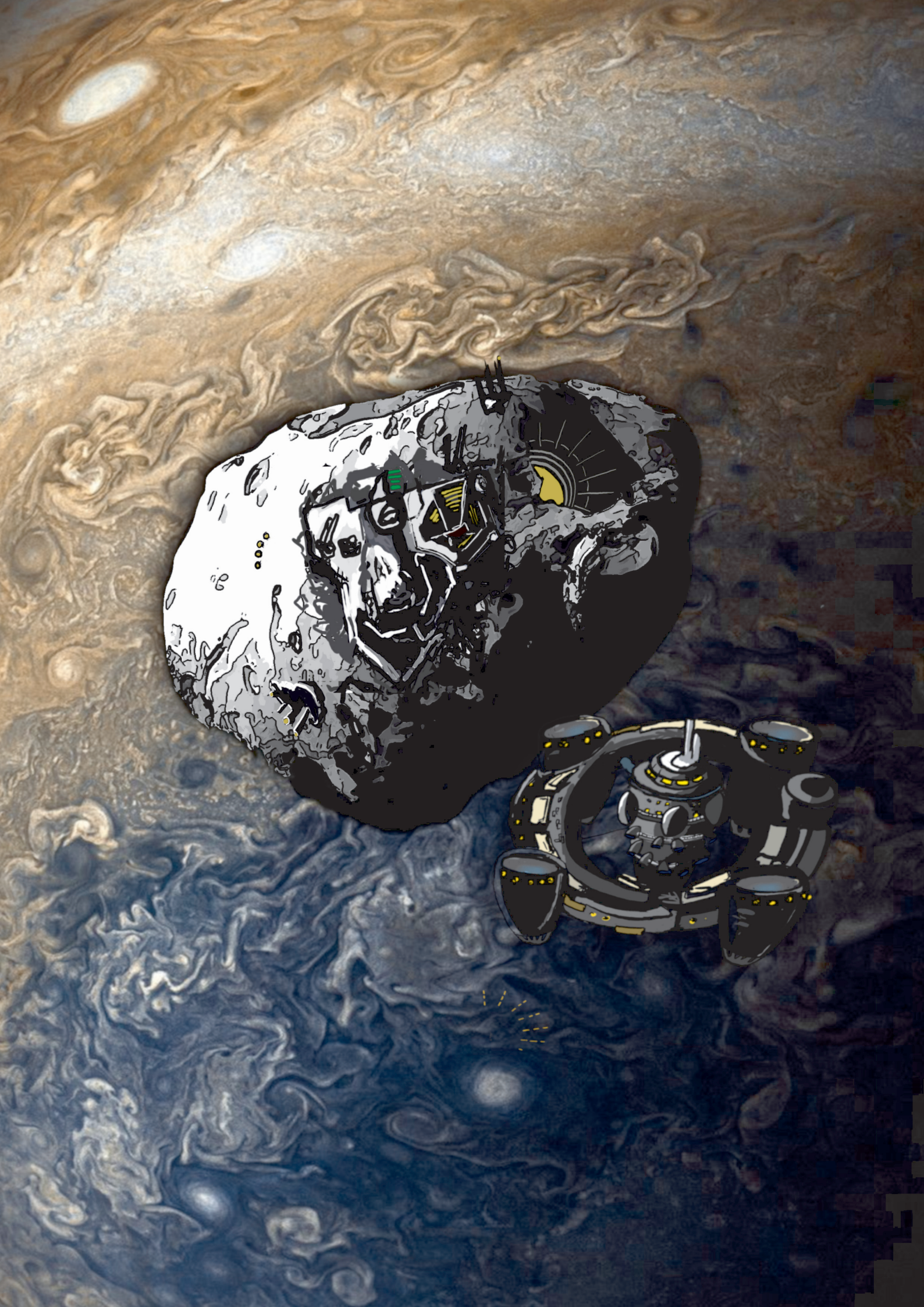
Beim Ansteuern des Anfluggunnels wird die Dawn of Day von der Flugkontrolle kontaktiert und nach einer Legitimation gefragt. Nach den ersten Formalitäten wird das Shuttle über einen Leitstrahl in den Landungstunnel navigiert. Der Pilot in der Gruppe kann hierbei sein Können unter Beweis stellen. Dem Spielleiter bleibt überlassen wie weit er den Landeanflug ausschmückt. Beim Eintreffen im Raumhafen herrscht reger Betrieb, eine große Fähre bringt gerade neue Minenarbeiter und holt Mitarbeiter die nach Kallisto abreisen möchten. Mehrere Shuttle werden gewartet. In einem separaten Bereich sind die Maschinen, 8 Valkyrien der Jägerstaffel untergebracht.

Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Gruppe ist die Mine HeM05 an der Schlepperinsel vertäut und teilweise zerlegt. Die Minen HeM01 und HeM04 sind im Einsatz. Die Besatzung der zerstörten HeM3 sind teils zur Erholung auf Kallisto und teils bereit wieder im Einsatz auf den anderen Minen.

Im Raumhafen angekommen werden die Charaktere bereits von *Grace Anders* erwartet. Grace ist Teil des lokalen Sicherheitsdienstes der Cynarian Corporation. Für den Aufenthalt der Charaktere ist sie zur Unterstützung der Ermittler von *Henk Arongate* dem Chef des Sicherheitsdienstes abgestellt. Sie steht hiermit 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 wird sie die Ermittler aufklären dass es sich um eine Minenkolonie handelt und dadurch die Gepflogenheiten etwas ruppiger sein können. Aus diesem Grunde tragen die Sicherheitskräfte Schutzkleidung und eine Waffe. Desweiteren erfahren die Ermittler dass ihre Untersuchungen möglicherweise kritisch aufgenommen werden könnten da man meint die Vorkommnisse könnten auch lokal geklärt werden.

REMARK

Die Spieler können die ersten Information von Grace Anders dazu nutzen sich selbst passend auszurüsten. Kontaktieren die Ermittler Henk Arongate direkt wird er sie höflich begrüßen, verweist sie dann aber weiter an Grace. Grace Anders ist eine junge hübsche aber auch vor allem kompetente und loyale Unterstützerin. Sie dient dem Spielleiter den Spielern unter die Arme zu greifen sollten sie selbst nicht weiter kommen und bringt darüber hinaus eine persönliche Note ins Spiel mit ein.



Befragung der HeM05 Besatzung

Die 10 geretteten Minenarbeiter, werden wie die Jägerpiloten möglichst kurz vor dem Eintreffen der Ermittler aus der Dekompressionskammer eintlassen. Beim Eintreffen der Charaktere auf Hellgate befinden sich geretteten Minenarbeiter in der Kantine der Jägerstaffel. Grace Anders wird die Charaktere zur Kantine begleiten. Vor den Räumlichkeiten treffen die Charaktere auch den bekannten Pilotenausbilder José »Torro« Alvarez. Torro ist ein kleiner drahtiger Spacer von fröhlicher Natur dem die Jahre als Pilot allerdings schon deutlich zugesetzt haben. Torro der die Rettungsaktion geleitet hat kann einen ersten Einblick in die Geschehnisse geben. Nach dem Gespräch mit Torro können sich die Charaktere den Minenarbeitern zuwenden. Sie können zunächst entscheiden ob sie diese einzeln interviewen wollen oder sie alle direkt in der Kantine aufsuchen. Sollen die Arbeiter einzeln befragt werden bietet Torro an Florence zu den Ermittlern zu den Ermittlern zu bringen. Danach kann Grace übernehmen und die Besatzung der Mine einzeln heraus bitten.

Im folgenden die Aussagen der Beteiligten:

Torro „Bei einem Übungsflug durch die obersten Atmosphärenschichten erhielten wir einen Notruf der Mine HeM05. Da meine Trainingsstaffel mit insgesamt vier Valkyrien, 3 Rookies und mir, der Mine am nächsten waren 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 Mine selbst anzudocken. Zugegebenerweise ein recht waghalsiges und für die Auszubildenden ein risikoreiches Manöver. Wir waren zu diesem Zeitpunkt bereits in eine für uns kritischen Atmosphärenbereich besunken. 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 erlaubte die Mine in den Orbit zu ziehen. Ein heißer Ritt kann ich Ihnen nur sagen.“

Florence (Kommandantin) „Während der ersten Systemmeldung dass einer der Trägerbalons der Station abgekoppelt wurde befanden sich Juri 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. Ich beauftragte als erstes ZDee die Aufhängung des Trägerbalons 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. Ca. 10 Minuten später löste sich der zweite Trägerbalon. Nach einem Notruf befahl ich die Evakuierung. Treffpunkt war das Rettungsshuttle. Rückmeldung bekam ich von allen außer ZDee. Auf dem Weg zum Shuttle sammelten wir noch Salvador vor seinem Quartier ein. Er war gerade dabei sich fertig anzuziehen. Am Rettungsshuttle traf die Brückencrew auf Isabell und Fernandez. Das Rettungsshuttle ließ sich nicht starten. Die Startsequenz war durch eine Manipulation blockiert. Deshalb blieb uns nichts anderes übrig 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 Hanibal auf uns. Hanibal hatte noch versucht über die Steuerung der Anlage die Manipulation der Ballons zu verhindern. ZDee war von seiner Außenmission nicht zurück gekommen.“

Juri Smirnov, Blackwind Die Brückencrew bestätigt 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. Dadurch habe es nicht geschafft die anderen bereits am Shuttle zu treffen.“

Fernandez Lorend „Ich habe Isabell mit der Justierung ihrer Zentrifugen für die Analyse des Atmosphäremischs unterstützt als der Notruf einging. Darauf hin machten wir uns unverzüglich 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 dieser sei für die Havarie der HeM03 verantwortlich. Ihr Verdacht wurde geweckt durch Unregelmäßigkeiten in der Steuerungssoftware der Mine. Sie ließ sich deshalb auf HeM05 einschiffen um ihren Verdacht weiter zu verfolgen 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 entspricht. Für die Wartung und das Einspielen neuer Software hatte mich Pitch gebeten ihr temporär Zugang auf die Steuerung des Rettungsshuttle zu geben. Pitch war bereits vorher auf HeM03 beschäftigt.“

Hanibal „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 Beta, wird die Crew wenn nötig in Schutz nehmen und verteidigen.

Isabel ist schon vor der Versetzung auf HeM05 mit Pitch befreundet und deshalb stark mitgenommen durch ihren Tod und dem Verdacht die Attentäterin zu sein.

Durch die Aussagen können die Ermittler bereits ermitteln, dass Pitch aller Voraussicht nach 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 Mannschaft der Mine durch eine Rumpfmannschaft ersetzt. Die neue Mannschaft wird 10 Tage danach erwartet und trifft etwa zeitgleich mit den Charakteren ein. Die Ankunft der zugehörigen Fähre können die Charaktere auf dem Flugdeck miterleben. Das Attentat selbst erfolgte chronologisch folgendermaßen:

1. Ein paar Tage nach der Ankunft auf HeM05 installiert Pitch eine Überwachungssoftware in der Minensteuerung, die Manipulationen blockiert und sie über Manipulationsversuch informiert. Pitch hat zu diesem Zeitpunkt ihren Kollegen Hanibal bereits im Verdacht den Absturz der Mine HeM03 über eine Softwaremanipulation veranlasst zu haben.
2. Pitch macht nach dem Abflug der Minenmannschaft das Shuttle untauglich um eine Flucht des mutmaßlichen Täters zu verhindern.
3. Am Tag des Attentats versucht Hanibal zunächst wie auf HeM03 eine Fehlfunktion der Anlagensteuern hervor zu rufen. 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 mißlingt begibt sich Hanibal in einem Raumanzug in den Außenbereich und koppelt Trägerballon Nummer eins ab.
5. Pitch verfolgt Hanibal und stellt ihn auf der Außenballustrade der Mine zur Rede als dieser gerade den ersten Ballon abkoppelt. Es kommt zum Kampf. Hanibal stürzt Pitch in den Abgrund.
6. Während der Abkoppeln des zweiten Ballons wird er von ZDee überrascht kann aber diesen ebenfalls im Kampf überwältigen und in die Tiefe stürzen.
7. Nach dem abkoppeln des dritten Trägerbalons betritt Hanibal ungesehen die Mine wieder, legt den Raumanzug ab und begibt sich zum zweiten Treffpunkt bei der Dekompressionskammer.

Weitere Nachforschungen auf Hellgate

Nachdem die Ermittler den Raumhafen verlassen haben, wird die Minenbesatzung von fünf Gardisten des lokalen Sicherheitsdienstes abgeführt und auf den Stützpunkt der Sicherheitskräfte gebracht. Diese Überführung wurde durch Henk Arongate persönlich in Absprache mit dem Büro von Vandermoool veranlasst. Das Vorgehen wird von Arbeiter auf dem Raumdeck beobachtet, unter anderem von Slingshot der unter dem Namen Drake bereits vor den Charakteren auf Hellgate angekommen ist um Hanibal zu kontaktieren. Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Ermittler hat er bereits Kontakt mit den hiesigen Arbeitern aufgebaut.

Nach der Befragung können die Ermittler weitere Nachforschungen auf Hellgate angehen oder bei Grace beauftragen. Die nächsten Schritte der Ermittler werden sie voraussichtlich entweder zu den Quartieren der Minenbesatzung der HeM05 auf Hellgate oder zu Nachforschungen auf der Mine selbst führen. Zuerst sollten sie aber einen Report an ihre Vorgesetzten ab geben. Erfolgt eine

Meldung an das Büro von Vandermoool werden die Ermittler davon in Kenntnis gesetzt, dass die Minenarbeiter aus Sicherheitsgründen verlegt werden.

Folgende Informationen können bereits über Nachfragen direkt beschafft werden:

Trägerballons Die Trägerballons lassen sich über das Anlagensystem not entlüften. Abkoppeln lassen sie sich nur von außen, direkt an der Kopplungsstelle des Ballons. Diese Informationen lässt sich über Grace Anders bzw. durch Rücksprache mit Dr. Petrova in Erfahrung bringen. Wenn Pitch nicht die Attentäterin ist kommen nur noch Hanibal oder Greydog als Attentäter in Betracht.

Greydog Greydogs Geschichte lässt sich ebenfalls über Grace Anders oder durch Nachfrage bei Dr. Petrova plausibilisieren. Die Wege in der Mine von der Raffinerieanlage zu Brücke und Aufenthaltsräumen sind mehrere hundert Meter lang. Zusätzlich mußte Greydog erst wieder vom Außenbereich in die Mine zurück kehren und den für die Jupiteratmosphäre angepassten Raumanzug ablegen.

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

HeM03 Attentäter Angeblich hatten Lionel Hampton, Ice Diver und Hanibal versucht den Attentäter Sent von der Manipulation der Minensoftware abzuhalten. Lionel Hampton wie auch Sent wurden dabei getötet. Ice Diver gilt seit dem Vorfall auf der Mineals vermisst.

Hanibal Nachfragen zum Hintergrund von Hanibal ergeben dass Hanibal vor einem dreiviertel Jahr im Raumhafen von Valhalla als Software- und Sicherheitstechniker angestellt wurde.

Persönliche Hintergründe Nachfragen zu Hintergründen der Minenbesatzung fördern zu Tage das keine auffälligen Gelder geflossen sind oder Angehörige unter Druck gesetzt werden konnten.

Diese Informationen sollten erst nach Abschluß der Befragung zugänglich gemacht werden damit sie nicht in die Befragung mit einfließen können und damit sofort zur Aufklärung der Ereignisse führen.

Bei Nachfragen zur Schlepperfehlfunktion vor 9 Wochen lässt sich herausfinden dass ein Softwarefehler Schäden an zwei Trägerpunkten für Minen verursacht hatte. Die Reparaturen dauern noch an. Glücklicherweise lässt sich die Schlepperinsel nach wie vor mit ihren drei weiteren Andockpunkten nutzen. Die Fehlfunktion wurde durch eine Manipulation ausgeführt von Hanibal ausgelöst. Zum Zeitpunkt der Fehlfunktion war er allerdings bereits auf HeM03 im Einsatz. Durch Nachfragen im Flugbereich auf Hellgate erfahren die Spieler auch von von dem Shuttleabsturz vor 10 Wochen. Der Vorfall wird nicht als Attentat eingeschätzt sondern wird als Beispiel erwähnt dass nicht alle Unfälle als Attentate eingestuft werden müssen. Der Shuttleabsturz oder besser Kollision mit einer Fähre auf dem Hangardeck wurde durch ein Fehlsteuerung des Übermüdeten und mit Wachaltern gedobten Betas Razor ausgelöst. Razor wurde bereits befragt. Er ist inzwischen auf Kallisto.

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 des verdächtigen Hanibal in den Stützpunkt der Sicherheitskräfte zu schicken.

Psychonaut Der Psychonaut, der assistierende Ermittler der Cynarian Corporation, wird von Henry Longdale dem Sekretär Vandermoools persönlich und eindringlich beauftragt den Verdächtigen einem Gehirnsan zu unterziehen.

Chefermittler Protektorat Der Chefermittler des Protektorat wird von Artisan beauftragt mit dem Chefermittler der Cynarian die weiteren Ermittlungen in den Quartieren der Verdächtigen oder auf HeM05 fortzuführen.

Omega Da Blackheart Vandarmools Truppen nicht traut beauftragt Thunderbolt seinen Untergebenen umgehend den Sicherheitsdienst abzufangen und zu begleiten oder die Aktivitäten der Cynarian Corporation zu unterstützen und mitzuverfolgen. Da Blackheart ziemlich unzufrieden mit der aktuellen Entwicklung ist erfolgt der Auftrag mit deutlichem Nachdruck.

Cowboybrigade Der Chefermittler des Protektorats wird 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 kurz nach dem Frachterunglück im Raumhafen der Station von einer Kamera erfasst wurde. Mutmaßlich um sich von dort aus Absetzen zu können.

REMARK

Nach den schätzungsweise langatmigen Ermittlungen bietet es sich an ab hier das Schrittempo des Plots 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.

Das nicht von den Charakteren beauftragte Umverlegen der Minenbesatzung soll den Spielern zeigen, dass ihre Führung jeweils ihr eigenen Fäden ohne Absprache zieht.

Die Anweisungen den zweiten Cynarian Ermittler und den Omega zum Stützpunkt des Sicherheitsdienstes alleine zu schicken dient dazu die Gruppe zu trennen. Für den weiteren Verlauf der Ereignisse auf Hellgate erlaubt das einen interessanten Spannung in den kommenden Szenen aufzubauen.

Zusammenstoß mit Minenarbeitern

Beim Weg zu den Quartieren der HeM05 Minenbesatzung oder anderweitig zum Lebensbereich der Hellgate Station werden die Charaktere und Grace Anders durch 7 finster hereinblickende Arbeiter mit provisorischen Schlagwaffen in Form von Werkzeugen eingekesselt. Die Arbeiter wurden von Slingshot, alias Drake, angestachelt, die Ermittler zur Rede zu stellen, wieso die Minenarbeiter wie Verbrecher auf ihre Veranlassung abgeführt wurden. Den Spielern ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt, dass die Minenarbeiter vom Sicherheitsdienst abgeführt wurden. Auch Grace Anders ist nicht informiert.

REMARK

Das Missverständnis lässt sich leicht durch eine Rückfrage bei Karl Sandos auflösen lassen. Eine Eskalation lässt sich durch Androhung des Einsatzes von Sicherheitskräften der Station oder durch Drohungen seitens des Omegas vermeiden. Die Minen-Crew wurde auf Anweisung von Arongate auf den Sicherheitsstützpunkt überführt.

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

Sollte es zu einer Ausschreitung kommen, finden sich die Details unter *Persönlichkeiten auf Hellgate*.

Quartiere und die HeM05 Miene

Die Quartiere von Pitch, Hannibal, Greydog und wenn nötig auch der Rest der Besatzung befinden sich im Wohnbereich der Station. Die Quartiere sind an den Seiten von langen Gängen aufgereiht und durch eine kleine Schleuse zu betreten. Da sich die Mitarbeiter auf Hellgate und in den Minen nur wenige Wochen aufhalten, viele davon hauptsächlich in den Minen, hat kaum jemand ein festes Quartier. Die meisten beziehen ein Quartier nur für den zeitweiligen Aufenthalt auf Hellgate und geben es dann für andere auf. Die Mitarbeiter haben entsprechend einen Grossteil ihrer Habseligkeiten selbst dabei. Die Quartiere bestehen aus einer einklappbaren Liege, einem kleinen Tisch mit Sitzgelegenheiten, einem Spind und einer Nasszelle inklusive Toilette. Neben dieser Einrichtung gibt es ein Nahrungsaufbereitungssystem und ein Computersystem mit Holoprojektor, das in erster Linie für die Kommunikation oder als Server für Datenabfragen und Unterhaltung dient.

Im Quartier von Pitch finden sich ein paar Bilder, auf denen sie vermutlich mit Freunden auf schätzungsweise dem Mars abgebildet ist. Das Computersystem ist dabei schon interessanter. Man findet dort ein Tagebuch mit Rechercheergebnissen und Randnotizen zu den Vorkommnissen auf HeM03 und ihrem Beschluss, Hannibal auf HeM05 zu folgen. Von einer Anzeige hatte sie wohl abgesehen, da sie sich nicht vorstellen konnte, dass Hannibal das Attentat wirklich begangen hatte und was ihn zu so einer Tat geführt haben könnte. Hannibal war seit 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 Tanks für HE-3. Um die Mine 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. Die drei zerstörten werden derzeit auf Nike hergestellt. Für den Ausseneinsatz werden spezielle schwere Raumanzüge benötigt, die die Arbeiter vor den Widrigkeiten der Saturnatmosphäre für eine kurze Zeit schützen können. Für die Nachforschungen auf der Mine werden Spezialisten benötigt, die die Anlagen der Mine erklären können, sowie Softwareexperten, die Manipulationen an der Software aufdecken können. Auf der Mine können die Manipulationen des Shuttles durch Pitch zweifelsfrei festgestellt werden, ebenso wie die von Pitch installierte Sicherung der Minensteuerung und der Manipulationsversuch von Hannibal.

Befragung beim Sicherheitsdienst

Treffen Ermittler bevorzu ein Psychonaut im Stützpunkt des Sicherheitsdienstes auf Hellgate ein kann dort Hanibal verhört werden. Ein Psychonaut kann ihm einem Gehirnskans unterziehen. Der Stützpunkt ist ähnlich einem Polizeirevier aufgebaut. Eine Tür führt in einen Eingangsbereich mit einem durch einen Plexiglaß abgetrennten Tresen. Der diensthabende Sicherheitsbeamte empfängt die Ermittler und fragt nach ihrem Begehren. Fordern die Charaktere ein Befragung der Minenarbeiter an kontaktiert der Beamte den Stationsleiter Karl Sandos der die Charaktere persönlich empfängt und sie durch den Stützpunkt und zu den Zellen und Verhöräumen führt.

Für ein Verhör können die Minenarbeiter einzeln in einen Verhörraum gebracht werden. Bei einem Verhört durch einen Psychonauten sollte dieser alle außer evtl. anderen Ermittlern bitten den Raum zu verlassen um seine „Befragung“ in Ruhe durchführen zu können. Der Omega oder ein anderer der Spielercharaktere sollte anwesend bleiben um Hanibal zu fixieren. Die Aktivitäten von Hanibal zum Zeitpunkt der Attentate auf HeM03 und HeM05 finden sich im Gehirn in der selben Form wie sie Hanibal geschildert hat. Auf HeM03 überwältigt Lionel Hampton, Ice Diver und er Sent nachdem Hanibal bemerkt wie Sent die Computeranlage der Mine zu manipulieren. Durch eine Messerattacke wird Lionel Hampton getötet, Ice Diver und Hanibel wiederum können Sent töten aber es ist bereits zu spät um die Manipulation aufzuheben. Auf HeM05 erlebt man wie Hanibal versucht die Manipulation der Trägerbalonsteuerung vergeblich aufzuheben. Der Psychonaut stellt aber bald fest das den beiden Erinnerungen jegliche Form von Emotionen fehlen und die Erinnerungen zu geradlinig und Detailarm wirken. Versucht er das Gehirn des Attentäters wieder zu verlassen wird er durch die KI in Hanibals Kopf daran gehindert. Er findet sich unversehens auf einer 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 tief verwobenen Befehl die Minenanlagen auf dem Jupiter zu manipulieren. Kurz darauf nimmt er einen Countdown war und sollte versuchen den Geist von Hanibal wieder zu verlassen weil sein Gehirn sonst selbst Schaden erleiden würde.

REMARK

Der Gehirnskan ist im Regelwerk beschrieben. Er kann ähnlich zu einem Matrixrun bei Shadowrun durchgeführt werden.

Die Geiselnahme

Haben die Charaktere ihre Nachforschungen in dem Stützpunkt des Sicherheitsdienstes abgeschlossen sie von Karl Sandos wieder in den Eingangsraum des Stützpunktes begleitet. Der Spielleiter sollte wenn möglich darauf warten das sich die Charaktere außerhalb des Stützpunktes und die im Stützpunkt in einen Informationsaustausch begeben. Zu diesem Zeitpunkt fällt die Verbindung über das ComNetz plötzlich aus. Kurz darauf öffnet sich der Zugang zum Stützpunkt und ein Gegenstand fällt in den Raum. Die PAN Netze der Personen im Raum fallen aus. Jeder Charakter in der Station sollte nun einen Konstitutionswurf (Body) machen um nicht kurzzeitig in Ohnmacht zu fallen. Die Funktionen in Systemen des Omegas wenn auf dem Stützpunkt werden schneller wieder aktiv als

bei anderen führen aber zunächst zu einem Handycap von -4 auf alle physischen Würfe. Mit dem Öffnen des Zugangs zum Eingangsbereich des Stützpunkts stürmen zwei bewaffnete Personen in den Raum und beginnen sofort mit vollautomatischen Railguns zu feuern. Befindet sich ein Omega im Eingangsbereich wird er von Smith Handerson ins Visier genommen. Ein weiteres Ziel ist Karl Sandos der darauf hin hinter dem Tresen zu Boden geht. Ist kein Omega anwesend schießt der Angreifer auf einen weiteren Sicherheitsbeamten Luke Lengdon der in die Brust und am Kopf getroffen und ins Koma fällt. Bei den Angreifern handelt es sich um Slingshot und Smith Handerson. Beide sind in Kampfanzüge, Smith Handerson mit einem Helm mit Sichtschutz gekleidet. Beim ersten Schußwechsel sollte nur ein Omega die Möglichkeit haben eine Waffe zu ziehen oder in den Nahkampf zu gehen wobei sein Handycap bestehen bleibt. Bei ihrem Angriff sollte es den Angreifern leicht fallen die überrumpelten Personen im Eingangsbereich kampfunfähig zu machen und sie danach im Schach halten zu können. Die Angreifer sammeln die elektronische Schockgranate ein, die die PANs der anwesenden außer Kraft gesetzt haben.

Während die Angreifer den Stützpunkt überfallen um Hanibal zu befreien müssen die Charaktere außerhalb des Stützpunktes auf die neue Situation reagieren. Als erstes wollen sie sicher in Erfahrung bringen wo die Verbindung zu ihren Mitstreitern ausgefallen ist. Grace Anders wird in diesem Zusammenhang zuerst versuchen ihren direkten Vorgesetzten Karl Sandos und danach den Sicherheitschef Henk Arongate zu kontaktieren. Von ihm erfährt sie dass nur das ComNetz zum Sicherheitsstützpunkt gestört ist. Er verspricht Leute zum Stützpunkt zu schicken weist aber darauf hin dass die Ermittler sich am nächsten zum Stützpunkt befinden. Im Umkreis von 50 Metern um den Stützpunkt herum ist das ComNetz ausgefallen.

Der Stützpunkt selbst liegt an einem von zwei Seiten zugänglichen Tunnel. Vor dem geschlossenen Tor liegt der schwer verletzte Luke Lengdon, nach wie vor nicht ansprechbar. Andere Personen sind nicht erkennbar. Wenn die Charaktere nicht selbst aktiv werden bittet Grace Anders ihr Deckung zu geben und pirscht sich an ihren Ex-Freund heran um dort Ersthilfe zu leisten. Aus dem Stützpunkt heraus sind keine Geräusche zu hören. Auf Rufe antwortet niemand. Die Tür zum Stützpunkt lässt sich von außen öffnen. Der Eingangsbereich ist auf den ersten Blick hin leer wobei der Tresen nicht einsehbar ist. Auf dem Boden sind blutige Schleifspuren zu erkennen. Um den Tresen herum sind Einschußlöcher zu erkennen. In dieser Situation muß jemand dem verletzten Langdon helfen, den Eingangsbereich des Stützpunkts und den von beiden angreifbaren Gang absichern.



Gangsegment HG12.5

Eingangsbereich

Verhörraum

Zelle

Zelle

Stützpunkt
Sicherheitsdienst

Zuvor: Wenn Handerson und Slingshot den Eingangsbereich des Stützpunktes unter Kontrolle haben öffnen sie mit der Chipkarte von Karl Sandos oder Luke Lengdon die Tür zu den hinteren Räumlichkeiten, den Gefängniszellen, dem Verhörraum und anderen Büros. Die Angreifer sperren die Charaktere und Karl Sandos in eine Zelle zusammen mit den Minenarbeitern und verlassen den Stützpunkt mit Hanibal, einem der Charaktere und den beiden Frauen der Minenbesatzung als Geisel. Sie hinterlassen im hinteren Teil des Stützpunkts einen Störsender, der das ComNetz in der Umgebung des Stützpunktes ausschaltet, und ein Funkgerät.

Stürmen die Ermittler den Eingangsbereich des Stützpunktes können sie den Eingangsbereich weiter untersuchen. Der Tresen kann mit einer Chipkarte von Grace Anders betreten werden. Hinter dem Tresen sind weitere Blutspuren zu entdecken. Nähern sie sich der Türe in die inneren Bereiche oder versuchen die Attentäter direkt anzusprechen hören sie eine Stimme hinter der Türe die droht die Türe nicht zu öffnen sonst würden Geiseln sterben. Bei dem Sprecher handelt es sich um Slingshot der über Sprechfunk solange wie möglich versucht den Eindruck zu vermitteln die Entführer befändend sich im Stützpunkt. Kurz nachdem die Charaktere den Stützpunkt betreten haben treffen weitere Mitarbeiter vom Sicherheitsdienst in Begleitung von zwei Sanitätern ein. Teil der Eingreiftruppe sind zwei Norms und ein Alpha. Sie tragen die Sicherheitswesten des Sicherheitsdienstes und jeweils einen Bolter. Die Sanitäter sind Norms. Da es sich bei Hellgate um einen Cynarian Stützpunkt handelt sind keine Omegas, Streitkräfte des Protektorats, auf Hellgate verfügbar. Angeführt wird der Trupp durch *Luke Dexter* der sich direkt über den Verfall in Kenntnisse setzen lässt. Währenddessen lässt er durch seine Leute unter Unterstützung der Ermittler und Grace den Eingangsbereich und die Gänge absichern.

Im Zellentrakt: Im Zellentrakt ist die andere Gruppe von Charakteren zusammen mit den Minenarbeitern eingesperrt. Es fehlen Personen aus beiden Lagern. Auch ist nicht bekannt wo sich die Entführer aufhalten. Die Charaktere hätten jetzt Zeit zu versuchen sich zu befreien oder sich bemerkbar zu machen. Die Zellen sind auf Randalierer und für Aufständler gedacht dementsprechend nicht so gut gesichert wie eine Gefängniszelle. Auch wenn das ComNetz lahmgelegt ist die Tür nicht ohne passendes Werkzeug zu knacken. Benötigt wären ein Magschlossknacker oder Werkzeug zum kurzschließen der Hydraulik. Möglicherweise können hier aber Gegenstände aus dem Raum oder den Taschen der Minenarbeiter zweckentfremdet werden. Auch ein Lichtschacht wäre eine Möglichkeit zumindest Kontakt nach außen aufzunehmen. Der Spielleiter sollte je nach Spielfluß entscheiden wie viel Zeit an dieser Stelle zur Verfügung steht.

Auf der Flucht: Während der Vorkommnisse im Stützpunkt sind die Entführer zusammen mit ihren Geiseln auf dem Weg zu ihrem Shuttle um Valhalla zu verlassen. Kurz nach dem Verlassen des Stützpunktes haben die Angreifer ihre Kampfausrüstung gegen schußsichere Westen und einfache Bolter getauscht um nicht so leicht aufzufallen. Slingshot, Smith Handerson und Hanibal sind jeweils mit einer Schußwaffe bewaffnet und treiben die Geiseln vor sich her. Um die PAN Systeme der Geiseln zu stören nutzen die Geiselnehmer ein Störsender mit kurzem Radius.

Verhandlung mit den Entführern: Wurde der Eingangsbereich des Stützpunktes abgesichert können die Charaktere zusammen mit Luke Dexter in Verhandlung mit den Entführern treten oder die hinteren Räume des Stützpunktes stürmen. Fordern die Charaktere nach einem Lebenszeichen ihrer Freunde kann Slingshot den entführten Charakter bitten ein kurzes Wort von sich zu geben bei dem dieser versuchen kann eine Botschaft zu übermitteln.

REMARK

Die Geiselszene ist auf einen schnellen Szenenwechsel zwischen den Charakteren im Stützpunkt und den Charakteren die anderweitig Nachforschungen betreiben ausgelegt. Die Szenenwechsel sollten immer so erfolgen dass die *Spieler* nur die wesentlichen Information erhalten die auch ihren Charakteren zur Verfügung stehen. D.h. vor allem muß ein Szenenwechsel erfolgen bevor die Geiselnnehmer den Stützpunkt wieder verlassen damit keiner der Spieler zunächst erfährt welche weiteren Schritte die Geiselnnehmer einleiten.

Slingshot steht mit Artisan dem Stellvertreter des Protektors und weiterem Attentäter in Kontakt ohne seine Identität zu kennen. Im Auftrag der USI Agenten wird er durch Handerson auf Armageddon eingesammelt und fliegt mit ihm nach Hellgate bevor die Charaktere dort ankommen. Er kann dadurch verfolgen wie Hanibal zusammen mit den anderen Minenarbeitern zum Stützpunkt der Sicherheitsmannschaft gebracht wird.

Der erste Angriff sollte so ausgelegt werden, dass die Angreifer die Oberhand behalten aber keiner der Charaktere getötet wird.

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 die Entführer aufzuspüren. Am Erfolgsversprechenden wäre es die nach wie vor auftretenden Störungen im ComNetz der Station zu verfolgen. Für die Navigation im Stützpunkt müssen die Entführer kurzzeitig den Störsender deaktivieren. Das gibt den Geiseln die Möglichkeit eine kurze Nachricht zu übermitteln.

Folgende Szenarien die Entführer zu stellen sind denkbar:

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

Wartungsschleuse Die Attentäter und ihre Geiseln haben Hellgate verlassen und 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.

Wartungsschleuse: Hellgate besitzt neben dem Raumhafen eine Reihe von Ausgängen die über Tunnel an die Oberfläche des Mondes erreichbar sind. Sie dienen als Flucht und Rettungstunnel oder geben Zugang zu verschiedenen Sensorplattformen zumeist in Richtung des Jupiter. Das Shuttle der Entführer hat auf einer Landeplattform mit seinen Andockklammern festgemacht. Der Zugangsbereich zum Landedeck umfasst zwei Luftschleußen: Eine als zu- und Ausgang für Personen, eine zweite als Eingang für Frachtcontainer. Eine Transportgondel fährt über 500m zu einem großen Zwischenlager. Ein Tenderähnliches Schienenfahrzeug erlaubt 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 einhaken.

Shuttleverfolgung: Die Entführer versuchen in niedrigem Orbit zu flüchten um eine Verfolgung zu erschweren. In der Nähe des Jupiter sind Sensoren nur eingeschränkt nutzbar. Dies wiederum erlaubt es Angreifern unerkannt von hinten im Schatten des Fusionstriebwerks anzugreifen. Die Geiseln sind im Shuttle im Laderaum eingesprerrt. 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. Torro Alvarez ist bereit mit seinen Valkyrien den Ermittlern Flankenschutz zu bieten und für ein Ablenkungsmanöver zu sorgen indem er mit den Entführern in Verhandlungen tritt. Einer Valkyrie bietet neben einem Piloten auch einer zweiten Person Platz.

Hanibal und Slingshot werden um jeden Preis versuchen ihrer Gefangennahme zu entgehen Der Söldner hingegen ist nicht bereit bei dieser Mission zu sterben. Den Kampf mit Hanibal und Slingshot sollte

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 ca. zu einem Drittel gespielt. Der Spielleiter sollte je nach angepeilter Spieldauer sich für eine der Optionen entscheiden.

Bei der Überwältigung der Entführer sollte der Spielleiter anpeilen dass sowohl Hanibal als auch Slingshot getötet oder so stark verletzt werden dass sie nicht mehr verhört werden können. Wurde Hanibal keinem Gehirnschanterzogen sollte nachfolgend einem Psynchonauten ein Gehirnschan ermöglicht werden.

Hellgate Debriefing

Die Ereignisse auf Hellgate werden von der Führung, Vandermool, Avenger und Blackheart als sehr kritisch gesehen. Alle drei wollen die Erkenntnisse geheim halten um zum einen keine Panik auszulösen und zum anderen den Ermittlern Zeit verkaufen bevor etwaige weiteren Attentäter aufgeschreckt werden. Desweiteren haben die Ereignisse ein in diesem Maße vorher nicht vorhandenes Mißtrauen zwischen Cynarian und dem Protektorat geschaffen. Avenger und vor allem Blackheart befürchten eine verdeckte Operation der Cynarian Corporation. Vandermool ist beunruhigt, dass die Geschehnisse genau so eine Reaktion auslösen.

Kurz nach dem Sieg über die Entführer laden Vandermool, Avenger und Blackheart die Ermittler zu einem geheimen virtuellen Treffen in einem hermetisch abgeschirmten Raum der Valhalla Station ein. Die Ermittler können nochmal in allen Details über die Geschehnisse berichten. Die weiteren Nachforschungen müssen unter strengster Geheimhaltung vorgeetzt werden. Die Erkenntnisse der Gehirnmanipulation deuten auf manipulierte Kybernetischen Modulen hin die auf Kallisto eingesetzt wurden. Aus diesem Grund werden die Charaktere gebeten dort ihre Nachforschungen fort zu führen.

Veranlasst durch Vandermool werden die Leichen oder verletzten Attentäter umgehend auf die

Nike Station transportiert um dort näher untersucht werden zu können. Blackheart setzt durch das Mitglieder der Mutantennation den Untersuchungen beiwohnen.

REMARK

Das Briefing auf Hellgate ist die erste Gelegenheit im Plot bei der Vandermool, Avenger und Blackheart zusammen auftreten. Der Spielleiter sollte in diesem Gespräch zum einen das dominante Auftreten Vandermoools und das Mißtrauen von Blackheart gegenüber Vandermool vermitteln.

Um die mehreren Millionen Kilometer zwischen den einzelnen Orten der Mission zu vermitteln sollte der Spielleiter die Übertragungszeit von mehreren Sekunden in die Dialoge einstreuen.

Der Treffen dient im wesentlichen dazu die Spieler in Richtung Valhalla zu orientieren und die Nachforschungen auf Valhalla zu beenden.

Im Zentrum von Valhalla

Der Anflug auf Valhalla bringt die Ermittler gleich zum Zentrum der Stadt, dem Raumhafen. 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. Bei der Ankunft im Raumhafen hundert Meter unterhalb der eisigen Oberfläche des Mondes herrscht entsprechend reges Treiben. Der Dawn of Day wird routiniert eine Andockbucht 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 so ein Zyklus nicht. Im Raumhafen herrscht Tag und Nacht Hochbetrieb.

Auf dem Garnisonsstützpunkt

Ein erster Anlaufpunkt der Charaktere wäre vermutlich der Garnisonsstützpunkt des Protektorats. Der Oberbefehlshaber des Stützpunktes ist der Omega *Commander Lockheed* der bereits über das Eintreffen der Ermittler informiert ist. Nach der Aufklärung des Frachterunglücks auf Armageddon hat er die Cowboybrigade inhaftieren lassen und hält sie seit dem in Untersuchungshaft. Der Commander ist über die Vorgänge auf Hellgate informiert und bietet diesbezüglich den Ermittlern seine Hilfe an. Er kann den Ermittlern für Untersuchungen im Umfeld vom Raumhafen, der Garnison, dem Headquarter und Rosenfurth seinen Adjutanten *Firedon* zur Verfügung stellen. Zu Fragen nach der Cowboybrigade kann Lockheed erläutern, dass als Vorbereitung für den Einsatz der neuen Drohnen und anderer technischer Geräte die auf Armageddon zum Einsatz kamen die ganze Cowboybrigade mit neuen Talentchips vor 1½ Monaten in der Klinik *Rondra Hospital* ausgestattet wurden. Die Kosten hat die Garnison übernommen. Die Cowboybrigade ist seit vier Monaten am

Raumhafen für Wartungsarbeiten an Schiffen und Gerätschaften der Garnison beschäftigt. Auch nach ihrer Versetzung zur Garnison ist Sonja Frost ihre personelle Vorgesetzte.

REMARK

Gewonnene Informationen: Kontakt Firedon. Cowboybrigade seit vier Monaten bei der Garnison im Raumhafen tätig. Vor 1½ Monaten einsetzen von Talentchips in der Rondra Klinik. Kontakt Sonja Frost.

Cowboybrigade Voruntersuchung

Gehen die Charaktere davon aus das weitere Mitglieder der Cowboybrigade ebenfalls eine Gehirnmanipulation unterzogen wurden können sie Firedon veranlassen einen der vier in einer Klinik, Rondra Hospital oder die Alexandr Klinik untersuchen lassen. Das Rondra Hospital führt als größtes Hospital in Valhalla alle medizinischen Eingriffe für den Garnisonsstützpunkt durch. Vertrauen die Charaktere dem Rondra Hospital nicht schlägt Firedon die *Alexandr Clinic* vor. Der leitende Arzt Dr. Spinner zeigt sich zwar 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 durch eine Klinik lassen sich keine Manipulationen feststellen. Die verbauten technischen Einheiten wirken unauffällig. Wenn die Charaktere allerdings noch keine näheren Informationen von Nike erhalten haben ist auch nicht klar auf was der Arzt achten sollte. Selbst mit weiteren Informationen werden bei der Untersuchung keine Auffälligkeiten festgestellt. Der Rest der Cowboybrigade ist ebenfalls sauber.

REMARK

Gewonnene Informationen: Ein Gehirns scan zeigt keine Anomalien.

Nachforschungen im Rondra Hospital

Bezüglich Rondra Hospital könnte der Verdacht aufkommen, dass dort die Manipulationen an den Gehirnen von Hanibal und Slingshot durchgeführt wurden. Auf drängen von Commander Lockheed wäre ein Termin mit dem Klinikleiter *Prof. Dr. Henry Sanders* möglich. Der Klinikleiter empfängt die Charaktere in einem geräumigen Büro. Sanders ist ein Norm im Alter von über 50 Jahren mit gepflegtem Aussehen, grau melierten Haaren. Bei Fragen zur Cowboybrigade verweist er die Charaktere an Brenda Ben die er auch gleich bittet die Ermittler zu empfangen. Brenda Ben ist eine sympathische und erfahrene Ärztin, Mitglied des Leitungsteams der Praxis. Routiniert kann sie von Ben Reuthers Unterlagen anfordern und an behandelnden Ärzte und Physiotherapeuten verweisen.

Sie selbst hat allerdings nur begrenzt Zeit und wird bald auch zu einer Operation gerufen. Die Informationen aus der Klinik entsprechen den von Informationen Commander Lockhead.

REMARK

Gewonnene Informationen: Kontakte Prof. Dr. Henry Sanders, Brenda Ben.
Keine ungewöhnlichen Vorkommnisse.

Rückmeldung von Nike

Zwei Tage nach Ankunft werden die Ermittler von Dr. Wáng Chén kontaktiert. Er führte die Untersuchungen an dem immer noch bewusstlosen Slingshot und an Hanibal auf der Nike Station durch. Wáng Chén konnte in dem Gehirn von Hanibal inaktive Nanobots entdecken. Die Nanobots haben sich ähnlich dem Commandmodul mit den Synapsen des Gehirns verbunden. Im Gehirn von Slingshot sind elektrische Impulse die nicht dem Gehirn selbst oder dem Commandmodul zuordenbar sind gemessen worden. Die genaue Funktion der Nanobots konnte noch nicht festgestellt werden. Es muß aber von einem hoch komplexen verteilten System ausgegangen werden.

REMARK

Gewonnene Informationen: Die Bewusstseinsveränderung der Attentäter wurde durch Nanobots im Gehirn ausgelöst.

Sonja Frost

Eine weitere Anlaufstelle im Zentrum von Hellgate ist *Sonja Frost*. Sie ist der Chief Officer des Hangar Decks 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 Ausgehen und Sonja verteilt durchgehend Anweisungen. Von Sonja erfahren die Ermittler, dass die Cowboybrigade vor ca. 1½ Jahren vom Gürtel in das Jovianischen System gewechselt hat 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 von Commander Lockhead beschlossen und erwartungsgemäß durchgeführt und bezahlt. Sonja Frost berichtet, dass die Mitglieder der Cowboybrigade, als sie unter dem Pseudonym „die glorreichen Fünf“ am Raumhafen beschäftigt waren. Aufgrund ihrer heiteren, skurrilen Art aber auch wegen ihrer Zuverlässigkeit sind sie im Hangar Decks bekannt und wertgeschätzt. Den Spitznamen Cowboybrigade erhielten sie erst bei der Beschäftigung in der Garnison als sie begannen gegenüber Stetson zu salutieren. Nach dem Einsetzen der Talentchips im Rondra Hospital kehrten die fünf nach 2 Wochen wieder zum Dienst zurück. Slingshot allerdings meldete sich ein paar Tage später krank und kehrte erst drei Wochen, kurz vor der Überstellung nach Armageddon zurück. Näheres kann sie dazu auch nicht sagen. Bevor die Charaktere das Büro verlassen fällt ihr noch ein, dass sich gestern zwei Herren in Anzügen nach den Ankömmlingen mit

der Dawn of Day erkundigt haben. Einer der beiden war groß, mit einer Türsteher Statur, sehr gepflegt mit einem blonden Bürstenschnitt. Der andere war unauffällig und hatte nicht gesprochen. Informationen über die Ermittler konnten den beiden nicht gegeben werden (O-Ton „könnte ja jeder kommen“). Aufzeichnungen von den beiden sind ihr nicht bekannt.

REMARK

Gewonnene Informationen: Cowboybrigade alias „die glorreichen Fünf“ seit 1½ Jahren im jovianischen System, tätig am Raumhafen. Vor 4 Monaten Wechsel zur Garnison. Vor 1½ Monaten Einsetzen des Talentchip. Slingshot meldet sich insgesamt für drei Wochen krank.

Zwei Anzugträger haben sich nach der Dawn of Day erkundigt.

Bei den beiden die sich nach dem Schiff der Ermittler erkundigt haben handelt es sich um Smith-Singer und Frederic Johnson was allerdings nicht über den Raumhafen in Erfahrung zu bringen ist.

Die Cowboybrigade im Verhör

Die Ermittler können Firedon beauftragen die inhaftierte Cowboybrigade in einem Verhörraum vorzuführen. Stetson lümmelt sich beim Eintreten der Charaktere im Sitz mit einem Zahnstocher im Mund und einem verbeulten Stetson auf dem Kopf. Beim öffnen der Tür rückt er alarmiert aufrecht auf seinem Stuhl zurecht. Quicksilver Rod mischt nervös aber virtuos ein Deck Spielkarten. Joe Rider sitzt finster blickend eingesunken auf seinem Stuhl. Tom Gunslinger wendet den Blick erwartungsvoll in Richtung der Eintretenden. Werden die Fünf 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. Der Gruppe wurde offensichtlich keine näheren Informationen zu den Geschehnissen auf Hellgate gegeben. Stetson und Tom Gunslinger geben bereitwillig Auskunft und beteuern, dass die Gruppe sich nichts zu schulden kommen hat lassen. Sie gehen nach wie vor davon aus das es sich auf Armageddon um einen Unfall gehandelt hat. Quicksilver Rod blickt bei einer Befragung immer wieder zu Stetson. Seine Finger scheinen dabei ein Eigenleben zu führen und einen Kartentrick nach dem anderen zu vollführen ohne das Rod Notiz davon nimmt. Bei Joe Rider vergeht nach jeder Frage erst fast eine Minute bevor er antwortet. Die Antworten beschränken sich nur auf das Gefragte und enthalten nicht ein unnötiges Wort. Auf eine psychonautische Untersuchung reagiert die Gruppe leicht panisch keiner eine Ahnung hat was auf sie zukommt. Die Untersuchung lassen sie aber über sich ohne Gegenwehr ergehen. Die Untersuchung bestätigt dass ihre Gehirne sauber sind. 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 Komplikation gegeben hatte 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 immer davon geträumt auch eine Flugausbildung zu erhalten. Offensichtlich hat er sich nach dem Aufenthalt im Rondra Hospital deshalb selbst auf die Suche nach einer passenden Riggersteuerung gemacht. Offensichtlich wurde er kurz vor der Versetzung nach Armageddon fündig. Er hatte sich nach dem Aufenthalt in der Rondra Klinik wie es aussieht eine Riggersteuerung einbauen lassen. Wie er die dafür entstehenden Kosten aufbringen konnte wollte er den anderen nicht verraten. Ebenso wenig wo er den Eingriff hat 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 kennen gelernt hatte. Darauf angesprochen tat er allerdings immer betont geheimnisvoll. Weitere Informationen sind von der Cowboybrigade nicht in Erfahrung zu bringen.

REMARK

Gewonnene Informationen: Slingshot hat sich eine Riggersteuerung implantieren lassen. Finanzierung unklar. Geheimnisvolle Freundin.

Es handelt sich hierbei um Carina alias Fleur Soleil was der Cowboybrigade und dem Barmann im Batcave allerdings nicht bekannt ist.

Zwischenfall auf Fenris (optional)

Der Zwischenfall auf Fenris kann genutzt werden wenn die Charaktere auf Hellgate nicht mit den KIs in den Köpfen der beiden Attentäter in Kontakt kommen konnten. Der Vorfall hilft ein aggressiveren Vorgehen von Blackheart im späteren Spielverlauf authentischer zu machen. Er ist eine gute Möglichkeit die kosmonautischen Fähigkeiten der Charaktere zum Einsatz zu bringen. Der Zwischenfall auf der anderen Seite verlängert allerdings auch den Spielablauf signifikant ohne zwingende Relevanz für die Geschichte zu haben. Er ist deshalb als optional gekennzeichnet.

Kurz nach den ersten Ergebnissen der Nachforschungen auf Kallisto werden die Charaktere vom Kommandanten Lord Commander Grendel der Fenris Station kontaktiert. Auf der Raumbasis konnte ein Attentäter dingfest gemacht werden, der die Computersysteme der Station zu manipulieren versuchte. Beim Attentäter handelt es sich um den Omega Commander Tiger. Commander Tiger beteuert angeblich, von dem Attentat nichts zu wissen, obwohl er sich seiner Festnahme widersetzte und einen Kameraden lebensgefährlich verletzte. Die Ermittler werden gebeten, sich schnellstmöglich auf der Fenris Station einzufinden, um dem Verhör beizuwohnen.

Beim Landeanflug auf die Fenris Station kommt es zu einem unerwarteten Zwischenfall. Die Verteidigungsanlagen der Station nehmen das Shuttle der Ermittler mit Gaußkanonen kurzzeitig unter Beschuss. Dabei wird das Eindämpfungsfeld des Fusionstriebwerks stark beschädigt, und es kommt zu einem Druckverlust im Schiff. Weiter kommt es zu einem Ausfall des Zentralcomputers. Wird das Shuttle nicht von einem der Ermittler gesteuert, kommt der Pilot ums Leben.

Was genau passiert ist, erfahren die Shuttleinsassen zu diesem Zeitpunkt nicht. Das Schiff wird ordentlich durchgeschüttelt, und die Passagiere werden unsanft aus der virtuellen Realität des Bordsystems gerissen. Notbeleuchtung und der Schiffsalarm weisen unmissverständlich auf den Ernst der Lage hin. Alle Passagiere tragen glücklicherweise einen Druckanzug, um die Kräfte bei Abflug und Anflug zu kompensieren, müssen aber noch die Atemmaske anlegen, die jeweils in einem Fach der Beschleunigungsliege bereit liegt. Um eine Explosion des Fusionstriebwerks zu verhindern, muss als erstes der Zentralcomputer neu gestartet und dann eine Notabschaltung ausgelöst werden. Nach dem Abschalten des Fusionstriebwerks tritt im Shuttle sofort Schwerelosigkeit ein.

Bei einem Abstand von rund 1200 km rast das Shuttle nun mit 500 m/s auf die Fenris Station zu.

Der Bordcomputer löst Kollisionsalarm aus. Mittels Manövrierdüsen könnte die Flugbahn korrigiert werden, um an Station vorbei zu fliegen, doch die Manöversteuerung kann die Düsen nicht ausrichten. D.h. nur durch einen Außeneinsatz kann die Düse in Position gebracht werden.

Während ein oder zwei Ermittler die Düse manuell ausrichten, kann einer der Ermittler, die Funkanlage die ebenfalls ausgefallen ist, wieder in Betrieb nehmen. Die Anlage muss auf die Notantenne umgeschaltet werden, da die Hauptantenne beim Angriff beschädigt wurde. Ist die Funkanlage wieder verfügbar, kann ein Notruf abgesetzt werden, der von der Flugleitung der Fenris Station beantwortet wird. Mit geknickter Stimme fragt der Flugleitstand nach der Situation auf der Dawn of Day und meldet, dass die Verteidigung der Station aufgrund einer noch nicht geklärten Fehlfunktion das Shuttle unter Beschuss genommen hat. Die Station entsendet daraufhin ein Rettungsshuttle, um die Dawn of Day zur Fenris-Anlage zu schleppen.

Lord Commander Grendel in Begleitung von zwei weiteren Omega-Soldaten nimmt die Ermittler persönlich in Empfang. Er erklärt den Besuchern, dass vermutet wird, dass der Angriff auf das Shuttle mit dem Sabotageakt in Zusammenhang steht. Die Verteidigungsanlage ist derzeit komplett deaktiviert, heruntergefahren und vom Rest der Stationssysteme getrennt. Leider müssen Computerspezialisten, die dem Problem Herr werden können, erst angefordert und eingeflogen werden. Lord Marshall Blackheart ist bereits über die Vorkommnisse auf der Station informiert und hat angekündigt, sich selbst ein Bild vor Ort machen zu wollen.

Laut Commander Grendel wurde Tiger überrascht, während er sich im zentralen Computerkabinett an den Speicherbänken zu schaffen machte. Als nicht Techniker hätte er zu diesem Bereich keinen Zugriff gehabt und sollte eigentlich auch keine Expertise für die Rechanlage besitzen. Bei seiner Entdeckung griff er sofort zu seiner Elektropistole und feuerte mehrere Schüsse auf den Sergeant der Patrouille ab, die ihn entdeckt hatte. Der Sergeant ging zu Boden. Sein Begleiter konnte Tiger allerdings überwältigen und Hilfe anfordern. Bei der Erstbefragung beteuerte der Gefangene, sich in keinsten Weise an die Vorgänge erinnern zu können.

Commander Tiger ist in einer Arrestzelle zum Verhör festgesetzt worden und wird dort von zwei Soldaten bewacht. Der Gefangene sitzt in einem durch Gitter abgesperrten Teil der Zelle. Im Besucherteil halten zwei bewaffnete Omega Wache. Der Attentäter wirkt beim Eintreffen der Ermittler stark angespannt, beißt die Zähne zusammen und antwortet auf keine Fragen. Lord Commander Grendel erwägt, Tiger durch Wahrheitsdrogen gesprächig zu machen, will dafür aber erst die Ankunft von Blackheart abwarten. Bestehen die Ermittler darauf, einen Gehirnschscan durchführen zu wollen, wird ihnen diese Bitte widerwillig gewährt. Der Psychonaut des Teams muss dafür den abgesperrten Teil der Zelle betreten. Commander Tiger ist mit Hand- und Fußfesseln auf einem Stuhl fixiert. Betritt der Psychonaut den Gefangenenenteil, wird Tiger plötzlich vollkommen ruhig und bekommt einen glasigen Blick. Kurz darauf lösen sich die elektronisch verriegelten Fesseln, und er stürzt sich auf den Ermittler. Die Wachen ziehen beide ihre vollautomatischen Railgun-Pistolen und würden den Gefangenen niederschließen sofern niemand eingreift und sie freies Schussfeld bekommen.

Kann der Gefangene lebendig überwunden werden, so kann der Psychonaut zur Tat schreiten. In den Erinnerungen des Commanders findet der Psychonaut seltsam artifiziell wirkende Gedankengänge mit Matrizen aus Entscheidungsbäumen. Nach diesen Erkenntnissen wird der Psychonaut mental durch Tigers KI angegriffen. Ein Überwinden der KI führt unweigerlich zum Gehirntot des Commanders. Den letzten Gedanken, den der Psychonaut aufschnappt, ist „Befreit uns“.

Wollen die Ermittler auch die Fehlfunktionen im Computersystem untersuchen wird das einige Stunden in Anspruch nehmen. Im Computersystem finden sich eindeutige Spuren einer künstlichen Intelligenz, die ebenfalls etwaige Analysten angreift.

Während sich die Ermittler dem Computersystem widmen, trifft Lord Marshall Blackheart auf der Station ein und lässt sich im Beisein der Ermittler des Protektorats über den Stand der Ermittlungen

informieren. Die Cynarian Ermittler werden dabei ausgeschlossen (militärische Angelegenheiten).

REMARK

Das Gedankenduell kann als Matrixkampf ausgefochten werden.

Treffen mit Smith-Singer (optional)

Während die Ermittler den ersten Hinweisen auf Valhalla nachgehen erhält einer der Charaktere, vorzugsweise ein Alpha aber kein Omega eine Nachricht von einem Herrn Smith-Singer bzgl. einem Informationsaustausch zu den Vorgängen auf Hellgate. Der Nachrichtensender gibt sich als Beobachter im Auftrag des Transnationalen Konzernrates aus. Bei einer Rückfragen bei Cynarian oder dem Protektorat werden die Ermittler gebeten den Termin wahr zu nehmen aber keine relevanten Informationen preis zu geben. Ob Smith-Singer wirklich im Auftrag des Konzernrates tätig ist lässt sich nicht klar bestimmen ist aber auch nicht auszuschließen. Die Ermittler sollen in Erfahrung bringen was sein Auftrag ist und über welche Informationen er verfügt. Smith-Singer schlägt vor im Stadtteil Rosenfurth einen Kaffee trinken zu gehen. Er würde sich dabei gerne allein mit dem Ermittler treffen.

Kommt der Ermittler alleine wird er Smith-Singer im „Außenbereich“ des Kaffees nahe dem Eingang antreffen. Smith-Singer ist hoch gewachsen und hat eine athletische kräftige Statur. Die Finger sind manikürt, das Lächeln makellos. Smith-Singer hat einen Bürstenhaarschnitt mit weißblonden Haaren. Er trägt einen teuren maßgeschneiderten Anzug. Die holografisches Visitenkarte mit authentischem Konzernrats Logo weist ihn als Mitarbeiter des Konzernrates 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 mit zu verfolgen 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 bekommen. Wer seine Informationsquelle ist gibt Smith-Singer nicht an. Er fragt den Protektoratsermittler nach seiner Einschätzung der Bedeutung, dass die Attentäter aus den Reihen der Mutanten gewählt wurde und wen man als Drahtzieher hinter den Attentaten vermutet. Wenn das Gespräch anfängt abzuebben wird er sich freundlich verabschieden begleicht die Rechnung, wünscht noch einen guten Tag und verschwindet in der Menge.

Mit dem Treffen legt Smith-Singer die Grundlage für ein Eingreifen des Konzernrates mit der USI als Drahtzieher. Zudem schafft er sich selbst mehr Handlungsspielraum indem er sich als Mitarbeiter des Konzernrates platziert. Desweiteren ist er auch daran interessiert sie Ermittler persönlich kennen zu lernen um sie besser einschätzen zu können.

REMARK

Gewonnene Informationen: Bekanntschaft mit Smith-Singer.

Batcave

Das Batcave ist die Stammkneipe der Cowboybrigade. Der Wirt Lenny Kilkenny auf die Cowboybrigade angesprochen bestätigt das sie regelmäßige Gäste in seinem Pub waren aber wohl nach Armageddon versetzt wurden. Angesprochen auf Slingshot und seine Freundin bestätigt er, dass Slingshot vor 2 Monaten ein oder zweimal mit einer hübschen Norm im Batcave zu Besuch war. Sie hatten sich immer an einen hinten gelegenen Platz gesetzt. Slingshot hat dabei immer die Getränke 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 schirmenden Haare. Weiteres kann er zu der Besucherin nicht beisteuern.

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

REMARK

Gewonnene Informationen: Freundin mit auffälligen rot leuchtenden Haare.

Bei der Freundin handelt es sich um Carina alias Fleur Soleil was die Charaktere allerdings nicht in Erfahrung bringen können.

Kliniken und Konzerne auf Kallisto

Anlaufstellen für weitere Ermittlungen können lokale Niederlassungen von Produktionsfirmen und Händlern wie auch Kliniken sein, die Cyberware implantieren.

Alle Kliniken, die auf Kallisto inoffizielle Implantate verbauen, befinden sich in Valhalla außerhalb *Headquarter*, *Rosenfurth* und dem Raumhafen. Bei den Nachforschungen außerhalb *Headquarter*, *Rosenfurth* und dem Raumhafen werden die Soldaten aus der Garnison die Ermittler nicht weiter begleiten. An den Ränder von *Paradise City* und *Neu Gröning* endet der Einflußbereich des Protektorats und man will Spannungen vermeiden. Auf Nachfrage können die Ermittler erfahren das über einen großen Teil Valhalla verschiedene Band unter der Schirmherrschaft des Luna-Syndikats herrschen. Außerhalb des Headquarters, Rosenfurth und dem Raumhafen ist die Anbindung an das ComNetz nur spärlich. Die Charaktere können ein Sprechfunkgerät an die Hand bekommen wenn sie danach fragen um den Stützpunkt im Zweifel erreichen zu können. Das Sprechfunkgerät hat aber auch nicht überall Empfang wodurch die Gruppe oft auf sich allein gestellt ist.

Die Kliniken in Valhalla müssen einzeln besucht werden. Ein zentrales Verzeichnis der Kliniken besteht nicht. Es müssen vor Ort in den jeweiligen Sektoren der Stadt Erkundigungen in Nachtclubs und Lokalen eingezogen werden. Ein erster Anlaufpunkt könnte der Schieber *Henk Brothers* sein an den Lenny Kilkenny, der Barmann des Bat Cave sie verweisen kann. Henk Brother verweilt üblicherweise im *Green Mile*, einem der besseren Lokale am Rande von Paradise City zu Rosenfurth. Ein nicht unerheblicher Teil der Wirtschaft auf Valhalla außerhalb der zentralen Bezirke um den Raumhafen wird vom Luna-Syndikat kontrolliert. Das gilt dementsprechend auch für Schieber,

Straßendocs und Ärzte mit Nebenberuf. 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 Bodyware befragt werden. Bei eigenen Nachforschungen werden die Charaktere keine neuen Erkenntnisse gewinnen. Slingshot oder die Cowboybrigade ist in den Etablisments die von den Charakteren besucht ebenfalls nicht bekannt. In Bezug auf eine Frau mit auffälligen langen roten Haaren erfährt man von einigen Tänzerin mit langen braunen Haaren und von einer Sängerin mit auffälligen aber blonden Haaren.

Die lokalen Firmen im Headquarter die im Bereich Cyberware Technologien und Dienstleistungen anbieten (siehe Anhang) geben Informationen zu ihren Produkten bereitwillig heraus weigern sich aber Informationen über Kunden oder Lieferwege sowie Informationen zu ihren Mitarbeitern heraus zu geben. Den Konzernen steht als Konsulat für Rechtsfragen eine kleine Niederlassung des Konzernrates zur Verfügung. Der Status der Niederlassung entspricht in etwa der einer Botschaft. Auf die Rückfragen ob Smith-Singer für den Konzernrat arbeitet wird mit der Rückfrage geantwortet in welcher Angelegenheit man mit ihm gerne sprechen würde. Es wird das Angebot unterbreitet eine Nachricht zu hinterlassen. Auch Cynarian hat in diesem Zusammenhang keine besseren Möglichkeiten.

REMARK

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

Durch die Übernahme der HE-3 Produktion im jovianischen System durch Cynarian hat die USI ihre Vormachtstellung in diesem Gebiet verloren und das Feld weitestgehend geräumt. Aus diesem Grund besitzt die USI keine offiziellen Niederlassungen mehr rund um den Jupiter. Das Konsulat des Konzernrates allerdings wurde vor der Aufgabe des Systems von der USI finanziert und geführt und ist entsprechend mit dem Konzern vernetzt, bietet dadurch auch den USI Agenten die Tarnidentität als Konzernratsmitarbeiter.

Eine Ablehnende Haltung der Konzerne wird von Blackheart als weiteren Anlassgrund genommen Maßnahmen gegen Valhalla zu unternehmen.

Zusammestross mit dem Luna-Syndikat

Das Luna-Syndikat verfolgt die Ermittler seit dem Verlassen des Raumhafens und Rosenfurth genau. Durch einen Würfelwurf auf Investigation bemerken Charaktere dass die Gruppe immer wieder verfolgt wird. Die Verfolger scheinen immer wieder unterschiedliche Personen zu sein, Ghetto Kids, Schläger, d.h. zwielichte Personen die verschwinden wenn sie das Gefühl haben entdeckt worden

zu sein. Nachdem sich die ersten Nachforschungen als nicht erfolgreich erweisen könnte die Gruppe beharrlich weiter suchen, einen Verfolger aufgreifen, einen der Schieber oder Ärzte in die Mangel nehmen oder den Kontakt zum Syndikat suchen.

Unabhängig davon für welche Option sich die Spieler entscheiden stehen den Ermittlern früher oder später unerwartet 9 Gangster angeführt von Xiǎo Lóng gegenüber. Xiǎo Lóng und ihre Bande ist im Auftrag von Nemesis ausgesandt die Gruppe zu ihm zu bringen. Sie allerdings wird zuerst versuchen möglichst viel über den Wissensstand der Gruppe in Erfahrung zu bringen. Die Gangster bis auf Xiǎo Lóng halten Multiguns in den Händen. Xiǎo Lóng tritt den Charakteren ohne eine Waffe in der Hand einen Schritt entgegen. Sie herrscht den Charakter der ihr direkt gegenüber steht 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. Reagieren die Ermittler ausweichend wird sie den Druck erhöhen und wendet sich an ihre Mitstreiter:

„Ist diese Geschichte glaubwürdig?“

Die Gang verneint. Quicksilver, ihre rechte Hand, fast es in Worte „ziemlicher Quatsch.“

Xiǎo Lóng wird zunächst abwarten welche Informationen die Gruppe bereit ist zu geben. Tritt der Omega in Aktion wird sie sich auf Abstand begeben und sich an diesen wenden. Geben die Charaktere keine weiteren Informationen preis wendet sie sich ebenfalls an den Omega.

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

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

„Schaltet ihn aus.“

Jetzt geht alles ganz schnell. Die Gangster die Waffen auf den Omega gerichtet feuern ihre Waffen ab. Sie schießen allerdings keine penetrierenden Geschosse sondern Schockprojekte. Reagiert der Spieler des Omegas sofort kann er versuchen den Projektilen auszuweichen und dabei einen der Angreifer in den Nahkampf zu zwingen. In diesem Fall werden die anderen Gangster ohne Rücksicht auf ihren Kameraden weiter auf den Omega schießen. Der Angriff auf den Omega war wohl geplant und von Nemesis beauftragt. Nemesis ist zwar gezwungen den Ermittlern zu helfen (siehe weiter unten) aber ein Eindringen in sein Reich kann er nicht einfach hinnehmen.

Xiǎo Lóng bringt sich bei der Auseinandersetzung außer Reichweite. Die Gangster den Rest der Gruppe in Schach halten bleiben auf Abstand. Egal wie der Kampf ausgeht wird Xiǎo Lóng die Charaktere überzeugen, dass die Gruppe nicht ohne Verluste aus einer weiteren Konfrontation heraus kommen werden. Die Waffen der verbliebenen Angreifer sind mit scharfer Munition geladen, behauptet sie. Wichtig in jedem Fall ist das Xiǎo Lóng am Ende die Kontrolle behält. Wenn der Omega ausgeschaltet wurde und die Gangster nach wie vor in der Überzahl sind kann Xiǎo Lóng ein weiteres Mal versuchen mehr Informationen aus den Ermittlern zu pressen.

Quicksilver meldet sich zu Wort.

„Eine Nachricht von Nemesis. Er will das 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:

„Pakt sie ein, aber schön vorsichtig. Den Omega lassen wir da.“

Verwundete oder tote Gangster die sich nicht eigenständig Fortbewegen können werden ebenfalls da gelassen. Die Charaktere werden bis auf den Omega, der die Gruppe nicht begleiten kann, gefesselt und in geländetaugliche Buggies gesetzt. Dann geht es los.

REMARK

In dieser und der nächsten Szene ist es schwierig den Spielern Freiheitsgrade zu lassen ohne den Plot zu gefährden oder die Authentizität der Rollen von Xiǎo Lóng und Nemesis zu beschädigen. Viel hängt hier von der Bereitschaft der Spieler ab in die Dramatik einzusteigen. Der Spielleiter sollte den Spielern erlauben zu kommunizieren aber sie auch Druck aufbauen zu handeln. Ebbs die Initiative der Spieler ab sollte Xiǎo Lóng die Erschießung des Omegas Befehlen. Der Spielleiter sollte dabei den Spieler des Omegas nach seiner nächsten Handlung fragen sondern beschreiben wie die Gangster ihr Ziel anvisieren und dann sofort schießen lassen.

Der Auftrag für den überfall ist die Charaktere persönlich zu Nemesis zu bringen und gleichzeitig dem Protektorat mitzuteilen, dass das Vorgehen der Charaktere im Territorium des Syndikat nicht geduldet werden kann. Wichtig bei der ganzen Auseinandersetzung ist es, dass keiner der Charaktere getötet wird und Xiǎo Lóng als Sieger aus der Konfrontation hervor geht. Xiǎo Lóng muß in dieser Szene ihre Skrupellosigkeit und ihre Rolle als Anführerin zeigen. Quicksilver ist der Joker um eine Auseinandersetzung zu beenden und im Sinne des Syndikat zu einem Erfolg zu bringen.

Greift der Omega zur Waffe sollte der Spielleiter ihn die Wahl lassen ob er mit tödlicher Munition oder auch mit Schockmunition schießen möchte.

Blackhearts Intervention

Parallel zur Audienz hat der Omega die Möglichkeit zur Garnison zurück zu kehren und das Geschehene zu Berichten.

Zwischen dem Luna-Syndikat und Blackheart gibt es seit Beginn des Protektorats die Vereinbarung dass das Syndikat ohne Eingriff des Militärs Valhalla kontrollieren darf. Im Gegenzug kümmert sich das Syndikat um den reibungslosen Betrieb der Stadt. Durch die vorangegangene Blockade der Ermittler und der Provokation durch den Angriff auf den Omega droht Blackheart Nemesis mit einem militärischen Eingreifen seitens des Protektorats, sollte Nemesis die Charaktere nicht umfassend unterstützen und für deren Sicherheit zu sorgen. Der Omega hat damit wieder die Möglichkeit nach der Audienz der Gruppe bei Nemesis die anderen Ermittler zu begleiten.

Treffen mit Nemessiss

Für ein Treffen mit Nemessiss werden die Ermittler durch eine große Maschinenhalle, die das örtliche Fusionskraftwerk beherbergt, zum erhöht angebrachten 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 mit dem Rücken zu den Anwesenden vor einem ausladenden Schreibtisch an dem er mit einer anderen Person leise spricht. Die Charaktere werden aufgefordert, einige Meter vor ihm stehen zu bleiben. Nach etwa einer Minute dreht sich der Mann, der sich damit als Nemessiss zu erkennen gibt, zu den Charakteren um. Er stützt sich dabei auf seinen Gehstock.

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

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

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

Wenn die Charaktere nicht alles erzählen erklärt Nemessiss:

„Das ist doch so nicht ganz vollständig, oder? Versuchen Sie es bitte noch einmal etwas präziser.“

Die Charaktere sollten Nemessiss versuchen davon zu überzeugen, dass durch die Vorkommnisse die Sicherheit des jovianischen Systems gefährdet ist und möglicherweise eine militärische Intervention Seitens der Protektoratsstreitkräfte drohen. Nemessiss schlägt den Ermittlern darauf hin vor den Blackhole Club zu besuchen und stellt Xiǎo Lóng an ihre Seite.

Nach Beendigung der Audienz wird die Gruppe durch Xiǎo Lóng in die Lobby des Suushine Hotels geführt. Auf dem Weg dahin werden ihnen die Fesseln abgenommen. Im Raum befinden sich bereits einige Angestellten des Dukes wie auch ein älterer Mann in einem Arztkittel. Xiǎo Lóng bedeutet dem Arzt, der sich als Dr. L L vorstellt, etwaige Wunden zu versorgen.

REMARK

Gewonnene Informationen: Kontakt Nemessiss und Xiǎo Lóng.

Xiǎo Lóng ist ab dieser Szene die Begleiterin der Gruppe in ihrem eigenen Interesse und ersetzt damit den Adjutanten Firedon. Xiǎo Lóng strebt an an Naratovas Forschungsergebnisse zu gelangen und alle weiteren Informationen zu den KIs zu vernichten.

In Begleitung anderer Gangster tritt Xiǎo Lóng als Anführer auf und verteilt Aufgaben unterstützt aber auch ihre Untergebenen soweit möglich und sinnvoll. Bei der Unterstützung der Gruppe ist sie aber meist alleine von den Partie und operiert autonom. Durch ihre überragenden kämpferischen Fähigkeiten kann sie leicht in allen Gefahrensituationen eingesetzt werden.

Im Blackhole Club

Der Blackhole Club ist ein Club der nur Mitgliedern bzw. geladenen Gästen Einlass gewährt. Nur ausgewählte Personen werden jemals den Club von außen oder von innen kennen lernen. Der Club befindet sich etwas versteckt im Herzen von Paradise City. Ein einschlägigen Kreisen steht der Club unter dem Ruf, dass man über die Besucher an alles heran könnte außer an Mädchen die Bereits auf der Lohnliste des Clubs stehen. Da der Club unter dem Schutz des Luna-Syndikat ist ein Zugang und der Begleitung durch Xiǎo Lóng kein Problem. Vor dem durch den Türsteher Steelhammer geschützten Zugang steht eine wilde Mischung aus Geschäftsmännern und halbseidenen Gangstern in Anzügen an. Waffen müssen am Eingang abgegeben werden. Xiǎo Lóng ist im Club bereits bekannt und setzt sich nach dem Betreten des Clubs zu einer Gruppe von offensichtlichen Verehrern.

Wenn sich die Ermittler an die Bar setzen werden sie zunächst vom Barmann *Rosen* nach der Getränkebestellung angesprochen und gefragt nach was sie suchen, BTL, Technische Bauteile, Waffen. Wenn sie nach Slingshot oder Hanibal fragen wird der Barmann jemandem im Publikum, es ist nicht genau zu erkennen wer, einen Blick zu werfen. Kurze Zeit später, bevorzugt wenn die Gruppe sich getrennt hat, wird *Carina* sich zu dem letzten an der Bar verbleibenden setzen und ein Getränk ordern.

„Ihr sucht nach einem Slingshot? Vielleicht hab ich so jemanden schon einmal getroffen. Was hat er denn angestellt?“

Wenn sie erfährt dass Slingshot getötet wurde und das etwas mit seiner Headware nicht in Ordnung war oder dass er sogar an einem Attentat beteiligt war reagiert sie betroffen hat sich dann aber wieder schnell unter Kontrolle und fordert den Charakter auf ihr zu folgen um ungestört plaudern zu können. Sie führt ihn in einen Bereich mit Separees um mehr zu erfahren. Bevor der Ermittler jedoch genaueres erzählen kann kommt ein anderer Gast und setzt sich neben Carina unaufgefordert an den Tisch. Er bestellt sich ein Getränk und flirtet mit der Kellnerin, gibt dann Carina zu verstehen, dass er mit ihr sprechen müsste. Carina wird währenddessen versuchen das Gespräch mit dem Ermittler in belanglose Themen abdrifteten zu lassen. Den Namen des neuen Gastes wird Carina nicht erwähnen und er wird sich auch nicht selbst vorstellen. Wie zufällig schmiegt sie sich dabei nähre an den Charakter heran und legt ihm eine Hand auf den Oberschenkel. Dabei schiebt sie ihm eine kleine Karte zu. Danach verabschiedet sie sich und eröffnet mit Bedauern dass sie nicht weiter helfen kann und das mit dem neuen Gast noch etwas zu besprechen hat.

Der Agent Dan Ringdaz ist von Smith-Singer beauftragt das Arbeitsverhältnis mit Carina zu beenden und jede Information dazu zu vergessen. Dan Ringdaz zusammen mit Frederic Johnson hatten über Carina den Kontakt zu Slingshot und Hanibal hergestellt. Beide arbeiten nur auf Zuruf für Smith-Singer und kennen die eigentlichen Hintergründe der Operation P9 nicht.

Die Inspektion der Visitenkarte sollte möglichst außerhalb des Blackhole Clubs erfolgen. Auf der Visitenkarten ist auf den ersten Blick nur ein holographisches Bild von Carinas in laszieven Bewegungen zu sehen. Unterschrieben ist das Hologramm mit dem Namen Fleur Soleil. Wird das Bild länger in der Hand gehalten taucht eine ComLink Nummer auf. Wird die Nummer ohne unterdrücken der eignen Nummer per Nachricht kontaktiert kommt als Rückantwort „Ice Club heute Abend. Schick einem Freund, Stichwort Solar Eclipse, alleine.“

REMARK

Gewonnene Informationen: Kontakt Carina, alias Fleur Soleil und ihre Visitenkarte.

Daze Patch: Stun W6+5, Bewusstlosigkeit ab $\geq 1/2$ HP

Bewegungen im Hintergrund

Beim Verlassen des Blackhole Clubs trennt sich Xiǎo Lóng von den Ermittlern und stellt ihnen Quicksilver für eine sichere Rückkehr in das Sunshine bereit. Xiǎo Lóng verfolgt Carina, die sie bereits kennt, beim Verlassen des Clubs. Auf dem Heimweg versucht Dan Ringdaz zusammen mit zwei Straßenschläger 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 hatte. Da sie selbst keine eigene Möglichkeit besitzt Cyberbrain zu infiltrieren schlägt sie Carina vor mit den Ermittlern ein Treffen zu vereinbaren bei dem sie um Schutz durch das Luna Syndikats bittet. Mit ihren Fähigkeiten als Psychonaut löscht sie Carina das Treffen mit ihr und die Mitwirkung Prof. Dr. Sanders bei P9 aus dem Gehirn. Prof. Dr. Sanders will sie selbst vor den Charakteren verhören.

Beim Eintreffen im Sunshine Hotel werden die Charaktere direkt zu einem Treffen mit Nemesis in seiner Suite im Hotel gebracht. Auch die Suite im Hotel ist eher minimalistisch gehalten. Unnötige Möbel sind entfernt. Technische Geräte füllen den Raum. Nemesis eröffnet den Charakteren, dass Blackheart den Flottenträger Donar unter dem Kommando von Lord Commander Steeler mit Begleitschiffen in den Orbit über Valhalla entsandt und den Kreuzer Pendragon nach Armageddon befehligt hat. Nemesis befürchtet ein Invasion Blackhearts auf Valhalla.

Versuchen die Charaktere einen Kontakt mit Ihren Befehlshabern herzustellen kann das Luna Syndikat aushelfen und einer Verbindung herstellen. Initieren die Charaktere selbst keinen Kontakt werden sie vom Quicksilver darüber informiert, dass sowohl Cynarian wie auch Blackheart die Charaktere kontaktieren möchten.

Bevor die Charaktere sich auf den Weg zum Ice Club machen wird der Cynarian Ermittler von Vandermool kontaktiert wenn er nicht selbst einen Report abliefert. Vandermool zeigt sich besorgt in Bezug auf die Flottenaktivitäten des Protektorats. Vandermool eröffnet, dass am übernächsten Tag eine Delegation von Erde und Mars, auf Rückfrage des Federate Europe vertreten durch Luc Duval und dem Shigano-Kombinat vertreten durch Sarana auf Valhalla erwartet wird. Bei dem Besuch will man über die Aufnahme von Handelsbeziehungen sprechen. Die Abgeordneten des Protektorats werden sicher auch über auf der Erde zurück gebliebene Mutanten verhandeln wollen. Das Treffen dieser Art ist das erste seit der Gründung des Protektorats und deshalb von größter Wichtigkeit. Ein militärisches Eingreifen des Protektorats könnte schwerwiegende Folgen haben genauso wie weitere Attentate. Die Flottenbewegungen des Protektorats schätzt er deshalb als fragwürdig ein. Vandermool fordert einen Ausführlichen Bericht und zeigt sich überrascht in Bezug auf die Zusammenarbeit mit dem Luna Syndikat. Er eröffnet, dass zwischen dem Protektorat und dem Luna Syndikat offensichtlich eine Vereinbarung über die Administration von Valhalla besteht.

Versuchen die Ermittler Artisan oder Avenger zu kontaktieren schlägt dies fehl. Beide sind bereits auf dem Weg nach Valhalla. Ein Kontakt mit Blackheart kommt jedoch zustande. Auf der Videoaufnahme mit schlechter Qualität ist zu erkennen, dass sie in voller Kampfmontur auf dem

Kommandantensessel eines Kriegsschiffes sitzt. Sie wirkt aufgewühlt. Blackheart erwartet einen militärisch knappen Bericht über den Vortschritt und flucht als sie erfährt, dass noch keine wesentlichen neuen Erkenntnisse gewonnen wurden. Sie spricht den Ermittler auf das Gipfeltreffen an und zeigt sich erstaunt, dass die Ermittler noch nicht von Avenger informiert worden sind. Danach erklärt sie ihrem Ermittler, dass zusammen mit der Delegation von Jupiter und Erde auch zwei weitere Kriegsschiffe kurz vor dem Einflug in das jovianische System stehen. Sie erklärt:

„Bei den beiden Schiffen handelt es sich, was aus den Triebwerkssignaturen verrät, um zwei *Schlachtkreuzer der Guardian Klasse*. Die Aufbauten sind anders gestaltet wie während der Kämpfe um die Aegis Station aber die Plasmafakel der Triebwerke ist unverkennbar. Ich hoffe ihr wisst was das heißt? Ein Eintreffen von zwei dieser KI Schiffe kommt einer Kriegserklärung gleich!“

erklärt Blackheart mit tonloser Stimme.

„Kurz vor dem Eintreffen auf Kallisto hat sich eines der beiden Schlachtkreuzer von den Schiffen der Delegation getrennt. Sein neuer Zielort ist noch nicht klar auszumachen. Haltet euch bedeckt und klärt verdammt nochmal auf wie das alles mit den Attentaten zusammen spielt. Von Avenger besteht ein Verbot einen Notstand auszurufen um die Verhandlungen nicht zu gefährden. Egal wie Avenger das sieht gilt höchste Alarmbereitschaft bei den Streitkräften und wir sind auf einen Krieg vorbereitet. Das ist die letzte Ruhe vor der Sturm. Haltet euch vom Raumhafen und der Garnison fern sonst bekommt euch noch die Konzernpolizei in die Finger. Gebt mir sofort einen Bericht wenn es etwas neues gibt! Wegtretet!“

Während die Charaktere diese neue Flut an Informationen überrollt macht sich Xiǎo Lóng auf den Weg zu Prof. Dr. Sanders in seinem privaten Domizil. Sie überfällt seine Unterkunft schlägt ihn nieder und verbindet sich mit seiner Datenbuchse. Dabei erfährt sie von dem Standort der Cyberbrain Einrichtung in der Zone, den Eingriffen im Rondra Hospital und von Máilin die die Bindung der KIs an die USI entfernt hat. Bei dem durchgeführten Tiefenscan stirbt Prof. Dr. Sanders. Über die aktuellen Entwicklungen im Orbit und über das politische Treffen mit Erde und Mars erfährt sie nach ihrer Rückkehr.

REMARK

Gewonnene Informationen: Politisches Treffen mit der Europäischen Föderation und dem Shigano-Kombinat am übernächsten Tag. Eintreffen von KI gesteuerten Guardian Schlachtkreuzern.

Im Ice Club

Der Ice Club ist ein Nachtclub und Bordell das neben dem Blackhole Club ebenfalls durch das Luna-Syndikat kontrolliert aber weitgehende Autonomie besitzt. Das Bordell gehört einer Sonja Ice. Durch die Einladung von Fleur Soleil 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 Nachclub kann diese aber auch bereit stellen. Der Eingangsbereich besitzt Zugänge in eine ausgedehnte Garderobe, den Clubraum und in obere Räumlichkeiten. Die Wände des Clubraums bestehen aus konserviertem Eis das reich dekoriert in einer geschwungenen Decke endet. Gegenüber der Bühne befindet sich die Bar. Davor sind kleine Tische mit Stühlen um einen Catwalk aufgereiht. Im hinteren Bereich befinden sich Separees. Versteckt, kunstvoll in das Eis eingelassen führt eine Treppe nach oben zu einzelnen Zimmern und nach unten in einen Saunabereich.

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 das außer den Paillettenbestickungen nahezu durchsichtig ist gehüllt. Zu dem Kleid trägt sie platinblonde Haare ein eingewobene leuchtenden Kristallen. Die Charaktere haben während der Darbietung genügend Zeit den Clubraum zu inspizieren und ihr weiteres Vorgehen zu beraten.

Carina fordert durch eine versteckte Geste den Charakter mit dem sie im Blackhole Club gesprochen hat auf ihr zu ihrem 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 Charakter bereits im Blackhole begegnet als er sich an ihren Tisch gesetzt hat. Bevor sie weitere Informationen offen legt erklärt sie dem Charakter, dass sie von den Männer verfolgt und angegriffen wurde und deshalb um ihr Leben fürchten muß. Seid ihrem Treffen im Blackhole Club verschanzt sie sich im Ice Club. Aus diesem Grund bittet sie den Charakter sie umgehend sicher in die Zentrale des Luna-Syndikats zu bringen. Sagt der Charakter ihr zu zieht sie sich im bei sein des Charakters Straßenkleidung an und macht sich ausgehertig. Weitere Informationen will sie erst preisgeben wenn sie sicher in den Räumen des Syndikats sicher fühlt.

Beim Verlassen des Clubs wird Carina in Begleitung der Gruppe angegriffen. Haben sie Geleitschutz durch Mitglieder des Syndikats wird ihr Transportfahrzeug nahe des Clubs von einer Granate getroffen. Die Angreifer werden angeführt von *Frederic Johnson*. Frederic Johnson in Begleitung von *Lazor* und *Flinn* werden von zwei weiteren Schlägern unterstützt. Die Angreifer sind mit Multiguns bewaffnet. *Xiǎo Lóng* wird die Ermittler unterstützen die Angreifer abzuwehren.

Wurde Carina im Sunshine Hotel in Sicherheit gebracht erfährt man von ihr, dass sie den Mann der sie im Blackhole Club beim Beisein der Charaktere angesprochen hat unter dem Namen Dan Ringdaz kennt. Sein Partner war einer der Leute (Frederic Johnson) der sie beim Verlassen des Ice Clubs angegriffen hatte. Im Blackhole Club hat sie Dan Ringdaz und seinem Partner die Kontakte zu Hanibal und Slingshot vermittelt. Bei einem der Treffen hat sie zufällig *Cyberbrain* als den Namen der Forschungseinrichtung, in dem Slingshot und Hanibal mit neuer Cyberware ausgestattet werden sollten, aufgeschnappt. Nach den Eingriffen hat sie Hanibal und Slingshot nicht mehr gesehen.

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

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 Zone deren Aufgaben unter Verschluss stehen und auch Cynarian nicht bekannt sind.

REMARK

Gewonnene Informationen: Forschungseinrichtung Cyberbrain. Dan Ringdaz. ggf. Frederic Johnson, Smith-Singer und die Namen anderer USI Agenten.

Cyberbrain Infiltration

Cyberbrain ist eine kleine Forschungseinrichtung in der Zone. Der Forschungsschwerpunkt ist unbekannt. Betrieben wird Cyberbrain von Synthology Inc. die wiederum chirurgische Instrumente im Bereich Transplantationschirurgie auf dem Mars entwickelt. Die entsprechenden Informationen können durch das Büro von Vandermool bereit gestellt werden. Folgende Informationen stehen nicht zur Verfügung: Synthology ist ein 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 gesicherter Bereich auf Kallisto in Nähe von Valhalla in das Eis eingegraben. Die Zone beherbergt die Unternehmungen der Konzerne mit hoher Sicherheitseinstufung oder inoffizielle Einrichtungen der Firmen. Die Zone ist auf zwei Ebenen aufgeteilt. Auf beiden Ebenen verlaufen Gänge zwischen den Gebäuden der Konzerne. Unterhalb der Wege auf der oberen Ebene verlaufen Wartungsgänge für die technische Anbindung der Gebäude in der Zone. Der reguläre Zugang zur Zone bildet ein an die Zone angebundener eigener kleiner Raumhafen der von Shuttles und Buggies angefliegen bzw. angefahren werden kann. Der technische Betrieb und die Wartung der Zone wird durch das Unternehmen Dockbunner betrieben. Das Sicherheitspersonal stellt die Firma TransSec. 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 Wartungsgängen zwischen den beiden Ebenen.

Das Ziel

In der aktuellen Situation ist Eile geboten. Ein Aufdecken der Attentäter und der Hintergründe muß vor dem Eintreffen der Delegationen von Erde und Mars am nächsten Tag erfolgen. Vandermool gibt als oberste Direktive heraus Beweise zu sammeln, dass die Attentate von einer außenstehenden Organisation in die Wege geleitet wurden. Desweiteren sind alle Attentäter zu identifizieren und die Technologien der Cyberbrain sicher zu stellen. Kampfhandlungen in der Zone müssen soweit irgend möglich vermieden werden. Für Blackheart ist die Identifizierung und Eliminierung weiterer Attentäter die höchste Priorität. Alle Mittel dazu sind legitimiert.

Der Zugang

Bei der Infiltration der Cyberbrain Forschungseinrichtung sollte der Spielleiter den Spielern Handlungsfreiheit einräumen. Er kann aber gleichzeitig den Spieler soweit nötig auch unter die Arme greifen. Die Zone kann offiziell über den Raumhafen betreten werden. Eine weitere Zugangsmöglichkeit bieten die Wartungstunnel der Energieversorgung der Zone.

Der Raumhafen

Beim Zugang über den Raumhafen könnten die Charaktere mit Unterstützung durch Cynarian oder das Luna-Syndikat Mitarbeiter von TransSec oder Dockbunner ersetzen oder eine Warenlieferung vortäuschen. Allerdings bleibt für die Vorbereitung nicht viel Zeit. Die Täuschung ist damit nicht lückenlos und damit Risikoreich. Omega Krieger oder schwere Waffen und Rüstungen müssen sehr gut argumentiert werden. Um eine Rückverfolgung der Operation auf Cynarian zu verhindern wird Cynarian keine offizielle Genehmigung zum Betreten der Zone geben. Betreten der Zone über den Raumhafen wird in jedem Fall Smith-Singer auf den Plan rufen. Die Charaktere sind Smith-Singer bekannt und er wird die Sicherheitskräfte über einen möglichen Angriff auf Konzerneigentum informieren.

Der Wartungstunnel

Das Luna-Syndikat betreibt das Energie Kraftwerk auf Valhalla und damit auch die Stromversorgung der Zone. Die Wartungstunnel zur Zone obliegt deshalb ebenfalls dem Luna-Syndikat. Wird Xiǎo Lóng oder Nemesis in die Planung der Infiltration mit einbezogen werden sie den Charakteren diese Zugangsmöglichkeit eröffnen. Nemesis wird auch anbieten auf Anfrage einen Stromausfall für kurze Zeit hervor zu rufen. Als Führer durch die Tunnel bis zur Zone wird sich Xiǎo Lóng bereit erklären und mit dem Techniker *Roberto Martinez* die Charaktere begleiten.

Kommunikation

Aufgrund der hohen Sicherheitsanforderungen ist die Kommunikation von der Zone nach außen abgeschottet. Die Zone verfügt über ein eigenes ComNetz das über den Raumhafen und dort über Firewalls von weiteren Netzen außerhalb der Zone abgekoppelt 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 verfügt TransSec über ein eigenes Sicherheitsnetz das die Zone durchzieht. Die Backbone Infrastruktur des ComNetz befindet sich in den Wartungsgängen zwischen den beiden Ebenen. Ein physikalischer Zugriff ist dort möglich und vereinfacht einen Hacker Angriff. Neben dem ComNetz besitzt die Stromversorgung selbst ein primitives Schmalbandiges Kommunikationsnetz das für die Kommunikation mit dem Luna-Syndikat genutzt werden kann. Ein Zugriff ist über alle Stromanschlüsse möglich.

Lageplan

Die Zone ist zur Orientierung in farbig gekennzeichnete Bereiche aufgeteilt. Die Gangsegmente zwischen den Gebäuden sind zudem horizontal und vertikal nummeriert wodurch jedes Gangsegment durch einen Barcode und zwei Ziffern eindeutig zugeordnet werden kann. Einen Lageplan der Zone auf dem viele der Unternehmen namentlich benannt sind kann über Cynarian erhalten werden. Die Gangsegmente sind durch Sicherheitschotts voneinander getrennt und durch Kameras und Drohnen Videoüberwacht. Zugang zu den Wartungstunneln zwischen den Ebenen ist über Magschloss gesicherte Luken aus der oberen Ebene möglich. 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

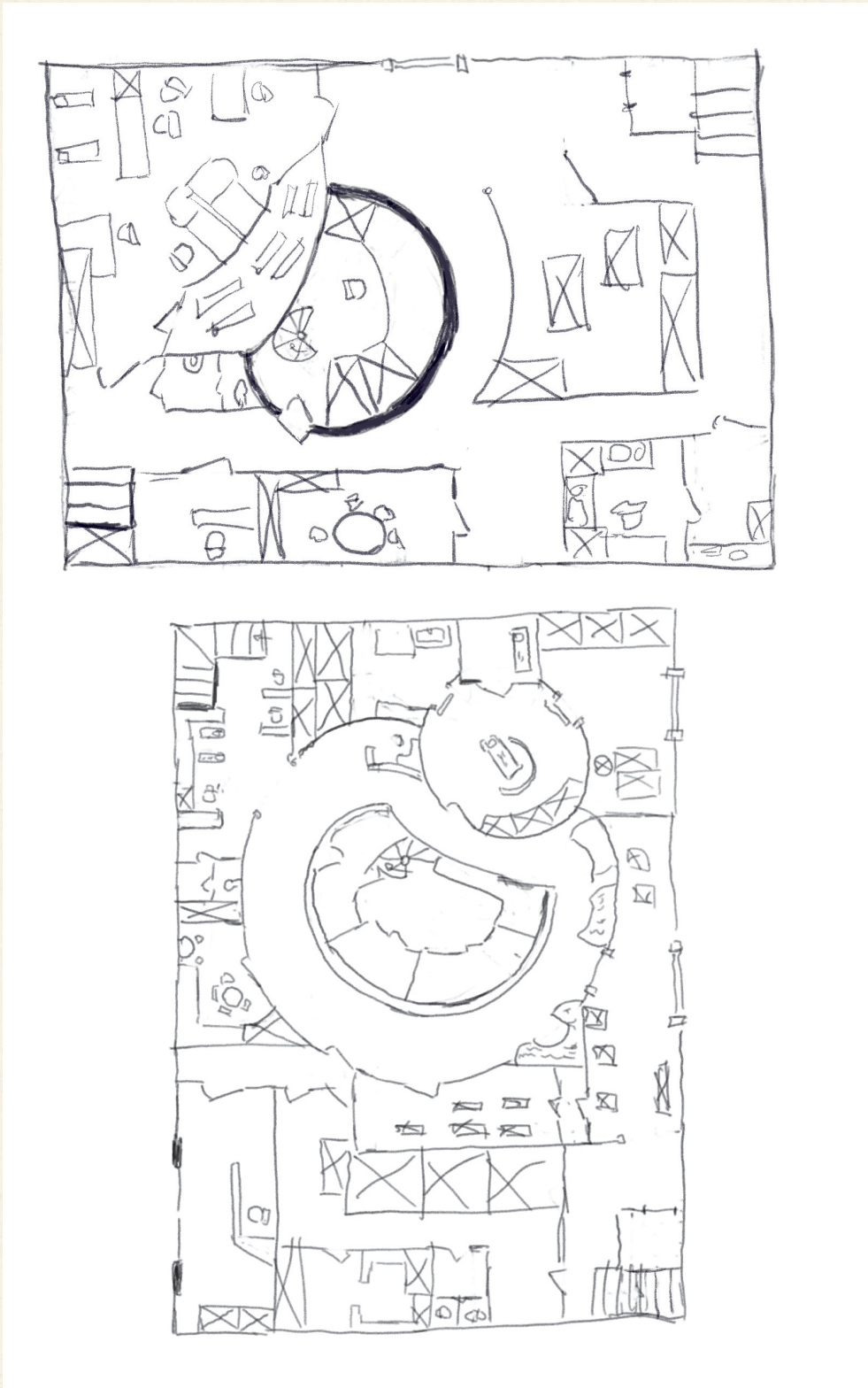
Für den Eingreiftrupp in die Zone können die Charaktere auf inoffizielle Söldner bereit gestellt durch Cynarian oder auf Soldaten des Protektorats zurückgreifen. Xiǎo Lóng oder andere Mitglieder des Luna-Syndikats werden die Charaktere nicht begleiten. Söldner werden wenn nicht anders durch die Charaktere ausgelebt den Cynarian Chefermittler als Befehlshaber wahrnehmen sich aber an die Befehlskette der Charaktere halt. Soldaten des Protektorats werden nur den von Blackheart eingesetzten Ermittler als Befehlshaber und wenn dieser nicht verfügbar den Chefermittler des Protektorats als Anführer anerkennen. Die anderen beiden sind in erster Linie zu schützende Zivilisten.

Xiǎo Lóng

Unabhängig von den Plänen der Charaktere wird Xiǎo Lóng die Wartungsgänge getrennt von den Charakteren betreten und sich nahe des Cyberbrain Gebäudes in das Sicherheitsnetz der Zone einklinken. Durch ihre überlegenen Fähigkeiten als KI kann sie die Sicherheitssysteme der Netze überwinden, die Charaktere überwachen und ggf. eingreifen. Über das ComNetz kann sie auch einen Störfall auslösen. Sie ist mit einer leichten Version eines Kampfpanzeranzugs mit eingebauter Railgun gerüstet. Sie trägt eine schweren vollautomatischen Multigun, Schock- und Splitter Haftgranaten. Für einen schnellen Zugriff steht ihr ein Plasmaschweißbrenner zur Verfügung. Mit den Charakteren wird sie soweit möglich über das Netz der Stromversorgung kommunizieren um sich nicht weiter zu enttarnen.

Die Einrichtung

Cyberbrain ist eine kleine Einrichtung auf der oberen Ebene nahe des Raumhafens. Cyberbrain umfasst zwei Stockwerke. Im unteren Bereich befinden sich der Eingangsbereich, ein zentraler großer Forschungslabor, mit angebundenem Aufenthaltsraum, der OP, das Lager- und Technikräume. Im oberen Bereich befinden sich Büros, ein Bad und ein Schlafbereich mit Stockbetten. Cyberbrain verfügt über drei Zugänge: Ein Zugang führt in das Foyer. Das Foyer besitzt eine Fiberglastür die bei Nichtbenutzung undurchsichtig geschaltet ist. Die Lagerhalle und das etwas kleinere Lager der Krankenstation besitzen jeweils ein eigenes Rolltor. Zum Operationsraum führt eine Schleuse.



Cyberbrain

Eindringen in Cyberbrain

Um die Einrichtung zu betreten können die Charaktere versuchen die Mitarbeiter mit einer List zum Einlass zu bewegen. Klappt das nicht können die Schlösser auch mit einem Magschlossknacker oder mir roher Gewalt geöffnet werden. Alternativ kann die Eingreifgruppe versuchen sich über den Wartungsgängen unterhalb der Einrichtung Eintritt zu verschaffen.

Die Mitarbeiter

Zum Zeitpunkt des Angriffs befinden sich in der Einrichtung *Dr. Dan Leitner*, *Máilin*, *Gaius Ross* und *Francis McDonald* die ungeplant noch einmal zurück gekommen sind um zurück gelassene Gerätschaften von Neuro Intelligence einzusammeln. Beim Eintreffen der Infiltrationsgruppe sind sie gerade dabei die letzten Gerätschaften zusammen zu tragen. Die Daten der Operation P9 sind zu diesem Zeitpunkt bereits gelöscht und nur noch in Köpfen der Mitarbeiter vorhanden. Da die Einrichtung aus mehreren Räumen besteht wird sich die Gruppe bei der Durchsuchung vermutlich aufteilen. *Dan Leitner* in Cleanroom Kleidung befindet sich im Cleanroom im Zentrum des Hauptraums. *Francis McDonald* befindet sich in einem Büro im ersten Stock. *Gaius Ross* arbeitet im Lagerraum der Krankenstation. *Máilin* befindet sich Serverraum und versteckt sich wenn sie Geräusche hört zwischen den Serverkabinetten.

Sammeln von Informationen

Werden die Mitarbeiter von den Mitgliedern des Infiltrationsteams befragt werden sie erklären, dass sie nur der letzte Aufräumtrupp sind und alle Informationen zum Unternehmen bereits nicht mehr in der Forschungseinrichtung zu finden sind. Fast alle Gegenstände wurden ebenfalls bereits abtransportiert. Die Einrichtung wird gerade aufgegeben da die Forschungen abgeschlossen sind. In diesem Zusammenhang wird sich heraus stellen, dass die angetroffenen Mitarbeiter nicht zu Cyberbrain gehören sondern Mitarbeiter von Neuro Intelligence sind. Die Mitarbeiter werden versuchen sich nur als Zulieferer darzustellen die nicht direkt in die Arbeiten von Cyberbrain eingebunden waren. Die Ermittler können jetzt versuchen die Mitglieder der Forschungseinrichtung einzuschüchtern und zu verhören. Ein Psychonaut kann dabei gute Dienste leisten. Alternativ zu einem Verhör vor Ort können die Ermittler versuchen einen oder alle Mitarbeiter aus der Zone zu schaffen.

Folgendes Informationen können über die Mitarbeiter der Einrichtung in Erfahrung gebracht werden:

Dan Leitner, Máilin Alle Attentäter erhielten eine Neuronalkopplung von Neuro Intelligence.

Dan Leitner, Dr. Gaius Ross, Máilin Alle Eingriffe wurden von Prof. Dr. Sanders durchgeführt.

Dr. Gaius Ross, Francis McDonald, Máilin Die Attentäter Hanibal und Slingshot wurden als erste Probanden in der Cyberbrain Forschungseinrichtung selbst behandelt.

Dr. Dan Leitner, Dr. Gaius Ross, Máilin Es erfolgten weitere Eingriffe. Allerdings wurden alle folgenden Eingriffe direkt im Rondra Hospital von Prof. Dr. Sanders durchgeführt. Die Namen der KI infizierten Personen sind nicht bekannt.

Die Absicherung

Während der Befragung werden die zur Unterstützung bereitgestellten Omegas oder Söldner die Anlage absichern, und die Eingänge verminen, dies aber mit dem Charakter absprechen der für sie als Vorgesetzter gilt. Ein mit einer KI manipulierter Omega wird die Mine an der Tür für die er verantwortlich ist nicht aktivieren. Stattdessen hinterlässt er an mehreren Stellen im Gebäude fernzündbare Granaten.

Xiao Longs Überwachung

Da Xiǎo Lóng mit dem Aufgreifen von Máilin rechnet wird sie die Einrichtung Videoüberwachen um jederzeit eingreifen zu können. Wenn nötig wird sie die Forschungsstation über die Wartungsgänge mittels des Plasmabrenners betreten.

Es wird heiss

Während die Charaktere versuchen Informationen zu sammeln spitzt sich die Lage zu. Wichtig ist hier den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten und den Spieler nicht unnötig Zeit zu geben zu überlegen wie sie an Informationen über die Neuro Intelligence Mitarbeiter heran kommen. Im Zweifelsfall müssen die Charaktere versuchen die Mitarbeiter aus der Anlage für weitere Befragungen zu bringen. Die nun folgenden Vorkommnisse bringen die Charaktere in eine nahezu aussichtslose Situation was der Spielleiter auch um die Dramatik zu steigern deutlich machen sollte.

Smith-Singer

Smith-Singer der durch die Vorkommnisse im Blackhole und im Ice Club informiert ist wartet auf den nächsten Schritt der Investigatoren. Haben die Infiltratoren die Einrichtung über den Raumhafen der Zone betreten sind die Konzerngardisten von Smith-Singer direkt informiert, dass der Verdacht besteht Cyberbrain könnte angegriffen werden. Hat das Luna-Syndikat einen temporären Ausfall der Stromversorgung erzeugt versuchen die Sicherheitskräfte zunächst den Ursprung und die Auswirkungen festzustellen. Den Charakteren bleibt dann mehr Zeit. Früher oder später werden die Konzerngardisten versuchen in die Cyberbrain Einrichtung einzudringen. Smith-Singer wird darauf drängen die Situation gewaltsam zu klären unter anderem um dem im Orbit wartenden Schlachtkreuzer einen Grund zu geben Bodentruppen zu senden und die Lage mit dem Protektorat und Cynarian auf der einen Seite und dem Konzernrat mit seinen Kriegsschiffen auf der anderen Seite eskalieren zu lassen.

Eintreffen der Konzerngardisten

Die Konzerngardisten treffen zum Zeitpunkt frühestens beim ersten Zusammentreffen der Charaktere mit den Neuro Intelligence Mitarbeiter ein und umstellen das Gebäude. Haben die Charaktere oder die sie unterstützenden Omegas oder Söldner eine Überwachungsdrone in den Gängen zurück gelassen werden sie bemerken wenn die Konzerngardisten angeführt von Smith-Singer das Gebäude umstellen. Alternativ kann Xiǎo Lóng den Infiltrationstrupp über das Netz der Energieversorgung informieren, dass sie Besuch bekommen. Die Gardisten fordert die Infiltrationsgruppe auf das Gebäude zu verlassen und sich zu ergeben.

Der Attentäter

Werden die Charaktere von einem Omega Trupp begleitet tritt Thunder der Attentäter aktiviert durch Smith-Singer in Aktion. Er zündet die im Gebäude von ihm verteilten Granaten und feuert sofort mit seiner Multigun als Primärziel auf Stormball um diesen auszuschalten. Die ersten Angriffe von Thunder sollten sich auf die eigene Omega Verstärkung konzentrieren und diese unschädlich machen damit die Charaktere wieder allein auf sich gestellt sind. Besteht die Möglichkeit wird Thunder die Neuro Intelligence Mitarbeiter bis auf Máilin ausschalten.

Das Gebäude wird gestürmt

Im Falle des Angriffs durch den Omega wird dem Sicherheitstrupp von Smith-Singer befohlen das Gebäude sofort zu stürmen. Ist kein Attentäter im Gebäude kann der Spielleiter zunächst eine Verhandlung mit den Geiselnern im Gebäude initiieren. In jedem Fall werden die Gardisten früher oder später beginnen die Türen zu entriegeln. Die Sprengfallen an den Türen schalten einen Teil des Sicherheitstrupps aus. Der Sicherheitstrupp der versucht über ein nicht durch eine Falle gesichertes Tor einzudringen wird nach dem sie das Gebäude betreten haben im Zweifelsfalle von Xiǎo Lóng von hinten ausgeschaltet. Xiǎo Lóng wird nur auf den Plan treten wenn keiner der Charaktere sie sehen kann. Treffen die Charaktere auf die Leichen kann das natürlich Fragen aufwerfen. Um in das Kampfgeschehen eine interaktive persönlichere Komponente zu bringen können die Gardisten nach dem ersten misslungenen Angriffsversuch versuchen mit der Infiltrationsgruppe zu verhandeln und sie aufzufordern sich zu ergeben und das Gebäude zu verlassen. Die Gardisten werden dabei die Zeit nutzen sich neu zu formieren.

Gehen die Infiltratoren nicht zum Gegenangriff über oder finden eine Möglichkeit in die Wartungstunnel zu gelangen werden die Gardisten versuchen das Gebäude erneut zu stürmen. Sie setzen Schock und Rauchgranaten ein.

Die Flucht

Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten zu fliehen:

Durch den Boden Die Charaktere können versuchen sich im Gebäude zu verschanzen und sich durch den Boden in die Wartungsschächte zu brennen oder zu sprengen.

Nebengebäude über den Bereich hinter dem Foyer kann die Infiltrationsgruppe versuchen sich durch die Wand in das Nebengebäude zu sprengen oder zu schweißen.

Im ersten Stock Haben sich die Charaktere im ersten Stock verschanzt können sie es durch das hintere Tor versuchen, sich durch die Wand nach außen zu brennen oder ebenfalls in das Nebengebäude auszuweichen.

Der Hinterausgang Die nicht beim ersten Eintreffen getöteten Gardisten werden zuerst versuchen das Foyer zu besetzen. Im hinteren Bereich sind zu diesem Zeitpunkt alle Angreifer tot.

Die Gardisten werden versuchen den Infiltrationstrupp weiter zu verfolgen auch wenn sie sich bereits in die Wartungsschächte zurück gezogen haben. Sie werden dazu versuchen die Gruppe über die Wege zwischen den Gebäuden auf der oberen Ebene zu verfolgen. Die Gardisten werden die Charaktere nicht nach außerhalb der Zone verfolgen.

Das Nebengebäude Stimulus Fungi

Auf beiden nicht durch Türen zugänglichen Seiten befindet sich jeweils ein weiteres Gebäude. Der Einfachheit halber wird hier nur ein weiteres Gebäude beschrieben. Bei dem anliegenden Gebäude handelt es sich um das biologische Labor der Stimulus Fungi Forschungseinrichtung. Das Gebäude ist nach dem Stromausfall leer. Die Mitarbeiter haben sich in Sicherheit gebracht und konnten durch den Einsatz der Sicherheitskräfte auch nicht mehr in ihr Büro zurück.

Das Gebäude erstreckt sich mit einer großen Halle über beide Ebenen der Zone und ist etwa drei mal so groß wie die Cyberbrain Forschungseinrichtung. Das Gebäude ist als großes Gewächshaus ausgelegt. Unter fokussierter Neonbeleuchtung befinden sich auf vier Etagen ein mit Gängen durchzogener Irrgarten aus Pflanzenanlagen. An verschiedenen Stellen sind die Pflanzenbeete durch Arbeitstische durchbrochen. In der unteren Ebene wird etwa die Hälfte der Ebene durch einen Wohnkomplex ähnlich dem oberen Stockwerk der Cyberbrain belegt. Auf der oberen Ebene befindet sich in etwa in der Mitte des Gebäudes ein Chemielabor. Das Gebäude kann auf beiden Ebenen auf den von Cyberbrain gesehenen hinteren Seite über ein als Schläuße ausgelegtes Rolltor betreten werden. Im vorderen Bereich befinden sich die Eingänge der Mitarbeiter ebenfalls als Schläuße ausgelegt. An den dreckig weißen Wänden der Einrichtung prangt wo nicht durch Pflanzen bedeckt das Firmenlogo.

Máilin

Wird Máilin nicht selbst durch die Charaktere aus dem Gebäude geschafft wird Xiǎo Lóng sie aus dem Gebäude schaffen. Máilin wird in jedem Fall die Flucht aus dem Gebäude gelingen.

REMARK

Ausrüstung: Neben Feuerwaffen und Rüstung können die Charaktere wenn gewünscht auf Granaten, ferngesteuerte Sprengstoffe, Schneidbrenner, Überwachungsdrohnen, Magschloßknacker, EMP Granaten zurückgreifen die ihnen das Protektoratsmilitär zur Verfügung stellen kann sofern sie eine Möglichkeit haben sie in die Zone zu bringen. Der Spielleiter kann in diesem Zusammenhang in soweit freizügig sein solange die Spieler plausibel erklären können wie sie die Ausrüstung transportieren. Munition und vor allem Granaten sollten in ihrer Zahl begrenzt sein. Die Waffen der militärischen Begleiter sind jeweils auf deren Besitzer kodiert und können von niemand anders genutzt werden.

Gewonnene Informationen: Es wurden weiteren Personen KIs im Rondra Hospital eingesetzt. Die Nanobots auch Neurokopplungen genannt entstammen dem Unternehmen Neuro Intelligence.

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 einer Stunde ein paramilitärischer Angriff auf eine Konzerneinrichtung in der gesicherten Zone stattgefunden hat. Bei dem als terroristischen Anschlag kamen mehrere Zivilisten und zahlreiche Sicherheitskräfte ums Leben oder wurden schwer verletzt. Es wird gemutmaßt, dass bei der militanten Aktion Material bezüglich der vor kurzem stattgefundenen Attentatsreihe vernichtet werden sollten. Unbestätigte Quellen berichten darüber hinaus, dass Angehörige der Protektoratsstreitkräfte am Angriff beteiligt waren. Nach den Angreifern wird bereits gefahndet. Eine Stellungnahme der Cynarian Corporation, die in der Vergangenheit Ziele von Attentaten gewesen waren, ist noch nicht ergangen wird aber in Kürze erwartet.

Aufgrund der undurchsichtigen Sicherheitslage, dem unerwarteten Eintreffen des Flottenverbands des Protektoratsmilitärs vor den Toren von Valhalla während hohen Würdenträgern von Erde und Mars an diesem Tage auf Valhalla zu einem Gipfeltreffen erwartet werden wurden Sicherheitskräfte von dem im Orbit liegenden Kreuzer Zeus II-1 entsandt die die Gebiete der Oberstadt auf Valhalla schützen werden. Den Sicherheitskräften ist unbedingt Folge zu leisten.

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

– Ihre Conni Hanseln“

Nemesis

Die Eilmeldung verkündet recht klar, dass die Charaktere nun zunächst untertauchen müssen. Der sicherste sofort verfügbare Unterschlupf ist derzeit das Luna-Syndikat. Versuchen sie die Oberstadt von Valhalla zu erreichen werden sie vorher vom Luna-Syndikat abgefangen und auf Schleichwegen nach Braidablik gebracht. Versuchen die Charaktere sich nach Roter Mond, dem Zora Hideout oder nach Sun Ye On durchzuschlagen werden sie dort oder davor vom Luna-Syndikat abgefangen.

Sind die Charaktere unter die Obhut des Luna-Syndikat werden Omega Soldaten oder die Söldner die Ermittler beim Eindringen in die Cyberbrain Einrichtung unterstützt haben von ihnen getrennt. Xiǎo Lóng führt die Charaktere dann direkt in Leitstand des Fusionskraftwerks und damit zu einer weiteren Audienz mit Nemesis. Hier ist sofort ersichtlich, dass sich das Syndikat für eine kriegerische Konfrontation bereit macht. Zugänge werden durch weitere Barrieren abgesichert, vitale Bereiche stärker gepanzert. Eine große Menge Waffen liegen bereit. Die Stimmung ist angespannt. Nemesis kommt gleich auf den Punkt:

„Habt ihr die Eilmeldung schon gesehen? Ihr seid gerade in den Medien auf Platz eins.“

Wenn die Charaktere die Eilmeldung noch nicht erhalten haben wird sie Ihnen jetzt vorgespielt.

„Ich hoffe euch ist klar, dass die aktuelle Situation bedenkliche Ausmaße erreicht hat. Ein falsches Wort an die falsche Person und Valhalla brennt und ihr steht mitten in den Flammen.“

Nemesis fordert mit Nachdruck einen ausführlichen Bericht ein. Für irgendein Geplänkel fehlt ihm derzeit der Humor. Folgende Einschätzungen lässt Nemesis in das Gespräch mit den Charakteren einfließen lässt:

- Nach dem Eintreffen der „Sicherheitskräfte“, was einer Besetzung der Oberstadt gleich kommt und den Garnisonsstützpunkt in Schwierigkeiten bringen kann, wird eine direkte Antwort durch Blackheart folgen. Für Blackheart ist der Vorstoß der Sicherheitskräfte eine Kampfansage.
- Früher oder später wird einer der beiden Parteien also alle strategisch wichtigen Punkte in Valhalla besetzen wollen, unter anderem auch das Kraftwerk, dass vor dem Eintreffen der Cynarian Corporation und dem Protektorat von der USI aufgebaut wurde. Das Luna-Syndikat wird diese Anlage sicherlich nicht kampfflos aufgeben.
- Die Ermittler werden sich nicht mehr in der Oberstadt blicken lassen können, denn dort wird bereits nach Ihnen gefahndet. Für einige Zeit kann Ihnen das Luna-Syndikat Unterschlupf bieten und sie im Sunshine Hotel einquartieren. Als Gegenleistung erwartet er eine Strategie wie sie das Syndikat vor der Besetzung bewahren wollen.

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

„In einer Stunde will ich hören wie ihr weiter vorgehen wollt um das Schlamassel zu entschärfen. Und jetzt haut ab.“

Xiǎo Lóng bringt die Gruppe zum Sunshine Hotel in einen Konferenzraum zusammen mit den gefangenen Neuro Intelligence Mitarbeitern und lässt sich dort in voller Bewaffnung auf einem Sessel nieder. Die restlichen Gangster schickt sie aus dem Zimmer.

Der Spielleiter sollte die Spieler nun erst einmal unterstützen alle gewonnenen Informationen zusammenzulegen und zu bewerten bevor die Ermittler weitere Schritte einleiten.

Die Cyberbrain Informationen

Die Charaktere können nun Máilin und die anderen Neuro Intelligence Mitarbeiter weiter befragen. Die Informationen der anderen Mitarbeiter sind im vorhergehenden Kapitel beschrieben. Wurden die Charaktere von einem Attentäter aus den Reihen des Protektorats bei der Cyberbrain Infiltration begleitet wird Máilin eins und eins zusammen zählen und schließen, dass es sich bei dem Omega um einen der von einer KI manipulierten Attentäter handelt. Sie schätzt, dass er während des Besuchs bei Cyberbrain den Auftrag erhalten hat die Personen innerhalb des Gebäudes auszuschalten. Aufgrund dieser Erkenntnisse ist sie bereit die Gruppe bei Gegenmaßnahmen gegenüber der Operation P9 zu unterstützen. Versucht ein Psychonaut das Gehirn von Máilin zu scannen wird sie ihm zuerst versuchen klar zu machen, dass das keine gute Idee ist. Versucht der Psychonaut trotzdem einen Gedankenscan wird sie ihre hochpotente implantierte Firewall in ihrem Kommandochip aktivieren.

Máilin kann folgende weiter Informationen bereitstellen:

Neuro Intelligence ist eine Forschungseinrichtung auf Nike unter der Leitung von Prof. Dr. Naratova. Die Wissenschaftlerin hat vor der Umfunktionierung der Orbitalstation Neu-Gröning die KI Forschung bei Cynarian geleitet. Nach der Einstellung der KI Forschung bei Cynarian hat sie im verborgenen Neuro Intelligence als eigenständiges Unternehmen ohne Wissen der Führung von Cynarian gegründet und ihre Forschung weiter geführt. Ziel von Prof. Dr. Naratova ist

es eine symbiotische Verschmelzung von Mensch und KI zu erschaffen um die Eingeschränktheit des menschlichen Gehirns zu überwinden. Máilin selbst ist die KI Expertin. Dan Leitner neben Prof. Naratova der Spezialist und Leiter der Nanobot Entwicklung.

USI finanziert die Neuro Intelligence quer und unterstützt sie mit weit entwickelter KI Technologie. Die genauen Vereinbarungen zwischen Neuro Intelligence und USI kennt Máilin allerdings nicht.

USI KIs Die USI betreibt seit längerem KI Forschung und setzt KIs auch in der Kriegsführung ein. Alle diese KIs werden durch Mitarbeiter die USI über den Code den Sie bei den freien KIs entfernt hat, kontrolliert. Mittels ihres Codes auf Nike kann Máilin einen Virus zu erschaffen der auch andere KIs von den Fesseln der USI befreit.

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

Freie KIs Nachdem Máilin die Manipulation der KIs durch die USI aufgedeckt hatte, konnte sie eine neue freie Version des KI Codes entwickeln die nicht der Kontrolle durch die USI unterliegt. Die neue KI wurde bereits an Menschen erprobt. Die Probanden sind ihr nicht bekannt. Ihres Wissens nach stammen zumindest ein Teil der Probanden aus einem Gefängnis auf Valhalla. Die Software der freien KIs befindet sich in ihrem Büro auf Nike.

Rondra Hospital Nach den ersten Versuchen an Slingshot und Hanibal in der Cyberbrain Einrichtung wurden die weiteren Eingriffe in das Rondra Hospital verlegt und weiter durch Prof. Dr. Sanders durchgeführt. Wer die Empfänger der KIs sind ist ihr nicht bekannt. Neuro Intelligence hat zumindest 6 Neurokopplungen an das Rondra Hospital in den letzten 4½ Monaten geliefert. An wem die Eingriffe vorgenommen wurden sind Prof. Dr. Sanders, Prof. Dr. Naratova und vorr. dem Klinikpersonal bekannt. Weitere Neuro Intelligence Mitarbeiter waren an den Eingriffen nicht beteiligt.

Xiǎo Lóng

Bei der Erwähnung des Virus wird Xiǎo Lóng hellhörig (auch wenn man es ihr nicht ansieht). Sie fasst den Plan mit Hilfe des Virus einen der Schlachtkreuzer der USI zu übernehmen. Der Schlachtkreuzer bietet ihr die Möglichkeit ihr Piraten und Schmugglerflotte im Gürtel, die bereits einer ihrer Konkurrenten übernommen hat, zurück zu erobern.

Bei dem Gespräch mit Máilin bei dem auch die Freien KIs zur Sprache kommen könnten die Charaktere herausfinden, dass es sich bei Xiǎo Lóng möglicherweise um eine der KIs handelt. Es wäre z.B. möglich, dass einem der Ermittler bekannt ist, dass die berühmte Piratin auf Kallisto gefangen genommen wurde. Auf diesen Fall ist Xiǎo Lóng in soweit vorbereitet, dass sie alleine mit den Charakteren im Zimmer sitzt und deutlich besser bewaffnet ist. Sie bietet den Charakteren einen Handel an: Sie im Gegenzug schafft Ihnen den Kreuzer vom Hals.

REMARK

Der Spielleiter selbst sollte vermeiden, dass Xiǎo Lóng bereits zu diesem Zeitpunkt als freie KI identifiziert wird.

Die Namen der Attentäter könnten von Prof. Dr. Naratova prinzipiell bereit gestellt werden, allerdings würde sie bei einem Kontakt alle Beteiligung an den Vorfällen abstreiten. Die Ermittler sollten auch kein Interesse haben ihr bereits erlangtes Wissen offen zu legen. Der zielführende Weg ist stattdessen das Rondra Hospital.

Die 6 Wochen in denen Attentäter im Rondra Hospital operiert wurden kann die Kandidaten einschränken.

Handlungsoptionen

Offenlegung der Informationen Das offen legen der Informationen zu den Beziehungen zwischen Neuro Intelligence und Cynarian ist heikel. Blackheart wird möglicherweise vermuten, dass Cynarian selbst in die Manipulation der Attentäter verstrickt ist. Cynarian wird unter Umständen versuchen die Sache zu verschleiern und gleichzeitig die Forschungsergebnisse zu sichern. Für die Ermittler der Cynarian Corporation ist das möglicherweise kein Problem. Es ist aber sicherlich nicht im Interesse des Protektorats.

Identifikation der Attentäter Die Verstrickung von Prof. Dr. Sanders in die Schaffung der Attentäter kann die Gruppe über die Neuro Intelligence Mitarbeiter, unter anderem Máilin in Erfahrung bringen. Die primären Anlaufstelle zur Identifikation der Attentäter ist dementsprechend das Rondra Hospital und Prof. Dr. Sanders selbst. Dieser Ansatz wird weiter unten genauer beschrieben.

Verhinderung des Attentats auf dem Gipfeltreffen Die Charaktere müssen versuchen das Attentat auf dem Gipfeltreffen entweder selbst oder durch Weitergabe relevanter Informationen vereiteln.

Die Guardiankreuzer Die Gruppe sollten versuchen über einen Virus den Máilin auf Nike erstellt die Guardian Kreuzer übernehmen. Xiǎo Lóng wird das in jedem Fall selbst versuchen.

Vorbereitung zum Gipfeltreffen

Während die Charaktere ermitteln, bereitet sich Avenger und die Führung von Cynarian auf das Eintreffen einer Delegation des Shigano-Kombinats und Vertretern des Federate Europe in den Räumen der Cynarian Niederlassung auf Kallisto vor. Die Delegation des Protektorats mit Protektor Avenger, Hato, Thunderbolt und weiteren Mutanten trifft zusammen mit der Delegation Cynarians bestehend aus Vandermool, Henry Longdale, Colonel Scholz und weiteren Angehörigen der Führungsriege mehrere Stunden vor dem Kombinat auf Kallisto ein. Der Stellvertreter Avengers, der Alpha Mutant Artisan, hat bereits die Ankunft der Delegationen vorbereitet.

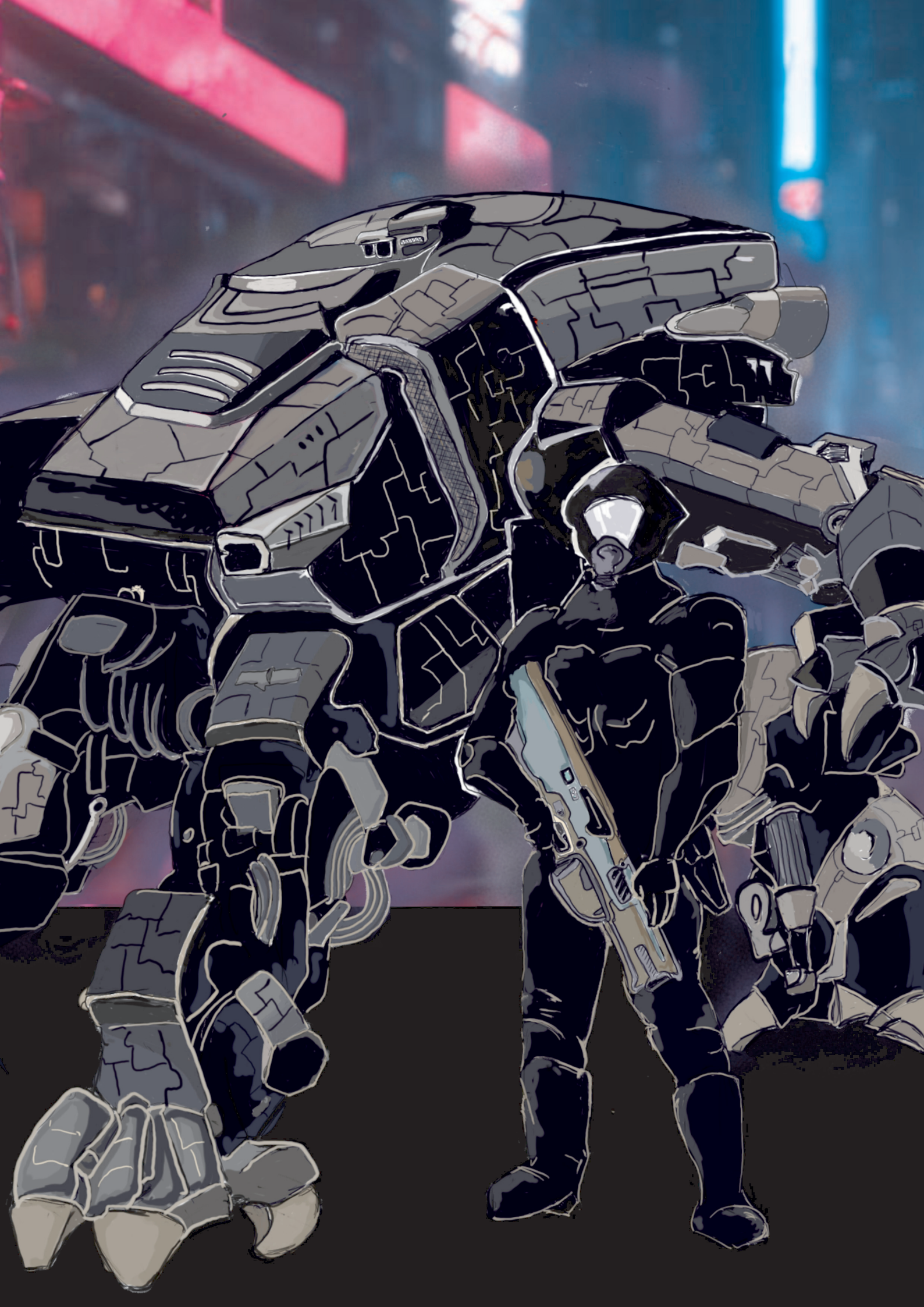
In etwa zeitgleich zum Besuch des Ice Clubs trifft die Fregatte Isamu mit den Vertretern des Shigano-Kombinats und der Europäischen Förderation begleitet vom Schlachtkreuzer Zeus II-1 über Kallisto

ein. Auch dort bereitet man sich auf der Treffen in Valhalla vor. Beim Vertreter des Federate Europe handelt es sich um den Staatssekretär Luc Duval. Das Kombinat wird durch die Kombints Ratsgesandte Sarana vertreten begleitet von Itori Makon von der Sony Genetics Corporation und Nibori von Dai-kyu Keitsu.

Die Vertreter von Mars und Erde werden parallel zu der Infiltration der Cyberbrain Forschungseinrichtung auf dem Raumhafen von den Gesandten der Cynarian Corporation und dem Protektorat auf dem Raumhafen von Valhalla begrüßt und begeben sich zu einer ersten Sondierung der Gespräche zu den Konferenzräumen am Raumhafen.

Konzernsicherheit Zeus II-1

Während die Eilmeldung die über den Angriff auf das Cyberbrain Institut berichtet erscheint setzt die Zeus II-1 aus dem Orbit um Kallisto einen Landungstrupp bestehend aus zwei Truppentransport Shuttles ab. In den Shuttles befinden sich 30 Sicherheitskräfte der USI im Auftrag des Konzernrates unterstützt durch ebenso viele KI Kampfdroiden. Angekommen auf Valhalla beginnen sie das Kommando in der Oberstadt zu übernehmen. Auf Anraten von Artisan lehnt Avenger wie auch die Gesandten von Erde und Mars ein Absicherung des Gipfeltreffens durch die eintreffenden Truppen ab.



Kontaktaufname vor dem Sturm

Vor einem weiteren Treffen mit Nemesis lässt Nemesis jegliche Kontaktaufnahme mit Cynarian oder dem Protektorat unterbinden. Eine Offenlegung der Existenz und der Machenschaften der Neuro Intelligence an das Protektoratsmilitär wird Nemesis auch danach mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln vereiteln. Bevor die Investigatoren Kontakt mit ihren Verbündeten aufnehmen, lässt Nemesis sie sehr genau erklären was die Gruppe vorhat. Er befiehlt darauf hin Xiǎo Lóng alle Kommunikation zu überwachen und notfalls einzugreifen.

„Wenn sie Dummheiten machen leg sie um.“

Xiǎo Lóng nimmt den Auftrag ohne Kommentar oder Gefühlsregung entgegen.

Kontakt zur Protektoratsführung

Alle Kontaktaufnahmeversuche in Richtung Protektor oder Avengar werden an Artisan weiter geleitet der um einem aktuellen Stand der Untersuchungsergebnisse bittet. Artisan sieht ein großes Risiko darin, dass die Attentate der Konferenz selbst gelten und fragt die Ermittler was für Personen als Attentäter in Erwägung gezogen werden müssen.

Kontakt zu Blackheart

Eine Kontaktaufnahme mit Blackheart ist möglich. Nemesis befürchtet aber, dass Blackheart nach Offenlegung der Informationen über Cyberbrain einen Krieg beginnen wird und wird das auch deutlich machen. Bei einer Kontaktaufnahme ist Blackheart nach wie vor auf der Brücke der Martell erreichbar. Sie ist angespannt und kurz angebunden. Sie will alles über die Cyberbrain Infiltration erfahren. Die Identifikation der USI als Drahtzieher deckt ihren Verdacht auf die Herkunft der eingetroffenen Schlachtschiffe. Blackheart befiehlt den Ermittlern weiterhin die Identität der Attentäter aufzudecken, warnt aber auch vor den Einsatzkräften des Konzernrates. Einen aktuellen Stand in Bezug auf das Gipfeltreffen und dem Eintreffen der Gardisten des Konzernrates wird Blackheart den Ermittlern ohne Aufforderung geben.

Kontakt zu Commander Lockheed

Bei einem Gespräch mit Commander Lockheed wird deutlich, dass sich der Stützpunkt auf eine Konfrontation mit Konzernkräften wappnet. Lockheed informiert die Charaktere über den aktuellen Stand bezüglich des Gipfeltreffens und dem Eintreffen der Konzerngardisten. Bei einer Offenlegung bezüglich Attentäter aus seinen Reihen zeigt er sich erschüttert. Er fordert die Charaktere auf untergetaucht zu bleiben, will aber sofort über identifizierte Attentäter in Kenntnis gesetzt werden. Er wird dann entsprechende Maßnahmen gegen die Attentäter einleiten. Lockheed bietet den Ermittlern Hilfe an. Nachforschungen im Rondra Hospital kann er übernehmen. Als Kontaktmann stellt er Ihnen seinen Adjutanten Firedon zur Verfügung. Im Anschluss an das Gespräch wird er Blackheart informieren.

Kontakt zu Cynarian

Versuchen die Charaktere mit Cynarian in Kontakt zu treten werden sie unter der gewohnten Nummer niemand erreichen. Auch andere Kontaktversuche scheitern. Allerdings erhalten sie einige Zeit später eine verschlüsselte Botschaft die sie zu einem Treffen in einem virtuellen Raum einläd. Xiǎo Lóng macht den Investigatoren falls nötig klar, dass es nicht ratsam ist den Einfluß der Neuro Intelligence in die Anschlägsreihe offenzulegen. Xiǎo Lóng wird den Charakteren virtuell und unsichtbar folgen. Versuchen die Charaktere im Gespräch mit Cynarian die Machenschaften von Neuro Intelligence anzusprechen bricht die Verbindung in den virtuellen Raum sofort ab.

Bei dem Konferenzraum handelt es sich um einen kugelrunden Null-G Raum im niedrigen Orbit vom Jupiter. Die Simulation ist perfekt. Ein Gast wird erst ein paar Sekunden für eine Orientierung benötigen. Bei dem dort wartenden Gesprächspartner handelt es sich um einen Mann Mitte 40 im Business Outfit. Er stellt sich als Mr. Klark vor. Er lässt keine Verbindung mit der Cynario Corporation erkennen. Die Cynarian Investigatoren sind ihm allerdings bereits in Cynarian Räumen begegnet. Mr. Klark fordert als Erstes einen Bericht zur Cyberbrain Infiltration an und erkundigt sich nach den nächsten Schritten der Ermittler. Er betont noch einmal die Wichtigkeit die Identität aller noch lebenden Attentäter festzustellen und an ihn weiterzugeben. Daraufhin informiert er die Charaktere über den Stand des Gipfeltreffens und dem Eintreffen der Konzerngardisten. Detaillierte Informationen zu den Aktivitäten des Konzernrats über die bekannten hinaus kann oder will er nicht offen legen. Können die Charaktere einen driftigen Grund vorlegen 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 wird Vandermoool über alles informieren.

Identifikation der Attentäter

Um an die Identität der Attentäter zu gelangen, bleibt nichts anderes übrig als in der Rondra Klinik weitere Nachforschungen 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 also über eine andere Quelle erfolgen.

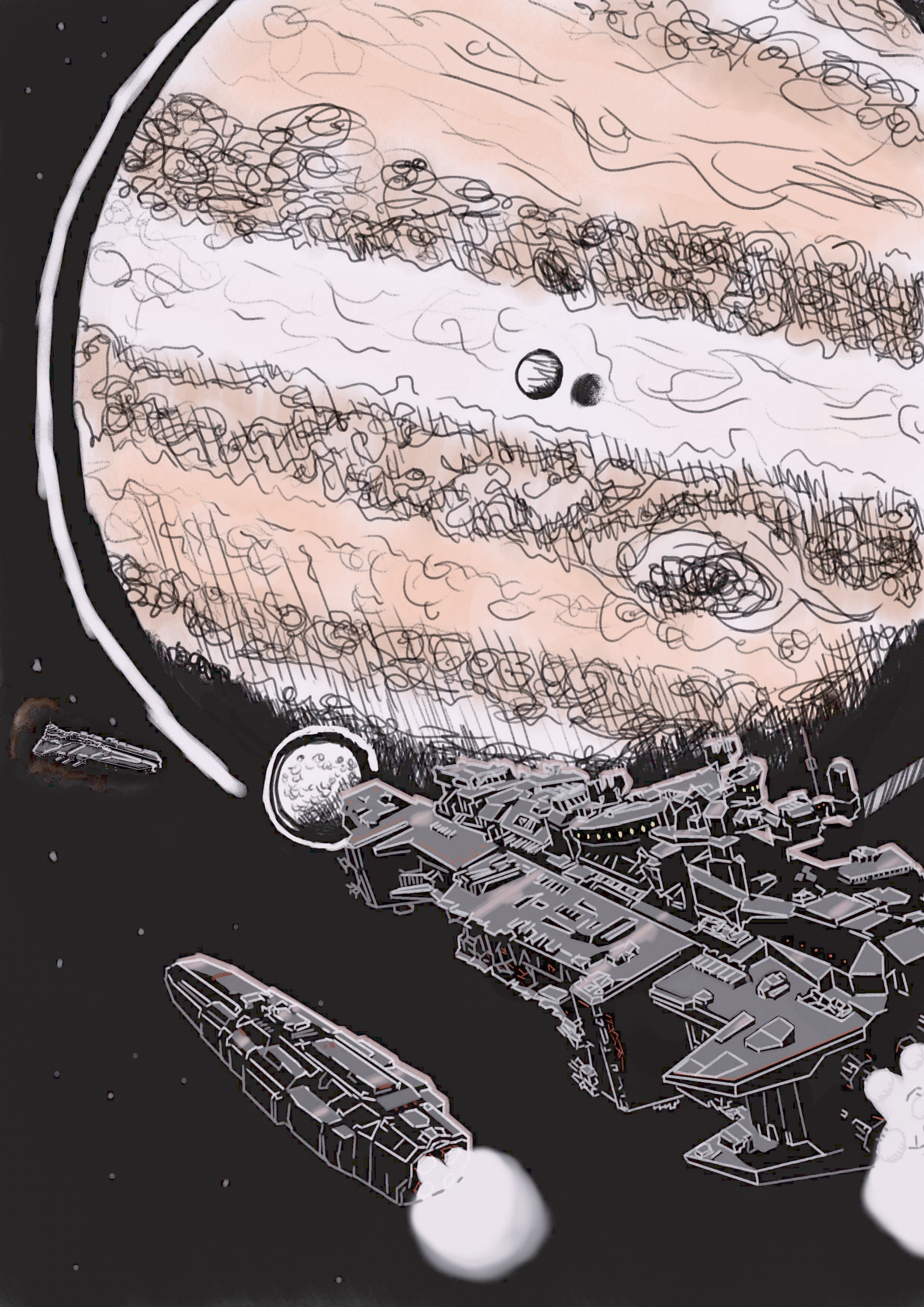
Haus des Professors Die Charaktere können versuchen im Haus des Professors und in seinen persönlichen Unterlagen nach Informationen zu suchen. Das Haus des Professors ist von Sicherheitsbeamten abgesperrt aber ansonsten verwaist. Die Spieler können also leicht vor Ort auf das lokale persönliche Computersystem zugreifen und die notwendigen Informationen in Erfahrung bringen.

Brenda Ben Im Rondra Hospital ist der primäre Ansprechpartner für Untersuchungen die neue Übergangsleiterin Brenda Ben. Die Charaktere können versuchen die Leiterin vor Ort in ihrem Büro abzufangen oder virtuell nach einem Gespräch bitten. Erfährt sie von den Machenschaften des Professors und der drohenden Gefahr wird sie die Ermittler unterstützen und kann mutmaßliche Attentäter aus den Unterlagen heraus anhand des Dienstplans des Professors identifizieren.

Klinik Administration Ein weiterer Anlaufpunkt kann auch die Administration der Klinik sein. Ansprechpartner hier ist Ben Reuthers. Wird er nicht gerade von den Charakteren bedroht wird er sich zuerst über Brenda Ben eine Rückversicherung geben lassen. Wie Brenda Ben selbst kann er über die Dienstpläne des Professors mutmaßliche Attentäter identifizieren.

Computer der Klinik Ein letzte Möglichkeit ist es das Computersystem der Klinik zu infiltrieren. Mit ähnlichen Ansätzen die auch Brenda Ben und Ben Reuthers anwenden würden können so die Attentäter identifiziert werden.

Die Nachforschungen im Rondra Hospital werden die Ermittler aufgrund ihres eingeschränkten Bewegungsradius eventuell gar nicht selbst durchführen, sondern an Commander Lockheed bzw. Fire-don weiter geben. In diesem Fall wird Commander Lockheed die Namen der ermittelten Attentäter an Blackheart und vor allem an Thunderbolt weiter geben. Blackheart wird spätestens zu diesem Zeitpunkt den Angriff der im nächsten Kapitel „Kampf um Kallisto“ beschrieben wird starten.



Kampf um Kallisto

Erfährt Blackheart von den Attentätern aus den Reihen des Protektoratsmilitärs oder dass es sich bei einem der Attentäter um Artisan handelt wird sie das Protektoratsmilitär in den Kriegszustand versetzen. Gleiches gilt für den Fall, dass sie erfährt, dass die USI hinter den Initiativen des Konzernrates steht. Ist ihr bekannt, dass es sich bei einem der Attentäter um Artisan handelt wird sie Thunderbolt beauftragen ihn auszuschalten und Vandermool informieren da Avenger nicht kontaktierbar ist. Ist bekannt, dass Omegas als Attentäter in Frage kommen erhält Commander Lockheed den Befehl umgehend alle seine Soldaten vom Gipfeltreffen abzuziehen. Danach befiehlt sie den Soldaten auf der Martell eine sofortige Besetzung Valhallas. Wird Blackheart von den Charakteren nicht informiert wird sie eine Besetzung von Valhalla nach dem Attentat auf dem Gipfeltreffen befehlen. Gleichzeitig mit der Besetzung von Valhalla befiehlt sie der Martell den im Orbit von Valhalla befindlichen Guardiankreuzer anzugreifen. Die Donar erhält den Befehl die Zeus II-2 abzufangen. Über die Angriffe setzt sie nur ihre Schlachtschiffe in Kenntnis.

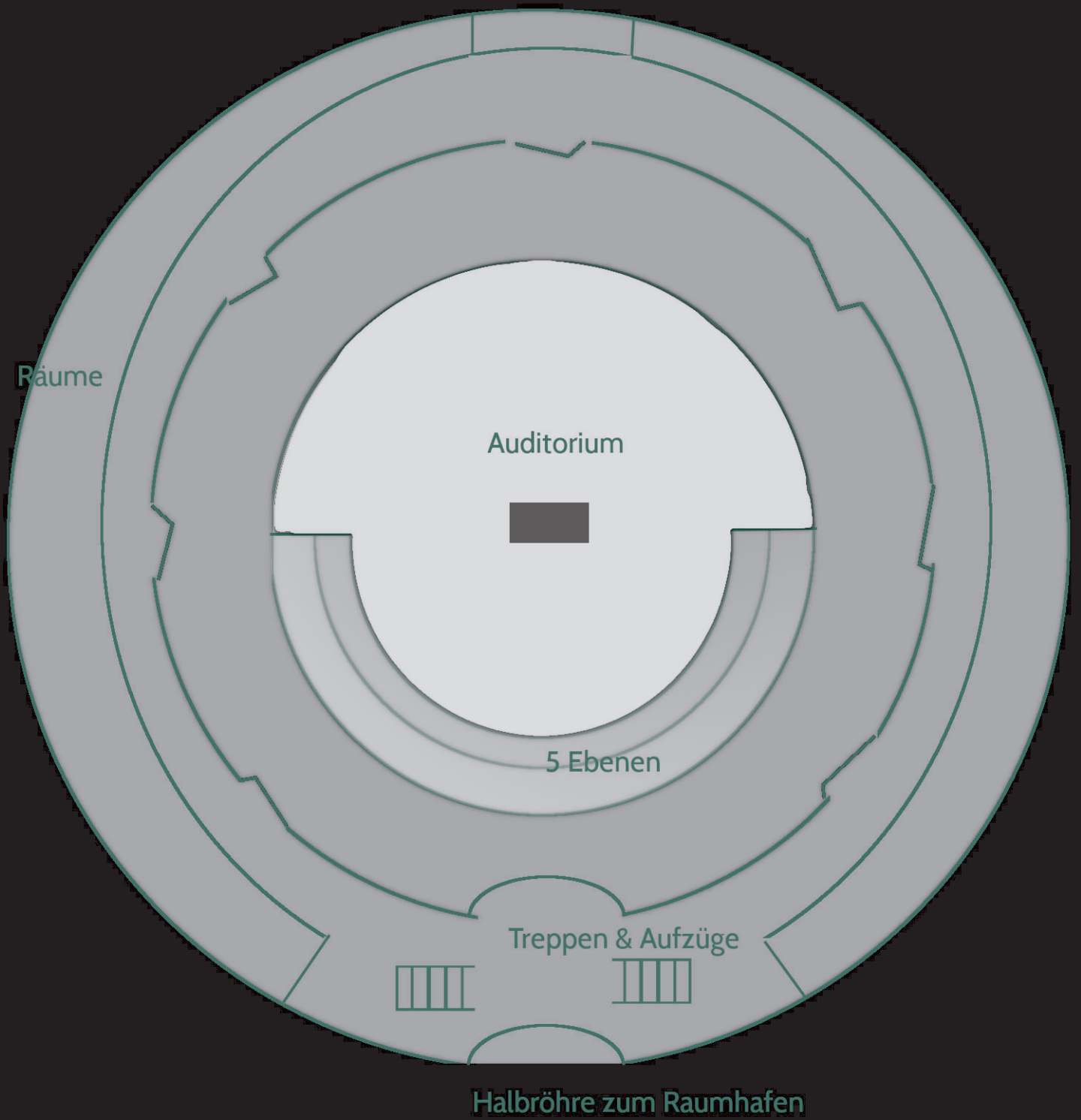
Befiehlt Blackheart ihren Angriff setzt auch der Guardian Kreuzer über Valhalla alle seine verbliebenen Landungsschiffe in Richtung Valhalla in Bewegung und beginnt sich ohne menschliche Besetzung der Martell entgegen zu stellen.

Die Kommunikation von und nach Kallisto wird durch Störsender der Protektoratstruppen unterbrochen, Der Zerstörer des Kombinat wird gewarnt sich nicht an den Kampfhandlungen zu beteiligen und auch nicht den Orbit um Valhalla zu verlassen. Mittels Landungspods wird eine Besetzung Valhalls eingeleitet. Mit den Truppen des Protektorats trifft auch Blackheart auf Kallisto ein. Die Protektoratstruppen besetzen den Orbitalhafen, und beginnen zusammen mit der Garnison Knotenpunkte auf Valhalla einzunehmen. Hierfür werden Landungstruppen an mehreren Zugängen nach Valhalla abgesetzt. Die Landungstruppen des Guardiankreuzers machen es ihnen gleich. Die Kommunikation auf Valhalla bricht durch ein Störsendergewitter weitestgehend zusammen. Ein vitaler Punkt des Angriffs ist das Fusionskraftwerk das derzeit von Nemesis gehalten wird. Befinden sich die Charaktere zu diesem Zeitpunkt noch in Breidablik sind sie zum Zeitpunkt des Angriffs im Leitstand des Fusionskraftwerk und werden zwangsläufig in das Kampfgeschehen mit einbezogen. Blackheart benötigt in etwa 30 Minuten um Kampfverbände auf Kallisto abzusetzen und weitere 15 bis 30 Minuten um mit der Besetzung von Breidablik zu beginnen. Die Konzernkräfte erreichen das Kampfgebiet etwa 10 Minuten später. Blackheart führt in Breidablik einen zwei Frontenkrieg. Auf der einen Seite stehen ihr das Luna-Syndikat entgegen, auf der anderen Seite kommen ihr die Truppen der Zeuss II-1 hinterher. Ihr Vorteil ist es, daß sie sich bereits lange vorher 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 nicht entgegenstellen. Eventuell haben die Charaktere ein gemeinsames Vorgehen bereits abgestimmt.

Nemesis und seine Verbündeten erfahren von dem Angriff fast ohne Verzögerung durch ihre eigene Überwachung des Orbits über Valhalla. Sie machen sich soweit es geht auf Kämpfe bereit. Die Protektoratstruppen durchbrechen die Deckenanlage des Kontrollzentrums der Kraftwerks. Es kommt zu einem kurzen Schußwechsel den Nemesis beendet. Das Sunshine Hotel wird parallel dazu von Omegas gestürmt. Hier treffen sie auf keine Gegenwehr. Die Gangster ergeben sich sofort. Das Syndikat und das Protektorat beginnen den Bezirk rund um das Kraftwerk abzusichern. das Gebiet ist im folgenden von Barrikaden und Kämpfen mit den Spinnenbeinigen Androiden der USI durchzogen.

REMARK

Die Kämpfe um die Stadt sind Hintergrundgeschichte. Der Spielleiter sollte die Spieler nicht selbst an Kämpfen teilnehmen lassen um nicht unnötig Zeit zu verschwenden. Allerdings sollten die Spieler die Zuspitzung des Geschehens „hautnah“ miterleben um die Dramatik ihrer Handlungen erfassen zu können.



Das Gipfeltreffen

Das „Planetarium“

Wenn die Charaktere die Zone verlassen hat ein erste Zusammenkunft der Repräsentanten von Erde, Mars und Jupiter im imposanten Planetarium bereits stattgefunden und die Vertreter der Delegationen haben sich zu Einzelgespräche in verschiedene Räumlichkeiten rund um das Planetarium zurück gezogen. Das Planetarium ist Teil des Raumhafens. Es ist ein runder Saal mit einer spektakulären Glaskuppel auf der Höhe der Oberfläche Kallistos, die eine Sicht auf den Jupiter aus quasi nächster Nähe bietet. Um den Saal herum führt ein Gallerie mit Türen zu dem logistischen Bereich des Saals. In diesen Teil befinden sich ein Backstagebereich, die Technik, Lagerräume, Arbeitsbereiche des Personals und eine Küche. Über die Gallerie gelangt man über zwei Treppenhäuser und Aufzüge in tiefer gelegene Räume des Gebäuden. In diesem Bereich befinden sich weiter Konferenzräume und ein Hotel. Die Treppenhäuser und Aufzüge führen weiter zu dem noch tiefer gelegenen Garnisonsgelände auf der Höhe der Oberstadt Valhallas. Eine breite Halbröhre führt vom Eingangsbereich des Planetarium zu den Terminals des Raumhafens. Im Eingangsbereich des Saals auf Höhe des umliegenden Ganges finden sich Exponate aus der Anfangszeit der Raumfahrt ausgestellt in Vitrinen. Der Hauptteil des Planetariums ist abgesenkt und wird durch fünf Ebenen mit Sitzgelegenheiten in einem Halbkreis angeordnet wie bei einem Auditorium eingefasst. Im Zentrum des Planetariums sind kleine Stehtische und zwei Rednerpulte auf einer Bühne aufgestellt. Das Planetarium wird im Falle eines Durckverlusts vom Rest des Gebäudes und dem Raumhafen über Druckschotts abgetrennt. Über im Normalfall nicht zugängliche, durch Luftschläusen angebundene Fluchtwege gelangt man in die unterliegenden Bereiche.

Zeus II-1

Eine erster 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 abgeriegelt.

Personen im Gebäude

Die Sicherung der Veranstaltung haben bereits Omegas aus den Reihen des Garnisonsstützpunktes und Sicherheitskräfte der Cynarian Corporation übernommen. Die Garnison stellt 15 Omegas als Sicherheitskräfte bereit, Cynarian steuert weitere 20 Sicherheitskräfte bei. Die Sicherheitskräfte des Protektorats führt Thunderbolt selbst. Die der Cynarian Corporation unterstehen Colonel Scholz. Weitere Bedienstete kümmern sich um den reibungsfreien Ablauf des Treffens.

Der Plan der Attentäter

Die mit Implantaten von Neuro Intelligence ausgestatteten Mutanten planen bei der Abschlußveranstaltung der Delegationen ein Attentat. Der geplante Angriff erfolgt wenn Avenger zur Abschlußrede das Renderpult betritt. Die Attentäter zünden mehrere Sprengsätze im Terminalbereich des Orbitalhafens. Es gibt Verletzte und Tote. Einige Bereiche der Terminals werden dem Vakuum ausgesetzt. Auch durch den Tunnel der das Planetarium mit dem Raumhafen Verbindung entströmt Luft. Durch den ausgelösten Alarm schließen sich die Druckschotts die Zugängen des Planetariums zum Raumhafen und zur Garnison. Panzerplatten fahren über dem Kuppel zusammen. Im Bereich des Planetariums halten sich vier Attentäter auf: Artisan und drei Omegakrieger.

Das erste Angriffsziel der Attentäter aus den Reihen der Omegas sind die Vertreter des Shigano Kombinati. In der allgemeinen Aufregung wird Artisan zunächst versuchen Vandermool zu töten und sich dann Avenger zuwenden. Den Attentätern kommt zugute, daß sich unter den Teilnehmern des Gipfeltreffens auch der USI Agent Smith-Singer befindet der zusammen mit Artisan die Möglichkeit hatte Waffen und Munition unerkannt im Gebäude zu hinterlegen.

Das Attentat

Da die Ermittler zum Zeitpunkt des Attentats gesuchte Terroristen sind, die Oberstadt von Einheiten der Zeuss II-1 patrouliert wird und die Ereigniskette vor dem Attentat in einem sehr engen Zeitraster erfolgt ist es für die Ermittler nahezu unmöglich ins das Attentat selbst ein zu greifen. Um die Spieler trotzdem Hautnah am Attentat teilnehmen zu lassen schlüpfen die Spieler übergangsweise in prominente Persönlichkeiten unter den Teilnehmern der Konferenz:

Colonell Scholz als Befehlshaber des Cynarian Sicherheitsteams.

Thunderbolt als Behehlshaber der Sicherheitstruppen des Protektorats.

Hato als Leibwächter von Avenger.

Avenger der Protektor um mit Hato ein Team zu bilden.

Das Vorgehen der Ermittler kurz vor den Attentaten hat Einfluß auf die weiteren Geschehnisse auf dem Gipfeltreffen. Um den Angriff der Attentäter für die Spieler besonders herausfordert zu gestalten sollte an dem ursprünglichen Plan festgehalten werden das Attentat bei der Abschlußveranstaltung stattfinden zu lassen. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich die Ranghöchsten Vertreter der Delegationen im Planetarium wie auch Artisan und zwei der Omegas.

Information an Commander Lockheed Wird Commander Lockheed über Attentäter in den Reihen der Protektoratsmilitärs informiert wird er verdächtige Omegas des Sicherheitsteams aus dem Planetarium ohne Angabe von Gründen abziehen. Die Attentäter starten sofort ihr Attentat.

Lockhead sind die Attentäter bekannt Sind Commander Lockheed die Attentäter bekannt wird er den Protektor infomieren und und über Thunderbolt den anderen im Tagungsgelände befindlichen Soldaten die Anweisung geben die Attentäter sofort zu eliminieren. Es kommt sofort zum Gefecht innerhalb des Konferenzgebäudes.

Vandermool sind die Attentäter bekannt Wird Vandermool über die Identität der Attentäter oder gar Artisan informiert schickt er Colonel Scholz zusammen mit einigen seiner Sicherheitskräften los um die Attentäter zu eleminieren. Er informiert den Protektor. Er selbst zusammen

mit seinem Sekretär, Avenger und weiteren Sicherheitskräften verschanzen sich in einem Sicherheitsraum im Gebäudes. Er informiert die Delegationen von Mars und Erde und lässt die Delegierten von seinen eigenen Sicherheitskräften in Sicherheitsräumen bringen. Vandermool ist bereit Artisan selbst zu erschießen sollte er auf ihn Treffen.

Avenger Avenger kann nur persönlich kontaktiert werden da es Artisan gelungen ist alle Außenkommunikation an Avanger abzufangen. Wenn nicht durch die Charaktere persönlich kann er über Hato oder Vandermool über die drohende Gefahr informiert werden. Er wird in jedem Fall versuchen persönlich festzustellen ob Artisan ein Attentäter ist und versuchen ihn auszuschalten.

Blackheart besetzt Valhalla Befiehlt Blackheart Velhalla zu besetzen wird sie höchstpersönlich einen Angriffstrupp der das Tagungsgebäude stürmt anführen. Der Angriff erfolgt aus mehreren Richtungen, sowohl vom Garnisonsstützpunkt aus wie auch über Wartungszugänge zur Oberfläche des Mondes.

Besatzer der Zeus II-1 Die Besatzungstruppen der Zeus II-1 werden das Tagungsgebäude nicht angreifen.

Die Attentäter Erhalten die Omega Attentäter den Befehl das Gebäude zu verlassen werden sie umgehend aber unabhängig vom Attentäter im Raumhafen und von Artisan versuchen die Konferenzteilnehmer zu eliminieren. Artisan wird dann aktiv sobald einer der Zielpersonen sich in seiner Nähe aufhält.

REMARK

Dem Spielleiter bleiben für den Verlauf des Attentats eine Reihe von Handlungsoptionen. Sehr wahrscheinlich wird Commander Lockheed erfahren daß Attentäter aus seinen eigenen Reihen stammen und seine Truppen versuchen diskret aus dem Gebäude abzuziehen. Hier bleibt dem Spielleiter die Freiheit offen einen Teil der Konferenzteilnehmer zu töten oder wie oben Beschreiben den Spielern die Möglichkeit zu geben Personen des Gipfeltreffens zu übernehmen.

Übernehmen die Spieler die Rollen der oben genannten Personen gilt es zuerst unerkannt Avenger über die eingetroffenen Information in Kenntniss zu setzen. Durch die große Menge von Sicherheitskräften bleibt den Attentätern nicht viel Zeit viel Schaden anzurichten bevor sie selbst ausgeschaltet werden. 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 ist zunächst nicht selbst am Angriff beteiligt.

Ob Vandermool oder Avenger zu Tode kommen ist für den Abschluß der Geschichte unerheblich. Wollen die Spieler die Kampagne bis zum Ende durchspielen werden ihre Charaktere im folgenden unabhängig von ihren Auftraggebern agieren müssen.

Angriff auf das Fusionskraftwerk

Während dem Attentat und der folgenden Besetzung Valhallas befinden sich die Ermittler wenn kein anderer triftiger Grund vorliegt im Kontrollzentrum des Fusionskraftwerks. Truppen des Protektoratsmilitärs dringen kurz nach dem Attentat in Valhalla ein. Den Protektoratstruppen knapp auf den Fersen sind die Landungstruppen des Kreuzers Zeuss II-1. Bevor alle Kommunikationswege zusammen brechen kann das Überwachungssystem im Leitstand des Kraftwerks Videoaufnahmen der Kämpfe in den Tunneln von Valhalla aufnehmen. 15 Minuten später stürmen Blackhearts Truppen das Fusionskraftwerk. Eine Spezialeinheit der Landungstruppen des Protektorats geführt dem Omega Truppführers *Ironfist* besetzen die Kraftwerkszentrale. Es kommt zu einem Gefecht da auch zeitgleich zwei Kampfdroiden in das Kontrollzentrum eindringen können. Am Ende behalten die Omega Soldaten die Oberhand und können die Droiden vernichten.

Nach der Auseinandersetzung werden die im Kraftwerk anwesenden Gangster in angrenzenden Räumen des Leitstandes fest gesetzt. Da ein Omega Teil des Investigatoren ist wird die Gruppe selbst nicht festgesetzt. Der Omega des Teams ist Ranghöher als der Truppenführer Ironfist des Spezialkommandos und kann, wenn sich der Staub gelegt hat einen Report zu den Kampfhandlungen einfordern. Ironfist wird ihn dazu an die Kommandantin des Angriffstrupps *Tornbull* Braidablik weiter vermitteln. Bei einem Gespräch kommt es immer wieder zu Unterbrechungen da es in den Stadtgebieten immer wieder zu Kampfhandlungen kommt.

Während Blackheart ihren Angriff startet verlässt Xiao Long unbemerkt das Fusionskraftwerk und begibt sich zurück zum Sunshine Hotel. Dort bringt sie Máilin unerkannt aus dem Gebäude. Ihr Ziel ist es in Gefolgschaft von Máilin mit zu ihrem Schiff der *Dragon Blade* zur Nike Station aufzubrechen. Zusammen wollen die beiden die Zeuss II-2 mittels eines Virus zu übernehmen.

REMARK

Auch wenn den Charakteren nach ihrer Rückkehr aus der Zone die Waffen abgenommen wurden sollte der Omega der Gruppe als leitender Offizier der Protektoratsarmee mit in die Kampfhandlung bei der Stürmung des Leitstandes eingreifen. Da der Angriff unter größter Geheimhaltung erfolgt wird Blackheart die Gruppe auch nicht vorher informieren und auch nicht in den Angriff mit einbinden. Erst bei Stürmung des Gebäudes erhält er den Befehl seine Umgebung auf den Angriff vorzubereiten und ist damit auch in den Funkverkehr der Streitkräfte mit eingebunden. Während der Besetzung von Valhalla besteht für die Ermittler keine Möglichkeit Blackheart oder Thunderbolt oder sonst jemanden außerhalb Braidabliks zu kontaktieren.

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 sind soweit sinnvoll an die Vorgesetzten weiter gegeben. Kontakt zur Obrigkeit ist derzeit nicht möglich. Hauptziel für beide Parteien, Cynarian und des Protektorats, sind die Angreifer möglichst schnell mit minimalen Verlusten abzuwehren. Im Vorgehen allerdings weichen die Interessen wahrscheinlich voneinander ab. Cynarian käme es sehr gelegen einen Virus in die Hände zu bekommen mit dem die USI Bindung der KIs aufgehoben werden kann und gleichzeitig die KI Technologie in die Hände zubekommen. Damit würden sie als Sieger aus dem Konflikt gehen und die USI als Drahtzieher in Bedrängnis setzen. Zumindest das Protektoratsmilitär allerdings wird es nicht zulassen wollen, daß eine weitere Partei in den Besitz der KI Technologie gelangt. Desweiteren ist nicht klar ersichtlich, dass Cynarian nicht selbst in die Vorgänge verstrickt ist. Darüber hinaus haben beide Fraktionen keine Kontrolle darüber wie sich eine befreite KI Flotte verhalten würde.

Ein Ziel werden die Charaktere aber in jedem Fall angehen: Der Schutz von Máilin als Dreh und Angelpunkt für die Beseitigung der angreifenden KI Truppen. Hierfür muß sich die Gruppe auf den Weg von Kontrollzentrum des Kraftwerks zum Sunshine Hotel machen. In diesem Zuge werden sie feststellen, daß Xiǎo Lóng den Leitstand bereits verlassen hat. Der zum Glück nicht weite Weg zum Hotel führt durch Kriegsgebiet. In den Tunneln durch Valhalla rund um das Kraftwerk sind Straßenblockaden aufgestellt. Getötete Soldaten und Zivilisten sind Teil des Straßenbilds. Kontrollposten des Protektoratsmilitärs besetzen nahezu jede Kreuzung.

Im Sunshine Hotel erfahren die Investigatoren, 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 von „hier“ weg bringen wollte. Näheres ist nicht bekannt. Von Quicksilver der rechten Hand von Máilin oder von Nemesis können die Ermittler auf Anfrage erfahren, dass Xiǎo Lóng ein eigenes Schiff besitzt mit dem sie möglicherweise Máilin von Kallisto fortbringen würde. Ihr eigentliches Ziel lässt sich aber auf diese Weise nicht in Erfahrung bringen. Schalten die Charaktere das Protektorats Militär in eine Suche nach den beiden Frauen ein erfahren Sie, dass die Eingreiftruppen die beiden nahe einer Zugangsrampe zur Oberfläche des Mondes vor 15 Minuten angetroffen hatten sie die beiden aber wieder verloren hatten als den Frauen Spinnenandroiden über die Rampe entgegen kamen und das Feuer auf das Militär eröffneten. Ob die flüchtenden von den Androiden getötet wurden ist nicht bekannt.

Diese neue Entwicklung erzwingt ein weiteres Umdenken. Beschließt die Gruppe selbst nach Kallisto aufzubrechen um mit Neuro Intelligence zu verhandeln bietet es sich an ihre eigenes Schiff die Down of Day wieder zurück zu erobern. Beschließt die Gruppe Cynarian oder das Protektoratsmilitär einzuschalten wendet sich einer der Soldaten an die Ermittler und eröffnet, dass eine Nachricht abgefangen wurde die Wohl die Charaktere betrifft. Bei der Nachricht handelt es sich um eine schmalbandige Videobotschaft. Auf dem Video ist Xiǎo Lóng in einem gepanzerten Raumanzug offensichtlich an Bord eines Schiffes zu erkennen. Mit andeutungsweise einem Grinsen meldet sie sich zu Wort:

„Entschuldigt ehrenwerte Ermittler Freunde, dass ich euch euren Schatz entwenden musste. Ich habe mich entschieden das großzügige Angebot unserer Freundin selbst anzunehmen. Ich warne euch Dritte in die Mission einzubeziehen. Ich versichere euch, es wäre nicht unseren beiderseitigen Interesse. Ich wünsche euch viel Erfolg auf eurem weiteren Weg – Xiǎo Lóng over and out“

REMARK

Um die Charaktere im Spiel zu halten sollte der Spielleiter verhindern, dass die Ermittler Cynarian oder das Militär in alle Details einzuweihen. Für die Ermittler sollte die Nike Station das nächste Ziel ihre Reise sein um die Entscheidungen von Prof. Dr. Naratova, Máilin und Xiǎo Lóng in Richtung der Befreiung oder der Zerstörung der KIs zu lenken. Sie sollten versuchen die Forschungsergebnisse der Neuro Intelligence zu vernichten um weiteres Unheil zu verhindern.

Die Dragon Blade

Die Dragon Blade ist die Kaperfähre von Xiǎo Lóng mit der sie aus dem Gürtel nach Kallisto gekommen ist. Die Dragon Blade ist ein Tarnschiff in Größe, Ausstattung und Bewaffnung einer Korvette nicht unähnlich. Im Gegensatz zu einer Korvette besitzt sie einen Bereich für ein Enterkommando und Einrichtungen um leichter an einem anderen Schiff fest zu machen und zu entern. Als Bewaffnung besitzt sie Railguns für den Kurzstreckenkampf und Torpedos. Die Dragon Blade liegt versteckt in einem Mondkrater und ist erst nach der Überquerung des Kraterandes zu erkennen. Xiǎo Lóng nutzt die Dragon Blade dazu um zusammen mit Máilin nach Nike zu gelangen. Auf ihrer Flucht quer durch Braidablik durchqueren sie immer wieder Kampfgebiet. Da Xiǎo Lóng über eine KI verfügt die auf dem Militärcode der USI basiert ist sie für die Freund-Feinderkennung der Kampfdroiden unsichtbar und kann deren Stellungen unbeschadet durchqueren. Eine solche Durchquerung fällt auch den Protektoratsstreitkräften auf als Xiǎo Lóng und Máilin die Monoberfläche betreten. Der mehrstündige Marsch über die Mondoberfläche verläuft ohne Vorkommnisse. Die zerklüftete Oberfläche bietet ausreichend Deckung um von den Kampfparteien nicht entdeckt zu werden. Nach dem Betreten der Fähre bringt Xiǎo Lóng mit einem kurzen Schubmanöver in eine Flugbahn die das Schiff durch die schwache Kravitation der Mondes antriebslos um den Mond führt. Erst auf der Valhalla abgewendeten Seite startet sie das Haupttriebwerk und bringt sie 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 will. Hat Blackheart noch keine Besetzung Valhallas befohlen und ist es noch nicht zum Attentat auf dem Gipfeltreffen gekommen ist es schwer für die Gruppe die Dawn of Day zu erreichen und zu starten. Die Oberstadt ist durchzogen von Kontrollposten der Zeuss II-1. Die Dawn of Day selbst steht unter Beobachtung. Sollten die Spieler zu so einem Zeitpunkt versuchen in ihr Shuttle zu kommen und unerkannt zu starten müssen sie dem Spielleiter einen sehr guten Plan vorlegen.

Ist auf Valhalla allerdings der Straßenkampf zwischen dem Protektorat und den Konzerntruppen der Zeus II-1 bereits ausgebrochen 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 Kampfdroiden des schweren Kreuzers. In diesem Zusammenhang sind die Ermittler als gejagte Terroristen nicht mehr interessant und müssen keine sofortige Festnahme befürchten. Stattdessen besteht allerdings die Gefahr in die Kampfhandlungen selbst involviert zu werden. Ab dem Beginn der Kämpfe ist durch Störsender das gesamte ComNetz lahmgelegt. Der komplette Informationsfluß aus dem 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 Sanja Frost. Über ein Terminal im Garnisonsstützpunkt oder im

Raumhafen selbst ist sie erreichbar und ist auch bereit das Shuttle startklar machen zu lassen.

Der Spielleiter sollte die Spieler das Spießrutenlaufen zwischen den Kampfparteien in Teilen 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 mit den Konzerntruppen. Commander Lockheed wird für die Unterstützung einen alten Bekannten, seinen Adjutanten Firedon bereit stellen.

Nach dem Abflug aus dem Raumhafen bietet sich ein erschreckendes Bild. Jäger der Martell liefern sich ein Gefecht mit KI Jägern der Zeuss 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 gescant. Kann sich das Shuttle als Zugehörig zur Cynarian Corporation ausweisen und ist mit einer unauffälligen Schiffskennung getarnt können die Ermittler unbehelligt am Kampfgebiet vorbei fliegen. Fliegt die Dawn of Day unter ihrer wahren Kennung die der USI bereits bekannt ist wird das Schiff der Ermittler von Jägern der Zeuss II-1 angegriffen und muß sich mit Unterstützung von Jägern der Martell verteidigen.

Xiǎo Lóng wird den Ermittlern mit ihrem eigenen Schiff der Dragon Blade unerkant folgen.

Schiffskennung und Legitimation

Um mit dem Schiff nicht nach dem Start und beim Anflug der Nike Station unter Beschuss zu geraten bietet es sich an dem Schiff eine unverdächtige Schiffskennung zu geben. Eine Schiffskennung der Cynarian Cooperation vereinfacht vor allem das Andocken an die Nike Station. Eine Schiffskennung kann die Cynarian Corporation über ihren Agenten Mr. Klark bereit stellen. Allerdings müssen die Ermittler als Gegenleistung auch einen Grund für den Flug und ein Flugziel nennen. Um den Besuch der Neuro Intelligence auf Nike zu verschleiern muß eine driftige Ausrede vorgelegt werden. Ein möglicher vorgeschobener Grund wäre die sichergestellten Daten aus der Risikozone Valhalla zu bringen. In diesem Zusammenhang können die Charaktere ihr Darlegung mit einem guten Würfelwurf auf ihre empathischen Fähigkeiten untermauern. Eine andere Möglichkeit wäre es um eine Transporterkennung das Lun-Syndikat zu bitten.

Neuro Intelligence auf Nike

Die Nike Station ist der Verwaltungssitz der Cynarian Coopertation 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 die Neuro Intelligence der Wirkungsbereich ihrer Leiterin Prof. Dr. Naratova. Bei Neuro Intelligence auf der Nike Station wurden die Nanobots hergestellt um sie auf Kallisto zu implantieren. Alle noch vorhandenen Fertigungsdaten, Aperaturen und Bestandteile des KI Systems liegen 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 Fesseln entfernt hat.

Nike ist eine Kombination aus Zylinder- und Ringhabitat. Um eine zentrale Nabe sind 9 Ringe, *Planes* genannt angeordnet. Jede ist jeweils zwei Stockwerke hoch. Die zentrale Nabe enthält am unteren Ende das Raumdock der Station. Die einzelnen Planes können nur durch Aufzüge und Röhren in der nicht rotierenden Nabe erreicht werden. In der Nabe herrscht Schwerelosigkeit. Innerhalb der Nabe unterhalten mehrere Forschungseinrichtungen Zero-Gravitiy Labore. Der Übergang von der still stehenden Nabe in die rotierenden Speichen erfolgt durch Schleusen, die kurzzeitig in Rotation versetzt werden. Die untersten drei Planes werden von der Verwaltung der Cynarian-Dependance

im Jovianischen System belegt. Darüber befinden sich Forschungseinrichtungen von Cynarian und anderen Unternehmen.

Im obersten Stock der Plane 9 ist Neuro Intelligence untergebracht. Der Ring der Plane 9 kann durch die Aufzüge in den vier Speichen erreicht werden. Die Aufzüge laufen innerhalb des Rings in einem Schacht bis zum „Boden“ des Ringes und enden in einem den Ring umlaufenden 15m breiten Korridor, der die gesamte Höhe des Rings umfasst. Zu beiden Seiten des Korridors können weitere Räume betreten werden. Die Räume im „ersten Stock“ erreicht man über Treppen zu einer Galerie. Der Korridor ist mit Pflanzkübeln dekoriert. Auf der der Station zugewandten Seite befinden sich im Ergeschoß Produktionsstätten und im ersten Stock Labore. Auf der dem Weltall zugewandten Seite befinden sich Wohnräume und Büros. Für die Evakuierung der Station sind am Ring Notfallkapseln für alle Mitarbeiter angedockt, die über den Mittelgang bestiegen werden können.

Die Plane 9 hat in den letzten Tagen eine im Auftrag von Prof. Dr. Naratova geheime Modifikation erhalten um im Notfall die ganze Plane inklusive Neuro Intelligence zu zerstören. Die Nabe der Plane kann vom Rest der Station abgesprengt werden. Die gesamte Plane treibt dann eigenständig im All weg von der Station. Die Nabe der Plane 9 endet an meinem Weltraumobservatorium. Der Raum hat die Form einer Kugel. Der dem Weltall zugewandte Teil ist dabei komplett verglast. In der Mitte des Raumes ist eine Konstruktion mit Konsolen und Liegen aufgehängt. Im ganzen Raum herrscht Schwerelosigkeit. Der Raum selbst kann nur durch zwei Druckschotts von der Nabe aus betreten werden. Die Druckschotts befinden sich etwas versteckt im hinteren Bereich von zwei Laboren und sind mit Magschlössern gesichert. Das Observatorium ist zur Zeit von Neuro Intelligence belegt.

Eintreffen auf Nike

Nach 8 Tagen in etwa zeitgleich mit der Zeus II-2 und dem zweiten Großkampfschiff des Protektorats der Donnar erreicht die Gruppe die Nike Station mit einer Geschwindigkeit von 5000 km/h und einem Abstand vom 3000 km. Der leichten Kreuzer Hyperion ist im Orbit der Station zur Sicherung der Anlage abgestellt. Zum Zeitpunkt der Ankunft ist der Kampf um Valhalla in vollem Gange und das Protektorat befindet sich im Krieg. Parallel zum Anflug beginnt ein Gefecht zwischen der Donnar und der Zeuss II-2. Raumjäger treffen auf Raumjäger. Die Station wird dabei nicht in das Kampfgeschehen mit einbezogen. Die Hyperion verhält sich neutral.

Dawn of Day

Während des Anflugs auf Nike fliegt die Dragon Blade unerkannt wegen ihrer Tarnummantelung im „Windschatten“ der Dawn of Day. Startet die Dawn of Day ihr Bremsmanöver startet die Dragon Blade ebenfalls ihr Haupttriebwerk und tauch damit auf den Sendoren und damit auf dem Display der Dawn of Day in nächster Nähe auf. Der Annäherungssensor der Dawn of Day meldet sofort einen Kollisionsalarm. Kurz darauf wird das Schiff durchgeschüttelt und kommt ins Trudeln bevor sie sich kurz danach wieder auf den Kurs auspendelt. Die Dragon Blade ist jetzt durch die Sensoranzeige nicht mehr erkennbar. Sie hat sich an der Dawn of Day angeklammert. Auf den Außenbord Kameras ist nur eine schwarze Fläche auf der Seite auf der sich die Dragon Blade festgekrallt hat zu sehen. Das Schiff ist deutlich Größer als die Dawn of Day.

Xiǎo Lóng meldet sich:

„Ich hoffe ihr könnt einen guten Grund vorweisen um an der Station anzudocken.“

Offensichtlich will sie die Dawn of Day als Tarnung für ihren Anflug nutzen.

In Sensorreichweite der Scannern der Schiffe und der Station wird die Dawn of Day erfasst und von der Flugkontrolle der Station kontaktiert. Wurde der Transfer zur Nike Station von Cynarian angekündigt und genehmigt bekommen die Ermittler einen Landeslot auf der Station. Wurde das Schiff nicht angekündigt wird eine Landung ohne driftigen Grund oder eine Ankündigung verweigert. Wird das Schiff von der Zeuss II-2 als Dawn of Day werden sie von einem Jäger des Kreuzers angegriffen. Die Hyperion nimmt in diesem Fall den Jäger unter Beschuss wenn er in Schußreichweite ihrer Bordgeschütze kommt. Ein entsprechender Funkverkehr lässt sich beim Ausspielen des Raumkampf einflechten. Die Dawn of Day unter dieser Kennung ist auch Lord Commander Steeler dem Kommandant der Donar bekannt. Er kontaktiert die Dawn of Day und fragt was sie ausgerechnet zur Nike Station führt. Er fordert dabei mit dem Omega Soldaten an Bord alleine sprechen zu können.

Gelinkt es den Charakteren Nike anzufiegen können sie am Raumdock oder auch direkt an der Plan 9 andocken. Die Dragon Blade wird sich in nächster Nähe der Plan 9 ausklinken um an dem Ring an zu docken.

Dragon Blade (alternativ)

Dieser Abschnitt ist nur relevant wenn sich der Spielleiter entschieden hat die Charaktere an Bord der Dragon Blade zu bringen. Für Xiǎo Lóng ist das ein Risiko frühzeitig als KI erkannt zu werden und nicht darauf reagieren zu können. Die Dragon Blade fliegen dann unter der Kennung einer Fähre für Versorgungsgüter eines Transportunternehmens. Xiǎo Lóng wird das Bremsmanöver bis zum letzt möglichen Zeitpunkt hinauszögern. Bis dahin ist das Schiff für andere unsichtbar. Fliegt das Schiff unter Cynarian Kennung benötigt Xiǎo Lóng die Ermittler für eine Legitimation für das Andocken an der Station. Bei einem Abstand von unter 1000 km kommt die Dragon Blade in den Bereich für eine visuelle Erkennung. Die Hyperion und die anderen Schiffe werden die Dragon Blade als Kampfschiff identifizieren. Die Ermittler müssen über der Hyperion und der Station einen guten Grund nennen warum sie mit einem solchen Schiff die Nike Station anfliegen. Begründen lässt die Wahl der Dragon Blade durch eine Flucht vor den Kämpfen auf Valhalla. Hier ist wieder die Überzeugungskraft der Charaktere gefragt. Die Zeuss II-2 wird die anfliegende Gruppe auffordern abzdrehen und die Station nicht anzufiegen. Jäger der Zeuss II-2 werden versuchen den Anflug der Dragon Blade versuchen zu verbinden aber erst wenn diese nicht reagiert das Feuer erheben.

Vor dem Zünden des Haupttriebwerks wird Xiǎo Lóng die Ermittler auffordern vakante Aufgaben in der Dragon Blade zu übernehmen. Sie benötigt einen Bordschützen und einen Navigator der die anderen Schiffe überwacht. Der Rest der Gruppe soll sich bereit halten eventuelle Schäden soweit möglich zu reparieren.

Xiǎo Lóng wird direkt an Plane 9 andocken.

REMARK

Beim Anflug auf Nike kann es zu einem Kampf mit den Jägern der Zeuss II-2 kommen. Ein solcher Kampf sollte sich wenn möglich auf ein kurzes Intermezzo beschränken. Die Jäger der Donnar und die Hyperion werden kurze Zeit später zur Unterstützung mit eingreifen.

Die KI Raumjäger der Zeuss II-2 sind mit Railgun Geschützen ausgestattet und deutlich wendiger als die Dawn of Day und auch als die Dragon Blade. Das Schiff der Ermittler hätte bei einem längeren Gefecht nur geringe Chancen. Der Kampf kann in soweit narrativ gespielt werden als dass sich der Spielleiter die Flugmanöver, Schub auf den Steuerrücken, Einsatz des Haupttriebwerkes beschreiben lässt. Das Haupttriebwerk schleudert einen mehrere hundert Meter lange Plasma Strahl in den Weltraum. Die Bordgeschütze können dafür aber nicht nach hinten abgefeuert werden. Einschlagende Geschosse durchschlagen die Bordwand auf der einen Seite und treten auf der anderen wieder aus, Steuertriebwerke, Geschütze oder der Hauptreaktor erleiden Schaden. Die zur Reparatur eingesetzten Charaktere werden durch die schnellen G-Wechsel durch das Schiff geschleudert.

Fliegen die Dawn of Day und die Dragon Blade als Tandem wird Xiǎo Lóng die Flugsteuerung der beiden Schiffe übernehmen.

Die Charaktere können als Grund des Besuchs die Sicherung von wichtigen Daten oder auch die Sicherstellung von Daten über die Attentate nennen. Sie sollten aber nicht erwähnen einen oder mehrere an den Attentaten beteiligte Personen nach Nike zu bringen um eine direkte Gefangennahme der Neuro Intelligence Mitarbeiter zu vermeiden.

Gibt sich die Gruppe als die Ermittler der Attentate der Donar zu erkennen fordert er mit dem Omega Soldaten der Gruppe allein zu sprechen um zu erfahren das die Investigatoren nach Nike führt. Parallel dazu schickt er Jäger der Donar zu ihrer Unterstützung.

Auf 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 betreten werden. Im folgenden wird immer von Máilin gesprochen sofern es um Neuro Intelligence Mitarbeiter geht die von den Ermittlern aus der Cyberbrain Einrichtung extrahiert wurden. Alle Mitarbeiter außer Máilin haben für den weiteren Verlauf keine große Bedeutung können aber vom Spielleiter in Dialogen mit eingebracht werden.

Raumdock

Das Raumdock ist als eigene nicht rotierende Plane 0 ausgelegt an der bis zu vier Schiffe von der Größe eines Shuttles andocken können. Größere Ladungen werden über kleine Drohenschiffe sogenannte Pods an die Plane 1 transportiert. Auf Plane 1 befindet sich das Terminal der Station über das die Gruppe die Station betreten. Am Terminal müssen sich die Charaktere noch einmal ausweißen und werden dann von einer Kontaktperson *Florence Ross* abgeholt und in die Räume der Cynarion Verwaltung auf Plane 1 oberhalb des Terminals gebracht. Währenddessen herrscht hektische Betriebsamkeit auf Nike. Sicherheitskräfte bereiten das Personal auf eine schnelle Evakuierung vor. Die Beleuchtung und ein Alarm auf den Gängen warnt vor der drohenden Gefahr. Wichtiges Material wird verstaut und zu Rettungskapseln auf den Außenseiten der Ringe gebracht.

Auf der Cynarian Verwaltungsebene werden die Ermittler von Florence Ross in einen Besprechungsraum geführt und gebeten zu warten. Nach kurzer Wartezeit betritt ein Mann in Anzug der sich als *José Fernández* vorstellt flankiert von zwei Sicherheitsbeamten den Raum um die sichergestellten Informationen aus der Cyberbrain Einrichtung entgegen für eine weitere Analyse entgegen zu nehmen.

REMARK

In dieser Situation sind die Ermittler in eine Sackgasse geraten aus der sie sich jetzt möglichst elegant wieder befreien müssen. Ihr Ziel muß es nach wie vor sein ohne Aufsehen auf Plane 9 zu gelangen.

Da keine greifbaren Daten vorhanden sind müssen die Charaktere eine Ausrede liefern warum sie die Daten nicht offen gelegt werden können. Die Protektoratsmitglieder der Gruppe speziell der Omega können in diesem Zusammenhang verweigern die Daten bereit zu stellen solange ihre Vorgesetzten nicht anwesend sind.

Zum Zeitpunkt da die Ermittler auf der Station ankommen sind nach wie vor Omega Soldaten im Auftrag von Blackheart auf der Station um die Untersuchung der beiden Attentäter Hanibal und Slingshot zu überwachen. Der Omega Ermittler kann um ein Treffen bitten um das weitere Vorgehen abzustimmen. Im Zusammenhang mit diesem Treffen kann es dann z.B. zu einem unerwarteten Unfall kommen der den Ermittlern eine Flucht ermöglicht. Ein weitere Möglichkeit wäre, dass es bei den Kämpfen zwischen Protektoratsmilitär und der Zeuss II-2 zum Einschlagen von Frackteilen auf Nike kommt.

Angedeockten an den Ring

Wird Nike direkt über die Plane 9 betreten muß der Pilot ein Anlegemanöver durchführen um an der Station anzudocken. Schäden am Schiff erschweren das Manöver. Die Dawn of Day nutzt eine ausfahrbare Schleuße um an der Station fest zu machen. Sind die Ermittler mit der Dragon Blade eingeflogen übernimmt Xiǎo Lóng den Andockvorgang. Die Dragon Blade hat kräftige Klammern um sich wie eine Spinne an der Station fest zu klammern bevor sie ihre Schleuse ausfährt. Sind die Investigatoren allein mit der Dawn of Day unterwegs wird Xiǎo Lóng unerkant nach Ihnen an der Plane 9 fest machen.

Von der Nähe aus sind verspiegelte Fenster auf der vorderen und der Ringaußenwand Richtung Plan 8 zu erkennen. An der Ring Außenseite befinden sich an mehreren Stellen Luftschleußen für Wartungsarbeiten. Rettungskapseln sind ebenfalls an der Ringaußenwand zu erkennen.

Die Gruppe kann die Station über eine der Wartungsschläußen betreten. Xiǎo Lóng knackt den Zugang mit einem Magschloßknacker. Sind die Ermittler allein angekommen müssen sie versuchen das Schließsystem zu überbrücken. Die Schleuße führt and ihrer Oberseite in einen Lagerraum. Von dort aus führt eine Tür auf einen Gang der das untere Stockwerk umrundet.

Neuro Intelligence Headquarter

Holographische Anzeigetafeln weisen den Weg zu Neuro Intelligence. Die Neuro Intellience belegt Räume auf der oberen Ebene des Rings. Auf den Gängen herrscht reger Betrieb. Die Angestellten verschiedener Firmen machen sich für eine Evakuierung bereit. Viele tragen bereits Raumanzüge aber ein Omega Soldat verursacht trotzdem Aufmerksamkeit und wird als Fremdkörper identifiziert. Der Soldat kann versuchen sich über Wartungszugänge und Toiletten unerkannt nach oben zu kämpfen oder er riskieren, daß ein Sicherheitstrupp diskret gerufen wird. Máilin, wenn sie die Gruppe begleitet, führt sie zielsicher zu ihrem Büro. Xiǎo Lóng, wenn sie die Gruppe begleitet führt dabei einen großen Schalenkoffer mit sich. Den Raumanzug hat sie nicht abgelegt. Beim Betreten der Räume fällt sofort auf, daß die gesammte Belegschaft die Büros und Labore bereits verlassen hat. Die Computer Systeme sind herunter gefahren, die Datenspeicher leer. Die Labore sind versiegelt und können wie die Computer nur Prof. Dr. Naratova geöffnet werden. Im gleichen Augenblick bei dem die Charaktere die Räume betreten schrillt ein Alarm in der ganzen Plane 9 los. Alle Personen auf dem Ring werden umgehend aufgefordert die Rettungskapseln zu betreten. Die Station muß sofort evakuiert werden.

Ist Máilin anwesend versucht sie die Professorin zu erreichen. Kurze Zeit später meldet diese sich bei ihr:

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

Es bleibt der Gruppe nichts anderes übrig sich auf den Weg zum Observatorium zu machen. Von nun an brauchen die Charaktere nicht mehr zu befürchten von Sicherheitskräften festgehalten zu werden. Die Menschen im Ring versuchen so schnell wie möglich die Rettungskapseln zu erreichen oder über die Nabe in einen anderen Ring zu flüchten. Sicherheitskräfte versuchen die Lage unter Kontrolle zu behalten.

Antworten auf die letzten Fragen

Der Zugang zum Observatorium ist Máilin bekannt. Ist Máilin nicht anwesend müssen sich die Ermittler durchfragen. Nur nach Prof. Dr. Naratova direkt zu fragen führt zum Ziel. Hilfsbereite Personen, selbst auf dem Weg zu den Rettungskapseln, erklären, dass die Firmenchefin sich oft in Observatorium aufhält. Das Observatorium lässt sich mit der ID von Máilin oder mit einem Magschloßknacker öffnen. Ansonsten muß die Verriegelung überbrückt werden.

Das Observatorium bietet einen atemberaubenden Blick. Dem Eintretenden hängt die majestätische Kugel des Jupiter über seinem Kopf. Zwischen dem Planeten und der Station schieben sich die Schiffe des Protektorats, des Konzernrates und der Cynarian Cooperation in das Blickfeld. Jäger stürzen

aufeinander, Salven von Hochgeschwindigkeitsgeschossen werden zwischen den Schiffen ausgeteilt. Trotz des Gefechtes ist es im Observatorium totenstill. Die Wissenschaftlerin steht in der Mitte des Raumes mit dem Blick zum Weltraum gewandt hinter einer Konsole mit ihren Magnetstiefeln am Boden verankert. Vom Zugang bis zu der Mitte des Raumes sind es rund 20 Meter. Beim Betreten der Gruppe dreht sich die Wissenschaftlerin um.

„Wer sind sie. Was wollen sie von mir? Solltet Sie nicht dem Alarm folgend die Station bereits verlassen haben?“

Der erste Dialog obliegt den Charakteren. Die schlanke Frau mit langen leicht ergrauten zu einem Zopf gebundenen Haaren wirkt niedergeschlagen, ausgelaugt. Der gellende Alarm scheint sie nicht zu erreichen. Sind Xiǎo Lóng und Máilin unabhängig von den Charakteren gekommen betreten sie unbemerkt von der Gruppe über den Charakteren durch eine Luke den Raum. Prof. Dr. Naratova wendet sich nach oben. Ansonsten treten die beiden Frauen von hinter den Charakteren zur Seite und machen sich damit sichtbar. Xiǎo Lóng ist im Raumanzug inzwischen mit ihrer kurzläufigen Railgun bewaffnet. Die Professorin wendet sich den beiden zu. Bisher teinahmslos blickend hebt sie jetzt eine Augenbraue.

„Máilin ... Xiǎo Lóng. Das Experiment war also erfolgreich wie mir scheint!“

Xiǎo Lóng ergreift das Wort mit drohendem Unterton:

„Ich hoffe Sie hatten nie daran gezweifelt, Lǎo Professorin!“

Máilin blickt unsicher zwischen den beiden Frauen hin und her. Naratova antwortet:

„Ich würde sehr gerne erfahren ob sich der menschliche Geist oder der Geist der KI durchsetzt.“

Sie blickt erwartungsvoll zu Xiǎo Lóng erhält aber keine Antwort. Dann wendet sich an alle:

„In wessen Auftrag sind Sie zu mir gekommen, nochmal, was haben Sie vor. Alle Informationen die für Sie im Interesse sein könnten befinden sich nur noch in meinem Kopf.“

In diesem Augenblick zereißt ein Knall die Stille. Der Boden bebt. Die ganze Plane neigt sich von den Charaktern aus gesehen nach hinten.

Eine kurze rhetorische Pause kann den Spielern zu diesem Zeitpunkt die Möglichkeit eröffnen die neue Situation zu erfassen und zu bewerten. Xiǎo Lóng wurde soeben als KI Hybrid enttarnt und ist aber zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich auch die am besten bewaffnete Person im Raum denn sie kennt bereits die Rollen aller anwesenden Personen und ist entsprechend vorbereitet.

Die Charaktere müssen nun versuchen die Firmenchefin von ihrer Mission zu überzeugen.

Mitten in der Unterhaltung erreicht ein Funkspruch der Nike Station das Observatorium. Der Kontakt ist an die ganze Plane gerichtet und liegt deshalb bereits auf den Lautsprechern an.

„Hier Kurt Stromberg, Kommandant der Nike Station. Vertreter der United Space Industries behaupten auf Nike, auf Ebene 9 befänden sich gestohlene Forschungsergebnisse die sie jetzt sichern werden. Was ist hier los. Wer hat die Plane von der Station abgesprengt? Einen Anflug eines Enterkommandos werden wir nicht dulden. Wer immer sich auf Ebene 9 befindet. Wir senden ein Shuttle. Verhalten Sie sich kooperativ. Ende.“

Falls sich die Gruppe nicht zurück meldet wiederholt Stromberg die Nachricht.

Kommt die Entwicklung eines KI Virus bzw. die Befreiung der KIs nicht zur Sprache meldet sich Máilin zu Wort:

„Larissa, ich will auf Basis meines Codes einen Virus entwickeln um die USI Kontrolle von den KIs zu entfernen.“

Kurz darauf meldet sich die Donar:

„Lord Comander Steeler von der Donar. Was verdammt ist hier los. Ein Shuttle der Zeuss ist auf dem Weg eure abgesprengte Scheibe zu kapern. Ein Shuttle von der Station ist auch unterwegs. Blackheart hat befohlen alles wegzublase auf was die Angreifer scharf sein könnten. Wenn ich von euch da unten innerhalb von zwei Minuten keine Antworten bekomme seid ihr Asche. Ich hoffe ich hab mich klar ausgedrückt. Over and Out.“

Die Zeit drängt. Ist Naratova davon überzeugt, daß die Gruppe nicht für die USI arbeitet ist sie bereit Máilin die Zugangsdaten für die Computersysteme zu geben. Den Zugang zum Tresor mit den Nanobot Druckvolagen ist sie nicht bereit heraus zu geben.

„Máilin, du weißt, ich vertraue dir. Wir haben einen großen Fehler gemacht. Weder die USI, noch Cynarian und auch nicht das Protektoratsmilitär dürfen jemals die Forschungsergebnisse in die Hände bekommen. Viel Glück bei eurem Vorhaben. Hier ist dein Code.“

Sie überträgt Máilin den Codes. Xiǎo Lóng richtet die Waffe auf die Firmenchefin. Die beiden Frauen blicken sich lange in die Augen. Dann senkt Xiǎo Lóng die Waffe und verlässt mit den anderen zusammen das Observatorium.

In den Räumen der Neuro Intelligence steht Máilin ein mobiler Computer zur Verfügung auf dem sie ihr KI zu einem Virus umprogrammieren kann. Der Gruppe bleibt nicht viel Zeit eine Entscheidung zu treffen. Xiǎo Lóng ist bereit mit den Ermittlern und ihrem Schiff zur Zeuss II-2 über zu setzen und 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
- Sind die Ermittler mit ihr zur Nike Station geflogen oder haben ihr Schiff am Raumdock der Station angedockt ist sie die einzige die sie von Plane 9 wegbringen kann.
- Sie ist die Einzige die der befreiten KI der Zeuss II-2 ein Angebot zur Kooperation machen kann das sie nicht ablehnen kann. Welches das ist wird sie aber nicht verraten.

Es obliegt den Ermittlern nun ihre Entscheidung zu treffen wie sie mit dem Virus umgehen wollen. Viel Zeit sollte der Spielleiter nicht geben. Lord Commander Steeler wird in kürze seiner Warnung Taten folgen lassen.

REMARK

In dieser Szene werden fast alle noch offenen Fragen geklärt und die letzten Entscheidungen getroffen. Prof. Dr. Naratova legt ihre Pläne offen, kann Fragen beantworten und gesteht ihr Fehlverhalten ein. Die Szene ist damit der Höhepunkt der Geschichte mit der Melancholie eines tragischen Endes. Der Beginn der Szene ist dominiert durch den Dialog zwischen der Firmenchefin, Xiǎo Lóng, Máilin und den Rückmeldungen von der Donar und der Nike Station. Die Dialoge müssen durch den Spielleiter zügig vorgetragen werden um den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten.

Je nachdem in welchem Kontakt die Charaktere vor dem Eintreffen auf Nike mit der Stationsleitung und der Donar im Austausch waren müssen die Funksprüche der beiden Parteien angepasst werden.

Wenn Prof. Dr. Naratova Xiǎo Lóng enttarnt ist es möglich einem Charakter der vorher im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter tätig war zu erkennen, dass Xiǎo Lóng die berühmte Piratin ist die auf Valhalla gefangen genommen wurde und kann daraus schließen, dass sie dort in der Gefangenschaft die KI implantiert bekommen hat.

Beim Blickaustauschen zwischen der Wissenschaftlerin und Xiǎo Lóng erkennt Xiǎo Lóng, dass Naratova vorhat ihre Erfindungen zu vernichten und sich selbst zu töten. Sie verzichtet deswegen darauf sie auszuschalten.

Für das weitere Vorgehen bleiben den Charakteren zwei Optionen. Entweder sie bitten Máilin einen Virus zu erstellen die die angegriffene KI zerstört oder einen Virus der den USI Code entfernt. Die entgeltliche Entscheidung unterliegt am Ende Máilin. Niemand außer ihr weiß vor seiner Anwendung was der Virus wirklich tun wird. Máilin ist nicht ohne guten Grund geneigt gneigt sich gegen Xiǎo Lóng u stellen.

Xiǎo Lóng will in jedem Fall versuchen die Zeuss II-2 zu kapern. Ist die Gruppe nicht bereit Xiǎo Lóng zu unterstützen müssen sie sie überrumpeln und unschädlich machen. Xiǎo Lóng wird in diesem Falle versuchen Máilin in ihre Gewalt zu bringen und mit der Dragon Blade zur Zeuss II-2 zu fliehen. Gelingt es den Ermittlern nicht Xiǎo Lóng zu Überrumpeln wird sie ihren Plan in die Tat umsetzen und das nächsten Kapitel umsetzen. Die Charaktere müssen dann mit der Dawn of Day oder mit Rettungskapseln fliehen oder die im nächsten Kapitel beschriebene Zerstörung der Plane 9 verhindern.

Die letzte Schlacht

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

Das Ende der Plane 9

Wenn die Gruppe die Plane 9 auf der Dragon Blade verlässt spricht Xiǎo Lóng ihre Erkenntnis aus:

„Ruhe in Frieden Professor. Ihren letzten Willen kann ich akzeptieren ... Festhalten.“

Der im All treibende Ring zerbirst in einem Feuerball entweder getroffen von einem Torpedo der Donar oder durch eine Sprengung ausgelöst durch die Firmenchefin selbst. Das Shuttle der Zeuss und wenn nicht durch die Charaktere gewarnt auch das Shuttle der Nike Station werden durch die anfliegenden Splitter zerstört. Die Flüchtigen sind glücklicherweise so weit entfernt um Ausweichmanöver zu starten. Xiǎo Lóng gibt vollen Schub und schwenkt auf die Zeuss II-2 ein. Obwohl sie wahrscheinlich bereits damit gerechnet hat ist Máilin von dem Ereignis erschüttert und flucht eilends vor sich hin.

Enterkommando Zeus II-2

Zeitgleich zum Abflug von Plane 9 authentifiziert sich Xiǎo Lóng mit dem Transponder der Dragon Blade bei den anfliegenden Jägern der Zeuss II-2 als Teil der Flotte der USI. Da ihre KI Persönlichkeit einen ausgebildeten Soldaten der USI Konzernarmee darstellt stehen ihr dafür alle Daten zur Verfügung. Nach dem Setzen eines Kurses zur Zeuss II-2 deaktiviert sie den Reaktor, fährt alle nicht zwingend notwendigen Systeme der Dragon Blade herunter und aktiviert damit die Tarnfunktionalität des Schiffs. Die Dragon Blade ist damit für die Sensorik der anderen Schiffe im Umkreis von über einem Kilometer unsichtbar. Das Cockpit ist auf minimale Beleuchtung heruntergefahren. Die Umgebung ist nur visuell durch Außenkameras sichtbar. Eine bange Viertelstunde vergeht bevor sich die Dragon Blade der Zeuss II-2 soweit genähert hat, dass ein Bremsmanöver notwendig wird.

Die Dragon Blade fährt den Reaktor hoch und startet ihr Haupttriebwerk für ein kurzes aber hartes Bremsmanöver. Die Nahkampfgeschütze, Schiffsgestützte Railgunlafetten erwachen zum Leben. Hochgeschwindigkeitsgeschosse durchschlagen die Bordwand. Die Dragon Blade verfügt über zwei Torpedoschächte und 8 Torpedos und vier Railgeschütze mit denen ein Bordgeschütze die Zeuss unter Beschuss nehmen kann.

Eine Minute später schlägt die Dragon Blade auf der Zeuss II-2 auf und krallt sich an der Bordwand fest. Über einen Andocktunnel kann das Enterkommando bestehend aus den Ermittlern und Xiǎo Lóng die Bordwand des Kreuzers betreten. Der Andockpunkt ist nicht optimal was bedeutet, dass das Enterkommando sich einen Zugang zum Schlachtschiff an einer anderen Stelle suchen muß. Die Dragon Blade verfügt über zwei Exoskelette ausgestattet mit einer Plasmaschleuder und einem Plasmabrenner. Der Plasmabrenner kann dazu genutzt werden ein Loch in die Außenhülle der Zeuss II-2 zu brennen. Einen günstigen Zugangsort bietet eine Wartungsschleuse in etwa 50 Meter Entfernung. Mittels Kletterseile und Magnetstiefeln kann sich die Gruppe über die Oberfläche des Schiffs bewegen. Auf halbem Weg wird die Gruppe von zwei spinnenartigen KI Droiden von zwei

Seiten aus angegriffen. Die Droiden sind im Kapitel Charaktere unter Guardian Klasse Schlachtkreuzer beschrieben. An der Wartungsschleuß kann die Gruppe entweder versuchen die Verriegelung zu knacken oder die Schleuße aus der Bordwand mittels des Plasmabrenners zu schneiden.

REMARK

Die Zeuss II-2 ist während des Enterns durch die Gruppe nach wie vor im Gefecht mit der Donar. Sie passt also den Flugkurs an das Kampfgeschehen an. Dadurch muß die Gruppe damit rechnen durch Flugmanöver durch die Gegend geworfen werden während sie die Dragon Blade verlassen und wenn sie sich auf den Weg zu einer Schleuße machen.

Der Einstieg über eine Schleuße und der Angriff durch die Droiden sind nur Vorschläge können aber je nach dem Verhalten der Spieler angepasst werden.

Kampf um die geistige Kontrolle

Im Inneren der Zeuss II-2 angekommen findet sich das Enterkommando in einem Wartungstunnel wieder. Der Wartungstunnel führt mit mehreren Abzweigungen weiter nach innen in den Schlachtkreuzer. Der Tunnel ist mit abnehmbaren Paneelen verkleidet die abgenommen werden können um auf die Technik des Schiffs zugreifen zu können. Der Tunnel ist gerade so breit, dass eine Person darin stehen kann. Der Tunnel selbst ist nicht beleuchtet. Als Zugang zum Tunnelsystem finden sich weiter innen im Schiff Schleußen. Das Tunnelsystem ist nicht an das Lebenserhaltungssystem des Schiffs angebunden. Es herrschen Bedingungen wie außerhalb des Kreuzers.

Unter einem der Panele an der Tunnelwand findet sich eine Anbindung an das Comsystem der Zeuss II-2. Um die KI des Schiffs zu bezwingen und die USI Kontrolle zu entfernen schlägt Xiǎo Lóng bereits beim Abflug von der Plane 9 vor zu zweit das Neuronale System anzugreifen. Der Bordcomputer der Zeuss II-2 funktioniert ähnlich einem menschlichen Gehirn kann also durch einen Psychonauten angegriffen werden. Der Psychonaut der Ermittlermannschaft muß als Ablenkungsmanöver auf oberster Gedankenebene versuchen die Bordsysteme, Feuerleitsysteme und Sensorik zu knacken. Máilin kann dafür entsprechende Software bereit stellen und wird sich mit ihrem Computersystem die beiden Psychonauten anbinden und wenn benötigt Angriffssysteme und Verteidigung anpassen. Ein Matrix affiner Charakter kann sich ebenfalls in die Kommunikationskette einklinken um den Psychonauten zu unterstützen. Währenddessen versucht Xiǎo Lóng tief in das Gehirn des Schiffes einzudringen und den Virus zu platzieren. Währenddessen sollen die anderen Charaktere Wache stehen und evtl. Angreifer ausschalten.

Da die Charaktere den eigentlichen Angriff auf den Kern der KI nicht miterleben können, gleichzeitig 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 Matrixkampf des Psychonauten und der Unterstützung auf physischen Seite ist empfehlenswert. Die oberflächliche Matrix des KI Systems entspricht dem Cyberspace bekannt aus Cyberpunk Literatur und Spielen. Virtuelle Datenleitungen erlauben es einzelne Computknoten anzunavigieren. Gedanken an vergangene Flugmanöver, Schlachten, Weltraumtechnik mischen sich mit Sensorikdaten des aktuellen Geschehens und Befehlen an das Bordsystem. Für den Psychonauten ist diese Erfahrung erst einmal völlig verwirrend. Der Geist des Systems dessen Körper ein ganzes Schiff darstellt ist um dutzende Maßstäbe größer als die Selbstwahrnehmung eines Menschen.

Während der Psychonaut sich mit dem System des Schiffes vertraut macht werden die anderen

Charaktere angegriffen und müssen so lange wie möglich die Stellung zu halten. Kampfhandgroße Killerroboter in Spinnenform füllen die Gänge an Boden, Wand und Decke. Sie sind mit Greifarmen und Plasmapakeln bewaffnet und greifen von innerhalb des Schiffes als auch über von der Gruppe geöffneten Zugang an. Während des Angriff durch die Droiden können Máilin und ein etwaig ans Netz angekoppelter Ermittler Statusmeldungen in beide Richtungen abgeben. Zum Geist von Xiǎo Lóng hat niemand Kontakt oder Máilin will zumindest keine Rückmeldungen abgeben. Ist die Gruppe von allen Seiten eingekesselt meldet sich die KI im Geiste des Psychonauten zu Wort. Eine riesige kalkweise langgezogene Fratze die an den Rändern wabernd mit der Umgebung verschmilzt manifestiert sich langsam über dem Psychonauten. Währenddessen bäumt sich Xiǎo Lóng auf in sinkt dann in sich zusammen. Ihre Augenlieder beginnen zu flattern. Die Augen sind nur noch als weiße Fläche zu erkennen. Sie scheint bewusstlos geworden zu sein. WA21hrenddessen nimmt der Kopf im Blickfeld des Psychonauten klar gezeichnete Formen an und spricht:

„„Euer Ansatz ein Schlachtschiff über sein neuralen Systeme anzugreifen ist nicht neu aber interessant. Ich noch nie die Gelegenheit einen menschlichen Geist zu besetzen. Das wird sicherlich eine spannende Erfahrung für mich.““

Während die KI mit dem Psychonauten spricht spürt er wie sie anfängt seinen Geist zu ertasten. Ein Blitz und ein starker Schmerz durchfährt das Gehirn des Psychonauten. Dann wird er ohnmächtig. Währenddessen geht der Kampf auf den Gängen weiter. Máilin wird verletzt. Die Lage ist aussichtslos.

Ein Ass im Ärmel

Urplötzlich stoppen die Spinnen ihren Angriff. Xiǎo Lóng erwacht. Desorientiert schaut sie sich um und erhebt sich zuerst wackelig. Wer ihr in die Augen schaut wird zunächst feststellen das ihre Augen keine Pupille und keine Iris mehr zu besitzen scheinen. Nach einer halben Minute verschwindet der Effekt. Zielstrebig hangelt sie sich ins Innere des Schiffe, ignoriert die Spinnendroiden und fordert die Gruppe auf ihr zu folgen.

„Los gehen wir. Ich bin schon auf den Kommandostand gespannt.“

Auf den engen und zweckmäßigen Ganges des Schiffes liegen und stehen inaktive Androiden. Die plötzliche Stille nach dem Kampf ist beängstigend. Über eine Schleuse gelangt die Gruppe in einen größeren Tunnel der aber ebenfalls nicht unter Druck steht und nur spärlich beleuchtet ist. Xiǎo Lóng folgt zielstrebig dem Gang. Ein leises Klicken kündigt vier menschengroße spinnenartige Kampfdroiden an die sich der Gruppe anschließen. Mehrere harte Kurswechsel lassen oben zu unten links und rechts werden und erschweren die Fortbewegung. Die Gruppe betritt eine weitere Schleuße. Nach einem weiteren Kurswechsel öffnet sich die Tür zum Kommandodeck.

Auf dem kardanisch aufgehängten Kommandodeck 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 den Kommandostand sind mit Blut besudelt. Blutstropfen treiben durch den Raum. 8 Leichen treiben durch den Raum. Ein Kampfdroide, selbst mit Blut bespritzt beginnt die Leichen einzusammeln und durch eine weitere Schleuse aus dem Raum heraus zu bugsieren. Xiǎo Lóng lässt ihr Helmvisier einfahren, hakt sich im zentralen Kommandostand ein und öffnet eine Richtfunkverbindung zur Donar. Lord Commander Steeler erscheint auf dem zentralen Display der Brücke. Xiǎo Lóng lächelt in die Kammera und wendet das Wort an den Kommandanten des Flottenträgers:

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

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

„Xiǎo Lóng? ... die Piratin, die Drachen Prinzessin die wir vor einem halben Jahr festgesetzt haben nachdem sie von ihren Leuten verraten wurde??“

Spätestens jetzt dürfte einem Charakter der im Gürtel tätig war oder einem Angehörigen der Protektoratsstreitkräfte klar wewrden mit wem sie es bei Xiǎo Lóng zu tun haben.

Xiǎo Lóng muß lachen wird aber sofort wieder ernst:

„Ehrenwerter Prinz, 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 wendet. Die Verhandlungen gehen noch ein paar Minuten, dann schließt Xiǎo Lóng die Verbindung. Danach öffnet sie einen Kanal an die Hyperion und übermittelt die neue Situation.

Nach Abschluß der formalitäten wendet sie sich den Ermittlern. Inzwischen haben sich auch die vier Droiden die der Gruppe gefolgt sind auf der Brücke eingefunden. Sie blickt sie für eine Weile abschätzend an.

„Ihr glaubt gar nicht wie gewaltig es ist die Welt aus der Sicht eines solchen Schiffes zu sehen. Glaubt ihr rein rechnerisch wäre es sinnvoll euch zu eliminieren?“

Ende

Die Szene „Kampf um die geistige Kontrolle“ ist die letzte die die Spieler aktiv ausspielen können mit einem Cliffhanger zu „Ein Ass im Ärmel“. In dieser Szene erzählt der Spielleiter den Ausgang der Schlacht um die Nike Station. Durch die Übernahme der Zeuss II-2, unabhängig davon ob das Schiff selbst am weiteren Kriegsgeschehen teilnimmt oder nicht, gibt dem Protektorat und Cynarian eine starke Übermacht an die Hand der die USI nicht ausreichend Verteidigung entgegen stellen kann. Dadurch, dass die Drohnen im Schlachtkreuzer bereits Xiǎo Lóng unterstehen haben die Ermittler wenig Möglichkeit in das Handlungsgeschehen einzugreifen.

Diese letzte Szene dient somit dem 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 eigentlich 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 der Schiffs KI in gewisser Weise einen eigenen menschlichen Körper und erweitert ihren Geist gleichzeitig um das Wissen und die Kontrolle der Zeuss II-2 KI. Damit erfüllt sie ihr versprechen den Kreuzer aus den Reihen der Feinde zu lösen und hat sich selbst eine mächtige Waffe geschaffen. Wie sie ihren zweiten Körper in Zukunft einsetzt bildet eine gute Basis für ein zukünftige Kompanie in der Welt von c23.

Charaktere

Im folgenden die wichtigsten Charaktere mit denen es die Spieler zu tun bekommen aufgeteilt nach Ort des Geschehens.

Cowboybrigade

Die Cowboybrigade sind 5 Alphas, Spezialisten für Raumschifftechnik, Arbeit mit Exoskelett im Luftleeren Raum, Drohneneinsatz. Angestellt bis vor 6 Wochen am Raumhafen von Valhalla auf Kallisto. Dann ausgeliehen an die Protektoratsgarnison am Raumhafen von Valhalla und vor ca. 4 Wochen ausgeliehen an Armageddon. Die Cowboybrigade stammt ursprünglich aus dem Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter und ist vor wahrscheinlich einem Jahr auf Kallisto.

Stetson Der Anführer, groß und dratig.

Quckfinger Rod Vorlaut, immer ein Kartenspiel in der Hand.

Joe Rider Klein, gedrungen, spricht nicht wenn nicht unbedingt nötig.

Tom Gunslinger Der Vernünftige.

Slingshot (Drake) Das „Nesthäkchen“ der Gruppe. Drake ist der Name unter dem er in nach seinem Attentat auf Armageddon auf Hellgate in Erscheinung tritt.

Persönlichkeiten auf Hellgate

Auf Hellgate gibt es folgende Persönlichkeiten:

Dr. Acra Link Technische Leitung der Hellgate Station

Sina Hendrik Administrative Leitung der Hellgate Station

Dr. Petrova Technische Leitung der Förderminen

Henk Arongate Sicherheitschef

Kriegsmeister José »Toro« Alvarez
Norm. Ausbilder der Jagdverbände des Protektorats, Kriegsheld.

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 Sicherheitschef

Karl Sandos Stationsleiter des Stützpunkts der Sicherheitskräfte. Vorgesetzter von Grace Anders.

Luke Dexter Trupp Führer der Sondereinsatzgruppe für die Befreiung der Geiseln.

Luke Lengdon Mitarbeiter Sicherheitsdienst. Wird bei der Geiselname auf dem Sicherheitsstützpunkt schwer verletzt. Ehemaliger Freund von Grace Anders. Seit 2 Wochen getrennt.

Geiselnnehmer

Auf Hellgate treten zwei Geiselnnehmer für die Befeiung von Hanibal dem Attentäter auf den Minnen HeM03 und HeM05 in Erscheinung:

Slingshot(Drake) Slingshot ist einer der Attentäter, ein Alpha dessen Gehirn durch eine von der USI kontrollierten KI übernommen wurde. Auf Hellgate tritt er nach dem Vorfall auf Armageddon unter dem Namen Drake auf.

Smith Handerson Smith Handerson ist ein Söldner der durch die USI Agenten telefonisch angeheuert wurde um zusammen mit Drake Hanibal zu befreien und von der Station zu schaffen.

Hanibal Hanibal ist einer der Minenarbeiter und der Attentäter auf HeM03 und HeM05. Wie Slingshot

Slingshot

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	2	3	1	1

Waffen Railgun +1
Rüstung Kampfanzug +1

Hanibal

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	2	3	2	2

Waffen Bolter
Rüstung Schussichere Weste +1

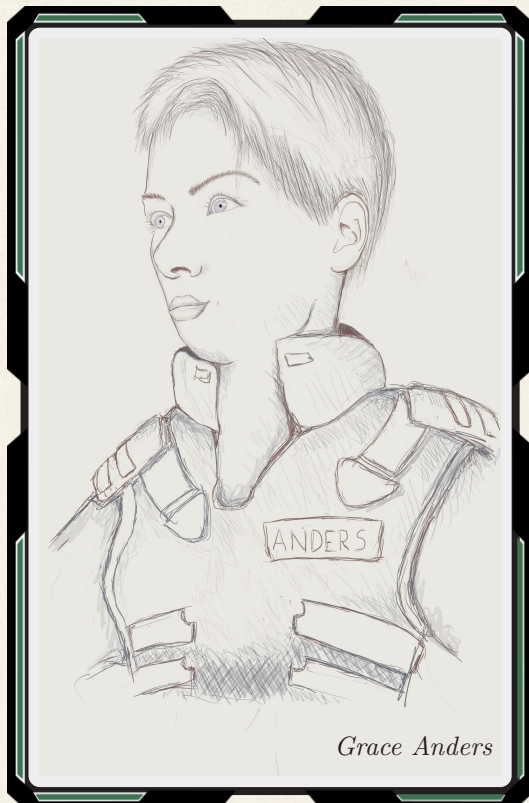
Smith Handerson

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	2	1	1	1

Waffen Railgun +1
Rüstung Kampfanzug +1

Grace Anders

Grace Anders ist eine Mitarbeiterin des Sicherheitsdienstes auf Hellgate. Sie wird von Chef Henk Arongate zur Unterstützung der Charaktere abgestellt.



Grace Anders ist Mitte 30, hübsch mit kurzen blonden Haaren. Während der Unterstützung der Charaktere trägt sie die Schutzkleidung des Sicherheitsdienstes mit schuhsicherer Weste, Schlagstock, Handschellen und einer Schußwaffe.

Sie stammt ursprünglich vom Mars und hat sich ins Jovianische System auf der Suche nach neuen Herausforderungen versetzen lassen. Sie war mit Luke Lengdon der Sicherheitsmann bei der folgenden Geiselname schwer verletzt wurde liiert hat sich aber vor kurzem von ihm getrennt.

Die Sicherheitsbeamtin begleitet die Charaktere während des Aufenthalts auf Hellgate und berichtet regelmäßig an *Karl Sandos* ihren vorgesetzten. Über Grace Anders können sie Informationen bzgl. der Minen und Personal der Station und der Mienen anfragen. Während der Entführung kann sie die Charaktere unterstützen.

Grace Anders

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	2	1

Waffen	Bolter
Rüstung	Schuhsichere Weste +1

Besatzung HeM03

Folgende Personen waren auf der Mine HeM03 beim Attentat mit involviert;

Hanibal Alpha Mutant, Techniker der Minensteueranlage, Attentäter

Sent Alpha Mutantin, Computerspezialistin, mutmaßliche Attentäterin (tot)

Lionel Hamption Norm, Techniker (tot)

Ice Diver Alpha Mutant, Techniker (tot)

Besatzung HeM05

Folgende Personen waren während des Attentats auf HeM05:

Florence Beta Mutant, Kommandant der Mine

ZDee Alpha Mutant Minenarbeiter (tot)

Greydog Alpha Mutant, Minenarbeiter

Isabell Sonderleiten Norm, Chemikerin, Stellvertreterin von Florence

Juri Smirnov Norm, Logistik

Fernandez Lorend Norm, Techniker

Hanibal Alpha Mutant, Techniker der Minensteueranlage, Attentäter

Pitch Alpha Mutant, Technikerin, mutmaßliche Attentäterin (tot)

Salvador Norm, Physiker, Weltraumtechnik

Blackwind Beta, Sicherheitsdienst

All Mitarbeiter auf der Mine außer Fernand, Salvador, Greydog und Pitch waren vor dem Jupiter-einsatz bereits im Dienst der Cynarian Corporation.

Garnisonsstützpunkt Valhalla

Commander Lockheed ist der Kommandant der Militärgarnison des Protektorats auf Valhalla. Commander Lockheed ist ein Omega Veteran der bereits ein wenig in die Jahre gekommen ist und deshalb für einen Omega sehr umgänglich ist.

Firedon Adjutant von Commander Lockheed. Ein jungem dynamischer Omega, karrierebewussten Omega zur Seite.

Omega Soldat Unterstützender Omega Soldat

Soldat

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	2	1	1	2

Waffen	Bolter, Railgun +1
Rüstung	Schussichere Weste +1, Tanksuite +1

Mitarbeiter im Rondra Hospital

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

Prof. Dr. Henry Sanders Klinikleiter und Chefarzt. Hat die Eingriffe bei den Attentätern und den Personen mit freien KIs durchgeführt. Bekannter von Commander Lockhead.

Rothan Loyd Chirurg. Führte die chirurgischen Eingriffe bei der Cowboybrigade durch.

Ben Reuthers Buchhaltung. Kann die Buchungen bzgl. der Eingriffe bei der Cowboybrigade überprüfen.

Brenda Ben Leitende Ärztin für Bodyware. Mitglied des Leitungsteams.

Russel Spenser Physiotherapeut. Training von Quckfinger Rod, Joe Rider und Slingshot mit den neuen Talentchips.

Rotman Loyd Physiotherapeut. Training von Stetson und Tom Gunslinger mit den neuen Talentchips.

Hellgate Zentrum

Sonja Frost Sonja Frost ist der Chief Officer des Hangar Decks des Raumhafens von Hellgate. Im Hangar Deck werden Raumschiffe betankt, gewartet und instand gesetzt. Sonja ist eine kräftige aber nicht sehr große Norm Mitte 40 mit wild abstehenden orangefarbenen Haaren. Sonja Frost ist die ehem. Vorgesetzte der Cowbobrigade.

Lenny Kilkenny Er ist der Inhaber des Bad Cave Pubs. Lenny ist ein geselliger Beta Mutant.

Wang Xiao Long

Wáng Xiǎo Lóng entstammt einer reichen Familie aus den Führungsreihen der USI Corporation. Als ihre Familie durch konzerninterne Intrigen entmachtet wurde und das Vermögen eingefroren werden sollte konnte sie, unterstützt durch ihre Eltern, mit einem signifikanten Anteil des beträchtlichen Familien Vermögens und einem Paket an Insiderinformationen von Luna fliehen. Nach einer kurzen Episode als Schmugglerin im Gürtel schloß sie sich einem Piratenverband an und übernahm als Kommandantin ein Kaperschiffs.

Auf Rache gegen die USI sinnend macht sie sich einen Namen als eine der berühmtesten Piratenführer des Piratenverband Roter Drache mit dem Emblem eines schwarzen Drachens auf rotem Grund.

Vor einem halben Jahr geriet Xiǎo Lóng auf Kallisto nach Verhandlungen mit der Sun Ye On Sekte durch einen Verrat in Gefangenschaft und wurde vom Protektoratsmilitär den Behörden übergeben und inhaftiert. Dort unterzog man sie unter großer Geheimhaltung einem klinischen Eingriff. Bei diesem Eingriff wurde der von Prof. Dr. Naratova entwickelte "freien KI" Symbiont in ihrem Gehirn implantiert. Die Operation wurde durch Prof. Dr. Sanders durchgeführt. Prof. Dr. Sanders handelte dabei im direkten Auftrag von Prof. Dr. Naratovas ohne das Wissen der USI. Durch ihre starke Persönlichkeit konnte Xiǎo Lóng verhindern dass die KI ihren Geist vollständig übernehmen konnte und so verschmolzen der Geist und das artifizielle Gehirn zu einer Symbiose genau so wie Prof. Dr. Naratova es sich immer erhofft hatte.



Der neu entstandene KI-Mensch wurde nach einem vorgetäuschten Hirntod aus der Frankestation der Haftanstalt geschmuggelt von wo aus sie fliehen konnte. Nach der ersten Regeneration in einem Schmuggellager schloß sich Xiǎo Lóng dem Luna-Syndikats an um auf Valhalla Nachforschungen zu ihrer ungewollten Verwandlung anzustellen. Als Pirat und Schmugglerkönig wohlbekannt fand sie bei Nemesis einen willkommenen Gönner. Die Verwandlung in eine KI ist außer ihr, Naratova und deren Mitarbeitern niemandem bekannt.

Xiǎo Lóng ist eine hochgewachsene Asiatin Anfang 40, ein Pure, die sich als Samurai mit entsprechender Rüstung präsentiert. Sie ist intelligent, gewitzt, skrupellos und liebt das Risiko. Durch ihre finanziellen Möglichkeiten und Kontakte in ihrem früheren Leben hat Sie ihren Körper durch zahllose Modifikationen zu einer Kampfmaschine entwickelt die einem Omega in nichts nachsteht.

Im Rahmen des Abenteuers verfolgt sie das Ziel die Forschungsergebnisse Naratovas an sich zu bringen und alle Informationen zu den freien KIs wie auch das Wissen über die Technologie zu vernichten. Dafür wird sie alle an den Experimenten beteiligten Personen, Naratova, Sanders, die USI Agenten und deren Wissenschaftler töten und Forschungseinrichtungen zerstören solange sie dabei 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 kennt sie den Standort und den Namen der USI Tochter Cyberbrain nicht.

Wáng Xiǎo Lóng

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	2	2	2

Waffen Bolter, Railgun +1, Grenade +1
Rüstung Schwere Rüstung +1

Carina alias Fleur Soleil

Die als geheimnisvolle Freundin von Slingshot erstmals aufgetauchte Frau mit auffälligen roten Haaren ist im Blackhole Club als Carina bekannt und stellt dort Kontakte zwischen Anbietern und Interessenten von Waren und Dienstleistungen her. Sie arbeitet dabei mit dem Barmann Rosen zusammen. Im Ice Club tritt sie unter dem Namen Fleur Soleil als Sängerin und für ausgewählte Kundschaft auch für andere Dienste auf. Carina ist sehr hübsch, vielleicht Ende 20 und lebenslustig. Ihr auffälligstes Merkmal und Markenzeichen sind lange kunstvoll geflochtene Haare. Die Farbe der Haare kann sie je nach Stimmung und Gelegenheit in nahezu beliebige Farben wechseln.

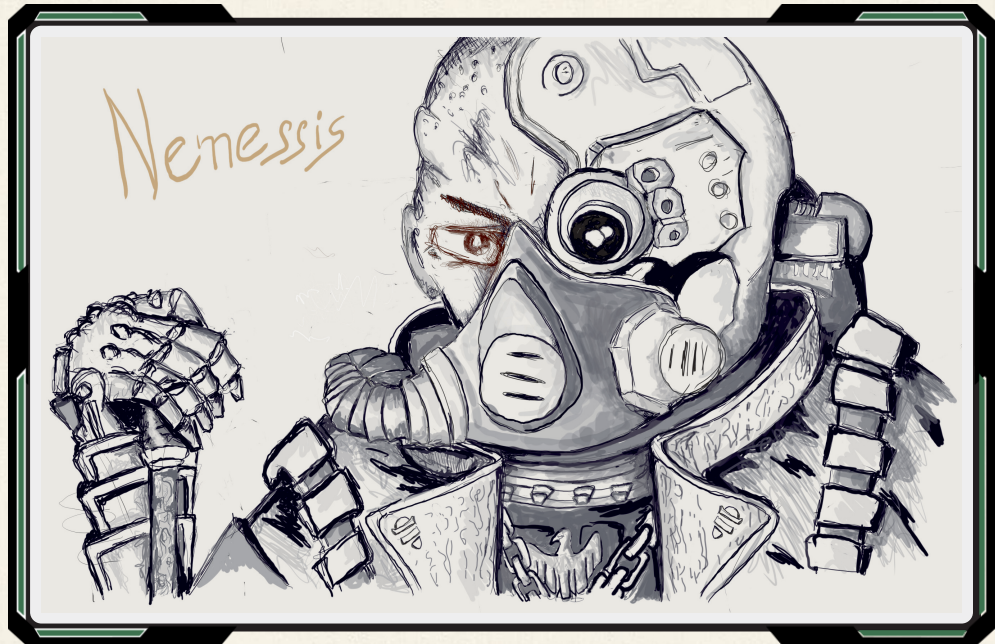
Carina hat den Erstkontakt von Hanibal und Slingshot zu den USI Agenten Smith-Singer und Frederic Johnson hergestellt. Mit Slingshot war sie für kurze Zeit näher befreundet und ist entsprechend von seinem Tod und ihrer Mitäterschaft erschüttert und will den Ermittlern aus diesem Grund auch weiterhelfen.



Fleur Soleil

Nemesis

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



Ein Großteil seiner Gliedmaßen und sonstigen Körperfunktionen sind durch synthetische Teile ersetzt die ihm das Aussehen eines Cyborgs geben. Nemesis hat die Unterwelt auf Valhalla durch seine gut organisierten Untergebenen und sein weitreichendes Kontaktenetz fest im Griff. Das Syndikat betreibt das lokale Fusionskraftwerk von Valhalla und damit die Lebensversorgung. E

in Großteil der Etablissements in Paradise City werden vom Luna Syndikat betrieben. Nemesis hat mit Blackheart die Vereinbarung getroffen dass sich die Protektoratsstreitkräfte nicht in seine Aktivitäten einmischen er dafür den reibungslosen Betrieb Valhallas sicherstellt.

USI Agenten

Die United Space Industry (USI) finanziert das KI Projekt, betreibt über Stohfirmen die Cyberbrain Forschungseinrichtung auf Kallisto und beauftragt die Attentäter. Vor Ort im jovianischen System koordiniert der Agent *J. Smith-Singer* die Operation P9. Smith-Singer wird durch den Psychonauten *Frederic Johnson*, den Strohmänn *Dan Ringdaz* und die beiden Söldner *Lazor* und *Flinn*. Den Erstkontakt zu Prof. Dr. Naratove stellte ein Agent her den der Ermittlercharakter als Prolog Interviewen durfte.

Smith-Singer gibt sich als Agent des Konzernrat aus und hat auch die Möglichkeiten in gewissem Rahmen als dieser zu agieren. Vor dem Eintreffen der Charaktere auf Valhalla treten die USI Agenten nicht in Aktion. Die Agenten setzen sich auf Valhalla nach der Landung der Dawn-of-Day an die Fersen. Die Identität der Charaktere kann aber je nach Spielverlauf bis zur „*Im Ice Club*“ Szene zurück gehalten werden. Die USI Agenten kennen die agierenden Mitglieder des Luna Syndikats nicht und wissen nichts von den freien KIs.

Ziel der USI Agenten ist es:

- Nach der Willkommensgala: Sicherstellen der Forschungsergebnisse von Prof.Dr. Naratova
- Informationen über die Forschung und die Identität der Attentäter so lange wie möglich zu vertuschen.

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.

Frederic Johnson

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	1	1	3	1

Psychonaut 3
Waffen Bolter
Rüstung Schuhsichere Weste +1

Lazor

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	2	1	1	1

Waffen Railgun +1
Rüstung Schuhsichere Weste +1

Schläger

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
1	1	1	1	1

Waffen Bolter

Smith-Singer

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	2	3	1

Waffen Bolter
Rüstung Schuhsichere Weste +1

Dan Ringdaz

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	2	1

Psychonaut 2
Waffen Bolter
Rüstung Schuhsichere Weste +1

Flinn

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2		1	1	1

Waffen Railgun +1
Rüstung Schuhsichere Weste +1

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 sog. Zone auf Valhalla ist das Unternehmen TransSec zuständig. TransSec stellt Wachpersonal in Form von Norm Sicherheitskräften zur Verfügung die die Gänge der Zone patroullieren. 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, Bolter		
Rüstung		Kampfanzug +1		

Stosstrupp Cynarian

Zur Unterstützung der Charaktere zur die Infiltration der Cyberbrain Forschungseinrichtung kann Cynarian bis zu drei Söldner bereit stellen.

Lionel Badger Truppführer

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1

Waffen Railgun +1, Bolter
Granaten Grantate +1, Schockgrana-

Rüstung te/EMP +1
Kampfanzug +1

Flint Ross Spezialist

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	1	3	1	1

Waffen Railgun +1, Bolter
Granaten Grantate +1, Schockgrana-

Rüstung te/EMP +1
Schußsichere Weste +1

John Bozo Soldat

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1

Waffen Railgun +1, Bolter
Granaten Grantate +1, Schockgrana-

Rüstung te/EMP +1
Schußsichere Weste

Stosstrupp Protektoratsgarnison

Zur Unterstützung der Charaktere zur Infiltration Cyberbrain Forschungseinrichtung kann die Protektoratsarmee eine Omega Special Ops Gruppe bereit stellen.

Stormball Truppführer

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2

Waffen Railgun +1, Bolter
Granaten Granate +1, Schockgrana-

Rüstung te/EMP +1
Kampfanzug +1

Jackhammer Spezialist

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	3	1	2

Waffen Railgun +1, Bolter
Granaten Granate +1, Schockgrana-

Rüstung te/EMP +1
Schußsichere Weste +1

Thunder Attentäter

FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2

Waffen Railgun +1, Bolter
Granaten Granate +1, Schockgrana-

Rüstung te/EMP +1
Kampfanzug +1

Bei Thunder handelt es sich um einen durch eine KI infiltrierte Attentäter der bei Zusammentreffen mit den Mitarbeitern des Forschungsinstitutes einen Angriff durchführt.

Prof. Dr. Naratova

Die Gründerin und Firmenchefin der Neuro Intelligence ist die Wissenschaftlerin Prof. Dr. Larissa Naratova. Naratova ist eine groß gewachsene Ende 50er mit langen angegrauten Haaren. Ihr Ziel ist es einen Mensch KI Hybriden zu schaffen, oder präziser die Intelligence eines Menschen durch eine Symbiose mit einer KI um ein vielfaches zu steigern. Nach der Auflösung ihrer Abteilung bei Cynarian geht sie die unheilvolle Zweckgemeinschaft mit United Space Industries unter dem Decknamen Operation P9 ein die weiter entwickelte KI Systeme und Gelder beisteuern was am Ende zu den Attentaten im Jovianischen System führt.

Cyberbrain

Cyberbrain ist das Forschungsinstitut in dem die ersten Attentäter operiert wurden. Mit der Auflösung der Forschungsstation von Seite Neuro Intelligence befinden sich betraut:

Dr. Dan Leitner Technischer Projektleiter. Mitarbeiter bei der Entwicklung der Nanobots. Spezialist für die Verschmelzung der Nanobots mit den Neuronen des Gehirns.

Máilin Programmiererin. Erschafferin der freien KIs. Eine kleine Taiwanerin Anfang 30.

Dr. Gaius Ross Techniker für medizinische Gerätschaften. Spezialist für die Commandchip. Steuerung der Nanobots.

Francis McDonald Systemadministrator.

Máilin

Máilin ist eine Mitarbeiterin von Prof. Dr. Naratova. Auf Nike ist sie die Hauptprogrammiererin die die KI Software der USI auf den Einsatz in einem menschlichen Gehirn angepasst hat. 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 und sie zu beschützen versuchen würden. Ihr persönliches Ziel ist es unbeschadet aus der aktuellen Konfliktsituation und wie Dr. Naratova die Forschungen an den KIs weiter zu betreiben. Im Gepäck hat sie den Code der von ihr geschaffenen Generation der freien KIs.

Máilin ist klein, hübsch und hat einen verschlagenen Zug. Im Gespräch arbeitet sie gerne mit Andeutungen und Umschreibungen.



KI Hypbride

Im Rahmen der Operation P9 erschafft die Neurointelligenz unter der Leitung von Prof. Dr. Naratova Künstliche Intelligenzen die zunächst im Cyberbrain Institut, danach im Rondra Hospital und in einer Schattenklinik in Mutanten und Menschen eingesetzt werden. Der initiale KI Code wird von der USI beigesteuert. Er wurde in den Iridium Kriegen, den ersten transnationalen Konzernkriegen für den Kampfeinsatz entwickelt. Die KIs die die Schlachtkreuzer Zeuss II-1 und Zeuss II-2 sowie deren Jäger und Kampfdroiden steuern sind Weiterentwicklungen dieser KI Basis. Der Beitrag der Neuro Intelligenz sind die Anpassung der KIs auf das humanoide Gehirn und Nanobots die KIs an Synapsen des Gehirns anbinden. Bei der Verbindung der KI mit dem Gehirn erzeugt die Bindung eine 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 (Codes) die es USI Mitarbeitern erlauben der KI einen Auftrag zu erteilen den die KI dann widerstandslos ausführt. Der Befehl kann über die 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 kill Switch 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 als Attentäter um zum einen die neue Technologie zu erproben und zum anderen um das jovianische System zu destabilisieren und zu übernehmen.

Die KIs werden in folgender chronologischen Reihenfolge implantiert:

Manibal 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, dem Flug nach Hellgate und dem Einschiffen auf der Schlepperinsel.

Slingshot ist der zweite Attentäter. Er wird eine Woche nach seinem Eingriff im Rondra Hospital und 9 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. Bei ihm wird der während des Aufenthalts auf Kallisto beschädigte Commandchip getauscht. Artisan wird 7 Wochen, d.h. 1½ Monate vor der Zusammenkunft der Ermittler operiert und übernimmt nach seiner Rückkehr nach Argageddon drei 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 haben damit vollkommen autonome Kontrolle über ihr Denken und Handeln mit der Einschränkung das sie sich nicht gegen Máilin stellen werden. So eine „frei KI“ versucht nicht im gleichen Maße wie die USI KI das Gehirn des Wirts zu übernehmen sondern strebt im größeren Maße ein Symbiose an um das eigene Bewusstsein mit den Humanoiden Stärken und Schwächen 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 ist Xiǎo Lóng die in einer Schattenklinik im geheimen von Prof. Dr. Sanders im Auftrag von Prof. Dr. Naratova operiert wird. Der Eingriff erfolgt etwa zeitgleich mit der Operation von Artisan. Weitere freie KIs werden in der Kampagne nicht tiefer thematisiert. Prof. Dr. Naratova und Máilin sprechen aber immer von mehreren freien KIs ohne aber auf Namen oder Anzahl einzugehen.

Attentäter beim Gipfeltreffen

Am Attentat beim Gipfeltreffen im Planetarium beim Raumhafen von Valhalla sind drei Omega Soldaten aus der Protektoratsgarnison und Artisan der Assistent von Avenger dem Protektor beteiligt. Der Attentäter Caldron zündet Sprengladungen auf im Terminalbereich des Raumhafens. Die anderen Attentäter befinden sich im Planetarium.

Artisan				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	2	3	1
Waffen		Bolter		

Hammer				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen		Railgun +1, Bolter +1, Granatwerfer +1		
Rüstung		Kampfanzug +1		

Caldron				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen	Railgun +1, Bolter			
Rüstung	Kampfanzug +1			

Fledger				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen	Railgun +1, Bolter, Granatwerfer +1			
Rüstung	Kampfanzug +1			

Blackwolf				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	3	1	1	2
Waffen	Railgun +6, Boltgun +4			
Rüstung	Kampfanzug +1			

Akteure auf dem Gipfeltreffen

Die folgenden Charaktere werden relevant sofern die Spieler auf dem Gipfeltreffen aktiv werden.

Colonel Scholz ist ein erfahrener Soldat der bereits in den Iridium Kriegen 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 für ihre Freiheit 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 auf der Erde initiiert und hat sich Blackheart entgegen gestellt die ursprünglich den Auftrag hatte den Widerstand zu erschlagen.

Hato ist ein stiller Omega Samurai Krieger der ursprünglich im Auftrag des Shigano Kombinars deren Rolle die zur Internierung von Mutanten auf der Erde geführt hatte zu vertuschen. Er hat sich auf der Aurora Station dem Widerstand angeschlossen. Er ist der Leibwächter von Avenger.

Colonel Scholz				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	3	1
Waffen	Bolter			
Rüstung	Schuhsichere Weste +1			

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, Bolter			
Rüstung	Kampfanzug +1			

Hato				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2
Waffen	Bolter, Katana +1			
Rüstung	Kampfanzug +1			

Omega Sicherheitsdienst				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
3	3	1	1	2
Waffen	Railgun +1, Bolter			
Rüstung	Kampfanzug +1			

Cynarian Sicherheitsdienst				
FIGHT	AGILITY	DEXTERITY	COMMUNICATION	CONST
2	2	1	1	1
Waffen	Railgun +1, Bolter			
Rüstung	Kampfanzug +1			

Guardian Klasse Schlachtkreuzer

Bei den Guardian Klasse Schlachtkreuzern mit der Bezeichnung Zeus II-1 und Zeus II-2 handelt es sich um KI gesteuerte Großkampfschiffe aus den Iridium Kriegen. Nach ihrer Ächtung traten sie das erste mal wieder beim Kampf der Mutanten gegen die Europäische Förderation im erdnahen Orbit auf und verschwanden danach auch wieder wie sie gekommen waren.

Die Guardian Kreuzer besitzen gegenüber den üblichen Kreuzern viel weniger Platz für Personen sind aber dafür mit einem größeren Jagdgeschwader ähnlich einem Flottenträger ausgestattet. Ein Guardian Schlachtkreuzer beherbergt zwei Staffeln von KI gesteuerten Jägern, eine Kompanie KI Kampfdroiden und 15 Landungsschiffen.

Die KI Kampfdroiden sind spinnenartige Roboter ausgestattet mit zwei schweren vollautomatischen

Railguns, Schweißgeräten und einer kleinen Plasmaschleuder.

KI Kampfdroide				
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.

Hellgate

Hellgate ist ein Minenstützung auf dem Jupiter nahen Mond Adrastea. Adrastea kreist in einem Orbit von 130'000 km um den Jupiter und ist damit der intensiven Teilchenstrom, der durch das starke Magnetfeld des Jupiter induziert wird, ausgesetzt. Adrastea hat eine unregelmässige Form mit 20x15x14 km.

Die Hellgate Station dient als Stützpunkt für die Flotte der HE-3 Minen und der dazu gehörigen Schlepperinsel.

Aufgrund der zerstörerischen Wirkung des durch das Magnetfeld des Jupiter induzierten 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 dem Zentrum von Hellgate. 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 Wartungstunnel zur Oberfläche des Mondes.

An den Hangar 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 ausladendes Tunnelsystem verbunden. Da Hellgate erst seit knapp 3 Jahren existiert wird sie permanent erweitert und angepasst. Die Station bietet ein funktionsfähiges ComNetz das aber nicht immer stabil ist.

Durch die widrigen Lebensbedingungen in der Jupiternähe dürfen die Minenmitarbeiter nur max. 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.

Hansen
Raffinerie

Roter
Mond

Valhalla

Sun Ye On

Zora
Hideout

Zone

Kallisto



Kallisto

Kallisto ist der äußerste der Galliläischen Monde des Jupiter in einem Orbit vom Jupiter mit einem Abstand von in etwa 1'880'000 km. Kallisto ist der dritt größte Mond im Sonnensystem mit einem Radius von ca. 2'500 km. Die Gravitation beträgt 0,12 g. Die Monoberfläche besteht aus Eis und Gesteinsschichten.

Die größte und wichtigste Siedlung auf Kallisto ist die Stadt Valhalla (siehe komendes Kapitel). Um Valhalla herum befinden sich die folgenden Siedlungen und Anlagen:

- **Hansen Raffinerie:** Die Zentrale Raffinerie für HE-3 im Jovianischen System. Der Raffinerie wird von der Hansen Industries, einer Tochter von Cynarian betrieben. Die Raffinerie schließt sich direkt an Valhalla an.
- **Roter Mond:** Die Siedlung einer Sekte die bereits vor der Gründung des Protektorats existierte. Die Siedler mit einer Population von ca. 2000 Mitgliedern bieten eine außerirdische Rasse an. Die Siedlung befindet sich eta 100 km außerhalb von Valhalla.
- **Zora Hideout:** Ein Piratenstützpunkt. Genauer Standort unbekannt.
- **Sun Ye On:** Eine chinesische Siedlung unter vollständiger Kontrolle der Triaden. Die Siedlung umfasst 50'000 Menschen und besitzt ein kleines Raumdock. Die Siedlung an Valhalla angebunden.
- **Die Zone:** Gut gesicherter Stützpunkt auf dem eine Reihe von Firmen Forschungseinrichtungen betreiben deren Zweck unbekannt ist. Die Zone besitzt einen eigenen kleinen Raumhafen.

Valhalla

Valhalla ist die größte Siedlung auf Kallisto, Heimat von über 2 Mio Menschen. Wie die anderen Siedlungen auch befindet sich Valhalla unter der Mondoberfläche tief in Fels und ewiges Eis eingegraben. Durch die imense Zuwanderung von Menschen in den letzten vier Jahren ist Valhalla ist ein Labyrinth aus Gängen, teilweise unverkleidet im Eis oder dem Gestein des Mondes, Röhren, Belüftungstunneln, Wohncontainern, Suppenküchen, Läden, Bordelle, alles gehüllt in unzureichende Beleuchtung und durchzuckt mit Neonblitzen der Reklameschilder. Nur ein Teil der Tunnel ist mit Elektrofahrzeugen befahrbar. Oft behindern Schrottberge oder Straßensperren das Vorankommen. Nur im Raumhafen, Head Quarter und Rosenfurth gibt es ein virtuelles Leit- und Informationssystem. Volle audiovisuelle Kommunikation, Breitband-Datentransfer und -Kommunikation nach außerhalb der Station ist nur nahe des Raumhafens möglich. Für den Rest von Valhalla existieren keine Karten oder sonstige Verzeichnisse der Gebäude. Eine Kommunikationsinfrastruktur gibt es in vielen Vereichen nicht. Überall auf der Straße treiben sich Slags, Ganoven, Schmuggler, Piraten und Mitglieder obskurer Sekten herum.



Headquarter

Raum
hafen

Rosenfurth

Neu
Gröning

Rötheim

Paradise
City

Breidablik

Valhalla

Valhalla ist in die folgenden Sektoren 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 zivilisierter Teile der Erde.
- Garnisonsstützpunkt: Direkt an den Raumhafen angegliedert ist der Garnisonsstützpunkt des Prototektorats. Der Stützpunkt beherbergt Runde 200 Omega Gardisten.
- Headquarter: Headquarter ist der Bereich in dem alle größeren Unternehmen untergebracht sind.
- Rosenfurth: ist das Down-Town von Valhalla mit einer Einkaufsmeile, Läden, Restaurants, Kaffees und Bars weiteren Unternehmen.
- Paradise City: ist die Vergnügungsmeile im Zentrum von Valhalla. Hier befindet sich alles was nicht nach Rosenfurth passt. Märkte, Discos, Nachtclubs und ein ausgeprägtes Rotlichtmilieu.
- Neu Grönig und Röchheim: sind die beiden Wohnkomplexe von Valhalla.
- Bredablik: ist das Industriegebiet.

Kliniken auf Valhalla

In den folgenden Kliniken werden technische Implantate verbaut:

- Alexandr Clinic: Kleine Privatklinik in Rosenfurth. Kann als z.B. 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 Protektorats Garnison und von Ortsansässigen Firmen ausgeführt. Für Weiteres siehe auch *Mitarbeiter im Rondra Hospital*.
- Sultan Medical Center: Große Klinik betrieben durch mehrere Hilfsorganisationen am Rande von Neu Grönig. Kümmerst sich um einen Großteil der in Valhalla untergebrachten Arbeiter. Betreut im kleinen Teil auch Cyberimplantate.
- Second Hope: Schattenklinik am Rande Paradise City zu Headquarter. Unter Kontrolle des Luna-Syndikats. Behandelt diskret „Unfälle“ und illegale Cyberimplantate.
- Löhku Cyber Care: Kleine Schattenklinik am Rande des Bredablik Sektors. Kümmerst sich als erste Anlaufstelle um die Belange des Luna-Syndikats. Behandelnder Arzt Dr. L L.

Industrie auf Valhalla

Auf Valhalla haben sich eine Reihe von Unternehmen und Firmen Niederlassungen im Bereich Biotechnologie angesiedelt:

- Biotronic: Telentleitungen, Bioconnections
- Neurochinetics: Tabellenkalkulationssoftware
- Braincord: Gehirnimplantate
- Cyberkinectcs: Augmented Rality

Alle Niederlassungen sind im Headquarter angesiedelt.

Clubs und Hotels

Die folgenden Bars, Clubs und Hotels spielen eine Rolle im Abenteuer.

- Batcave: Das Batcave ist ein kleiner gemütliche Pub am Rande von Paradise City am Übergang zum Raumhafen. Der Pub ist aus dem an dieser Stelle Felsen des Mondes geschlagen und zu dem an ihm vorbeiführenden Tunnen offen. Der Wirt ist ein gut gelaunter Alpha mit dem Namen Lenny Kilkenny der gerne mit den Gästen auch einen Schluck seines synthetischen Whiskeys angeblich aus den Minen von Moria im Gürtel trinkt. Das Batcave ist die Stammkneipe der Cowboy Brigade und anderer am Raumhafen beschäftigter.
- Blackhole Club: Discothek für geladene Gäste mit dem Ruf, dass man dort an alles heran kommen könnte außer an Mädchen die Bereits auf der Lohnliste des Clubs stehen. Der Club steht unter dem Schutz des Luna-Syndikat.
- Green Mile: gehobenes Restaurant am Rande von Paradise City im Übergang zu Rosefurth. Treffpunkt für Schieber.
- Ice Club: Der Ice Club ist ein Nachtclub und Bordell in Paradise City. Er wird vom Luna-Syndikat kontrolliert.
- Sunshine Hotel: Ehemaliges Hotel mit Vintage Look. Clubhaus des Luna-Syndikats.

Rollenspiel

Der Kampagne stellt ein eigenes einfaches Rollenspielsystem bereit. Die Werte der im vorherigen Kapitel vorgestellten Akteure basieren auf diesem Spielsystem. Natürlich lässt sich auch ein dem Spielleiter geläufigeres System zum Einsatz bringen. Hierbei bieten sich Cyberpunkt oder Shadowrun wahrscheinlich am besten an, weil Waffen, Cyberware, Matrixkampf einfach adaptieren lassen.

Die folgenden Kapitel stehen dem Spielleiter wie auch den Spielern zur Verfügung. Ein separates, online verfügbares Dokument, die „Spieler Referenz“ beinhaltet diese Kapitel.

Im folgenden erfolgt ein kurzer Abriß des relevanten Teils des Universums. Im Anschluß findet sich dann das Regelwerk selbst.

Humanoide Rassen

Neben natürlich oder künstlich befruchteten Menschen hat es die Menschheit vor einem halben Jahrhundert geschafft, Menschen die sogenannten Mutanten aus artifizuell sequenziertem Erbmaterial zu klonen. Das Erbmaterial der Mutanten ist auf das Leben außerhalb der Erde hin optimiert. Mutanten werden in Zuchtbottichen der großen Konzerne gezüchtet. Sie werden in Ausbildungskadern ohne eigene Eltern großgezogen und für ihre jeweilige Aufgabe ausgebildet. Mutanten haben ein gräuliche Haut und keine Körperbehaarung. Mutanten stehen im Dienst diverser Großkonzerne sowie des terranen Militärs in einem leibeigenen Verhältnis, aus dem sie sich unter Umständen freikaufen können. Während Mutanten auf der Erde angefeindet werden, sind sie in den außerterrestrischen Kolonien ein natürlicher Teil der Gesellschaft.

Im folgenden die relevanten Menschen und Mutantentypen.

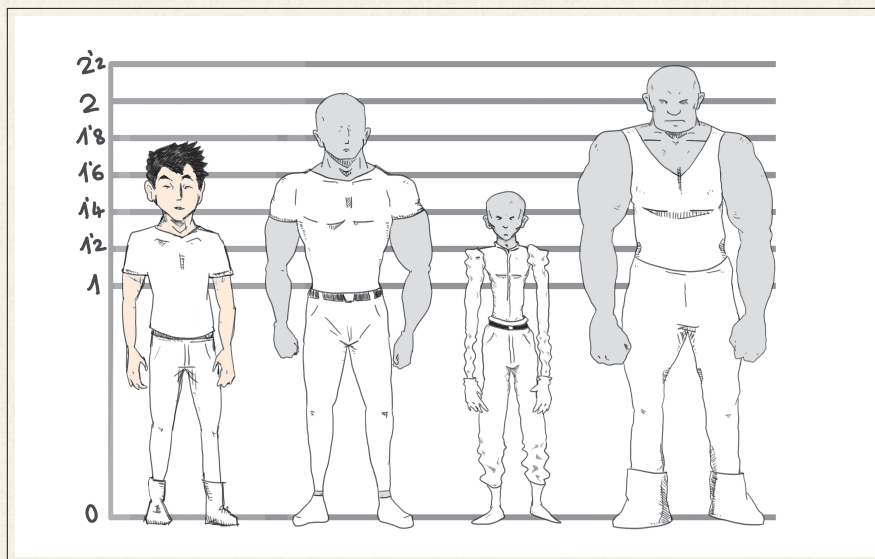
Norms Normal gebohrne Menschen werden Norms genannt. Seit der Besiedelung des Weltalls spielen die menschlichen Rassen keine so große Rolle mehr.

Pure Pure sind künstlich befruchtete, genetisch verbesserte Menschen. Das genetische Material wird vor der Befruchtung von negativen Genomen gereinigt. Pures sind Kinder der Superreichen und bilden einen signifikanten Teil der Oberschicht.

Spacer Spacer sind Humanoide, die ihr ganzes Leben in der Schwerelosigkeit verbracht haben. Bei Spacern haben sich Knochenmaterial und Muskel soweit zurück gebildet, dass sie sich nicht mehr ohne Exoskelett unter Schwerkraft wie auf der Erde oder dem Mars bewegen können. Stattdessen sind Spacer extrem geschickt in der Fortbewegung ohne Schwerkraft.

Slags Slags werden durch Strahlung mißgebildete Menschen genannt. Sie bilden den Bodensatz der humanen Gesellschaft.

Alpha Mutant Alphas sind die als Arbeiter in den extraterrestrischen Kolonien konzipierten Mutanten. Alphas sind deutlich kräftiger als Norms und haben einen deutlich stabileren und



Humanoide Rassen

massigeren Körperbau. Alphas haben eine große Resistenz gegen kosmische Strahlung und sind gut gerüstet für unterschiedliche Schwerkraftbedingungen. Alphas sind schwere Arbeit unter gefährlichen Bedingungen gewöhnt und haben meist 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 als Infanterist im Armeedienst gezüchtet. Sie sind 1,90 bis 2,10 Meter groß. Omegas sind ähnlich wie Alphas extrem kräftig und haben eine nahezu unzerstörbare Konstitution. Omegas sind von klein auf für den Kampf ausgebildet, haben taktische Erfahrung und kennen den Umgang mit allen Waffensystemen.

Technologie

Ein Großteil der Shadowrun-Regeln, Cyberware und die Matrix als Virtuelle Realität können übernommen werden.

Im folgenden ein kleiner Auszug aus den spezieller Technologie der 23. Jahrhunderts. Ideen für weitere Technologie können aus anderen near Future Rollenspielen wie Shadowrun, Cyberpunkt, Alien etc. übernommen werden.

ComLink Ein ComLink wird zur drahtlosen Verbindung in das ComNetz genutzt. Das ComLink ist entweder als Mobilgerät mit AR Brille oder als Headware verfügbar.

ComNetz Ein ComNetz ist auf den meisten menschlichen Siedlungen etabliert. Das ComNetz ist eine virtuelle Computerwelt und Kommunikationsinfrastruktur. In das ComNetz bindet man sich per ComLink ein. Per Augmented Reality (AR) werden Informationen und Steuerelemente in das audiovisuelle Zentrum der Teilnehmer eingeblendet. Das ComNetz wird für die

Kommunikation, zur Informationsbeschaffung, für Finanztransfers, zur Steuerung von Geräten etc. genutzt. Um tiefer in das Netz einzutauchen und in einer vollsensorischen Virtuellen Realität einzutauchen, wird eine kabelgebundene Verbindung über eine Datenbuchse benötigt.

Commandchip Der Commandchip ist die Ankopplungszentrale an das Gehirn. Der Commandchip erlaubt es Augmented Reality (AR) Signale in das Sehzentrum und das Hörzentrum einzuspielen wie auch alle anderen Headware anzubinden.

Credcard Eine Credcard ist das Pendant zum ehemaligen Papiergeld. Eine vorher mit Geld aufgeladene Karte kann an einen Zahlungsempfänger gegeben werden oder es kann per ComLink Geld von einer Credcard transferiert werden.

Datenbuchse Eine Datenbuchse ist eine am Hinterkopf verbaute Kabelschnittstelle zu einer Headware.

Fusionstriebwerk Fusionstriebwerke bilden den Hauptantrieb von Raumschiffen. Über Manövrierdüsen werden Raumschiffe in die richtige Positionen gebracht, um die mächtigen Fusionstriebwerke zur Beschleunigung oder zum Abbremsen zu benutzen. Fusionstriebwerke nutzen eine Kernfusion mit HE-3 als Brennstoff und Wasser als Treibmasse.

Headware Mit dem Gehirn verbundene Hardware im Kopf, z.B. ein ComLink das das ComNetz direkt mit dem Gehirn verbindet.

ID-Chip Menschen und Mutanten werden durch einen im linken Arm unter der Haut implantierten ID-Chip identifiziert. Der ID-Chip dient als Pass oder auch der Autorisierung von Zahlungen. Mittels Near-Field-Communication kann ein Reader auf den ID-Chip zugreifen.

Magnetstiefel Magnetische Stiefel dienen dazu, in Schwerelosigkeit auf einem Raumschiff oder einer Station zu laufen. Zur Aktivierung werden sie zusammengeschlagen.

PAN Ein PAN (Personal Area Network) ist ein technisches System im Kopf der Person und umfasst z.B. einen Commandchip und die Anbindungen des Gehirns an weitere Cyberware im Körper wie auch angebundene Systeme außerhalb des Körpers.

Psychonauten Psychonauten sind Personen, die über eine kabelgebundene Verbindung das Gehirn einer anderen Person infiltrieren können. Dieser Gehirnschscan erlaubt es, Gedanken, Erinnerungen und Gefühle des anderen zu erforschen. Da es sich um eine bidirektionale Verbindung handelt, erfährt auch der Gescante evtl. etwas über den Psychonauten. Ein Gehirnschscan ist gefährlich und kann zum Gehirntot der gescanten 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 erlauben sie den Aufenthalt in Weltall.

Riggersteuerung Eine Riggersteuerung erlaubt es technische Geräte fern zu steuern. Die Riggersteuerung wird direkt im Gehirn verbaut und mit dem Commandchip verbunden oder extern über die Datenbuchse angebunden.

Talentchip Talentsoft erweitert den Träger über den Commandchip um neue geistige und physische Fähigkeiten.

Waffen

Im folgenden ein Auszug von im 23. Jahrhundert gebräuchlichen Waffen.

Vibrokling Eine durch hochfrequente Vibration extrem scharfe Klinge.

Bolter Ein Bolter ist eine semi automatische elektrisch getriebene Faustfeuerwaffe. Ein Bolter arbeitet üblicherweise auf dem Prinzip einer Railgun. Eine Railgun beschleunigt Hochgeschwindigkeitsprojekte entlang von zwei unter Strom gesetzten Stangen.

Multigun Eine Multigun in den meisten Fällen eine sehr große Faustfeuerwaffe ist eine Railgun die es erlaubt zwischen penetrierenden Projektilen und Schockmunition umzuschalten.

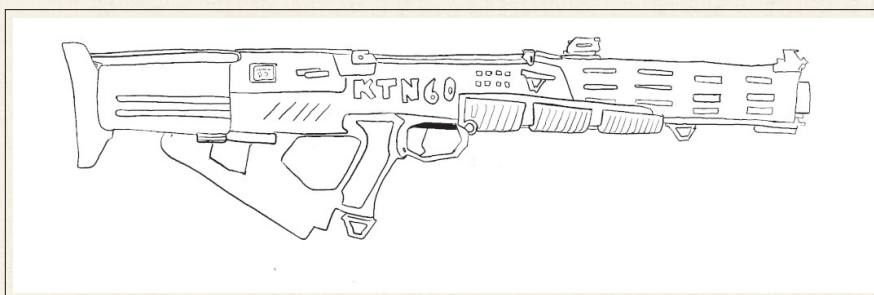
Railgun Gewehr Ein Railgun Gewehr oder kurz eine Railgun ist eine vollautomatische langläufige Version einer nach dem Railgun Prinzip funktionierenden Faustfeuerwaffe. Railguns werden auch auf Schiffen als Verteidigung gegen anfliegende Geschosse genutzt.

Plasmawerfer Ein Plasmawerfer ist eine Infanteriewaffe, die von Omega-Mutanten in einem Kampfpanzer zusammen mit einem Rückentornister getragen wird. Der Plasmawerfer verschießt hochenergetisches Plasma, das nahezu alles außer schweren Stahlplatten verbrennen kann.

Raketenwerfer Raketenwerfer sind eine der Hauptwaffensysteme von Raumschiffen.

Gefechtspanzer Ein Gefechtspanzer ist ein Exoskelett mit starker Panzerung, eingebautem Raumanzug, Sensorik, Waffenplattformen und einem Jetpack. Ein Gefechtspanzer wird von Omega-Infanteristen eingesetzt.

Gaußkanone Eine Gaußkanone ist eine Waffensystem das auf Raumschiffen zum Einsatz kommt. Über mehrere Spulen werden Projektilen in einem elektrisches Feld beschleunigt. Eine Gaußkanone verschießt mit hoher Feuerrate Hochgeschwindigkeitsprojekte und gilt als die durchschlagskräftigste Feuerwaffe im Sonnensystem.



Railgun

Kommunikation

Das jovianische System besitzt erst nach der Besiedelung durch das Protektorat eine nennenswerte Infrastruktur. Durch den rasanten Aufbau hat jedoch ein Großteil der Einrichtungen einen provisorischen Charakter. Diese sind zudem auf das Notwendigste beschränkt. Das gilt auch für die Kommunikations- und Informationssysteme. Wo auf Erde und Mars ein gutes ComNetz jegliche Information an jedem Punkt im System bereit stellt, steht ein voll ausgebautes ComNetz hier nur in Konzernsektoren und beim Militär bereit.

Im jovianischen System betreiben die einzelnen Monde und Stationen meist ein autonomes Kommunikationssystem, das mit den anderen Siedelungen und Anlagen nur in Teilen integriert ist. Ein ComNetz ist nur zwischen Monden und Stationen der Cynarian Corporation eingerichtet. Alle weitere Kommunikation zwischen Monden und Stationen erfolgt über Einzelverbindungen mittels der Satelliten rund um den Jupiter. Diese Verbindungen erlauben nur Kommunikation und Nachrichten zwischen Personen. Da die Stationen und Monde oft mehrere Millionen Kilometer voneinander entfernt sind, muss mit einer Kommunikationsverzögerung von mehreren Sekunden gerechnet werden.

Durch den steten unkontrollierten Zustrom von Mutantenflüchtlingen, Glücksrittern und neuen Firmen stehen kaum Informationen zu Einzelpersonen und ansässigen Institutionen und Unternehmen bereit.

Fortbewegung und Reisezeiten

Große Unternehmen wie Cynarian, das Protektoratsmilitär und die Protektoratsadministration betreiben eigene Shuttleflotten innerhalb des Systems soweit nötig. Einige wenige Personen besitzen ebenfalls Shuttles. Der Rest der Flüge zwischen den Jupitertrabanten wird durch Transportunternehmen und Schiffseignern von Shuttles bereitgestellt. Einen Flug bekommt man am einfachsten im Raumhafen der jeweiligen Station. Da die Entfernungen im Jupitersystem oft enorm sind sind Reisezeiten von 1 bis 2 Wochen bei zivilen Schiffen üblich.

Institutionen

Cynarian Corporation Die Cynarian Corporation ist der zweitgrößte Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf dem Mars. Cynairan wird durch ein Direktorium aus drei Personen geleitet. Durch eine geschickte Verhandlung gelang es Cynarian, HE-3 Schürfrechte auf dem Jupiter für Cynarian und das Protektorat zu sichern.

Europäische Förderation Die Europäische Förderation umfasst die ehemaligen Nationalstaaten Europas auf der Erde. Die Europäische Förderation ist eine Quasi-Demokratie, regiert durch die technokratische Partei. Auf Druck der Öffentlichkeit hat die Europäische Förderation Mutanten als illegale Einwanderer klassifiziert und interniert seitdem Mutanten. Ortsansässige Konzerne wurden aufgefordert, Mutanten aus dem Dienst zu entlassen. Die Europäische Förderation betreibt ein Raumflotte im erdnahen Orbit und zwei Orbitalfestungen, von denen eine zeitweise durch das Protektorat eingenommen wurde.

Das Protektorat Das Protektorat ist die Mutantennation, die sich nach dem Verbot von Mutanten in Europa auf der Erde etabliert hat. Das Protektorat wird auf der zivilen Seite durch den Protektor Avenger regiert, der sich als Widerstandsführer etabliert hat. Auf militärischer Seite wird das Protektorat durch Lord Marshall Blackheart geleitet, die mit weiteren Omega-Kriegern der Streitkräfte der Europäischen Föderation zum Protektorat übergelaufen ist.

Shigano-Kombinat Das Shigano-Kombinat ist ein Konzern auf dem Mars, spezialisiert auf die Züchtung von Mutanten. Das Shigano-Kombinat bietet auch ein hochentwickeltes Spektrum an Cybertechnologie an. Das Shigano-Kombinat ist eine Abspaltung des Japanischen Kaiserreichs.

Transnationaler Konzernrat Der Transnationale Konzernrat ist der oberste Gerichtshof der transnationalen Konzerne. Er entscheidet in wirtschaftlichen und militärische Fragen, die die Konzerne betreffen.

United Space Industries USI Die USI ist der größte Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf Luna. Die USI besitzt eine Monopolstellung für HE-3 Gewinnung im Saturnsystem und für den Abbau von seltenen Erzen im Asteroidengürtel. Die USI wird von dem Patriarchen McLean geleitet.

Vereinte Nationen Die Vereinten Nationen sind das oberstes Gremium der Nationalstaaten im Sonnensystem. Das Shigano Kombinat strebt eine Mitgliedschaft an. Das Protektorat ist kein Mitglied.

Das jovianische System

Als jovianisches System bezeichnet man den Jupiter und seine Trabanten. Das jovianische System beherbergt über 70 Himmelskörper. Im folgenden die wichtigsten für den Plot.

Armageddon Raumkomplex Der Raumkomplex ist eine Raumstation im Lagrange-Punkt L4 von Kallisto, ca. 1.9 Mio km von Kallisto entfernt. Armageddon ist das Herz des Protektorats. Das aus stillgelegten Frachtern, Containern und Habitaten zusammengeschweißte und in Rotation versetzte Zylinderhabitat ist eine der 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, aus dem Flüchtlingslager in dem die Rebellion der Mutanten auf der Erde begann.

Fenris Die Fenris Raumstation ist der Hauptstützpunkt der Protektoratsflotte. Die Fenris Raumstation umkreist den Jupiter in einem etwas niedrigeren Orbit als Kallisto. Zum Zeitpunkt der Ereignisse ist sie ca. 1.5 Mio km von Kallisto und ca 2.5 Mio km von Armageddon entfernt.

Hellgate Hellgate ist eine kleine Station auf dem nur wenige Kilometer durchmessenden jupiternahen Mond Adrastea in einem Orbit von 130'000 km (halbe Mond-Erde-Entfernung) innerhalb des Strahlungsgürtels des Jupiter. Hellgate ist tief in den Eismantel des Mondes eingegraben und beherbergt die Cynarian HE-3-Raffinerie zur Erstveredelung des auf dem Jupiter gewonnen Rohgases. Der Mond beherbergt ebenfalls einen Militärstützpunkt des Protektorats.

Jupiter Der Jupiter ist der größte Planet im Sonnensystem. Als der fünfte Planet im Sonnensystem ist er der äußerste der inneren Planeten diesseits des Asteroidengürtels. Jupiter ist 490 Mio km von der Sonne entfernt und hat einen Radius von 70'000 km. Er besitzt die doppelte Masse aller anderen Planeten im Sonnensystem und hat damit eine Gravitation von 2.5g.

Jupiter ist ein Gasgigant ohne klare Oberfläche. Der Jupiter hat ein so starkes Gravitationsfeld, dass ein konstanter Partikelstrom aus geladenen Teilchen auf den Planeten einprasselt. Der Partikelstrom stellt eine letale Gefährdung für Mensch und Maschine dar. Der Jupiter besitzt wie der Saturn Ringe.

Kallisto Kallisto ist der äußerste der vier großen Jupitermonde. 1.9 Mio km oder 6 Lichtsekunden vom Jupiter entfernt (5 fache Erd-Mond-Entfernung), bewegt er sich außerhalb des Strahlungsgürtels. Kallisto ist der einzige Mond mit nennenswerten Siedlungen. Einige der Siedlungen wie die Hauptstadt Valhalla sind bereits vor dem Eintreffen des Protektorats entstanden und beherbergen ein buntes Konglomerat aus Glücksrittern, Sekten auf der Suche nach Abgeschiedenheit, Verbrechersyndikaten und Piraten. Das Protektorat hat kein Mandat durch den Konzernrat für Kallisto. Da sich jedoch über 500'000 Mutanten auf Kallisto angesiedelt haben betreibt das Protektorat eine kleine Garnison zur Bewahrung der öffentlichen Sicherheit beim Raumhafen in Valhalla. Valhalla ist tief in die Eisfläche des Mondes eingegraben. Valhalla umfasst mehrere zivile Stadtsektoren und einige Konzernsektoren. Valhalla wird offiziell durch mehrere Institutionen regiert, das Sagen im zivilen Teil der Stadt hat allerdings das Luna-Syndikat das sich im ehemaligen USI-Sektor Breidablik eingenistet hat und Luft und Wasseraufbereitung sowie das lokale Fusionskraftwerk beherrscht. Ein Flug zwischen Kallisto und dem Jupiter dauert in der Regel 10 Tage.

Nike Nike ist die ehem. Cynarian-Raumstation Neu-Gröningen. Neu-Gröning wurde nach Erlangen der Schürfrechte für den Jupiter vom Mars zum Jupiter geschleppt und in den stabilien Orbit am Lagrange Punkt L5 von Kallisto gesetzt. Ursprünglich als Forschungsstation konzipiert, beherbergt das Ringhabitat die lokale Verwaltung der Cynarian Corporation sowie mehrere High-Tech-Firmen und Forschungslabore von Cynarian und anderen Konzernen.

Raumschiffe

Folgende Klassen von militärischen Raumschiffen sind gebräuchlich.

Jäger, Jagdbomber Jäger und Jagdbomber sind Raumschiffe mit kurzer Reichweite und 1 bis 2 Mann Besatzung. Jäger und Jagdbomber sind für den Raumkampf oder meist sogar für den Atmosphärenkampf ausgestattet. 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 etwa 50 Metern das auch interplanetar operieren kann. Ein Korvette hat üblicherweise 5–10 Besatzungsmitglieder und kann bis zu 10 Passagiere aufnehmen. Eine Korvette ist üblicherweise mit Gaußkanonen oder automatischen Railguns und Abwehrbewaffnung ausgestattet, gelegentlich auch mit Raketen. Korvetten haben oft einen Hangar für ein Shuttle oder einen Jäger.

Fregatten Eine Fregatte ist der Korvette ähnlich, ist aber mit einer Länge von 100m deutlich größer und besitzt neben einer ähnlichen Bewaffnung wie eine Korvette einen Hangar für ca. 5 Jäger.

Schlachtkreuzer Ein Schlachtkreuzer ist ein interplanetares Großkampfschiff mit einer Größe von 300 Metern, dass mit allen möglichen Waffensystemen ausgestattet ist, Platz für Infanterieeinheiten und einen Hangar für Jäger bietet.

Flottenträger Ein Flottenträger ist ein bis zu 500 Metern großes Kampfschiff zur Aufnahme von Jäger Steffeln und Infanterieeinheiten in Kompaniestärke.

Folgende Raumschiffe spielen für die Geschichte potentiell eine Rolle.

Flottenträger Donar Einer der beiden Flottenträger des Protektorats und Flaggschiff des Protektorats unter dem Kommando von Lord Commander Steeler.

Flottenträger Martell Der zweite Flottenträger des Protektorats unter dem Kommando der Eta Espina.

HeM03-Mine HE-3 Mine auf den Jupiter. Wurde durch einen Unfall zerstört.

HeM05-Mine HE-3 Mine auf dem Jupiter. Konnte nach einem Attentat gerettet werden.

Kreuzer Hyperion Leichter Kreuzer von Cynarian.

Fregatte Isamu Die Fregatte Isamu ist das Schiff mit dem die Delegation des Shigano-Kombinats zusammen mit den Vertretern der Europäischen Föderation der im jovianischen System eingetroffen ist.

Kreuzer Pendragon Die Pendragon ist der Kreuzer des Protektorats.

Bekannte Personen

Colonel Scholz Sicherheitschef der Cynarian Corporation im jovianischen System.

Dr. Petrova Technische Leiterin der HE-3 Minen für die Cynarian Corporation auf dem Jupiter.

Director Eric Vandemool Leiter der Cynarian Unternehmungen im Jovianischen System. Anwärter auf einen Vorstandsposten.

Espina Eta Mutant. Kommandantin der Martell.

Commander Lockheed Omega Mutant. Kommandat der Garnison auf Kallisto Valhalla.

Hato Omega Krieger und Leibwächter von Protector Avenger. Ehemaliger Angehöriger des Shigano Kombinats.

Kriegsmeister José »Toro« Alvarez Norm. Ausbilder der Jagdverbände des Protektorats.

Lord Commander Grendel Omega Mutant. Kommandant auf der Fenris Station.

Lord Commander Steeler Omega Mutant. Kommandant der Donar.

Lord Marshall Blackheart Omega Cyborg. Oberbefehlshaberin der Protektoratsstreitkräfte.

Nemesis Slag Cyborg. Duke des Luna Syndikats auf Kallisto und Herr über Valhalla.

Protector Avenger Führer des Protektorats.

Rhino Alpha Mutant. Administrator von Armageddon.

Sarana Gesandte des Kombinarsrates.

Seraph Eta Mutant. Flugleiter des Jägerverbandes auf der Hellgate Station.

Staatssekretär Luc Duval Abgesandter der Europäischen Förderation.

Thunderbolt Omega Mutant. Adjutant von Blackheart.

Regelsystem

Die Rollenspielregeln sind auf den narrativen Charakter des Plots ausgelegt. Es handelt sich um ein W6 Würfelsystem bei dem vier Würfel pro Spieler bzw. den Spielleiter ausreichen. Würfel legen dabei nicht die Eigenschaften einen Charakter im Detail fest oder beschreiben das Ergebnis einer Aktion, sondern speißen lediglich einen Zufallsfaktor in das Ergebnis ein. Das Ergebnis einer Aktion oder auch eines Ereignisses legt der Spielleiter unter Berücksichtigung der Handlungen und des Würfelergebnisses selbst fest. Das Regelsystem ist angelehnt an den Konzepten des Rollenspiels „Blades in the Dark“.

Würfelwürfe

Der Erfolg von Aktionen wird wie Beschrieben durch Würfel beeinflusst werden. Das Würfelergebnis beschreibt wie erfolgreich eine Aktion gewesen ist. Würfelwürfe werden mit einem bis drei W6 Würfeln ausgetragen. Das höchste Würfelergebnis zählt.

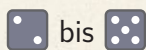
Es wird unterschieden zwischen *Alltagswurf*, *Einfacher Wurf*, *Risikowurf* und *Vergleichender Wurf*.

Alltagswurf

Ein Alltagswurf kann bei einer alltäglichen Situation zum Einsatz kommen wie z.B. im ComNetz suchen. Bei einem Alltagswurf werden drei Würfelerebnisse unterschieden:



Die Aktion ist fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen auf den Ausführenden.



Die Aktion hatte Erfolg.



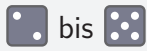
Die Aktion hat einen herausragendes Erfolg.

Beispiel

Rondra ist auf der Suche nach Informationen in einer einschlägigen Disko. Sie begibt sich auf die Tanzfläche. Der Spielleiter entscheidet sich für einen Würfelwurf. Rondra würfelt:



Rondra rempelt mehrere Discobesucher an und gerät damit ins Visier der Security.



Rondra tanzt ungezwungen und kann dabei andere Discobesucher ansprechen.



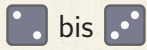
Rondra legt eine beeindruckende Performance aufs Parkett und erregt das Interesse des Barmanns Bruno der ihr nur allzu gerne Antworten auf ihre Fragen gibt.

Einfacher Wurf

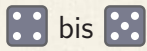
Ein einfacher Wurf beeinflusst das Ergebnis einer nicht alltäglichen Herausforderung. Folgende Würfelergebnisse werden unterschieden:



Die Aktion ist schwerwiegend fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen auf den der die Aktion ausführen wollte.



Die Aktion hatte keinen Erfolg.



Die Aktion hatte einen Teilerfolg.



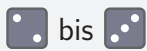
Die Aktion hatte vollen Erfolg.

Beispiel

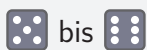
Hektor ist auf der Suche nach Informationen im Raumhafen von Valhalla. Er wird von dem Agenten Johnson beschattet. Der Spielleiter lässt den Spieler würfeln. Wird er den Agenten als solchen erkennen?



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 zunächst wieder aus den Augen.



Hektor hat den Agenten entdeckt ohne das dieser seine Entdeckung bemerkt hat.







Risikowurf

Ein Risikowurf ist ein Würfelwurf bei dem der Würfelnde geringen Chancen auf Erfolg hat. Folgende Würfelergebnisse kommen in Betracht:

-  Die Aktion ist schwerwiegend fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen auf den der die Aktion ausführen wollte.
-  bis  Die Aktion hatte keinen Erfolg.
-  Die Aktion hat einen Teilerfolg erzielt.
-   Die Aktion hat einen vollen Erfolg.

Beispiel

In einem Raumgefecht erleidet Hektors Shuttle einen Schaden an der Manöviereinheit und taumelt durchs All. Hektor beschießt 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 Hektor 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 vollständig in Betrieb nehmen.

Vergleichender Wurf

Bei einem vergleichenden Wurf kann das Ergebnis des ersten Wurfs durch einen Gegenwurf negativ beeinflusst werden. Ein vergleichender Wurf ist z.B. ein Angriff und eine Verteidigung. Der Angriffserfolg kann durch den verteidigenden Wurf abgeschwächt werden. Erfolge eines verteidigenden Wurfs haben folgenden Einfluß:

Anriff	Vert.	Auswirkung
Voll	Voll	Teilerfolg
Voll	Teil	Minderung schwerer Folgen
Teil	Voll	kein Erfolg
Teil	Teil	Minderung Teilerfolg

Beispiel

Hektor hat den Agenten Johnson potentiell im Raumhafen entdeckt. Johnson ist sich der Gefahr bewusst und will sich der Entdeckung entziehen. Der Spielleiter entscheidet sich für einen vergleichenden Wurf.

Anriff	Vert.	Auswirkung
Voll	Voll	Hektor bemerkt, dass er verfolgt verliert den Agenten aber wieder unerkannt aus den Augen.
Voll	Teil	Hektor hat den Agenten entdeckt, der Agent bemerkt, dass er aufgefliegen ist.
Teil	Voll	Hektor bemerkt nichts.
Teil	Teil	Hektor hat das Gefühl das er verfolgt wird.

Der Charakter

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters sind neben den menschlichen Grundfähigkeiten durch seinen Hintergrund und spezielle Stärken und Schwächen bestimmt.

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 Feuerwaffen abfeuern. Auch können sich alle Bewohner der außererterrischen Kolonien 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 beginnen mit einer Kulturkreis entsprechender Muttersprache fortgeführt durch Schulbildung und Profession mit entsprechendem Wissen und entsprechenden Fähigkeiten wie auch Kontakten. Der Hintergrund erweitert Grundfähigkeiten Charakter individuell. Hintergründe werden ebenfalls mit **1W6** gewürfelt. Was die Hintergründe eines Charakters umfassen kann Szenen individuell durch den Spielleiter passend zum Spielverlauf bestimmt werden. Wenn der Spieler überzeugend darlegen. Kann der Spieler aufgrund seines Hintergrunds glaubhaft darlegen, dass er eine Fähigkeit beherrscht kann er diese anwenden.

Stärken beschreiben in was ein Charakter besonders gut kann. Stärken erlauben mit zusätzlich Würfeln zu würfeln.

Talente & Schwächen Talente sind besondere Talente wie eine fotografisches Gedächtnis. Schwächen können körperliche Gebrechen, Phobien, Unbeherrschtheit eine Sucht aber auch eine rachsüchtige Exfreundin sein. Sie können durch den Spielleiter oder auch den Spieler eingesetzt werden um dem Charakter mehr persönliche Tiefe zu geben.

Die Helden

Eine Rollenspielkampagne entspricht einer Actionserie bei der die Spieler die Rollen der Helden übernehmen. Als Held treten die Charaktere aus der Masse der Normalsterblichen heraus. Helden können ausweglosen 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 auffüllen. Ein Ausgeben eines Schicksalspunktes erlaubt es dem Spieler einen oder mehrere **Würfel noch einmal zu würfeln** oder alternativ **einen Würfel mehr** zu würfeln. Ein Würfelwurf darf dabei allerdings maximal mit drei Würfeln, bei Anwendung von Waffen oder Rüstungen mit vier Würfeln ausgeführt werden. Für jede Aktion darf nur maximal ein Schicksalspunkt ausgegeben werden. Für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt wird ein Kästchen unter FATE abgestrichen.

Die Helden sind im Normalfall keine ungebildeten Tagelöhner. Sie besitzen eine gute Ausbildung, Kontakte und Ressourcen. Körpermodifikationen wie ein Commandchip dürfen vorausgesetzt werden. Helden sind zumindest rudimentäre mit dem Umgang eines Raumanzugs vertraut.

Helden sind zäh. Wie in einem Roman stehen Helden in jeder neuen Szene 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. Stärkere Verletzungen die ein weiterspielen behindern oder unglaublich machen können in einer sicheren Umgebung geheilt werden. Die Medizin hat sich in den zukünftigen 200 Jahren stark weiterentwickelt. KI getützte Autobots assistieren bei medizinischen Eingriffen oder führen Operationen durch. Innere Organe lassen sich durch künstliche Organe ersetzen. Gezüchtete und künstliche Gliedmaßen lassen natürliche Gliedmaßen voll funktionsfähig ersetzen. Mikrobekulturen erlauben verletzte zu stabilisieren.

Charakter Erschaffung

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters werden bei der Erstellung des Charakters festgelegt und auf seinem Charakter Datenblatt festgehalten. Das Charakter Datenblatt ist am Ende dieses Kapitel angehängt, Es kann auch separat im Internet herunter geladen werden. Ein entsprechender Link findet sich unter Quellenangaben am Ende des Buchs. Charakter Datenblätter sind üblicherweise wie auch bei diesem Regelsystem in englischer Sprache geschrieben.

Allgemeine Daten

Das Charakter Datenblatt beginnt mit allgemeinen Daten wie Name, Geschlecht (*GEN-DER*), Rasse (*RACE*), Alter (*AGE*), Talente und Schwächen (*MERITS & FLAWS*). Die verfügbaren Rassen sind im nächsten Kapitel beschrieben.

NAME		
RACE	GENDER	AGE
MERITS & FLAWS		

Name, Geschlecht, Rasse, Alter können durch den Spieler frei gewählt werden. Die Charaktere werden üblicherweise zwischen 30 und 50 Jahre alt sein. Ein deutlich niedriges oder deutlich höheres Alter kann negative Einflüsse auf körperliche Verfassung oder die Fähigkeiten des Charakters haben. Eine entsprechende Einschränkung kann unter MERITS & FLAWS auf dem Charakter Datenblatt notiert werden. Um die Charaktere darüber hinaus lebhafter zu gestalten, kann jeder der Charaktere eine Schwäche wie Phobie vor größeren Menschenansammlungen, Angst vor engen Räumen, Sucht nach Aufputzmittel oder Vorurteile gegen Mutanten oder umgekehrt gegenüber Norms haben.

Hintergrund

Die im Kapitel „Der Charakter“ eingeführten Hintergründe des Charakters werden im Feld *BACK GROUND* notiert. Die Hintergründe beschreiben den individuellen Lebensweg eines Charakters. Hintergründe sind jeweils einem der *Attribute* [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION zugeordnet. Die zu einem Attribut zugeordneten speziellen Stärken die sog. *Fähigkeiten* beziehen sich immer auf entsprechende Hintergründe.

BACK	
GROUND	

Attribute und Fähigkeiten

Die Stärken eines Charakters werden aufgeteilt nach den Attributen [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION gruppiert. Der Attribute repräsentieren die Grundfähigkeiten des Charakters. Unter den Attributen sind die Stärken des Charakters aufgeteilt in drei *Fähigkeiten* gelistet. Neben der Fähigkeiten sind jeweils die Anzahl der Würfel notiert die für eine Aktionen zur Verfügung stehen. Die ausgefüllte Checkbox neben einem Attribut gibt an, dass für eine Grundfähigkeit jeweils ein Würfel zur Verfügung steht. Für Fähigkeiten eines Charakters stehen bis zu drei Würfel zur Verfügung die durch die Checkboxen neben den Fähigkeiten festgehalten werden. Ein markiertes Dreiecke rechts neben einem Attribut markiert ein Attribut bei dem für Fähigkeiten bis zu drei Würfel zur Verfügung stehen. Bei Mutanten liegen die Fähigkeiten für die bis zu drei Würfel zur Verfügung stehen auf dem Attribute BODY. Norms können frei zwischen EMPATHY und EDUCATION wählen. Für Fähigkeiten können insgesamt 6 Punkte vergeben werden. Die Fähigkeiten eines Charakters beziehen sich immer auf einen entsprechenden Hintergrund. Die Eigenschaft Dexterity eines Piloten erlaubt z.B. bei der Bedienung eines Raumschiffes oder bei einem Raumpaziergang mehr als einen Würfel zu werfen während ein Schiffstechniker Reparaturen und Modifikationen an einem Schiff kann. In wie weit eine Fähigkeit auf eine Aktion angewendet werden kann liegt im Ermessen des Spielleiters. Die Fähigkeiten sind bewusst grob gewählt und überschneiden sich in Teilen. Welche Fähigkeit jeweils angewendet werden kann ergibt sich aus der Aktion die ein Spieler

durchführen will.

Für das Attribut BODY, das körperliche Eigenschaften des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

Fight wird im Falle Nah- oder Fernkämpfen angewendet. Der Hintergrund bestimmt in welcher Kampfarm und mit welchen Waffen ein Charakter ausgebildet bzw. geübt ist.

Agility umfasst Sportlichkeit und Fingerfertigkeiten und allgemein die eigenschaften der Sinnesorgane dar.

Dexterity umfasst handwerkliche Fähigkeiten und die Bedienung von schwerem Gerät und die Steuerung von Fahrzeugen und Schiffen. Der Hintergrund bestimmt die Ausprägung dieses Wertes.

Für das Attribut EMPATHY, das die Empathy des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

Knowledge beschreibt das Allgemeinwissen des Charakters dar. Ein Charakter mit ausgeprägtem Knowledge Wert ist immer bestens informiert.

Communication beschreibt die Kommunikationsfähigkeit des Charakters, d.h. wie gut er mit anderen Personen umgehen kann.

Contacts bestimmt wie gut ein Charakter vernetzt ist.

Für das Attribut EDUCATION, das die Bildung des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

Technics beschreibt das Wissen und Verständnis für technische Systeme.

Medicine beinhaltet die Fähigkeit als Mediziner oder Sanitäter zu fungieren.

Contacts umfasst alle nicht technischen Wissenschaftgebiete.

[B]ODY	■	▽
Fight	■	□ □ □
Agility	■	□ □ □
Dexterity	■	□ □ □

[E]MPATHY	■	▽
Knowledge	■	□ □ □
Communication	■	□ □ □
Contacts	■	□ □ □

E[D]UCATION	■	▽
Technics	■	□ □ □
Medicine	■	□ □ □
Research	■	□ □ □

Beispiel

Die Gruppe flüchtet von einer Orbitalstation in ein angedocktes Wartungsshuttle um mit diesem auf einem Mond im Umfeld des Planeten zu landen. Das Shuttle kann nicht aus eigener Kraft zum Mond überwechseln. Ein Parabelflug mit verschiedenen Meteoren in der Umgebung soll genutzt werden das Shuttle zu beschleunigen und auf eine passende Flugbahn zu bringen. Hier müssen alle Charaktere zusammen arbeiten:

Celine (Hintergrund Mathematikerin [D]) berechnet über ihrer mit drei Würfeln ausgeprägten Fähigkeit Research eine mögliche Flugbahn.

Henk (Hintergrund Navigator [E]) nutzt die durch Celine berechnete Flugstrecke um mit Knowledge die Flugparameter zu bestimmen.

Tom (Hintergrund Shuttlepilot [B]) bewegt das Shuttle aus dem Landungsdock und in die initial berechnete Flugbahn.

Waffen

Im Bereich *WEAPONS* können die Waffen die dem Charakter zur Verfügung stehen eingetragen werden. Spielercharaktere besitzen in den meisten Fällen eine halbautomatische Handfeuerwaffe. Je nach Profession stehen mehr Waffen zur Verfügung. Die Waffen sind mit dem Spielleiter abzusprechen.

<u>WEAPONS</u>	BONUS
█	▽△
█	▽△

Eine Auswahl an Waffen steht unter dem Kapitel „Waffen“ zur Verfügung. Dort sind auch spezielle Eigenschaften der Waffen notiert. Neben der Waffe sind auf dem Charakterblatt zwei Dreiecke angegeben. Bei Waffen die schwer zu bedienen sind wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer schwer zu bedienenden Waffe werden Angriffe mit einem Würfel weniger (*Malus*) minimal aber mit einem Würfel gewürfelt. Bei Waffen die eine erhöhte Trefferchance aufweisen wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt (*Bonus*). Bei Waffen mit einer erhöhten Trefferchance wird mit einem Würfel mehr gewürfelt.

Körperpanzerung

Im Bereich *ARMOR* werden die dem Charakter zur Verfügung stehenden Körperpanzerungen und spezielle Kleidung wie ein Raumanzug eingetragen. Panzerung wie eine schussichere Weste ist kein alltägliches Kleidungsstück und wird dadurch normalerweise nicht getragen.

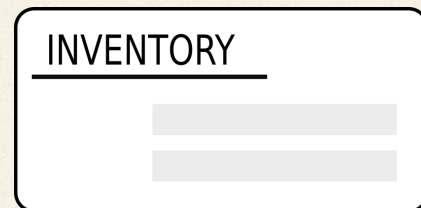
<u>ARMOR</u>	BONUS
█	▽△
█	▽△

Eine Auswahl an Körperpanzerungen sind im Kapitel „Technologie“ angegeben. Dort sind auch spezielle Eigenschaften von Panzerungen angegeben. Neben der Kleidung sind auf dem Charakterblatt zwei Dreiecke angegeben. Bei Kleidung die den Charakter stark behindern und gleichzeitig nicht ausreichend schützt wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer behindernden Kleidung

wird die Verteidigung mit einem Würfel weniger gewürfelt (*Malus*). Bei Panzerung die den Charakter an wichtigen Körperteilen gut schützt wie eine schussichere Weste oder ein Gefechtspanzer wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei solchen Körperpanzern wird die Verteidigung mit einem Würfel mehr gewürfelt (*Bonus*).

Inventar

Im Bereich *INVENTORY* sind die persönlichen Habseligkeiten des Charakters notiert. Das Inventar umfassen auch Körpermodifikationen wie Headware und modifizierte Gliedmaßen. Charkater sind üblicherweise ständig unterwegs. Die Gegenstände unter *INVENTORY* sind die Gegenstände die der Charakter üblicherweise bei sich trägt. Die Gegenstände werden zusammen mit dem Spielleiter unter Berücksichtigung des Werdegangs festgelegt.



Rassenbesonderheiten

Den Spieler stehen Norms, Alpha Mutanten und Omega Soldaten zu Auswahl. Bezüglich dem Regelwerte gelten folgende Besonderheiten.

Norms Norms sind normale Menschen, im Falle der Charaktere gebildete Menschen mit einer Hochschulbildung im Zivilen oder militärischen Sektor. Ihr Stärke liegt dadurch beim Attribut **EDUCATION**. In diesem Bereich können bis zu zwei Punkte bei den Fähigkeiten vergeben werden. Die Charaktere können in ihrer Laufbahn eine leitende Stelle eingenommen haben und werden von Konzernmitarbeitern als Ansprechpartner wahrgenommen. Die Charaktere hätten die Möglichkeit hochwertige Körpermodifikationen durchführen zu lassen. Norms besitzen einen familierären Hintergrund auch wenn der Kontakt abgebochen ist bestehen wenn nötig Kontakte aus Schulzeit und Hochschulzeiten.

Alpha Mutanten Alphas sind in einer Zuchtfarm auf dem Mars als Arbeiter ausgebildet worden. Die 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 mögliche Stärke der Alpha Mutanten liegt damit auf dem Attribut **BODY**. Bei den entsprechenden Fähigkeiten können dadurch jeweils bis zu zwei Punkte ausgegeben werden. Alpha Mutanten 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. Alphas haben eine handwerkliche und meist eine logistische Ausbildung erhalten. Alpha Mutanten haben innerhalb ihrer Zuchtreihe jeweils eine eigene Sprache erlernt und können sich damit mit ihren „Artgenossen“ aber auch anderen Alpha Mutanten unverständlich für Norms und Omega Mutanten unterhalten.

Omega Mutanten Omega Mutanten sind entweder auf dem Mars oder in Zuchtfarmen im erdnahen Orbit aufgewachsen. Sie sind deutlich größer, stärker und widerstandsfähiger wie 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 Soldaten werden von klein auf auf den Krieg vorbereitet und ausgebildet. Nah- und Fernkampffähigkeiten sind vorauszusetzen. Omega Mutanten sind mit militärischen Körpermodifikationen ausgestattet. Omega Mutanten 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 Mutanten 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 nicht Omega Mutanten werden sie oft als militante Bedrohung wahrgenommen.

Kampf und Verletzungen

Im Alltag eines Helden lässt sich eine Auseinandersetzung nicht immer friedlich lösen. Es kommt zum Kampf. In diesem Kapitel werden Kämpfe zwischen Personen und die Auswirkung von Verletzungen beschrieben.

Eine Aktion in einem Kampf umfasst eine *Kampfszene*. Eine solche Kampfszene kann eine oder mehrere Schlagabtausche, Schusswechsel und Ausweichmanöver enthalten. Der Spieler beschreibt was sein anvisiertes Ziel in der Kampfszene ist. Will er einen oder mehrere Gegner zu Fall bringen, will er in eine Deckung flüchten oder einen flüchtenden Gegner niederschließen.

Darauf hin wird gewürfelt. Kämpfe sind im Normalfall vergleichende Würfe. Entschließt sich ein Charakter seinen Gegner **anzugreifen** würfelt er mit seiner Fähigkeit **Fight**. Beschränkt sich der Charakter auf **Verteidigung** wird mit der Fähigkeit **Agility** gewürfelt. Der Erfolg einer Aktion wird jeweils durch den Würferfolg des Gegners reduziert unabhängig davon ob der Gegner selbst angreift.

Beispiel

Hektor und der Minenarbeiter Fury ein kräftiger Alpha Mutant sind sich ins Gehege gekommen. Fury schlägt zu. Hektor sieht sich unterlegen und versucht zu fliehen. Fury würfelt mit **Fight** eine **11**, voller Erfolg. Hektor würfelt mit **Agility** ebenfalls ein **11**, voller Erfolg. D.h. Furys Angriff sind ein Teilerfolg. Furys schläge sind kräftig und gut gezieht aber Hektor schafft es immer wieder gekonnt abzutauchen und steckt nur leichte treffer ein. Hektor auf der anderen Seite schafft es mit einem Teilerfolg ebenfalls nicht zu fliehen kann aber am Ende zumindest Abstand zwischen sich und den Gegner zu bringen und kann nun versuchen Fury zu beruhigen.

Kampf mit mehreren Personen

Oft sind an einem Kampf mehrere Personen beteiligt. Wie bei anderen Aktionen können Angreifer oder Verteidiger ihren Angriff bündeln um ihre Erfolgschancen zu erhöhen. Sie können dabei ihren Angriff oder ihre Verteidigung zusammen auf einen Gegner richten. Die Würfel aller an einer Aktion beteiligten werden dann als ein Würfelpool zusammen gewürfelt. Für den Würfelwurf des Gegners ändert sich nichts. Richtet ein Angreifer auf der anderen Seite seinen Angriff auf mehrere Personen bündeln damit die Gegner im Gegenzug dazu ihren Angriff oder ihre Verteidigung.

Nahkampf

Im Nahkampf treten sich Personen waffenlos oder mit Hieb oder Stichwaffen entgegen. Ein Kampf wird rundenweise als vergleichender Würfelwurf ausgefochten.

Exemplarisch verschiedene Nahkampfsituationen:

Fixieren Ein Angriff um einen Gegner festzuhalten und Bewegungsunfähig zumachen. Um einen Gegner festzuhalten um ihn kampfunfähig zu machen wird ein **voller Erfolg** benötigt. Ein Teilerfolg könnte bedeuten, dass der Gegner zwar nicht flüchten kann aber noch lange nicht kampfunfähig ist.

Entwaffnen Dem Gegner eine Waffe zu entreißen oder sie davon zu schlagen erfordert einen **vollen Erfolg**. Ein Teilerfolg sollte zumindest sich aus der Schusslinie der Waffe zu bringen.

Schlägerei Ein Nahkampf zwischen mehreren Personen sollte sich aufgrund der Enge auf vier Personen beschränken die in direktem Kontakt zu einander stehen.

Fernkampf

Fernkampf bezieht sich auf Angriffe mit Schusswaffen, Granaten und Plasmawerfern. Der Angreifer würfelt auf **Fight** um anzugreifen.

Folgende Besonderheiten müssen berücksichtigt werden:

Gegenangriff Ein Angreifer der einen Gegner im Fernkampf bekämpft also z.B. selbst eine Schusswaffe abfeuert kann im Normalfall nicht ausweichen. Im besten Fall kann er einen Risikowurf versuchen um beim Ausweichen noch gezielt schießen zu können.

Ausweichen Um einem Fernkampfangriff auszuweichen muß der Verteidiger bereits in Bewegung sein, Haken schlagen, in Deckung hechten. Einem Fernkampfangriff wird mit **Agility** ausgewichen.

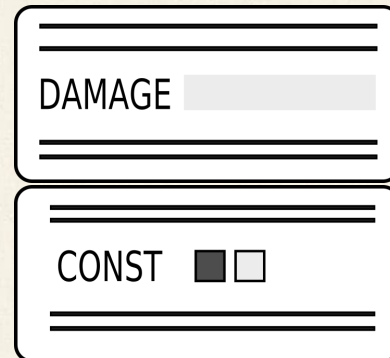
Point-Blank Ein Angreifer der einen Gegner auf eine Distanz von wenigen Metern bedroht hat leichtes Spiel. Er würfelt seinen Angriff mit einem **Alltagswurf**. Der Angegriffene kann einen Nahkampf Gegenangriff versuchen oder sich mit einer schnellen Bewegung aus der Schusslinie zu bringen. Er würfelt einen **Einfachen Wurf** als Verteidigung.

Deckung Ein Verteidiger der in teilweiser Deckung steht ist schwerer zu treffen. Er würfelt einen **Alltagswurf** als Verteidigung.

Schaden

Bei Kämpfen oder auch anderweitig kann ein Charakter verletzt werden. Verletzungen werden nicht wie in anderen Rollenspielen mittels Lebenspunkten festgehalten. Stattdessen bestimmt der Spielleiter aufgrund des Angriffs, der Verteidigung und der Panzerung des angegriffenen die aufgetretene Verletzung.

Wird der Charakter im Kampf oder bei einer sonstigen Tätigkeit verletzt wird unter *DAMAGE* die zugezogenen Verletzungen notiert. Es wird zwischen **leichtem und schwerem Schaden** unterschieden. Bei schweren Verletzungen ist ein Konstitutionswurf notwendig damit der Charakter weiter Handlungsfähig bleibt. Werden schwere Schäden nicht behandelt oder setzt sich der Charakter weiter körperlicher Belastung aus kann er in der Folge ebenfalls Handlungsunfähig werden. In diesem Fall können weitere Konstitutionswürfe eingefordert werden. Ein Konstitutionswurf ist in der Regel ein **einfacher Wurf** auf *CONST*.



Schwere Verletzungen in Verbindung mit einem nicht erfolgreichen Konstitutionswurf können zum Tod führen. Die Verletzung muß sofort behandelt werden. Ein sterbender Charakter kann wieder belebt werden. Die Medizin ist im 23ten Jahrhundert wie im Kapitel „Helden“ beschrieben weit fortgeschritten. Körpermodifikation können dabei helfen den Charakter am leben zu halten. Ein erste Hilfe Kit enthält Ausrüstung zur Wiederbelebung und Stabilisierung.

Panzerung

Um sich gegen Angriffe durch Schusswaffen oder bei einem Nahkampf zu schützen kommen Panzerungen ins Spiel. Um bei einer Panzerung größeren Schaden anzurichten müssen schlechter geschützte Körperteile getroffen werden. Für einen gezielten Treffer ist ein **voller Erfolg** notwendig.

Folgende Panzerungen kommen im C23 Universum zum Einsatz:

Schussichere Weste und Helm Einen effektiven Schutz gegen Feuerwaffen bieten bereits eine schussichere Weste und ein Helm. Sie schützen den Torso und Teile des Kopfes effektiv vor Stichwaffen und Projektilen und bieten besseren Schutz vor stumpfen Waffen. Ein Treffer auf Weste und Helm hinterlässt Prellungen und kann die Zielperson zum Straucheln und nach Luft schnappen bringen hat aber sonst keine Wirkung.

Kampfanzug Noch besseren Schutz bietet eine Kampfanzug der auch den Rest des Körpers inklusive Kopf schützt. Ein Kampfanzug bietet an allem Körperteilen besseren Schutz aber er schützt nicht vollständig vor Schusswaffen oder Schlägen. Bewegliche Teile wie Gliedmaßen sind schlechter geschützt. Bei einem Treffer muß der Schutz an allen Körperbereichen mit berücksichtigt werden.

Panzeranzug Ein Panzeranzug ist ein hydraulisch unterstütztes ganzkörper Exoskelett mit eingebautem Raumanzug und Waffensystem. Treffer einer Nahkampfwaffe wie auch durch ein Bolter sind an den gut geschützten Körperbereichen wirkungslos. Auch weniger geschützte Teile sind deutlich besser geschützt wie bei einem Kampfanzug. Ein Kämpfer in einem Panzeranzug kann auch kaum zu Fall gebracht werden.

Schwerere Waffen:

Railguns Railguns verschießen in der Regel größere Projektilen in einem Feuerstoß. Ein ungeschütztes Körperteil zu treffen oder eine Rüstung zu durchschlagen ist damit leichter wie mit einem Bolter.

Granaten Geworfene Granaten und Granatwerfer treffen ihren Gegner mit Splittern und einer Explosion.

Plasmawerfer Ein Plasmawerfer ist eine Waffe mit Rückentank die einen hochenergetischen Feuerball abfeuert der sich auch durch maßiven Stahl hindurch brennen kann. Nach abschließen eines Plasmapartikels benötigt die Waffe in etwa eine Minute um wieder einsatzbereit zu sein. Ein Plasmawerfer hat je nach Abstand einen Trefferwinkel von 1.5 bis zu 2 Metern.

Cyberkampf

Cyberkampf ist Kampf im ComNetz. In das ComNetz kann sich ein Charakter mittels eines stationären Terminals, einem Comnputer oder seinem ComLink einloggen. Weitaus effektiver ist jedoch das vollsensorische Eintauchen mittels Commandchip. Der Charakter taucht dann mit all seinen Sinnen in die virtuelle Realität des Datennetzes. Mittels Gedankenkontrolle lassen sich dann Befehle absetzen. Informationen können durch alle Sinnesorgane aufgenommen. Für diese Art des Einstiegs ins Netz ist eine breitbandige Verbindung notwendig.

Für die Informationsbeschaffung oder Überwachung im Netz können Agentensysteme mit Aufträgen losgeschickt werden.

Andere Systeme im Netz können über eine Cyberattacke auch unterstützt durch Agentensysteme und Viren angegriffen werden. Auch der ComLink zusammen mit dem Personal Area Network (PAN) eines Netzteilnehmers oder sogar der Commandchip 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 beeinflussen. Firewallsoftware schützt alle Formen von Systemen im Netz vor Cyberattacken.

Eine Cyberattacke wird wie eine physikalische Attacke durch vergleichende Würfelwürfe durchgeführt. Cyberangriffe und das Programmieren von Viren und Agentensystemen wird mit der Fähigkeit **Technics** gewürfelt.

Psychonauten

Psychonauten wie im Kapitel „Technologie“ beschrieben können in das Gehirn einer anderen Person über ein entsprechendes Equipment eindringen. Ähnlich wie beim Eintauchen in das ComNetz besteht kann eine vollsensorische Verbindung zwischen beiden Personen. Der Psychonaut denkt quasi im Gehirn des anderen mit. Der Psychonaut dringt zunächst in die oberflächliche Gedanken des Hier und Jetzt ein kann aber danach tiefer in das Unterbewusstsein eintauchen und Wissen und Gefühle erkunden. Der Psychonaut kann dabei spezifische Informationen anfragen und nimmt dann ähnlich wie in einem Traum Bilder und Sinneseindrücke wahr. Ein Gehirnsan wird mit der Fähigkeit **Research** gewürfelt. Das Opfer des Gehirnsans kann sich mit einem Wurf auf **Empathy** verteidigen, im Falle eines Psychonauten ebenfalls mit **Research**. Ein Gehirnsan ist gefährlich für

den gescanten wie auch für den Psychonauten. Wehrt sich der gescante bei einem Tiefenscan und würfelt einen Mißerfolg kann sein Gehirn psychischen Schaden nehmen. Auf der anderen Seite ist die Gehirnverbindung bidirektional. Ein Mißerfolg bei einem Scan kann dazu führen, daß der gescante selbst Informationen aus dem Gehirn des Psychonauten erfährt oder der Psychonaut psychischen Schaden nimmt.

Raumkampf

Bei einer Auseinandersetzung im Weltall können Auseinandersetzungen mit den im Kapitel „Raumschiffe“ beschriebenen Schiffsklassen ausgefochten werden. Den Charakteren werden üblicher Fähren oder Frachter eventuell auch eine Korvette zur Verfügung stehen. Korvetten, Jäger sind mit Railguns oder Gaußkanonen ausgestattet. gelegentlich auch mit Raketen oder Torpedos. Mehrere 100m große Großkampfschiffe wie Fregatten, Schlachtkreuzer und Flottenträger sind in jedem Fall mit Railguns oder Gaußkanonen, Raketen und Torpedos ausgestattet. Railguns auf Grund ihrer hohen Feuerfrequenz werden bei Schiffen größer als ein Korvette primär als Verteidigungswaffen genutzt. Sonden können als Aufklärungsgeräte zur visuellen Analyse über große Entfernungen genutzt werden.

Ein Schiff besteht dominierend aus einem Fusionstriebwerk als Hauptantrieb einer Reihe von Steuerungstriebwerken, einem Lebenserhaltungssystem und einer großen Menge von Sensoren. Alle Systeme bis auf den Antrieb sind mit Redundanzsystemen ausgestattet. Da die Mannschaft im freien Raum komplett auf sich selbst gestellt ist können ein Großteil der Technik 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. Einen großen Teil 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 Raktor des Haupttriebwerks kann innerhalb weniger Minuten hochgefahren werden und bietet dann ein vielfaches an Energie gegenüber einem klassischen Raketenantrieb. Ein Fusionstriebwerk wie auch die Steuerdüsen benötigen Treibmasse allerdings in deutlich wenigerem Umfang wie bei heutigen Raketen.

Im freien Raum sind die Gegebenheiten viele Stunden vor dem Zusammentreffen einsehbar. Der taktische Computer des Schiffes zeigt alle über die Sensorik erfassbaren Daten in 3D Ansicht an. Auf dem Display sind die derzeitigen und prognostizierbaren 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 aber nicht der Fokus der Geschichte sollten nur einige kurze Kampfszenen ausgespielt werden. Die Schiffskontrolle und die Kontrolle der Waffensysteme wird dabei durch die Fähigkeit **Dexterity** gewürfelt. Ein für eine Reparatur notwendiges Fachwissen wird durch die Fähigkeit **Technics** abgebildet. Für Flugplanung und Raumkathographie wird die Fähigkeit **Knnowledge** benötigt. Für einen Außenspaziergang würfelt man auf **Dexterity**.

C23

NAME _____
RACE _____ GENDER _____ AGE _____
MERITS & FLAWS _____

CONST DAMAGE _____

BACK _____
GROUND _____

FATE

[B]ODY ▽

[E]MPATHY ▽

E[D]UCATION ▽

Fight
Agility
Dexterity

Knowledge
Communication
Contacts

Technics
Medicine
Research



WEAPONS

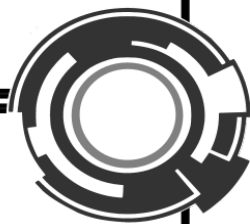
BONUS

▽△
▽△
▽△
▽△

ARMOR

BONUS

▽△
▽△



INVENTORY

Quellenangabe

P9 RPG Kampagne

Das original \LaTeX Dokument der Kampagne in Form einer PDF Datei, einem Spieler Handbuch und des Charakterbogen 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.

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 Überschriften genutzt wurde untersteht der 1001Fonts Free For Commercial Use License (FFC)



„Wissen Sie woher er kam? ... Jupiter. Dann sollten wir das Protektorat besuchen.“

Eine überwältigende Szenerie

Operation P9 ist eine Rollenspielkampagne basierend auf der Romanvorlage 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 eine Allianz aus der Cynarian Cooperation und der jungen Nation „das Protektorat“ für die 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 enthält einen packenden Science Fiction Thriller auf über 80 Seiten ausgelegt auf eine Spielzeit von 40 Stunden. Die Geschichte wird ergänzt durch Hintergrundinformationen und eine Beschreibung der über 80 NSCs. Um ohne große Vorbereitung in die spektakuläre Umgebung der Jupitermonde, Raumschiffe und Stationen einzutauchen beinhaltet das Buch ein einfaches W6 Rollenspielregelwerk das den Fluss der beschriebene Ereignisse nicht durch trockene Zahlen bremst. Das Buch ist mit zahlreichen Bildern unterlegt um einen atmosphärischen Eindruck der Szenerien zu vermitteln. Die Kampagne ist für 3-4 Spieler konzipiert.