
Kriegszone

Eine Geschichte für Charaktere bis 600 EP

orientiert auf technische und biosoziale Fachbereiche

von: Christian Götzke
redaktionelle Mitwirkung: Tom Roeske

Übersicht

Orte der Handlung:

Murchinsons Eye - Ketah Maar 1450

Planetoid mit einem Durchmesser von 450 km, Standort zahlreicher Bergbau- und Industrieunternehmen. Die Einwohnerzahl ca. 350.000; Dieser Bereich nennt sich:

Alpha-City - mehrere Dutzend unterirdischen Kavernen und Korridorlabyrinth am Südpol von Ketah Maar

Trax - Casino, Bar, Restaurant und Tanztempel auf TL 12 – 13

Nitrogen („aka Die Mine“) - Restaurant, Veranstaltungshalle, Bordell und Spielhölle auf TL 11-12

Bedingt vakuumtauglich - halbvirtuelles Niedrig-g Etablissement mit Restaurant, Bar und Chillout-Bereich auf TL 12-13

22 g - kantinenähnliches Restaurant/Bistro/Kneipe / TL 10-11

Koenigsfels 2331 (aka „Der Fels“)

Hauptstützpunkt der Liga und der großen Konzerne und Gesellschaften. Eine ehemalige erschöpfte Mine, umfangreiche Verwaltungsmechanismen. Die Einwohnerzahl ca. 150.000 Personen

Quadstone-Habitat

3.5 Mio. BRT-Habitat / 600 m durchmessenden Diskus, der an seiner dicksten Stelle fast 400 m misst; 90 Decks / ehemals Hypershoutknoten der Liga / Beginn der geheimen Evakuierung vor ca. 6 Monaten / Abschaltung des Knotens vor ca. 4 Wochen

Personen der Handlung:

Enril Gomero

Terranischer Geschäftsmann und Freihändler / Auftragnehmer von M'Ssa – Auftraggeber für Spieler

M'Ssa

Mzajischer Begleiter und Auftraggeber von Gomero / offiziell Leibwächter / einer der 3 terranischen Nèijiän auf M.E. / wird regelmäßig durch terranische Psioniker an Bord der 6. terranischen Flottille gescannt

Nut Ben Taril

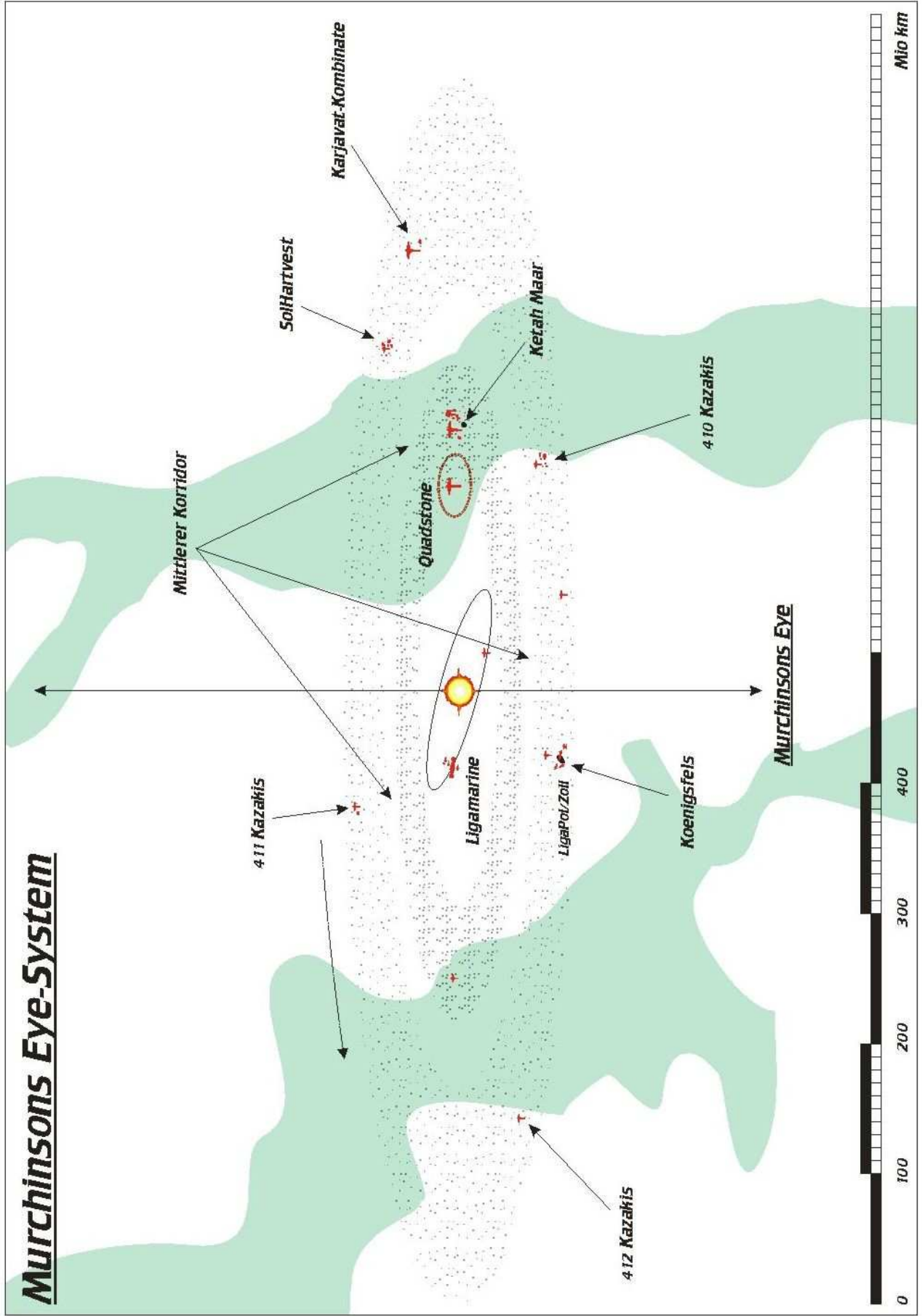
Vierter leiblicher Sohn von Arit ben Taril / Auftraggeber für Spieler / idealistischer Anhänger der Liga und hasst Terraner aus ganzem Herzen

Arit Ben Taril

Squiesischer Mafia-Boss der Gilde von Ketah Maar

Kapitän Taines

Terranischer Freihändler und mieser Kriegsgewinnler / mit 2 Mzajach + 1 Terraner, auf Raubzug im Quadstone-Habitat / 150 BRT interstellarer Kutter Taines Melody



Diese Geschichte spielt zur Zeit des Aufstieg des ersten Imperiums, als das Zeitalter noch jung und der Verlauf des Schicksals noch nicht entschieden war...

Historical Content

Phase des PSI-Krieges von 2.810 bis 2.850 n.Chr.

Während dieser Kriegsphase dehnt sich die terranische Sphäre noch einmal mit großer Geschwindigkeit über die räumlichen Dimensionen ihrer Kernbereiche hinaus aus und erreicht schließlich die Grenzen frühester ekridischer Besiedelung - an der weitesten Stelle über 20.000 Lichtjahre von Terra entfernt.

Aufgrund der überragenden Leistungen der terranischen Taktik, ihrer Schnelligkeit und ihren geradezu prophetischen Eingebungen liegt die Vermutung nahe, dass sie bei dieser Leistung vom Shing-Kollektiv auf Gorn/Ekridischer Sektor unterstützt wurden, die man gerade zuvor entdeckt hatte. Andere Quellen behaupten, terranische Kloner hätten durch die Forschung auf Gorn die Möglichkeit gefunden, Psi-Klone zu synthetisieren, welche die Realität beeinflussen konnten, aber das ist bis heute nicht bewiesen. Es ist jedoch unzweifelhaft, dass die Neo-Föderation zu dieser Zeit massiv auf den Gebrauch von Psionik setzte und damit den Ausschlag zugunsten der Terraner brachte.

Zeit: 80.898 ESK (ekridischer Standardkalender)
 2.834n.Chr. (terranischer Standardkalender)
 2.030 PIZ (Zeitrechnung III. Zeitalter)

Der Handlungsfaden:

Die Charaktere befinden sich in einem Sonnensystem namens *Murchinsons Eye*, dass wegen akuter militärischer Bedrohung durch terranische Streitkräfte evakuiert werden muss. Da die Charaktere – wie immer – kein Geld haben und auch keiner Organisation angehören, die über Raumschiffe verfügt, müssen sie Aufträge von kleinen Kriegsgewinnlern und Spionen der terranischen Kriegsmaschine annehmen, um sich die Flucht finanzieren zu können. Darüber hinaus müssen sie selbstverständlich aufpassen, daß sie nicht ihrerseits durch die andere Partei ausgenutzt und als taktische Finte (Kanonenfutter) eingesetzt und umgebracht werden.

Im Verlauf des Szenarios schlagen sich die Charaktere nach ihrer Beauftragung zunächst durch verschiedene Bars und Milieuplätzen und sammeln Informationen und suchen nach einem Shuttle, dass sie in ein verlassenes Habitat bringen soll. Anschließend fliegen sie in ebendiese Raumstation und können dort etliche nützliche Gegenstände finden sowie in den Besitz eines winzigen Raumschiffes gelangen, mit dessen Hilfe sie entkommen könnten. An dieser Stelle kommen sie an einem Kampf jedoch praktisch nicht vorbei.

Sollten sie dies nicht packen kehren sie abschließend mit ihrer Beute und dem Zielobjekt aus der Station zurück und die weiteren Ereignisse nehmen ihren Lauf. Je nachdem welchen Informationsstand die Charaktere dann erreicht haben, sind variable Szenarioausgänge möglich.

Generell haben die Charaktere die Möglichkeit, ein wenig in die taktischen Geheimnisse der Terraner vorzudringen und eine Finte dieses Gegners zunichte zu machen. Dieses könnte mittel- bis langfristig zu einer Verlangsamung des Vordringens der Terraner führen und in der nächsten militärischen Auseinandersetzung mit der Liga dieser einen Vorteil verschaffen.

Es könnte nützlich und reizvoll sein, die Charaktere nicht nur für diese Geschichte das System *Murchinsons Eye* erkunden zu lassen, sondern entweder parallel weitere Aufträge zu inszenieren oder diese bereits im Vorfeld ablaufen zu lassen.

Der Hintergrund:

Seit rund 250 terranischen Standardjahren herrscht im Orion- und Sagittarius-Arm zwischen mittlerweile zwei sehr ungleichen Gegnern Krieg. Auf der einen Seite steht die terranische Militärkultur, die ihren Zenit erreicht hat und sich unaufhaltsam weiter ausbreitet, auf der anderen Seite steht die Liga der unabhängigen Staaten, die einen verzweiferten Kampf um ihr Überleben austrägt, den weitaus größten Teil ihrer Macht jedoch bereits verloren hat.

Terraner

Die terranische Militärkultur (ein Konglomerat aus 12 Menschenrassen und einem Teil des Volkes der Mzajach) beherrscht derzeit einen Bereich von annähernd 15.000 Lichtjahren Durchmesser, den sie besetzt und unterdrückt hat. Das politische System der Terraner ist eine militärisch faschistoide Diktatur mit rassistischen Grundfesten. Genozide auf unterworfenen Welten, vor allem an Ekriden und Squeezern, sind allgegenwärtig. Der durchschnittliche Techlevel der Terraner liegt bei 10 auf den einzelnen Planeten, ihre Kriegsmaschine erreicht Level 12, bestimmte Produkte des militärischen Bereichs erreichen Level 13. Selbstverständlich ist die Militärführung an Importen höherwertiger Technologie interessiert.

Liga

Die Liga der unabhängigen Staaten (ein Bündnis zwischen der Fraktion der Mzajach und der ekridisch-squiesischen Seite neben etwa 28 anderen intelligenten Spezies und etlichen Millionen terranischen Flüchtlingen) besteht aus derzeit 1253 einzelnen Sonnensystemen, die sich bandartig um den Rand des terranischen Machtbereichs legen. Die Dicke des Bandes beträgt dabei nur etwa 150 - 200 Lichtjahre. Die meisten der Welten werden als junge Kolonien (50 – 150 Standardjahre alt; Ø TL 8) oder Flüchtlingswelten (5 – 10 Standardjahre alt; Ø TL 4 - 8) vor dem terranischen Expansionismus charakterisiert und infolgedessen schlecht ausgebaut und entwickelt. Bedeutende wirtschaftlich-industrielle Kapazitäten besitzen nur wenige Welten. Insgesamt 83 Systeme besitzen größeren Einfluß (Ø TL 12 – 13) und nur 2 dominanten Einfluß (*Eta Carina* – das wichtigste verbliebene Wirtschaftszentrum der ekridisch-squiesischen Fraktion mit TL 13 und *Mossar Kat* – Hauptstützpunkt und industrieller Schwerpunkt der Mzajach mit TL 12 - 13). Beide Systeme sind jedoch durch etwa 18.000 Lichtjahre Entfernung getrennt. Und beide liegen nur noch etwa 80 - 100 Lichtjahre von der expandierenden Sphäre der Terraner entfernt. Der Krieg scheint tatsächlich in letzte entscheidende Phase zu treten.

Prognose des Konfliktes

Ausgehend von der Tatsache, daß die terranische Militärmacht bis auf wenige Ausnahmen in den letzten 50 Jahren nie gestoppt werden konnte, ist die Situation der Liga alles andere als rosig. Die ursprünglichen Heimatwelten der meisten Völker der Liga sind bereits vor vielen Jahrzehnten untergegangen, diverse wichtige Wirtschaftsschwerpunkte, Technologiezentren und Produktionsstätten längst verloren. Obwohl die Technologie der Terraner derer der Liga unterlegen ist (in bestimmten Bereichen sogar über 2 – 3 TL) ist dennoch die pure Masse der Terraner und ihre augenscheinlich geniale Strategie, immer am richtigen Ort zur richtigen Zeit zu sein, ein kriegsentscheidender Faktor.

Bei der derzeitigen Ausdehnungsgeschwindigkeit der terranischen Kriegsmaschine (ca. 5 - 10 Lj pro Jahr) wird die Liga bestenfalls noch 50 – 70 Standardjahre gegen die Terraner durchhalten können, ehe auch die letzten Reste vernichtet sein werden.

In diesem Szenario geht es unter anderem um die angebliche Lieferung von Hochtechnologie (hier Hyper-shouttechnik) an die Terraner. Die militärische Führung der Liga glaubt, Terraner würden über große Distanzen mittels Telepathie oder Kurierschiffe kommunizieren und sie wären noch in exklusivem Besitz der Hyper-shouttechnik. Doch das ist nicht so. Die Terraner besitzen ebenfalls Translichttechnik und sind gar nicht interessiert an dieser Art von Ligatechnik. Nun – wie es scheint wenige Jahre vor dem Sieg – möchten sie sich das Unwissen der Liga über den Stand der Technologieentwicklung der Terraner taktisch zunutze machen. Es sollen handfeste Beweise gestreut werden, dass die Terraner Hypershouttechnologie von der Liga rauben und nachbauen werden. Sobald die Liga dieses erfährt, wird sie ihre Verteidigungsstrategie umstellen – und damit in die endgültige Niederlage tappen.

Aktion Positive Defense

Die so genannte Aktion ist das derzeit laufende Manöver der Terraner zur Bildung eines Brückenkopfes für die Eroberung der letzten Ligaprovinz *Eta Carina*. Dieser Brückenkopf soll das *Murchinsons Eye*-System sein. Allerdings sind die terranischen Hauptkampferverbände noch zu weit für einen direkten Angriff entfernt. An dieser Stel-

le ist die Liga-Einschätzung (siehe Kommuniké unten) falsch bzw. übertrieben. Die Hauptverbände werden noch ca. 2 Monate brauchen, *Murchinsons Eye* zu erreichen.

Um dennoch möglichst viel Schaden anzurichten und Verwirrung zu stiften, sickern bereits jetzt Agenten der Terraner ein, um Falschinformationen zu streuen, Anschläge zu verüben etc. Unterstützt werden sie dabei von einem vorgeschobenen terranischen Kampfverband, der autark operiert (die 6. Flottille; ca. 750.000 BRT).

Positive Defense soll die Evakuierung möglichst in ein Panikmanöver verwandeln. Wenn möglich sollten die evakuierten Industrieanlagen auf *Murchinsons Eye* von den zurückweichenden Ekriden nicht gesprengt und zerstört werden, da sie von den Terranern später gebraucht werden könnten.

Positive Defense sieht auch vor, die technischen Spezifikationen über Hypershout-Technik vermeintlich in die Hände der Terraner gelangen zu lassen, um so in der Zukunft einen taktischen Vorteil ausspielen zu können. Die Charaktere sollen auffliegen und die Liga denken, ihr Geheimnis der Überlichtkommunikation sei verloren gegangen.

Die Nèijiān

Nèijiān sind terranische Agenten mit lokalem Handlungsspielraum und lebende Aufzeichnungsgeräte. Sie sind alle konditioniert (WM 340) und folgen ihrem Auftraggeber dem terranischen Militär in blindem Gehorsam.

Trotzdem sind sie keine Einfaltspinsel oder Nichts-Könnner. Auf *Murchinsons Eye* sind derzeit 4 Nèijiān unterwegs (3 auf *Ketah Maar*, 1 auf *Koenigsfels*), die jeweils eigene Befehle haben. Sie kennen sich untereinander nicht und können sich daher nicht verraten. Alle haben jedoch einen telepathischen Reiter – einen Psioniker in der 6. Flottille. Dieser scannt jeden Tag die Gedanken seiner Nèijiān und erfährt so das Neueste vom Neuesten. Außerdem werden so neue Befehle übermittelt. Der Austausch erfolgt in der Regel vormittags.

Murchinsons Eye:

Provinz *Eta Carina*; äußerer Rand Norma-Arm; Entfernung zu *Eta Carina* ca. 94 Lj; solitärer Roter Überriese 22 Mio. km Durchmesser, Leuchtkraft 10% Terranorm; klassifiziert als Bergbau- und Industriesystem mit einer Einwohnerzahl von ca. 680.000 registrierten Personen auf über 830 Einzelanlagen in Form von Asteroidenminen oder Stationen / Fahrzeugen. Das System besitzt keine Planeten, dafür aber zwei ausgedehnte Asteroidengürtel, die durch den so genannten *mittleren Korridor* voneinander getrennt sind. In beiden Gürtel liegen Millionen von Asteroiden unterschiedlicher Größenordnung sowie über 600 Planetoiden mit Durchmessern zwischen 150-600 km. Der durchschnittliche Abstand zwischen Asteroiden beträgt jedoch > 150.000 km.

Administrativer Stützpunkt ist der Planetoid *Koenigsfels 2331*, der Hauptwohnort ist der Planetoid *Ketah Maar 1450*. Daneben existieren 18 größere Industrieorbitale mit 2-4 Mio BRT, die meistens in Gruppen konzentriert sind. Zwei der großen, bekannten Insektoidenstaaten/Konzerne haben hier eine Zweigstelle (*Kazakis* und *Callhadis*). Es existieren im System 6 große Raumhäfen für industriellen Verkehr von denen 2 auch für den öffentlichen Verkehr zugänglich sind (*Koenigsfels* und *Ketah Maar*). Im System liegen zur Zeit zwei komplette ekridische Pentager (je 650.000 BRT) vor Anker, die im Laufe des Szenarios noch deutlich aufgestockt werden.

Das System hat ein Besiedelungsalter von erst 162 Standardjahren und dient hauptsächlich der Gewinnung und Verarbeitung von Rohstoffen zu hochwertigen Exportgütern für *Eta Carina*. Eine zweite wichtige Funktion ist die der Transportdrehzscheibe im Güterverkehr auf der langen Route nach *Mossar Kat*. Entsprechend ist in bestimmten Bereichen des System die An- und Abflugdichte extrem hoch. An bestimmten Tagen befinden sich nach Schätzungen der Flugkontrolle bis zu 50 Mio. BRT in Form von Stationen, Schiffen, selbststeuernden Containern u.ä. im System. Insgesamt gesehen sind jedoch große Teile des Systems vollkommen leer und unüberwacht. Die derzeitige Bevölkerungsverteilung liegt bei 67 % Ekriden, 23 % Squeezern, 8 % Mzajach, während sich Flüchtlingsmenschen und etwa 15 andere Spezies sich die restlichen 2 % teilen. Das System zieht schon seit Jahrzehnten Tausende von Freihändlern der Liga, der Terraner (sofern diese sich trauen) und anderer freier Kulturen an.

Der allgemeine TL des Systems und seiner Einrichtungen beträgt 11-12, einige wenige Güter und Einrichtungen gehen bis TL 13, jenseits 13 sind ausschließlich Importwaren verschiedener Fernhändler

Fortbewegung innerhalb des Systems

Die Fortbewegung innerhalb des Systems geschieht in der Regel per Raumschiff im Unterlichtbereich; dadurch dauern Reisen von einem Punkt des Systems zu einem Anderen gelegentlich Tage und sogar Wochen.

- per Shuttle: Reisekosten pro Reisetag zwischen 1.000-2.000 Cr; unbequeme Schalensitze und sanitäre Gemeinschaftsanlagen; Höchstgeschwindigkeit 300.000 km/h
- per Raumfähre: Reisekosten pro Reisetag zwischen 5.000-8.000 Cr; Einzelkabinen mit sanitären Anlagen, bescheidener Luxus auf TL 11-12; Höchstgeschwindigkeit 3 Mio. km/h
- Containersurfen: eine in gewissen Kreisen beliebte Reiseart; kostenlos aber nicht ganz legal; Surfer heften sich im Raumanzug o.ä. an einen automatischen Container oder eine Minenlore und treiben mit diesem einen vorbestimmten Ziel entgegen; dauert fast immer Wochen

Koenigsfels

Hauptstützpunkt der Liga und der großen Konzerne und Gesellschaften ist der Asteroid *Koenigsfels*. Dabei handelt es sich um eine ehemalige erschöpfte Mine, in die in den letzten 70 Jahren umfangreiche Verwaltungsmechanismen gebaut wurden. Die Einwohnerzahl liegt hier bei ca. 150.000 Personen, die zu 95 % Konzern- Staats- oder Clanangehörige sind. *Der Fels*, wie er im System allgemein heißt wird fast ausschließlich zum Arbeiten benutzt. Er weist zwar Wohnquartiere und gewisse Annehmlichkeiten auf, ist jedoch eigentlich nur für offizielle Anlässe gedacht. Gewisse Industrien im Hightech-Bereich haben sich angesiedelt, diese nehmen jedoch nicht mehr als ein fünftel des Gesamtvolumens des Asteroiden ein. Das Preisniveau auf dem *Fels* liegt deutlich höher, als im Rest des Systems. Das Ambiente ist sehr nüchtern und sachlich, die durchschnittlichen Aufenthalte der Reisenden beträgt selten länger als 4 Tage.

Ketah Maar

Als großer Fels im System, klassifiziert als Planetoid mit einem Durchmesser von 450 km, ist *Ketah Maar*, Standort zahlreicher Bergbau- und Industrieunternehmen. Die Einwohnerzahl liegt bei ca. 350.000, die fast ausschließlich in mehreren Dutzend unterirdischen Kavernen und Korridorlabirynthen am Südpol des Planetoiden wohnen. Dieser Bereich nennt sich *Alpha-City*. Hier gibt es Shoppingarkaden, Hotels, Geschäftszentren und künstliche Parkanlagen mit hohem Komfortstandard. *Alpha-City* ist der Entspannungs- und Urlaubsort für jeden Bewohner von *Murchinsons Eye*, der es sich leisten kann.

Fast dreiviertel des bewohnbaren Bereichs ist von Industrieunternehmen besetzt. Die Bergbaukapazitäten sind noch lange nicht erschöpft, und überall bohren, schürfen und fressen sich riesige Industrieroboteranlagen durch den Planetoiden. Sie hinterlassen Kubikkilometer große Kavernen, die sodann mit Industrieanlagen gefüllt werden, welche den vorbereiteten Abraum zu Rohgütern weiterverarbeiten. Der unaufhörliche Prozess verursacht ein beständiges, feines Vibrieren des gesamten Planetoiden, der stets zu spüren ist, egal wo man sich gerade befindet.

Allgemeine Ausstattung von Ketah Maar

Alle bewohnten, unterirdischen Anlagen sind in etwa gleich strukturiert; fast alle sind ehemalige Minenstollen, die sich durch den gesamten Planetoiden ziehen; es gibt Hauptkorridore von ca. 20-30 m Breite und 10-20 m Höhe von denen Nebenkorridore mit 5-8 m Breite und 4-8 m Höhe abzweigen; Hauptkorridore besitzen oft Balkone oder Balustraden für Fußgänger, von denen auch Wohnquartiere und andere Einrichtungen abzweigen; die Beleuchtung der Korridore ist hell, und es herrscht ständig Luftbewegung durch unzählige Klimaventile; Boden, Wände und Decken sind meist mit Gesteinschaum verkleidet, in belebteren Bereichen von Alpha-City sind die Wände dekoriert. Kreuzungsknoten besitzen meistens öffentliche Netzterminals; alle Korridore können durch Druckschleusen in Stücke von maximal 1 km Länge segmentiert werden, an Kreuzungsknoten sind immer Druckschleusen vorhanden; alle Korridore können sensorisch erfasst werden, allerdings gibt es überall einzelne Stellen, die nicht einzusehen sind. Hunderte von Kilometern der Korridore sind praktisch unbelebt und dienen nur der Verbindung der verstreuten Industrieanlagen

Überall in den bewohnten Bereichen des Planetoiden herrscht künstliche Schwerkraft, erzeugt von zehntausenden von Schwerkraftgeneratoren, die überall in die Wände eingelassen sind. Gespeist wird die gesamte Anlage von der Hauptenergiequelle, einem Fusionskraftwerk

Wohnen

Die Wohnbereiche sind je nach Kostenklasse sehr unterschiedlich; es gibt low-budget zellenartige Wohnungen mit Kochnische und Mininasszelle, mittlere Wohnquartiere mit mehreren Räumen sowie Luxusquartiere mit Personal- und Gästequartieren, eigene Wellnessseinrichtungen etc.

Öffentliche Bereiche

Die öffentlichen Bereiche umfassen mehrere Shoppingarkaden mit Geschäften, Hotels und Restaurants im Bereich des Raumhafens, 4 großvolumige (je 3-4 km³) Kavernen mit Grün- und Sportanlagen, in denen sogar kleine Tiere leben, eine wassergefüllte Kaverne von 2 km³ als Trinkwasserreservoir sowie eine Hochdruckkaverne von 1 km³ als Luftreservoir

Industrieanlagen

$\frac{3}{4}$ der Innenanlagen sind für industrielle Zwecke reserviert; hier ist der Boden staubig und abgenutzt, die Atmosphäre sachlich und wenig charmant. Es gibt Dutzende von riesigen, teilweise sogar die Grünkavernen an Größe übertreffende Hallen, die gefüllt sind mit stampfenden Maschinen, heißen Dämpfen und lärmenden Industrierobotern. Ebenso gibt es Hallen mit Lagertanks, Massen- und Schüttguthallen. Etliche der industriellen Zonen weisen unterschiedliche Umweltbedingungen auf – üblich sind Tiefkühlbereiche mit unter -120° , Hochdruckbereiche oder Atmosphäremischungen aus Stickstoff/Kohlendioxid, Halon und gelegentlich sogar Methan/Ammoniak

Oberflächenbauten

Die Oberflächenbauten des Planetoiden sind eher spärlich und wenig einladend; sie bestehen fast immer aus containerähnlichen Bauten, flachen Kuppeln und Zylindern. Nahezu alle Oberflächenbauten dienen in terminalähnlichen Funktionen – entweder für industrielle Massengüter oder wie am Hauptraumhafen der Fracht- und Passagierabfertigung.

Ungenutzte Bereiche

Nicht genutzte Bereiche gibt es auf dem Planetoiden viele; meistens sind es stillgelegte Korridore, Schächte, ehemalige industrielle Hallen und Reservoirtanks, die einen mehr oder weniger beklagenswerten Erhaltungszustand aufweisen. Hier funktionieren gelegentlich die Schwerkraftgeneratoren nicht, die Beleuchtung ist ausgefallen oder abgeschaltet, Schotts und Türen öffnen sich nicht, und selbst der sonst überall erhältliche Netzzugriff ist hier unmöglich.

Vorsicht auch beim Durchstöbern solcher Bereiche: hier treffen sich gelegentlich hitzköpfige mzajische Duellanten, es finden Unterweltgeschäfte statt oder das Versagen der veralteten und zerfallenen Technik ruft tödliche Überraschungen hervor. So manch einer ist nach einer Abenteuer tour nicht wieder aufgetaucht.

Fortbewegung auf K.M.

- *Zu Fuß*: die meisten Bereiche von *Alpha-City* können binnen 20-120 Min. zu Fuß erreicht werden; man läuft nur Gefahr, dass man Opfer von Bettlern, Verzweifelten und/oder Halsabschneidern wird
- *Palankin*: eine übliche Fortbewegungsart für reichere Bewohner und Gäste; eine selbststeuernde Sänfte kostet je nach Ausstattung 200-2.000 Cr pro Stunde und ist etwa genauso schnell wie ein mzajischer Fußgänger; alle Bereiche von *Alpha-City* können binnen 10-100 Min. erreicht werden; Palankins sind schall- und sensorengeschützt und gepanzert
- *Luft- oder Bodentaxi*: Luftkissen- oder Impellerturbinentaxis können weitere Strecken zurücklegen und eignen sich auch für entferntere Ziele auch außerhalb von *Alpha-City*; sie kosten 200-2.000 Cr pro Stunde und erreichen Geschwindigkeiten von 200-400 km/h – sofern die Verkehrsverhältnisse und Kor-

ridorbreite es zulassen; die meisten Chauffeure fahren nicht ohne Begleitanreiz in stillgelegte Bereiche, automatische Fahrzeuge verlassen die vorprogrammierten Mobilitätsbereiche nicht.

- *Fahrzeugkauf*: Eigene Fahrzeuge sind schwer zu bekommen, da der hiesige Markt nicht gerade groß ist; wenn man Glück hat, kann man in diesen Tagen auf Notverkäufer treffen, die schäbige Elektrofahrzeuge oder ausgediente Luftkissengleiter verramschen; allerdings ist es nicht ganz so einfach, wie es bei den Taxifahrern aussieht, mit hoher Geschwindigkeit in den Korridoren zu fahren
- *Magnetschwebekapsel*: Überall in den Hauptkorridoren befinden sich im Abstand von 400 m zueinander Einstiegsschleusen für magnetimpulsgetriebene und trägheitskompensierte Personentransportkapseln, die per Netz oder Tastendruck an der Schleuse bestellt werden können; sie sind i.d.R. binnen 1-4 Min. verfügbar und weisen TL 11 auf; die Kapseln fassen maximal 10 CM und erreichen Endgeschwindigkeiten von bis zu 1.200 km/h, wobei sie ausschließlich in separaten Niedrig-Druck-Röhren gleiten; alle Ziele auf *Ketah Maar* können binnen 45 Min. erreicht werden, Kurzstreckentransporte z.B. innerhalb von *Alpha-City* dauert selten länger als 2 Minuten; ein Transport kostet immer 100 Cr

Charaktere können vorab über gewisse Informationen verfügen, die sie später sinnvollerweise verwenden können. Mindestwürfe für die Gerüchteküche Fertigkeit *Milieu*

Allgemeine Gerüchte auf *Ketah Maar*

- MS 120/MG 120: Demnächst wird es noch wesentlich mehr Kontrollen durch Polizei und Militär geben, als bisher; *Murchinsons Eye* verwandelt sich in eine Festung...
- MS 160/MG 160: Es stehen Massenentlassungen für die niedrigeren Arbeiterschichten an
- MS 200/MG 200: Zwischenfall im *Trax* mit einem terranischen Agenten und seinem Zulieferer, der mit der Tötung der beiden Personen und vier weiteren Polizisten endete. Eine offizielle Stellungnahme ist nicht erfolgt. (Führt in eine Sackgasse, ist aber ein früherer Versuch der Terraner, von dem was jetzt mit den Charakteren geschehen soll.)

Action

Die letzten Tage waren sehr hektisch. Jeder scheint im Augenblick sich selbst der nächste zu sein, die Preise der allgemeinen Lebenshaltungskosten steigen an, die Frischluftzufuhr wird limitiert und zu guter Letzt wurden erst gestern 2 Sektionen des Asteroidenfelsens *Ketah Maar 1450* für den Publikumsverkehr gesperrt. Dabei handelte es sich ausgerechnet um die beiden größten Erholungshöhlen, die sogenannte „grüne Lunge“ des Felsens, von der jeder weiß, daß sie ein Vermögen an Unterhaltskosten verschlingt. Irgendetwas liegt knisternd in der Luft, lauend und wartend – kundige Milieubeobachter spüren dies förmlich.

Das örtliche TriVi (938 Kanäle) ist gerade dabei dümmliche Talkshows, uralte Spielfilme, nervtötende Game-shows und Werbung zu übertragen, als plötzlich Bewegung in den partitionierten Holobildschirm kommt. Alle Kanäle schalten auf das gleiche Bild um und zeigen einen älteren Ekrid mit stellenweise blind gewordenem Panzer und den Insignien seines Substaates. Es handelt sich (wie unschwer am Untertitel zu erkennen ist) um den Vorsitzenden Administrator von *Murchinsons Eye*, seine Exzellenz *IO. Trikit! Callhadis*. Er wirkt auf aufmerksame Beobachtern der politischen und administrativen Szene matt und gehetzt, als ob er schon seit Wochen unter wahnsinnigem Termindruck stehen würde.

Er begrüßt die Zuhörer kurz und kündigt ein offizielles Kommuniqué der Ligaführung an. Diese wird auch im Netz beim Administrationsknoten zu finden sein.

Datex M32DABG; Spurkopie 4; Ebene 0; EtaCarina 10001001011100A/2.80989ESK
 Sendestrang Dichtstrahl Di'Pratan - Umschaltung auf ME

Meine lieben Mitbürger,

die letzte Schlacht zwischen der Liga und den Terranern fand im System Y553 vor nunmehr 412 Standardtagen statt. Leider wurden die verteidigenden Verbände der Liga trotz heldenhafter Einsätze mzejischer Krieger geschlagen und nahezu vollständig aufgegeben. Seit diesem Zeitpunkt hält die terranische Kriegsmaschine mit unverminderter Geschwindigkeit auf Eta Carina zu, dem wirtschaftlich-industriellen Nervenzentrum der noch bestehenden Liga. Die Langstreckenabtaster haben die ersten Flottenteile bereits ca. 40 Lichtjahre vor Murchinsons Eye ausgemacht.

Zusätzlich erfahren wir durch unsere Geheimdienste, daß in den Kernsektoren der terranischen Herrschaft derzeit mindestens 4 neue Starmadas ausgerüstet werden. Diese neuen Marineverbände werden voraussichtlich in ihrer Antriebs- und Kampfleistung dem neuesten terranischen Standard entsprechen.

Daraus resultieren zweierlei Dinge:

1. Die vorrückenden terranischen Verbände, die bereits in dieser galaktischen Region operieren, werden die lokale Gruppe Eta Carina bzw. die Systeme Murchinsons Eye und Y711 spätestens in 16 Standardtagen erreichen. In einer konzentrierten Auseinandersetzung mit diesen Teilen wird die Liga eine gute Chance haben, siegreich zu sein. Eine weitgestreute Verteidigung aller Systeme dieser Region wird die Kräfte der Liga jedoch aufspalten und überfordern.

2. Die neuen Starmadas werden diese Gegend in etwa 28 Monaten erreichen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wird die Verteidigung der Liga eine komplett andere industrielle Größenklasse erreichen müssen. Die derzeitigen Mittel würden bei weitem nicht ausreichen, um diesem Ansturm zu widerstehen.

Zur Wahrung der Existenz der Liga beschließt der Ligarat daher folgende Dinge: Evakuierung aller Systeme in der Ligaprovinz nach Eta Carina selbst, wo der Schwerpunkt der Verteidigung für den ersten, unmittelbar bevorstehenden Angriff aufgebaut wird. Die evakuierten Welten werden zugunsten von Eta Carina aufgegeben.

Wir bedauern den Rückzug und die Entbehrungen, die wir unseren Ligabürgern abverlangen müssen, aber nur Eta Carina als industrieller Schwerpunkt hat die Mittel, binnen der nächsten 28 Monate eine Flotte aufzubauen, die den nachrückenden terranischen Marineverbänden ebenbürtig sein wird. Fällt Eta Carina aber schon jetzt, fällt auch die Liga endgültig.

Bewahren Sie bitte die Ruhe und leisten Sie den Anordnungen der Sicherheitskräfte und Militärs unbedingt Folge. Achten Sie auf weitere Durchsagen und arbeiten Sie konzentriert. Es wird an alle gedacht.

Gez.Admin.Verifizierungsglyphe Liga 2.80989

Ende Signalsequenz

Nach der Verlautbarung des Kommuniqué des Administrators von *Murchinsons Eye* bricht auf dem Asteroidenfelsen regelrechte Panik unter den Nicht-Ekriden aus, denn jeder weiß – wenn der Administrator sagt, es würde an alle gedacht, heißt das, dass an alle Ekriden gedacht wird – bestenfalls noch an ein paar Verbündete Clan- und Konzerngruppen.

So versucht jeder zu retten, was er kann, Raumschiffe sind zum Erbrechen voll, Passagen sind nicht oder nur zu einem wahrhaft astronomischen Preis zu haben. Sprunghaft steigen die unseriösen Angebote, Passagiere, Fracht oder anderes auszufliegen. Innerhalb weniger Stunden wimmelt der Raumhafen von zwielichtigen Gestalten, denen das letzte Hemd ausgebrannter Charaktere gerade recht kommt. Und die Situation wird in den folgenden Tagen nur noch schlimmer.

Kontakt !: über Gomero

Auf der Suche nach Geld, um eine Passage wohin auch immer zu bezahlen, stoßen die Charaktere auf den zwielichtigen *Enril Gomero*, augenscheinlich ein terranischer Freihändler, der schon Zeit seines Lebens innerhalb der Liga unterwegs ist. *Mr. Gomero* bietet an, alle Charaktere samt ihrer möglichen Fracht, ja sogar ein Fahrzeug oder ein Raumschiff auszufliegen, sofern sie für ihn einen kleinen Auftrag anzunehmen. *Mr. Gomero* betont die Leichtigkeit des Auftrags und geht soweit, noch zusätzlich bis zu 50.000 Cr pro Person im Voraus zu zahlen. Er scheint nicht zu verhehlen, dass der Auftrag nicht ganz legal ist, da es sich um einen Einbruch in ein

militärisches Sperrgebiet handelt. Jedoch ist der Ort bereits evakuiert und ein Eindringen käme einem Einbruch auf einem Schrottplatz gleich.

Auftrag !

Der Auftrag sieht vor, nach Ablauf einer Frist von 10 Stunden das zu *Callhadis* gehörende Industriehabitat *Quadstone* anzusteuern, dort in den bereits geräumten Komplex einzudringen und ein bestimmtes Maschinenteil (ein Dichtstrahl-Quantenflussregulator) aus der Brückensektion auszubauen. Dieses Maschinenteil hat eine einigermaßen tragbare Größe (2.5 t und ca. 1.5 m³).

Das Eindringen in das Industrieorbital wird nicht schwierig, da nahezu alle Sicherheitsmaßnahmen abgeschaltet, teilweise sogar ausgebaut wurden. Zusätzlich liegt ein genauer Konstruktionsplan der Station vor, ebenso ein genauer Lageplan des auszubauenden Maschinenteils. Der Auftrag dürfte nicht mehr als 2 – 2 ½ Stunden Erdstandardzeit in Anspruch nehmen. Nur Hin- und Rückflug dauern im Normalraum längere Zeit → Entfernung nach *Quadstone* = 48 Mio. km. Sobald die Charaktere wieder da sind und geliefert haben, wird der Flug nach *Eta Carina* oder sonstwohin starten...

Der Dichtstrahl-Quantenflussregulator

Ein Dichtstrahl-Quantenflussregulator ist ein Maschinenteil, welches Quanteninformationsfelder dechiffriert und in eine maschinenlesbare Systematik presst; des weiteren vervielfältigt er die Informationsstränge, komprimiert sie und gabelt sie in verschiedene Richtungen auf; technische Analysen ergeben, dass der Quantenflussregulator eher eine datentechnische Schnittstelle/Verteiler für riesige Datenmengen darstellt und technisch nicht so wahnsinnig anspruchsvoll ist. Derartige Geräte findet man auch in Komrelais-Stationen, Raumhäfen, großen Konzernen und sogar großen Raumschiffen.

Handlungsmotivation der Auftraggeber

Selbstverständlich geht es bei diesem Auftrag nicht darum, ein Maschinenteil von A nach B zu bringen. Der eigentliche Grund des Handelns liegt tiefer. Dieses herauszufinden sollte der eigentliche Reiz für die Charaktere sein.

Enril Gomero ist das erste Glied in einer Kette mit mehreren Gliedern. Er ist der Kontaktmann, Leute für die Drecksarbeit oder Sündenböcke und Opfer zu „beschaffen“. Und genau das soll er auch diesmal tun. Der Ursprung der Handlungskette liegt in den taktischen Überlegungen des psionischen Kaderns des terranischen Militärs, welches durch das noch sehr junge und unerfahrene psionische Kollektiv der Shing auf Gorn unterstützt wird. Der perfide Plan im Hintergrund sieht folgendes vor:

1. Die Terraner heuern über *Gomero* irgendwelche Handlanger, um zum *Quadstone-Habitat* zu fliegen. Das dort auszubauende Maschinenteil ist nutzlos aber auf den ersten Blick beeindruckend
2. Nachdem die Charaktere das Teil ausgebaut und mitgeschleppt haben, bekommt *Ligapol* von *Gomero* oder einem seiner Handlanger einen Tip, daß Spione (in Form der Charaktere) nach *Murchinsons Eye* eingesickert sind und die ehemalige Hypershoutanlage *Quadstone* untersuchen. In voller Absicht der Terraner liegt, daß die Charaktere festgenommen, eventuell sogar getötet werden. Wichtig ist nur, daß *Ligapol* bei ihnen die Informationen findet, die *Gomero* ihnen mitgegeben hat, daß Daten über technische Einzelheiten der Überlichtkommunikation (Hypershout) an die Terraner gegangen sind.
3. Aufgrund dieser Fehleinschätzung wird die Liga nach den Vorhersagen des psionischen Kollektivs bei der künftigen Schlacht um die lokale Gruppe *Eta Carina* von ihrer gegenwärtigen Strategie abweichen, welche die Terraner vor ein vorerst unlösbares Problem gestellt hätte.

Der Datenkristall Gomeros

Auf dem Datenkristall (50 DKP), den *Gomero* den Charakteren übergibt, befinden sich 2 Datencluster, von denen nur einer sichtbar ist. Der „unsichtbare“ kann nur durch einen *Datamining*wurf von >360 entdeckt werden.

- Datencluster 1: Grober Konstruktionsplan des *Quadstone-Habitats*, ohne große Detailgenauigkeit; Lageplan und Anleitung zum Ausbau des Dichtstrahl-Quantenregulators aus der Brückensektion; Kurzbeschreibung des Objektes hinsichtlich Beschaffenheit, Funktion und physikalischem Hintergrund des Objektes → wer intensiv technisch analysiert, erhält einen verdeckten Hinweis auf Hypershouttechnik
- Datencluster 2: Geschützter und getarnter Bestandteil; enthält angebliches Übergabeprotokoll von Dateien und Unterlagen zur Hypershouttechnologie an terranische Agenten in einem Schiff auf Orbitposition 338.2 / 1002.2 / 0.4 rückdatiert auf Vortag; Vertrag sieht eine weitere Lieferung vor (Dichtstrahl-Quantenflussregulator); angeblicher Empfänger ist ein gewisser *Francis Adar*, ein als Flüchtling bekannter Terraner und Freihändler auf *Ketah Maar*, über den die Aktion koordiniert wird.

Kontakt! über Nut Ben Taril

Im *Trax* (s.u.) treffen die Charaktere auf der Suche nach Geld oder Passage auf den jugendlich wirkenden *Nut Ben Taril*, der sich als Mittelsmann einer ungenannt bleibenden Partei vorstellt. Er bietet den Charakteren die stolze Summe von je 200.000 Cr für Leute, die sich hier recht gut auskennen und einen kleinen Überwachungsauftrag übernehmen könnten. Der Auftrag dürfte höchstwahrscheinlich ungefährlich sein, jedoch will er ein gewisses Risiko nicht verhehlen, weshalb auch die Bezahlung so gut ist.

Auftrag !

Der Auftrag sieht vor, ab sofort für die Dauer von 7 Tagen eine Person permanent zu überwachen und deren Aktivitäten simultan an eine Netzadresse zu überspielen. Es besteht der Verdacht, dass diese Person in illegale und betrügerische Aktivitäten verwickelt ist und der anonyme Auftraggeber möchte, dass diesbezüglich Beweise gesammelt werden. Die Charaktere erhalten eine audiovisuelle Aufzeichnung von mittlerer Qualität von der Zielperson.

Es ist bekannt, dass die zu überwachende Person selbst Leute anheuert. Wenn möglich sollten die Charaktere sich der Zielperson andienen und so tiefere Einblicke in die geplanten Aktionen zu ermöglichen. Es wird den Charakteren juristische Unterstützung zugesagt, falls sie in Schwierigkeiten geraten sollten. Das Geld wird nach Abschluss der Aktion bezahlt – eine Anzahlung von 5.000 Cr pro Person ist möglich.

Handlungsmotivation der Auftraggeber

Tatsächlich ist *Nut Ben Taril* einer der leiblichen Söhne von *Arit Ben Taril*. Dieser ist einer der lokalen Gangsterbosse, der sich auf seinen weichen Abgang im Rahmen der Evakuierung vorbereiten will. Denn: Im *Murchisons Eye-System* ist er einer der big Bosse aber auf *Eta Carina* wird er nur ein winziges Licht unter vielen Millionen Flüchtlingen sein. Und das ist ihm klar.

Sein kriminelles Register ist darüber hinaus recht lang, so dass er bei der Einreise nach *Eta Carina* gewisse Schwierigkeiten haben dürfte. Dies hofft er durch die Andienung an Ligabehörden durch Lieferung bestimmter Informationen – z.B. die Enttarnung eines Spions – zu mildern oder gar zu negieren. Da kommt die Information aus seinen eigenen (kriminellen) Quellen gerade recht, dass im *Trax* möglicherweise ein terranischer Spion seine Ränke schmieden würde – dies ist *Gomero*; diese Erkenntnis teilt er aber den Charakteren nicht mit, da er befürchtet, die Leute würden abspringen. Seinen eigenen Leuten vertraut er nicht wirklich.

Am Ende ist es *Taril* relativ egal, ob die Charaktere getötet werden, festgenommen werden oder tatsächlich wegkommen. Solange sie nicht für ihn zur Gefahr werden und ihre Arbeit machen, werden sie in Ruhe gelassen werden. Falls die Charaktere eingeknastet werden, wird *Taril* sie fallen lassen und sich zurückziehen. Vor offiziellen Organen will er keine Aussage treffen.

Etwas anders verhält es sich beim idealistischen *Nut Ben Taril*. Er kann sich für die Sache der Liga begeistern. Wenn die Charaktere ihn überzeugen können, dass sie auf der Seite der Liga kämpfen, wird er sie nicht im Stich lassen und sogar etwas riskieren, die Charaktere aus Schwierigkeiten zu befreien.

Einrichtungen auf *Ketah Maar*:

Trax:

Ebene 1 RAUMHAFENSEKTION / stark von Freihändlern, Schürfern und Scouts frequentierte, Mehretagen-Einrichtung mit Casino, Bar, Restaurant und Tanztempel auf TL 12 - 13 Basis / hervorragende Küche im vornehmen Restaurant, hohe Einsätze im gediegenen Casino und wummernde Burunda-Trommeln auf der Tanzfläche / schallgeschützte Sitznischen überall in den Wänden der öffentlichen Räume, verschwegene Konferenzräume im Obergeschoss / die Atmosphäre reicht von ruhiger Professionalität bis greller Unterhaltung und Showbiz / ein Hauch von Dialin liegt in der Luft / geöffnet rund um die Uhr

Hauptbesuchszeiten sind von 10 - 14 und von 22 - 2 Uhr (deckt sich mit den Zeiten, in denen der Raumhafen für Schiffe unter 5.000 BRT bevorzugt geöffnet hat) / in diesen Zeiten kann man hier die reichsten Glückskandidaten und die ärmsten Kreditsucher treffen, die alle eine endlose Lebensgeschichte zu erzählen haben / das Preisniveau ist gehoben aber nicht teuer, die Qualität der Angebote gut bis sehr gut / alle Räume sind kameraüberwacht und können abgehört werden / als Sicherheitssystem fungieren Betäubungsgasdüsen und Lichtduschen; zu jeder Zeit sind 12 bewaffnete Wachleute und ein Überwachungstechniker im Einsatz

Im *Trax* treffen sich sehr viele Freihändler der Liga, die Gästeliste, in die sich alle am Empfang eintragen müssen, umfaßt bereits über 1 Million Namen aus den letzten 60 Jahren / regelmäßig kommen jedoch „nur“ etwa 3.500 Personen / es findet ein reger Austausch von Informationen über die Randzone, den Krieg mit den Terranern, die Preisentwicklung im allgemeinen und das Wetter im speziellen statt / es sind viele Informationen zu bekommen, die nicht im Handbuch stehen / außerdem findet hier eine Börse (auch im Netz mit eigenem Knoten) statt, auf der jeder anbieten kann, was er möchte (Dienstleistungen, Handel, Wetten, Informationen) / bisweilen finden sich auch dubiose Angebote, die einen Abschluss finden

Gerüchte im *Trax* (abhängig von der Fertigkeit *Milieu Straße/Gesellschaft*)

- Charaktere können alte Datenspeicher kaufen und so an Föderations-Codes kommen (Blödsinn)
- Charaktere können alte elektronische Bibliotheken kaufen und damit alte Sprachen entschlüsseln; der squiesische Händler *Opeus bel Tritas* ist die richtige Adresse dafür
- Schießerei vor 6 Tagen zwischen zwei Menschen und 10 Ekriden auf *Koenigsfels*, der mit der Tötung der beiden Menschen und vier Ekriden endete. Es schien den Menschen Freude zu machen, die Insektoiden zu töten. Eine offizielle Stellungnahme ist bisher nicht erfolgt, es ist eine Mediensperre errichtet worden
- wenn die Terraner kommen, werden sie zunächst mit Spionen einsickern
- Es werden von der Schleppergilde und Konzernen Piloten und Navigatoren gesucht; die Bezahlung ist schlecht aber ein Platz auf einem Evakuierungsschiff ist sicher

Begegnungen im *Trax*:

- Charaktere treffen auf den mzajischen Asteroidenschürfer *Cadak*, der berichtet von der Schießerei vor 4 Tagen im *Trax* (siehe allgemeine Gerüchte *Ketah Maar*); er verfügt über gute Quellen, die er natürlich geheim hält
- die Charaktere treffen auf den ekridischen Techniker *IX. Techniker Krat!*, der im Rausch von levantinischen Süßblüten von der Evakuierung eines ekridischen Hochtechnologiestandortes hier im *Murchinsons Eye-System* berichtet; angeblich geht es dabei um Hyperraumabtastungen, die auf einem Orbital montiert waren → dies ist ein erster schwacher Hinweis auf *Quadstone*
- die Charaktere treffen auf den terranischen Flüchtling *Erka Mrell*, der verzweifelt nach einer Passage sucht, denn die Terraner werden schon übermorgen da sein (Blödsinn); er bietet 20.000 Cr für eine Tiefkühlpassage

- Die Charaktere treffen auf *Essaldol*, den mzajischen Kapitän des Massengutfrachters *Selitschusa Express*, der 10 Tiefkühlplätze zum sensationellen Preis von je 50.000 Cr anzubieten hat; der Frachter wird in 3 Tagen ablegen und in die Randzone ins *Selitschusa-System* fliegen; dafür wird er allerdings über 2 Jahre brauchen
- Wirt: *Ened ben Weed* – squiesischer Wirt im *Trax*; kann einige nützliche Tips hinsichtlich der Stammgäste geben und weist auf die Schlepperkneipe *22 ge* hin
- Charaktere könnten Waffen, Drogen, Computerviren kaufen und sich so dem Interesse von *Ligapol* aussetzen
- Mzajische und ekridische Polizei, die Schmuggler, Piraten (in zivil) oder sogar vermeintliche Agenten der Terraner verhaften; hieraus könnte eine brenzlige Situation für die Charaktere entstehen
- Mr. Enril Gomero und M'Ssa, die hier konspirative Treffen mit anderen Auftragnehmern und Lieferanten haben
- Arit ben Taril und Begleitung
- *Enril Gomero*, der die Charaktere beauftragt

Nitrogen:

Ebene 15 INDUSTRIESEKTION B / auch „die Mine“ genannt / Mehretagen-Etablissement mit Restaurant, live-Veranstaltungshalle, Bordell und Spielhölle auf TL 11-12 / stark frequentiert von Schürfern, Mineuren, Schwerstarbeitern und einfachem Volk / Anlaufpunkt für Freihändler, die mit Rohstoffen handeln / Ambiente in gedämpftem rauchigen Licht / Industriedesign im Steampunk-Stil / harter Broccasound der guten live-Acts / Freaks und seltene Spezies unter den Prostituierten / die Küche ist billig und reichlich in Getränken und Speisen, die Qualität ist gut / als Sicherheitssystem gibt es hier Unterbrecherfelder, Lichtduschen und Fixierschaumdüsen / zu jeder Zeit sind 12 bewaffnete mzajische Sicherheitsdienstler und ein Überwachungstechniker im Einsatz / am Eingang gibt's Gesichtskontrolle durch zwei Türsteher

geöffnet rund um die Uhr / pulsierende Frequentierung über den Tag, hauptsächlich in Abhängigkeit der Arbeitsschichten der lokalen Industrien

Hier kann man neben den Hunderten von einfachen Arbeitern auch sehr ausgefallene Leute treffen, Splitbrains, Mechanos, Synergisten etc., die ausgefallene Wünsche haben / gilt als „Geheimtip“ für exklusive Cybertech und extrem wertvolle Rohstoffe / kein öffentlicher Netzknoten, dafür aber internes Hausnetz / es gibt sehr häufig Schlägereien und gelegentlich eine Schießerei / dient bisweilen sogar als Duellort für Mzajach / praktisch nie Ekriden, dafür umso häufiger *Ligapol* zu Gast /

Gerüchte im Nitrogen, abhängig von der Fertigkeit Milieu Straße:

- die meisten Terraner der Invasionstruppen werden gar nicht so schlimm sein, man kann sich bestimmt anpassen (Blödsinn)
- die Prostituierten sind allesamt pseudobiologische Roboter – das ist alles Beschiss
- Durch die Massenentlassungen werden voraussichtlich etwa 50 - 60.000 Personen nicht-ekridischer Spezies aus Geldmangel auf *Murchinsons Eye* zurückbleiben
- Ekridische Bergwerker sind dabei, ganze Industriesektionen zu zerlegen und zu verschiffen; in der Eile der Aktion sind bereits mehrere Ekriden umgekommen
- Es werden von der Schleppergilde und Konzernen Piloten und Navigatoren ... <siehe Gerüchte *Trax*>; das Ganze hat aber einen Haken – man landet auf einem klapprigen TL 11-Frachter der über 4 Jahre nach *Eta Carina* braucht

Begegnungen im Nitrogen:

- Den Charakteren wird von dem undurchsichtigen terranischen Splitbrain *Zweifrank* eine haarsträubende Passage angeboten; sie werden tiefgefroren außenbords an einen Frachter ohne das Wissen der Be-

satzung geklebt und bei Ankunft im *Eta Carina-System* von weiteren Schleusern in Empfang genommen und wieder aufgetaut; das Ganze soll nicht mehr als 3.000 Cr kosten (ist ne Todesfalle)

- Der squiesische Schlepperpilot *Klasilis* berichtet von einer vollständigen Aufgabe des *Quadstone-Habitats* vor ca. 10 Tagen und der faktischen Aufhebung des militärischen Sperrgebiets um das Habitat; er selbst war bei der Räumung mit im Einsatz als angeheuerter Pilot
- den Charakteren werden 20 kg Diamanten zum unglaublichen Preis von 10.000 Cr pro Kilo angeboten; der tatsächliche Wert dürfte irgendwo zwischen 20.000-25.000 Cr liegen – augenscheinlich ein Notverkauf
- die Charaktere treffen auf den mzajischen Mechano und Asteroidenschürfer *Abesch Kisaun*, der ausgerechnet jetzt den Fund seines Lebens machte; er bietet für nur 20 MCr die Position für eine Fundstelle eines Reineisen-Asteroiden von 200 Mio. t und die entsprechenden Schürfrechte; das Teil hätte zu anderen Zeiten einen Wert von >100 MCr
- Der squeezeische Asteroidenschürfer *Elenn meg Marin* erzählt von einer Begegnung mit einem unbekanntem Kampfverband auf TL 12 am äußersten Ende des *Murchinsons Eye-Systems*
- Die Charaktere treffen auf den mzajischen Shuttle-Piloten *Messaja*, der sich und sein 20 BRT-Shuttle für Aufträge vermietet → es kostet pro Stunde 2.000 Cr
- Wilde Keilerei zwischen verschiedenen Schlepperkapitänen und Schürfern, die sich zu einer Massenschlägerei auswächst und erst durch *Ligapol* beendet werden kann
- Die mzajische Prostituierte *Ylessa* schmeißt sich an die Charaktere heran, um eine Passage zu ergattern; sie hat kein Geld, sieht aber sehr hübsch aus.

Bedingt vakuumtauglich:

Ebene 0 OBERFLÄCHE / surrealistisches, halbvirtuelles Niedrig-g Etablissement mit Restaurant, Bar und Chillout-Bereich auf TL 12-13 / stark frequentiert von erfahrenen und reichen Freihändlern, Netzern und der Creme de'la Creme von *Ketah Maar* / um eine kugelförmige, halb in den Boden des Planetoiden versenkte transparente Halle, an der Dutzende ebenfalls transparente Plastikblasen kleben / schwebende Tische und Möbel verteilen sich in der Haupthalle und den Sitzblasen / mittig ragt vom Boden auf eine Barsäule / Bodenbereich bildet die Chillout-Zone / schwebende sphärische Musik / holographische Architekturelemente, die bei näherer Betrachtung Visualisierungen des lokalen Netzes sind / Gruppen von holographischen Kunstobjekten und Signets von Virtuellen treiben durch den Bereich und können manipuliert oder angesprochen werden / im Netz durch einen äußerst aktiven Knoten vertreten, der hervorragend gesichert ist / Blick nach draußen zeigt das nähere Asteroidenfeld und die *Ketah Maar* begleitenden Habitate / ruhiges Ambiente / teure und außergewöhnliche Speisen und Getränke / als Sicherheitssystem dienen hier Unterbrecherfelder und Lichtduschen / alle Räume und Nischen können sensorisch erfasst werden / zu jeder Zeit sind 6 hervorragende mzajische Sicherheitsdienstler im Einsatz sowie 4 Netzer und 1 Techniker / am Eingang gibt's Gesichtskontrolle durch zwei Türsteher / geöffnet rund um die Uhr und gleichmäßig frequentiert ohne erkennbaren Zusammenhang zu Arbeitsrhythmen Treffpunkt für Netzer und Händler außergewöhnlicher Technologie / Publikum z.T. nur über den öffentlichen Netzknoten anwesend / hier treffen sich die Langstreckenfernhändler der Liga, die sogar bis nach *Mossar Kat* fliegen / hier gibt es die qualitativ hochwertigsten Informationen und die edelsten Güter / Eintritt nur nach Mitgliedschaft (100.000 Cr) / mit durchschnittlich 1.200-1.600 EP Publikum eigentlich ne Nummer zu groß für die Charaktere aber wer weiß...

Gerüchte im Bedingt vakuumtauglich, abhängig von Milieu Gesellschaft:

- Die Charaktere fallen dumm auf und werden aufgefordert zu gehen
- den Börsenknoten mit Abflugpassagen hat *Hem ben Taril* (2. Sohn von *Arit ben Taril*) programmiert und verdient jetzt wahrscheinlich Millionen damit
- Es werden in den nächsten Tagen noch viel mehr ekridische Schlachtschiffe erwartet

- Die Teraner sind bereits da – einige Agenten konnten bereits aufgespürt werden, andere sind sicher noch aktiv
- der Krieg der Liga gegen die Terraner ist praktisch verloren; auch *Eta Carina* wird fallen – nicht sofort aber irgendwann in den nächsten 10-15 Jahren
- Es wurde mit Hilfe der Hondona endlich eine Passage in den *Hephaion-Cluster* entdeckt – eine Waffe gegen die *Venomen* liegt jetzt in greifbarer Nähe

Begegnungen im Bedingt vakuumtauglich:

- Ein gewisser Mzajach namens *Phor Ssat* berichtet von einem Aufmarsch ekridischer Translichtraumer vor *Di'Pratan* / Seine Abtastung schätzte die Größe auf 2.5-3 Mio, BRT / dieser Mzajach ist uralt, erfahren und mit TL 17 Gegenständen ausgerüstet / wenn die Charaktere nett zu ihm sind, wird ein wenig aus der Galaxis erzählen...
- Die Charaktere treffen auf den mzajischen Synergisten und Gentechniker *Elblen Kisai*, der auf der Suche nach Stammzellen fremder Spezies ist; für die Beschaffung von z.B. Kuznuk- oder auch Quishan-Stammzellen wird bis zu 500.000 Cr geboten
- Die Charaktere treffen auf den mzajischen Wetware-Dealer *Aschat Faloh*, der hervorragende Cybertech im Programm hat (militärische und technische Prototypen auf TL 13) – auch dies ist eher ein Notverkauf; geboten wird nur die Hardware, für eine Klinik wird keine Zeit mehr sein
- Das Kuznuk-Rudel *Springender Quilch* (<? Name eventuell falsch übersetzt>), ein Gewusel aus 6 marderähnlichen Erscheinungen je CM 0.25 mit Kollektivintelligenz) verkauft Software für Drohnen und Computer (TL 16) für sage und schreibe 0.5 MCr pro Programm; Vorsicht ! – die Programme sind funktionsuntüchtig auf Hardware < TL 13
- Eine seltsame insektoide Kreatur (wie ein stacheliger Ekrid), die sich *578 Surias* nennt, würde gern seine Handfeuerwaffe (fortgeschrittener Mikroeffektor TL 17) zum Preis von 1 MCr verkaufen; ein flüchtiger, sterbender Venom aus der Vermittlerkaste

22 g:

Ebene 1 RAUMHAFENSEKTION / Schlepper- und Industriekapitänkneipe / werkskantinenähnliches Restaurant/Bistro/Kneipe, unterteilt in mehrere Hallen, umgeben von Balustraden / auf den Balustraden und in den Wänden der Halle sind schallgeschützte Sitznischen für 4-6 Personen eingelassen / TL 10-11 / stark frequentiert von Schlepperkapitänen, Drohnenführern, Dockarbeitern und anderen Technikern / große Panoramafenster mit Blick auf den Raumhafen, der jetzt in einem chaotischen Gewühl von Fahrzeugen erscheint / Mobiliar ist etwas schäbig und lang in Benutzung / es gibt keine Bedienung, dafür Metalltresen und Essens- sowie Getränkeausgabe / keine Musik, dafür lautes Stimmengewirr / billig und gut, herzlich und ein bißchen verschoben / als Sicherheitssystem dienen hier Lichtduschen / zu jeder Zeit sind 4 leicht bewaffnete Sicherheitsdienstler anwesend / geöffnet rund um die Uhr / pulsierend mit den Arbeitsschichten frequentiert

Hier kann man gut speisen und trinken und hört, wenn man sich vernünftig verhält, allerlei Gerüchte aus dem Raumfahrer- und Hafenmilieu / es wird viel politisch und militärisch taktisch diskutiert / ähnlich wie im *Nitrogen* trifft man auch hier auf Leute aus den ausgefallensten Bewegungen (Splitbrains, Mechanos etc.) / es gibt keinen Netzknoten, nur eine Mailbox

Gerüchte im 22 ge, abhängig von der Fertigkeit *Milieu Straße*:

- es werden über 600.000 Ekriden als Bodentruppen erwartet (Blödsinn)
- viele wollen sich im Kampf gegen die Terraner zur Verfügung stellen
- viel zu viele Leute treiben sich in diesen Tagen in den Dockinganlagen herum; es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann der erste schwerwiegende Unfall passiert
- Die Marine der Liga sucht fähige Piloten für die Verteidigung von *Murchinsons Eye*

- Ein Schlepperpilot ist verschwunden, nachdem er einen ungeklärten Schiffskontakt gemeldet hat. Dieser Quadrant ist allerdings zu weit, um jetzt in der Eile untersucht werden zu können.
- die Administration sucht alte Stollen auf stillgelegten Asteroiden als Depots

Begegnungen im 22 ge:

- *Nut ben Taril*, der sich im Auftrag seines Vaters den Charakteren nähert und sie anheuert
- Der etwas durchgeknallte squiesische Containersurfer *Karok mis Karok*, der auf seiner letzten Route an *Quadstone* vorbeigeflogen ist und von einer extrem großen Energieanlage ekridischer Bauart berichtet, die dort in den letzten 4 Wochen auf- oder abgebaut wurde
- Die Charaktere treffen auf den mzajischen Schlepperpiloten *Miesta Mie*, der voller Stolz von seiner letzten Bergungsaktion in einer evakuierten Mine berichtet, bei der er fett abgestaubt hat
- Haufenweise Schlepperpiloten, die für 1.000-4.000 Cr pro Stunde ihre Schlepper, Shuttles oder Raumfähren zur Verfügung stellen können → je schneller das Schiff, desto teurer
- Die Charaktere treffen auf den mzajischen Dockarbeiter *Chann Zu*, der berichtet, dass schon vor Monaten eine Teilevakuierung im *Murchinsons Eye*-System stattgefunden hätte – damals wäre das *Quadstone-Habitat* geräumt worden
- Ein Unfall am Raumhafen lässt eine der Panoramascheiben bersten; für 2 Runden herrscht explosive Dekompression; Fertigungsprobe *Springen/Laufen* mit MW 120, ansonsten hinausgeschleudert (letal)
- Charaktere könnten illegale Waren kaufen oder verkaufen wollen und sich so dem Interesse von *Ligapol* aussetzen
- *Ligapol* verhaftet Schmuggler, Piraten (in zivil) oder sogar vermeintliche Agenten der Terraner; hieraus könnte eine brenzlige Situation für die Charaktere entstehen

Das Quadstone-Habitat

Die Wahrheit:

3.5 Mio. BRT-Habitat, für dessen Bau vier Asteroiden verwendet wurden / ehemals extrem wichtiger und technisch hervorragender Hypershoutknoten der Liga für die Verteilung der Nachrichtenströme in Richtung *Eta Carina* / Beginn der Evakuierung bis auf eine 400köpfige Notmannschaft vor ca. 6 Monaten / Abschaltung des Knotens vor ca. 4 Wochen / seitdem wurden beständig ihre wertvollen Anlagen demontiert und fortgeschafft / mittlerweile ist das Habitat nur noch eine Hülle aus wertlosem Maschinenschrott und zudem stark vermint / in der letzten Phase wird es sogar nuklear vermint werden / kein Zugang für nichtautorisierte Piloten und Schiffe, auch nach der endgültigen Aufgabe der Station – dies kontrolliert allerdings niemand mehr so richtig, nur der Liga-Fernjäger *Enja Bazooke* kontrolliert den Raumsektor sporadisch / Abbau und Evakuierung werden geheimgehalten

die offiziellen Statements:

das Habitat gehört dem Insektoidenstaat *Callhadis* / es dient zivilen Forschungszwecken, die eine Quarantäne erforderlich machen / es droht keine Gefahr von der Station für das System / das Habitat hat einen Sperrgürtel von ca. 10 Mio. Km Radius; niemand darf sich dem Habitat nähern, ansonsten droht Aufbringung oder sogar Zerstörung

Gerüchte:

- Vermutetes Zentrum von Hochtechnologie
- keine Wirtschaftszahlen erhältlich, verwaltungsautark
- wird von der vor Ort liegenden Liga-Marine geschützt
- bis vor kurzem gab es noch eine Netzverbindung nach *Quadstone*, die jetzt allerdings nicht mehr existent ist – diese Verbindung galt als außergewöhnlich gut geschützt

Anblick und Zustand

Das Habitat gleicht einem 600 m durchmessenden Diskus, der an seiner dicksten Stelle fast 400 m misst; der Diskus besitzt 90 Decks; getarnt (MW280) klebt an seiner Außenhaut eine Raumfähre mit anderen Plünderern (*Kapitän Taines* und Crew), die sich bereits im Innern befinden
der jetzige Anblick in etwas trostlos; es klaffen Löcher in der Außenhaut von 100 m Durchmesser und mehr, von außen kann man bis tief in die Eingeweide schauen; innerhalb des Rumpfes fehlen ganzen Maschinensektionen, so groß wie ausgewachsene Schlachtkreuzer; um den Rumpf treibt eine Wolke aus Trümmern von unterschiedlicher Größe (von 1 m³ bis 2 BRT) – Rückstände von missglückten Demontageversuchen; man ist bei der Zerlegung offensichtlich nicht sonderlich schonend vorgegangen; Waffentreffer sind keine zu erkennen
Der technische Zustand zeigt hochwertige Verarbeitung und exquisite Technologie (TL 13) in annähernd jedem Segment der Station; zwar ist alles wirklich interessante entfernt worden, aber Abenteurer, Freihändler und Schiffbauer können dennoch alles mögliche Nützliche finden;
es gibt nirgendwo mehr Energie, so dass alle Schotts (P100) aufgebrochen oder technisch überbrückt werden müssen (MW *Mikrosysteme* 240); ein Bordnetz gibt es nicht mehr; es gibt nirgendwo Schwerkraft (alle Manöver mit WM -60) und es ist stockdunkel; die sensorische Sicht beschränkt sich auf ca. 50 m oder LOS, da die Wände stark absorbierend wirken; alles ist druckevakuiert, d.h. ohne Atmosphäre

Räumlichkeiten und Korridore

Korridore haben einen annähernd sechseckigen Querschnitt und sind nüchtern verkleidet; vereinzelt sind Kontrollpaneele, Wartungsklappen eingelassen; alle Steuerinstrumente, Regler, Beleuchtungselemente sind ohne Energie; Hauptkorridore besitzen 12 m, Nebenkorridore 6 m, Personenkorridore zu den Wohnwaben 2 m Durchmesser; Lüftungsschächte, Klimaröhren der Lebenserhaltung haben 0.6 m oder weniger; in Teilen der 90 Decks sind die Bodenplatten entfernt und geben den Blick auf leere Maschinenschalen frei; das Vorankommen gestaltet sich mitunter zur abenteuerlichen Kletterpartie mit Blick durch Dutzende von Decks;
durch den gesamten Habitatkomplex ziehen sich Dutzende von Transportröhren, die ehemals Fahrstühle bzw. Magnetschwebekapseln enthielten; sie gehen über alle Decks und haben einen Durchmesser von 3 m
Räume sind unterschiedlich groß und können gelegentlich über mehrere Decks gehen; es gibt 800 Wohnwaben von 5 m Durchmesser, 220 Arbeits- und Kommandosektionen von je 50-150 m² Fläche, ein Miniklinikum mit 60 Räumen, 1 Boulevardarkade von 200 x 40 m mit 50 anliegenden Restaurant- und Kantinenräumen, 40 Sport- und Wellnessräume sowie leere Hangare und Dockinganlagen, die bis zu 5.000 BRT umfassen können; in vielen Arbeitsräumen sind Wände, Decken, Konsolen und Böden entfernt worden, so dass die Bewegung in ihnen eine Kletterpartie werden kann; andere Räume scheinen praktisch unverändert; in jedem Fall sind die beweglichen Wertgegenstände entfernt worden – alle restlichen Technikfragmente oder Aggregate sind fest verbaut und müssen mit Fertigkeitswürfen *Mikro-* oder *Makrosysteme* MW 200-240 ausgebaut werden

Das Zielgebiet

Das Zielgebiet ist nach vorgesehenem Plan von *Gomero* eine Kontrollsektion auf Deck 3, mehr oder weniger direkt unterhalb der eigentlichen Brücke; der Raum befindet sich an einem Ringkorridor und ist umgeben von Dutzenden anderer Kontroll- und Steuerungsräume; er unterscheidet sich kaum von anderen Räumen und Maschinensektionen, ist genauso demontiert und halbwrack wie alles andere – allerdings hat er immerhin noch eine etwas höhere Dichte an unbeschädigten Kontrollkonsolen und Displays;
der Ringkorridor ist durch offenstehende Druckschleusen nach außen in den freien Weltraum auf direktem Wege zu erreichen sowie durch einen insgesamt 16 Decks tiefen Durchbruch durch die Brücke, verursacht durch die Demontage; mit ein wenig Klettertätigkeit (MW 80) ist das Zielgebiet binnen 10 Minuten bequem zu erreichen

Segment I: Auf *Ketah Maar*

1 Stunde nach der Durchsage

- Minimum Passagenpreis unmittelbar nach der Durchsage 150.000 Cr
- Kneipen, Einkaufszentren etc leeren sich nach und nach und es kehrt allgemeine Hektik ein
- Das Komnetz bricht zusammen aufgrund starker Überlastung; im Netz ist eine deutliche Bandbreitenfrequentierung auf einem Kanal in Richtung Liga-Pentager zu beobachten
- Die Charaktere werden von einem armen Teufel angesprochen, der eine Tiefkühlpassage für maximal 10.000 Cr sucht

Nach einem Tag

- Minimum Passagenpreis nach 1 Tag 50.000 Cr
- Im Netz werden phantasievolle Charterplatzbörsen angeboten, die Preise dafür explodieren.
- Sprengstoffanschlag in der Abflugsektion von *Ketah Maar* – dadurch können nur noch wenige tausend Ausreisewillige pro Tag abgefertigt werden
- Das Habitat *411 Kazakis* meldet sich nicht mehr; Minuten später sichten die Teleskope eine expandierende Trümmerwolke, wo einst der Stationscluster gewesen war – hier zeigt sich eine weitere Aktion der *Positiv Defense* Strategie; es soll Panik geschürt werden
- Im ganzen System machen sich Hunderte von kleinern Frei- und Fernhändlern über aufgegebene Stationen, Asteroidenbasen etc. her – Aasgeier bei der Mahlzeit

Nach 3 Tagen

- Minimum Passagenpreis 0.2 MCr
- Ankunft hunderter weiterer Freihändler, die ein gutes Geschäft mit Passagen wittern
- Die Preise für Technologie, Handelsgüter, Fahrzeuge und Drohnen fallen. Nicht so stark wie man hoffen kann, aber deutlich spürbar – manch ein gutes Geschäft kann getätigt werden
- Sprengstoffanschlag auf das Lebenserhaltungssystem, welches auch prompt für 12 Stunden ausfällt; davon betroffen ist auch die künstliche Schwerkraft, die auf einen Wert von ca. 0.3 g zurückgeht
- Dramatische Szenen am Raumhafen; Familien mit Kindern flehen um Mitnahme auf Frachter und schrottreifen Seelenverkäufern
- Liga-Militär und lokale Polizei sind nun an allen Enden der Station zu sehen; selbst außen am Asteroiden patrouillieren ekridische Marinesoldaten
- Ankunft des ekridischen 6 Mio. BRT-Megafrachters *Kirit Machina* bei *Ketah Maar* – der Exodus der ekridischen Arbeiterschaft beginnt (Dauer 3 Tage)

Nach 7 Tagen

- Minimum Passagenpreis 1 MCr
- Die meisten Kneipen und Einrichtungen schließen; das Netz löst sich zusehends auf
- *Ketah Maar* ist größtenteils geräumt und nur noch verzweifelte Bettler und eiskalte Profis mit sicherer Passage halten sich noch hier auf – und natürlich Militär und Polizei
- Es kursieren Gerüchte von Piraten, die das Geld für die Passage kassieren und die Passagieren im Raum aussetzen und die Gerüchte sind wahr
- Teile der aufgegebenen Station werden vermint – was Plünderer nicht davon abhält, eben diese Räume zu untersuchen und auszuschlachten; es kommt zu kleineren Gefechten

- Fels und das System werden dem Militär übergeben; Polizei und Administration ziehen ab, ab sofort herrscht Kriegsrecht

Nach 10 Tagen

- Das System wird zum militärischen Sperrgebiet erklärt; alle noch im System befindlichen Personen (ca. 6.000) werden (auch mit Gewalt) nach *Ketah Maar* und dort in ein Landungsschiff der Ligamarine gebracht; sie gehen in den Kälteschlaf; der Rest der Station wird vermint und scharf gemacht
- Mehrere Personen werden durch scharfe Minen getötet, weil sie sich vor der Evakuierung versteckten
- Die restlichen Frei- und Fernhändler werden aus dem System geleitet oder aufgebracht
- Das System wird mit einigen tausend Nuklearminen an strategisch wichtigen Orten versehen

Nach 12 Tagen

- Das Vierergespann Pentager verlässt das System, um sich der Verteidigung von *Eta Carina* anzuschließen.
- Das System ist bis auf wenige getarnte ekridische Fernjäger, die das Ganze überwachen sollen, verlassen

Segment II: Auf Quadstone

Der Hinflug:

Der Hinflug gestaltet sich eher langweilig, da für gewöhnlich nichts passiert und wenn doch ist es zu weit weg, um beeinflussend für die Charaktere und ihr Transportschiff zu sein; je nachdem wie schnell die Charaktere unterwegs sind, brauchen sie etliche Stunden oder sogar Tage, um das Habitat zu erreichen und wieder zurück zu fliegen

Möglichkeiten der Begegnung Hin- und Rückflug:

- Energiespinnen im Maschinenraum; zuerst nur einige, dann immer mehr und zuletzt zu viele – das Schiff muss aufgegeben werden, wenn nichts getan wird...
- Das Schiff war doch nicht so klasse wie angegeben – es kommt zu einem leichten Überalterungsschaden am Schubsystem (Handling –1); Reparatur Makrosysteme 240
- Ekelhafte Katastrophe im Lebenserhaltungssystem – antarianische Pelzmotten verstopfen alles; ab jetzt sind Raumanzüge angesagt
- Meteoritenregen und leichter Schiffsschaden 1W100 GT (Kategorie *leicht*)
- Funkausfall durch Sonnensturm für 1-10 Stunden
- Hilferuf des mzajischen Shuttles *Ephistoles*, welches ohne Antrieb dahintreibt; an Bord ist eine wohlhabende mzajische Familie, die nach *Ketah Maar* will; sie bezahlen bei Ablieferung 2.5 MCr Prämie
- Sensoren spüren einen alten automatischen Container auf; er ist scheinbar schon vor Jahren verloren gegangen und ohne Energie; an Bord befinden sich Roherze aber auch eine 2 m² Kiste mit Schmuggelgut (2 Überwachungsdrohnen je 100 L, 10 Panzerminen, 3 Technikerkästen, 10 Echosimulatoren – alles TL 12-Zeugs, sorgsam in Stealthschaum verpackt)

Vor Ort

Begegnungen vor Ort

- Falsche Sensordaten und Echos sowie Beschädigungen der Decks durch Demontage zwingen zu Umwegen und führen zum Verlust der Orientierung; Neuorientierung Fertigkeit *Makrosysteme* MW 160
- Weg endet in loseem Maschinengewirr; die teilweise tonnenschweren Aggregatreste sind scharfkantig und können in Bewegung geraten; Durchquerung erfordert *Kletterwurf* MW 160; ein Scheitern verursacht Fall- bzw. Trägheitsschaden (*leicht*, W100 TW); Raumanzug könnte beschädigt werden
- Weg endet in riesiger ausgeweiteter Maschinenhalle, die durchquert werden muss; es treiben träge ein paar Dutzend Boden- und Wandverschalungen vor sich hin; Durchquerung erfordert *Springen/Laufenwurf* MW 80; Scheitern des Wurfs verursacht ev. Aufprallschaden (*leicht* W100 TW); Raumanzug könnte beschädigt werden
- Charaktere entdecken auf dem Weg ein relativ intaktes Kommandozentrum; nur wenig wurde entfernt, möglicherweise wurde von hier zum Teil die Demontage geleitet; es finden sich 2 Rechner des Typs 3 und 4 (Daten gelöscht) sowie 2 intakte Lichtduschen an den Eingängen; alles TL 13
- Charaktere entdecken auf dem Weg einen Depotschrank, der übersehen wurde; er enthält eine Medikamentenbox mit 100 Biosupportern, 40 Antitox, 40 Kryorin, 100 Sprühpanzer, 40 Indolin; alles TL 13
- Charaktere stoßen auf eine zermalnte Abwrackdrohne; sie fiel einem Unfall bei der Demontage zum Opfer; sie ist nicht mehr zu reparieren, jedoch finden sich in ihren Überresten 2 Sensorkomplexe des Typ 2 und 4
- Charaktere stoßen auf einige Wohnwaben, die bis zum Schluss bewohnt gewesen sein müssen, denn sie sind unbeschädigt; in ihnen findet sich ein ekridisches Defensorfeld und ein Lasercom-Set
- In einer anderen Wohnwabe entdecken die Charaktere ein beschädigtes Schildfeld; es kann durch einen Wurf *Mikrosysteme* MW 240 wiederhergestellt werden
- Charaktere finden in den aufgegebenen Unterhaltungsdecks jede Menge Formsessel, Projektortische, Plexifolie und sonstiges Inventar
- Charaktere entdecken ein kleines Technik-Depot an einem Wartungsschacht; offensichtlich vergessen worden; es findet sich ein Werkzeughandschuh und eine vollständige Nanofabrik
- Die Durchsuchung der Krankenstation erweist sich als Goldgrube; insgesamt findet sich (allerdings erst nach mind. zweistündiger Suche 1 Frostfeld, 1 Resorbator, 1 Somnomat und ein vollständiger Medkasten
- Charaktere lösen unbeabsichtigt Fixierschaumbehälter aus, die platzen und eine Wolke von Schaum freigeben; Charaktere könnten davon betroffen werden
- Schwierigkeiten beim Ausbauen und Transport → der Dichtstrahl-Quantenflussregulator ist fest verbaut und kann nur herausgeschweißt werden (Fertigkeit *Makrosysteme* MW 200)
- Der terranische Freihändler *Kapitän Taines* und seine Crew sind bereits an Bord und ebenfalls auf Schatzsuche; sie montieren Ersatzteile für ihr eigenes Schiff, die *Taines Melody* ab; sie beobachten die Charaktere bei ihrer Ankunft und beschließen, das Transportgefährt der Charaktere zu ihrer Beute zu machen – wenn nötig auch mit Waffengewalt; einen offenen Kampf scheuen sie, eher wird eine Falle gestellt
- Der ekridische Fernjäger *Enja Bazooke* spürt die Charaktere auf und fordert sie auf, ins Freie zu kommen; dort hält er sie fest bis *Ligapol* erscheint und die Charaktere festnimmt; im Zweifelsfall droht er den Charakteren mit Zerstörung
- Frühestens am 5. Tag; Team von 48 Ekriden vermint die Station binnen 18 Stunden

Segment III: Rückkehr

Es gibt mehrere Möglichkeiten der Rückkehr nach *Ketah Maar/Alpha-City*:

1. die Charaktere haben nichts geschnallt und werden wie von *Gomero* vorgesehen verhaftet, verhört und anschließend eingeknastet; man wird sie einfrieren und mit dem letzten Transport nach *Eta Carina* bringen, wo sie rehabilitiert werden könnten (Liga verliert)
2. Die Charaktere berichten ihrem Auftraggeber *ben Taril* von dem Geschehen, der alle Infos an *Ligapol* übergibt; dort geraten sie in die richtigen Hände, werden richtig interpretiert und die Charaktere gehen mit der Belohnung nach Hause (Liga gewinnt)
3. die Charaktere haben ihre Probleme erkannt und tauchen nicht wieder offiziell in *Alpha-City* auf; in diesem Fall könnte sie entweder ihre Passage suchen oder auch selbst *Gomero* und *M'Ssa* stellen; dies könnte z.B. auch mit Hilfe von *Francis Adar* passieren; sie könnten sich auch an *Ligapol* wenden (ambivalent)

Wichtige NPCs:

Mr. Enril Gomero:

Terranischer Geschäftsmann und Freihändler / Auftragnehmer von *M'Ssa*/der Terraner / registriert mit dem 500 BRT Langstreckenkurier *Esperion* im Raumhafen von *Ketah Maar* seit 192 Stunden / Biotisches Protokoll der Einreise – keine gefährliche Lebensform / angeblicher Geburtsort *Esperi* – Ligawelt Substandardklasse, 3.700 Lj von *Eta Carina* entfernt / falscher Feuerwaffenausweis *Ligapol*, ausgestellt im *Esperi-System* / Sucht Leute per Mailbox und *Milieu Straße* in verschiedenen Kneipen und Netzknoten, die für ihn verschiedene Aufträge erledigen / Gibt sich einen loyalen und tüchtigen Anstrich, professionell und abgeklärt / tatsächlich ist er hauptsächlich auf seinen Vorteil bedacht und wechselt, wenn es um sein Leben geht auch die Seite / empathische Beobachtungen entdecken eine gewisse innerliche Anspannung, vor allem wenn er mit *M'Ssa* zusammen auftritt / vermutet, dass *M'Ssa* ein terranischer Agent sein dürfte, lässt sich aber bestechen und tut, was dieser sagt/beauftragt / ist deutlich älter, als er aussieht (subjektiv 30 – objektiv 68) / Steht in mehr oder weniger unter permanenter Überwachung der terranischen *Nèijjān*.

TP: 80	Wurfaffen Ob: 120	Db: 140	Im: +4	Heimlichkeit: 140
PW: 40 / 90	Fernkampf Ob: 180	MS: 130	Wa: 160	Hauptwaffe: 20 / 90 TW
Bewegungswürfe: 100		Biosoziale Würfe: 80		Nebenwaffe: 40 / 100 TW oder spezial
Technikwürfe: 120		Militärische Würfe: /		Angriffe pro Runde: 2
Laserpistole / 4 Erschütterungsgranaten / 2 Blendgranaten / 2 Splittergranaten				
Neuroakzelerator, div. Cybertech / Kehlkopffunk / verlangsamte Alterung / Genetik-Check / Sensoren Typ II				
Credstab 3.5 MCr / Schiffskennkarte für die <i>FHS Esperion</i> / 3 IDDisks für 3 Identitäten / Tarnhalter / Flexarmorweste + Schildfeld / Rechner Typ I + Datenkristall für persönliche und geschäftliche Dinge / Subsonisches Feld R50m / Ausrüstungs-TL 12-13				

M'Ssa:

Mzajischer Begleiter und Auftraggeber von *Gomero* / offiziell Leibwächter / Biotisches Protokoll der Einreise – leichte transgene Mutation aber keine öffentliche Gefährdung / registriert mit dem 500 BRT Langstreckenkurier *Esperion* im Raumhafen von *Ketah Maar* seit 192 Stunden / angeblicher Geburtsort *Trekatlan* Ligawelt der Substandardklasse, 1.800 Lj von *Eta Carina* / falscher Feuerwaffenausweis der *Ligapol*, ausgestellt im *Catalin-System*, 200 Lj von *Murchinsons Eye* entfernt / Ist einer der 3 terranischen *Nèijjān* auf *Murchinsons Eye* / fungiert als lebendes Aufzeichnungsgerät und Kontrollinstrument für *Gomero* / wird regelmäßig durch terranische Psioniker an Bord der 6. terranischen Flottille gescannt / traut *Gomero* nicht über den Weg und wird ihn, wenn alles gut für ihn gelaufen ist, ohne zögern erschießen / Gibt sich hart und unnachgiebig und ist es auch /

schlimme Kindheit in den Ghettos / ist überzeugter Anhänger der terranischen Militärmacht, weiß dies jedoch geschickt zu verbergen / begeht eher Selbstmord, als aufzugeben / schreckt auch vor Folter und Terror nicht zurück / Tarnt sich *Gomero* gegenüber als Hightech-Plünderer und Freihändler / verfügt über die Positionsangabe der 6. terranischen Flottille, von der die Aktion *Positive Defense* überwacht und geleitet wird.

TP: 110	Nahkampf Ob: 180	Db: 170	Im: +6	Heimlichkeit: 180
PW: 40 (90)	Fernkampf Ob: 190	MS: 170	Wa: 160	Hauptwaffe: 2 x 40 / 120 TW oder 2 x 0 / 160 TW
Bewegungswürfe: 160		Biosoziale Würfe:		Nebenwaffe: 50 / 60 TW
Technikwürfe: 20		Militärische Würfe: 120		Angriffe pro Runde: 4
10 mm Jetpistole / Sonicmodul / 4 Magazine a 20 Schuss tkt. Raketen				
Neuroakzelerator, div. Cyber- und Gentech / Genetik-Check / Kehlkopffunk / Biosupport- und Antitox-Drüse / Zusatzsinne				
Credstab 10 MCr / Schiffskennkarte für die <i>FHS Esperion</i> / 3 IDDisks für 3 Identitäten / Tarnhalfter / ziviler Flexarmoranzug + Schildfeld / Subsonisches Feld R50m / 10 x Antikort / Ausrüstungs-TL 12-13				

Arit ben Taril:

Squiesischer Mafia-Boss der *Gilde von Ketah Maar* / elektronisch nicht registriert / kein Einreiseprotokoll / Besitzer der interstellaren 50 BRT-Raumyacht *I den Sun* / Geburts- und Wohnort im gehobenen Villenviertel von *Ketah Maar* / falscher Feuerwaffenausweis von *Ligapol*, ausgestellt auf *Koenigsfels* / ist häufig im *Trax* anzutreffen und über sieben Ecken sein Besitzer / ist immer in Begleitung mindestens zweier bewaffneter Bodyguards / kennt sich auf dem Asteroiden aus, wie in seiner Westentasche / besitzt Zugangs- und Kenncodes nahezu jeder Druckschleuse und anderen verschlossenen Türen / Vater von 6 Söhnen unterschiedlicher Mütter / Gibt sich freundlich und abgeklärt, weltoffen und weitgereist / erzählt gern und ausgiebig von seinen ausgedehnten Reisen, auch in die terranische Föderation / ist jedoch eiskalter Egoist und eigentlich nur an der Verbesserung seiner eigenen Stellung interessiert / geht dabei sogar soweit, seine eigenen Kinder im Stich zu lassen bzw. zu verraten, wenn es zweckdienlich erscheint / verfügt über Anteile und nicht unerheblichen Einfluss auf *Tell Noir Robotics – TNR*), einen lokalen squiesischen Konzern, der sich Bergbaudrohnen und automatische Loren spezialisiert hat / hat aus seinen eigenen „Mafia-Quellen“ Gerüchte von einsickernden Terranern erfahren und bereitet seinen Abgang vor / hält das *Murchinsons Eye-System* für verloren / würde Terranern niemals helfen / kann innerhalb von 1-2 Minuten 2-12 Straßenschläger organisieren

TP: 60	Nahkampf Ob: 60	Db: 120	Im: +2	Heimlichkeit: 180
PW: 0 (50)	Fernkampf Ob: 160	MS: 180	Wa: 160	Hauptwaffe: 0 / 90 TW
Bewegungswürfe: 80		Soziale Würfe: 200		Nebenwaffe: /
Technikwürfe: /		Militärische Würfe: /		Angriffe pro Runde: 2
Linearpistole / 2 Magazine / 2 Betäubungsgranaten				
div. Cyber- und Gentech / Genetik-Check / Kehlkopffunk / Biosupportdrüse				
Credstab / Wohnungskeycard für Luxuswohnung / IDDisk für 1 Identität / Kommunikator / Schildfeld TL 13 / Rechner Typ II / Datenkristall für persönliche Dinge und Geschäft / Credstab 55 MCr / Tarnfeld TL 13 / Protozoid (nackte Ratte, Mentalschild +40)				

Nut ben Taril:

Vierter leiblicher Sohn von *Arit ben Taril* und Gesandter seines Vaters für spezielle Aufträge / elektronisch registrierter Geburtsort *Ketah Maar* vor 16 Standardjahren / Biotisches Protokoll keine Auffälligkeiten, leichte aber teure genetische Veränderungen / Wohnort mittlere Wohnebene von *Ketah Maar*, was zu teuer für einen einfachen Piloten ist / falscher Feuerwaffenausweis der *Ligapol*, ausgestellt auf *Koenigsfels* / eingetragener Pilot der Schlepperorganisation und häufiger Gast im *22ge*, wo er sich mit Schlepperpiloten und Freihändlern umgibt / gelegentlich versorgt er diese mit illegalen Rauschmitteln und anderen Kleinigkeiten / besitzt wie sein Vater Zugangs- und Kenncodes nahezu jeder Druckschleuse und anderen verschlossenen Türen / ist seinem Vater zwar

loyal ergeben und will ihm bis nach *Eta Carina* helfen aber würde sich ihm nicht anschließen / verfügt über gute Kontakte zum ekridischen und mzajischen Militär, zu denen er am liebsten gehen würde
gibt sich umgänglich, lustig und clever, was seiner Natur entspricht / ist idealistischer Anhänger der Liga und hasst Terraner aus ganzem Herzen / von seinem Vater hat er die Gerüchte über terranische Agenten vernommen und ist Feuer und Flamme, jene auszumerzen / gibt sich gern als *Ligapol*-Agent aus / verfügt über ein kleines interplanetares Raumschiff vom Typ Shuttle (*Solarwind*)

TP: 60	Nahkampf Ob: 80	Db: 160	Im: +4	Heimlichkeit: 180
PW: 40 (90)	Fernkampf Ob: 160	MS: 180	Wa: 160	Hauptwaffe: 0 / 90 TW
Bewegungswürfe: 120		Soziale Würfe: 160		Nebenwaffe: /
Technikwürfe: 100		Militärische Würfe: /		Angriffe pro Runde: 2
2 x Linearpistole / 4 Magazine / 2 Betäubungsgranaten				
Neuroakzelerator / div. Cyber- und Gentech / Genetik-Check / Kehlkopffunk / Biosupportdrüse / Kapillarerweiterungen / div. Drogen				
Credstab / Wohnungskeycard für gehobenes Domizil / IDDisk / Kommunikator / Techpack / Flexarmorraumanzug / Schildfeld TL 13 / Jetpack / Rechner Typ II / Datenkristall für persönliche Dinge und Geschäft / Credstab 0.5 MCr / Tarnfeld TL 13				

Francis Adar

Terranischer Flüchtling und Antiimperialist / Thronerbe der *Adar-Dynastie* im *Solon-System*, welche durch die Invasion der Terraner ausgelöscht wurde / Biotisches Protokoll der Einreise – leichte transgene Mutation, keine allgemeine Gefährdung / Geburtsort *Solon-System* – seit 12 Jahren terranische Provinz / Gerade aus dem Knast gekommen wegen Vorbereitung eines Sprengstoffanschlages auf Raumhafenanlagen / Festnahme wegen Spionagetätigkeiten für Terraner, späterer Freispruch / er hat mit der Sache nichts zu tun und wird als Opfer von *M'Ssa* ausgesucht, da er höchst verdächtig wirkt / arbeitet seit seiner Vertreibung aus dem *Solon-System* gegen die Terraner und ihren Vormarsch / ist schnell erzürnt und leidenschaftlich in seinen Aktionen / dabei geht er oft zu weit, verstößt gegen Gesetze und wird von *Ligapol* o.ä. aufgehalten / hat ausgezeichnete Kontakte zu diversen terranischen Freihändlern, die bis nach *Solon* fliegen, weswegen er schon häufiger für ein Spion der Terraner gehalten wurde

TP: 80	Nahkampf Ob: 160	Db: 140	Im: +4	Heimlichkeit: 140
PW: 0 / 0	Fernkampf Ob: 160	MS: 170	Wa: 180	Hauptwaffe: /
Bewegungswürfe: 120		Biosoziale Würfe: 180		Nebenwaffe: /
Technikwürfe: 80		Militärische Würfe: /		Angriffe pro Runde: 1
Neuroakzelerator, div. Cybertech / Kehlkopffunk / Genetik-Check				
Credstab 7.500 Cr / IDDisk / Rechner Typ I + Datenkristall für persönliche Dinge / Ausrüstungs-TL 10-11				

Kapitän Taines

Terranischer Freihändler und mieser Kriegsgewinnler / unterwegs mit einer zusammengekauften Crew, denen er Reichtum und fortschrittliche Technik versprochen hat / registriert mit dem 150 BRT interstellarem Kutter *Taines Melody* im System *Murchinsons Auge* seit 3 Tagen / bisher nirgendwo offiziell gelandet/angedockt / kein biotisches Protokoll der Einreise / hat von der Evakuierung des Systems gehört und beschlossen, sich die chaotische Situation zunutze zu machen, alles brauchbare zu plündern / ist auf das *Quadstone-Habitat* nur zufällig gestoßen / scheint sich um seine Crew zu kümmern – tatsächlich wird er sie bei der nächsten Gelegenheit rauschmeißen / es besteht die Möglichkeit, dass er sie sogar auf *Quadstone* zurücklässt, wenn sich die Gelegenheit ergibt / ist ausschließlich auf seinen Vorteil bedacht und wechselt, wenn es um sein Leben geht die Seite

TP: 80	Nahkampf Ob: 80	Db: 140	Im: +4	Heimlichkeit: 140
PW: 40 / 90	Fernkampf Ob: 160	MS: 140	Wa: 160	Hauptwaffe: 20 / 110 TW
Bewegungswürfe: 100		Biosoziale Würfe: 120		Nebenwaffe: 20 / 20 TW oder spezial
Technikwürfe: 160		Militärische Würfe: /		Angriffe pro Runde: 2

Schweres Lasergewehr / Neuronenpeitsche / 2 Blendgranaten

Neuroakzelerator, div. Cybertech / Kehlkopffunk / Genetik-Check / Sensoren Typ II

Credstab 1.5 MCr / Schiffskennkarte für die *Taines Melody* / 2 IDDisks für 2 Identitäten / Raumanzug mit Flexarmorweste + Schildfeld / Rechner Typ I + Datenkristall für persönliche und geschäftliche Dinge / 16 x Brillin / Ausrüstungs-TL 11-12

seine Crew

2 Mzajach + 1 Terraner / angeheuerte Zwielightgestalten auf der Suche nach Reichtum, Koks und Nutten / auch ihnen ist nicht zu vertrauen, und sie suchen nach einer Gelegenheit, *Taines* loszuwerden / bisher hat die Zusammenarbeit allerdings recht gut geklappt, so dass kein aktueller Handlungsdruck besteht

TP: 60/90	Nahkampf Ob: 140	Db: 140	Im: +4	Heimlichkeit: 140
PW: 40 (90)	Fernkampf Ob: 160	MS: 120	Wa: 140	Hauptwaffe: 20 / 90 TW
Bewegungswürfe: 140		Biosoziale Würfe: 80		Nebenwaffe: 20 / 50 TW
Technikwürfe: 80		Militärische Würfe: 140		Angriffe pro Runde: 2
TLB / 4 Magazine a 20 Salven / Monofilamentpeitsche				
Neuroakzelerator, div. Cyber- und Gentech / Genetik-Check / Kehlkopffunk / Biosupport- und Antitox-Drüse / Zusatzsinne				
IDDisk / Raumanzug mit Flexarmorweste + Schildfeld / 10 x Antikort / Ausrüstungs-TL 10-11 / je 10 x Konzentration PUR				

Beispielshuttles (TL11)

Aggregat	Daten	Daten II	Daten III
Rumpf	20 BRT (15 x 6 x 5 m), 3 t	P60, 1.600 km/h, 18 bar, -200 – 3.200°C, 1.000 TP	
Antrieb	Fusionsantrieb (3 BRT), 1 t	1.000.000 km/h, 15 t Hubkraft, Tarnung -120	Vmax in 180 Rd.; Handling 6
Interstellarer Antrieb			
Steuerung	20% (4 BRT)	Handling -1	
Computer	Typ 3	300 DKP	
Software	Raumpilot 150 (TL12)	Makrosysteme 150 (TL12) Taktische Raumanalyse 160 (TL12)	
Sensoren	Typ 7, 0.2 BRT, 1 t	500 km	
Kommunikator	Typ 5 (0.5 BRT), 2 t	50 Mio. km	
Bewaffnung			
Verteidigungssysteme			
Einbauten	Brücke, 1 BRT	Laderaum 11 BRT	
Übertonnage:	Nein	Standardbesatzung 1	
Überblick	Gesamthandling: 5 (-50)	Gesamtgewicht. 7 t	Gesamtpanzerung: 60/60

Interstellarer Kutter (TL12) *Taines Melody*

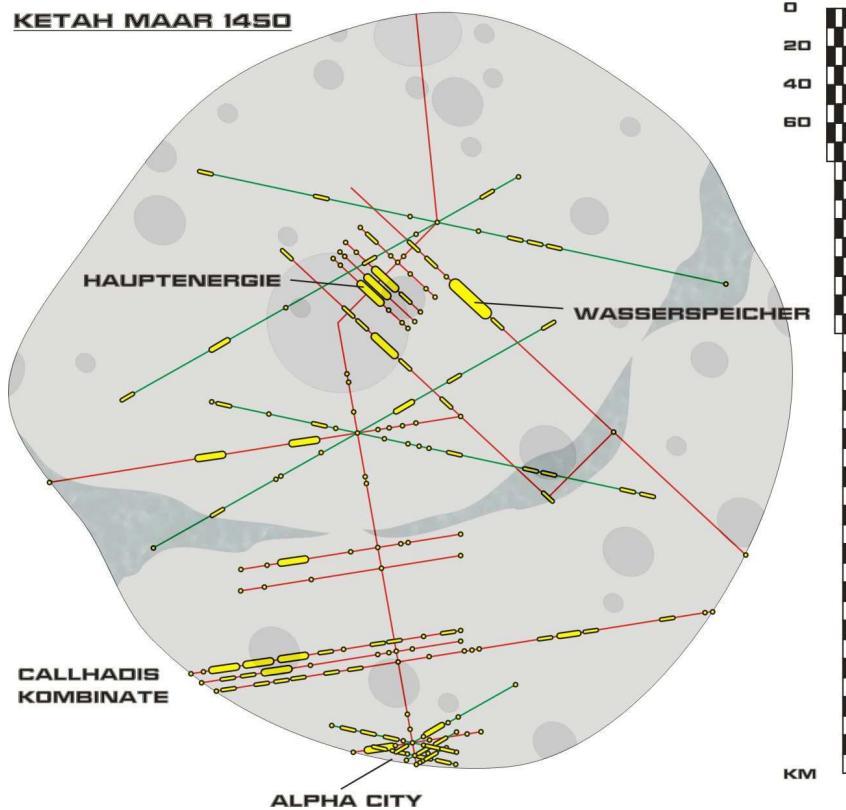
Aggregat	Daten	Daten II	Daten III
Rumpf	150 BRT (35 x 15 x 8 m), 60 t	P80, 1.700 km/h, 20 bar, -220 – 4.000°C, 4.000 TP	Zusatzpanzerung P60
Antrieb	Fusionsantrieb (30 BRT), 10 t	2.000.000 km/h, 150 t Hubkraft, Tarnung -120	Vmax in 250 Rd.; Handling 6
Interstellarer Antrieb	20% Hyperdrive (30 BRT), 30 t	0.1 Lj/h	TL12
Steuerung	20% (30 BRT)	Handling -1	
Computer	Typ 4	3.000 DKP	
Software	Raumpilot 150 (TL12) Schleichfahrt 150 (TL12) Hypersprungnavigation 150 (TL12)	Makrosysteme 150 (TL12) Taktische Raumanalyse 160 (TL12)	
Sensoren	Typ 9, 20 BRT, 20 t	20.000 km	
Kommunikator	Typ 5 (0.5 BRT), 2 t	250 Mio. km	
Bewaffnung	2 x leichter Fahrzeuglaser	20/170 TW, R1m	0 – 200, -800, -3.000 m
Verteidigungssysteme	Typ 6 Unterbrecherfeld, 1 BRT, 4 t Tarnvorrichtung, 0.1 BRT, 1.5 t Schildfeld, 0.1 BRT, 1.5 t	R5km, WM 170 (+20) (+30) P50	

	5 x Täuschkörper	150 (+30)	
Einbauten	2 Kabinen, je 1 BRT 1 Kabine 2 BRT Brücke, 2 BRT	Ladebucht 15 BRT	
Übertonnage:	Nein	Standardbesatzung 4	
Überblick	Gesamthandling: 5 (-50)	Gesamtgewicht: 134 t	Gesamtpanzerung: 140/190

Im Frachtraum des Kutters finden sich Schiffersatzteile TL 11-13 (ca. 2 BRT, 10 t) im Wert von 1.5 MCr; darüber hinaus finden sich in den Kabinen persönliche Gegenstände, Erinnerungsstücke sowie Geld in verschiedenen Währungen in Gesamthöhe von 14 MCr

Fernjäger Enja Bazooke (TL13)

Aggregat	Daten	Daten II	Daten III
Rumpf	300 BRT (42 x 18 x 8 m), 150 t	P90, 2.000 km/h, 20 bar, -220 – 4.800°C, 6.000 TP	Zusatzpanzerung P70
Antrieb	Schwerer Gravantrieb (90 BRT), 45 t	3.000.000 km/h, 600 t Hubkraft, Tarnung -40	Vmax in 200 Rd.; Handling 8
Interstellärer Antrieb	20% Hyperdrive (60 BRT), 60 t	0.5 Lj/h	
Steuerung	30% (90 BRT)	Handling +1	
Computer	Typ 4	10.000 DKP	
Software	Raumpilot 160 (TL13) Schleichfahrt 160 (TL13) Hypersprungnavigation 160 (TL13)	Makrosysteme 160 (TL13) Mikrosysteme 160 (TL13) Taktische Raumanalyse 160 (TL13)	
Sensoren	Typ 9, 50 BRT, 50 t	100 Mio. km	
Kommunikator	Typ 5 (0.5 BRT), 2 t	4 Mrd. km	
Bewaffnung	1 x Typ II Mesonengeschütz (30 BRT)	0/180 x 2 GT, R2m, 9 t	0 – 400, -1.000, -4.000 km
Verteidigungssysteme	Typ 6 Unterbrecherfeld, 1 BRT, 4 t Tarnvorrichtung, 0.2 BRT, 3 t Schildfeld, 0.2 BRT, 3 t	R5km, WM 190 (+30) (+40) P60	
Einbauten	Brückenkabine, 2 BRT	Medizinisches Notquartier 1 BRT 10 Kälteschlafkammern je CM 3 (3 BRT)	
Übertonnage:	ja	Standardbesatzung 2	
Überblick	Gesamthandling: 9 (-10)	Gesamtgewicht: 326 t	Gesamtpanzerung: 160/220



KAPITÄN TAINES RAUMFÄHRE

- | | | | |
|---|----------------------|-----------------------|------------------|
|  | SCHLEUSEN | | |
|  | FAHRSTUHL | | |
|  | GEPANZERTE SCHLEUSEN | 4 FLURE | 8 HAUPTSCHLEUSE |
| 1 | BRÜCKE | 5 MANNSCHAFTSQURTIERE | 9 WAFFENDECK |
| 2 | SPINT / TRESORE | 6 DROHNERBOXEN | 10 MASCHINENRAUM |
| 3 | TAINES QUARTIER | 7 FRACHTRAUM | 11 WERKSTATT |

