

KATZENJAMMER

EIN ABENTEUER FÜR

AD 2309

DER KAMPF UMS DASEIN

SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL

VOLLSTÄNDIGE VERSION

HTTP://WWW.AD2309.DE
© 2000 PETER HILDEBRAND

AD 2309

Der Kampf ums Dasein

Abenteuer „Katzenjammer“ Version 1.2f, vom 21.04.2001

Das hier vorgestellte Rollenspieluniversum ist geistiges Eigentum des Autors und als solches urheberrechtlich geschützt.

Es ist im Internet zu finden unter: <http://www.2309-kud.de/>
oder: <http://www.ad2309.de/>

© 1996-2001 by Peter Hildebrand, sämtliche Zeichnungen © 2000-2001 by Nicole Cardiff
Rückfragen an: ph@2309-kud.de

Das Rollenspieluniversum „AD 2309 - Der Kampf ums Dasein“, auch kurz „AD 2309“ genannt, ist frei erhältlich, wird aber ausschließlich zur privaten Nutzung kostenlos zur Verfügung gestellt. Es ist zu privaten Zwecken gestattet, von diesem Exemplar vollständige Kopien anzufertigen sowie unentgeltlich und unverändert weiter zu geben. Dabei muss dieser urheberrechtliche Hinweis mit übernommen werden.

Erwerb, Nutzung, Vervielfältigung und Weitergabe von AD 2309 sind ausschließlich zu privaten Zwecken kostenlos. Jegliche Veröffentlichung, kommerzielle Nutzung oder sonstige Weiterverwendung des Materials ist ohne die ausdrückliche Erlaubnis des Autors untersagt.

Katzenjammer

Inhaltsverzeichnis

ABENTEUER-ÜBERSICHT	4
Allgemeine Spielleiter-Informationen.....	4
Grundinformationen	4
Anfangssituation.....	5
SZENENBESCHREIBUNGEN	6
Szene 1: Das Apartment des Robert Gordan	6
<i>Spielleiter-Informationen.....</i>	<i>7</i>
Szene 2: Der Lengroah-Systemhacker.....	7
<i>Spielleiter -Informationen.....</i>	<i>8</i>
Szene 3: Die Wohnung von Steven Lindley	8
<i>Spielleiter -Informationen.....</i>	<i>9</i>
Szene 4: Der Flug nach Jordansrock Orbital.....	9
<i>Spielleiter -Informationen.....</i>	<i>10</i>
Szene 5: Robert Gordans Kontaktperson.....	11
<i>Spielleiter -Informationen.....</i>	<i>11</i>
Szene 6: Das verlassene Versteck der Golden Guns	12
<i>Spielleiter -Informationen.....</i>	<i>12</i>
Szene 7: Showdown in der Frachtsektion.....	13
<i>Spielleiter -Informationen.....</i>	<i>13</i>
Szene 8: Happy End mit Robert Gordan.....	13
<i>Spielleiter -Informationen.....</i>	<i>14</i>
NICHTSPIELERCHARAKTER-BESCHREIBUNGEN.....	15
FP-Agent Steven Lindley	15
CNK-Agent Durarrhoan Gerregon	15
Schmugglerin Nero Dshakhran.....	15
ANHÄNGE	16
Beispielcharaktere	17
Handouts.....	23
Karten.....	25
Kartenbeschreibungen.....	27

Abenteuer-Übersicht

Allgemeine Spielleiter-Informationen

Im Anhang zu diesem Abenteuer existieren die Hintergrundbeschreibungen für insgesamt fünf Spielercharaktere. Einer der Charaktere (Schwester bzw. Bruder des verschwundenen Reporters, den es im Verlauf des Abenteuers zu suchen gilt) ist dabei vom Geschlecht her variabel gestaltet, sodass Hintergründe für bis zu drei Spieler des gleichen Geschlechts gewährleistet sind. Die Charaktere „Daniel McQueen“ und „Stacey Rubin“ sollten idealerweise als Spielercharaktere in der Gruppe vorkommen, da ihre Hintergrundinformationen fest im Abenteuer integriert sind. Da das Abenteuer an einigen Stellen techniklastig ist, sollte auch einer der Charaktere „John Gordan“ oder „Sarah Gordan“ vorkommen.

Alternativ kann das Abenteuer auch mit vollkommen anderen Charakteren gespielt werden. In diesem Fall könnten die Charaktere von einem Verwandten der verschwundenen Person mit der Suche beauftragt worden sein.

In beschränktem Rahmen sind diesem Abenteuer auch sogenannte Handouts beigelegt worden, die den Spielern zur entsprechenden Szene ausgehändigt werden können. Einfache Karten für die Lokalitäten zu Beginn und zum Ende des Spiels existieren ebenfalls im Anhang und können bei Bedarf den Spielern gegeben werden, um ihnen einen Überblick zu verschaffen.

Das Abenteuer ist in mehrere Szenen bzw. zentrale Begebenheiten aufgebaut, die mit den Spielern durchgespielt werden. Dabei ist der Ablauf der Szenen nicht ganz linear: Je nach den Spuren, welche die Spieler finden und verfolgen, sind grob betrachtet drei mögliche Pfade durch das Abenteuer gegeben. Erst relativ kurz vor Ende des Abenteuers vor dem Showdown führen die Wege wieder zusammen, auch wenn alle Wege über Szene 4, dem Flug zur Orbitalstation, führen.

Es kann trotzdem natürlich vorkommen, dass sich die Spieler von den Handlungspfaden wegbewegen. Solange dies nicht den Entwicklung der Geschichte empfindlich stört, sollte den Spielern diese Freiheit eingeräumt werden. Es kann sich aber vielleicht empfehlen, den Spielern mit Hilfe eines Informanten (z.B. anonyme Informationen vom Lengroah-Agenten über eine Drittperson) einen Hinweis zu geben, wo das Abenteuer sich weiterentwickelt. Zum Ende des Abenteuers hin kann es übrigens auch passieren, dass die Spieler versuchen werden, den Angriff auf die Schmuggler anders als im Abenteuer vorgesehen durchzuführen, z.B. indem sie anstreben, dass sich CNK am Überfall aktiv beteiligt. Je nach Situation sollte man als Spielleiter an dieser Stelle Flexibilität zeigen und gute Einfälle der Spieler entsprechend honorieren.

Da die Spieler im Laufe des Abenteuers intensivere Kontakte mit dem Konzern CNK pflegen dürften, könnte ein Folgeabenteuer darin bestehen, dass der Konzern etwas dafür als Gegenleistung für die Hilfestellung bei der Befreiung verlangt, oder ihnen aufgrund ihrer Leistung einen Auftrag anbietet.

Grundinformationen

Das Abenteuer findet Ende September 2308 auf der Kolonie Jordansrock statt. Hierbei handelt es sich um einen größtenteils von Wasser bedeckten Planeten, der etwa 140 Lichtjahre von der Erde entfernt ist und in Richtung des Neuen Arneshanischen Bundes liegt. Der Handel mit den Arnesh sowie ein gesundes Maß an Tourismusangeboten für diese Fremdrasse sorgte für den relativ hohen Wohlstand der Kolonie. Da allerdings die Präsidenten Jordansrocks diesen Wohlstand mit ihrem Machtanspruch in der UTC verwechselten, kam es in jüngerer Vergangenheit zu wiederholten Konflikten mit der Unionsregierung, bei denen während des Kolonialkonfliktes 2297 und dem Aufstand der westlichen Kolonien 2303 auch die Raumflotte eingreifen musste, um die aufrührerischen Tätigkeiten der jeweiligen Präsidenten zu unterdrücken.

Als Folge dieser Konflikte verlor Jordansrock seinen Status als unabhängige Kolonie und muss seitdem die Stationierung der Raumflotte dulden. Die geringen Etats für Verteidigung und Inneres sorgen auf Jordansrock zusätzlich zu der recht freizügigen Einstellung zum Handel, dass Recht und Ordnung nicht gerade zwei für diese Kolonie typische Begriffe sind. Gerade im Bereich des Handels wird über die Kolonie nahezu alles gehandelt, ob nun legal, geschmuggelt oder gestohlen, ohne dass die Polizei massiv eingreifen könnte oder wollte; zum Teil soll sie ebenfalls an solchen Geschäften beteiligt sein. Die einzigen, welche die Mittel haben, um dem Treiben Einhalt zu gebieten, ist die Raumflotte; diese sieht

allerdings die Verbrechensbekämpfung (zu Recht) nicht als ihre Aufgabe an. Die Abwehrstreitkräfte von Jordansrock betragen nur noch einen Bruchteil ihrer früheren Stärke, damit ein erneuter Aufstand der Kolonie durch die Kolonialregierung unterbunden werden kann.

Jordansrock besitzt etwa 500 Millionen Einwohner; da der Planet in Äquatornähe die meisten Landflächen aufweist, befinden sich dort auch die meisten Einwohner. Durch die Sonneneinstrahlung der hellgelben Sonne herrscht über das ganze Jahr ein warmes Klima, welches auch schnell heiß und durch den ursprünglichen tropenartigen Bewuchs schwül und unerträglich sein kann. Verwaltungshauptstadt ist die Hafenstadt New Francisco mit 35 Millionen Einwohnern, die durch die Nähe zum Meer etwas milderes Klima aufweisen kann. Direkt in der Nähe der Stadt befindet sich außerdem der Bodenstützpunkt der Raumflotte, immer in Sichtweite zu den Regierungsgebäuden. Die beiden Orbitalflughäfen der Kolonie befinden sich in der Nähe der Metropolen Spaceport und First Landing. Im Orbit befindet sich neben den Abwehrsatelliten eine der größten orbitalen Verladebahnhöfe des Westens der Union mit rund 5.000 beschäftigten Personen und einer Kapazität für 350.000 Besucher.

In der Stadt selbst kann man, sofern man mit Scheuklappen durch die Gegend läuft und bestimmte Viertel meidet, ohne weiteres so leben, als ob dies der sicherste Ort des Universums sei. Die Polizeipräsenz ist jedoch gering und kann sich nur mit den schweren Straftaten beschäftigen, sodass es in vielen Bezirken der Stadt stärker brodeln und das Leben gefährlicher, aber auch abwechslungsreicher ist, als es zunächst den Anschein hat. Neben den vielen menschlichen Vierteln der Stadt gibt es einen Habitatblock, der von einigen Tausend Lengroah bevölkert ist und die einzige Kolonie dieser Rasse auf Jordansrock darstellt. Als Mensch ist es sehr schwer, sich zu diesem Block außerhalb der teuren Veranstaltungen wie die regelmäßigen Schaukämpfe auch nur Zutritt zu verschaffen.

Anfangssituation

Den Charakteren ist mehr oder weniger, je nach Hintergrund, bekannt, dass Robert Gordan, das gemeinsame Bindeglied und der „Aufhänger“ für dieses Abenteuer, an einer Enthüllungsgeschichte für seine Zeitung, den „Jordansrock Tribune“ gearbeitet hat. Darin wollte er die Machenschaften einiger Konzerne nachweisen, welche die Schmuggelaktivitäten auf Jordansrock nicht nur tolerieren, sondern gezielt ausnutzen, um ihre inoffiziellen Bilanzen mit Hilfe des Schwarzmarktes ein bisschen zu verbessern. Als dann nach zwei Wochen nichts mehr von ihm zu hören war, wurden die ersten der Charaktere schon unruhig. Nach drei Wochen erhalten plötzlich alle Charaktere gleichzeitig eine verzögert abgeschickte Textbotschaft (Anhang 2) von Robert Gordan. In dieser erzählt er, dass er während seiner Ermittlungen wohl in ernsthafte Schwierigkeiten geraten sei und somit diese automatische Botschaft nicht abschalten können. Er bittet die Charaktere um den Gefallen, ihn aus seiner Lage herauszuholen, und sich zu einem bestimmten Termin vor seinem Apartment zusammenzufinden, in welchem sich sämtliche Unterlagen befinden, mit denen die Charaktere die Spur des Reporters aufnehmen können.

Zum Anfang treffen also die Charaktere im Wissen ein, dass ihr guter Freund/Kollege/Bruder wohl tief in der Tinte sitzt und ihre Hilfe benötigt, um überhaupt aus der Sache wieder herauszukommen. Es steht nicht einmal fest, ob Robert lebt oder nicht. Den Spielern sollte klargemacht werden, dass eine Vermisstenanzeige bei der Polizei zwar möglich, aber die reinste Zeitverschwendung ist - diese Szene kann natürlich aus ausgespielt werden.

Die Charaktere haben sich also zu Beginn der Geschichte vor der Tür der Wohnung in einem größeren Habitatblock (manche sagen Hochhaus) am Rand der Innenstadt von New Francisco gesammelt, um die Kräfte für eine „Rettungsaktion“ mit unbekanntem Ziel zu vereinen. Na dann kann ja nichts mehr schiefgehen. Man kann das Abenteuer auch mit dem Erhalt der Nachricht beginnen lassen, um die Szene des Zusammenkommens auszuspielen. Die Szene des gegenseitigen Kennenlernens sollte aber auf jeden Fall ausgespielt werden - schließlich kennen sich die Charaktere bestenfalls vom Namen her oder sind sich ein-, zweimal begegnet.

Szenenbeschreibungen

Szene 1: Das Apartment des Robert Gordan

Das Apartment ist mit einem Zeitschloss versehen, welches sich erst zum in der Nachricht stehenden Zeitpunkt mit dem Zweitschlüssel von seinem Nachbarn Daniel McQueen öffnen lässt. Die Wohnung macht auf den ersten Blick einen aufgeräumten Eindruck, sie erscheint sogar fast steril. Lediglich wie Schränke mit verschiedener Kleidung eines typischen Singlehaushaltes, einige Getränke (Dosenbier und einige Designergetränke) und Lebens- und Würzmittel (hauptsächlich synthetisch oder genbehandelt, angebrochene Flaschen von Essig, Öl, Zitronensäure, Mayonaise - alles was man für einen guten Salat braucht), im Kühlschrank und die Tachoanzeige am Trimmrad im Wohnzimmer zeugen davon, dass die Wohnung überhaupt benutzt wird bzw. wurde. Abriebsfreie Stoffe und Textilien und Synthetikböden verhindern, dass sich in der Zeit der Abwesenheit eine Staubschicht ansammeln konnte. Durch das Fehlen von echten Fenstern sind nicht einmal Spinnen oder ähnliches Getier in diese Wohnung eingedrungen, und so macht die ganze Wohnung einen durch und durch von allem Lebenden verlassenen Eindruck.

Falls jedoch die Wohnung zuerst von jemanden anders als Nachbar Daniel McQueen oder Roberts Bruder John (bzw. seiner Schwester Sarah) betreten werden sollte, werden die Charaktere von dieser Stimmung anfänglich nicht viel mitbekommen. Robert Gordans Agentensystem, in der holographischen Darstellung eine hübsche, Dame etwa gegen Ende 20, wird nämlich zum gleichen Zeitpunkt aktiviert wie die Türverriegelung freigegeben wird. Defekte Außensensoren hindern das Programm daran, die Neuankommlinge beobachten zu können. Falls Unbekannte eindringen oder sich eine Person nicht sofort identifizieren lässt, beschließt das Programm zu improvisieren: Da sich im Empfangs- und Wohnzimmer eine großflächige Holoprojektionsfläche befindet, die ein täuschend echtes Bild liefert, beschließt sie, jeden Eindringling in ihrer holographischen Gestalt mit Hilfe einer ebenso holographischen Waffe aufzuhalten, die Tür automatisch zu verriegeln und den Eindringling dazu zwingen, mit seinem Kommunikator die Polizei zu holen - jegliche feste Kommunikationsverbindungen der Wohnung sind nämlich ebenfalls nicht in Funktion. Das Manöver kann natürlich leicht schiefgehen, sobald der Eindringling erkennt, dass es sich nur um eine Holographie handelt oder er gegen die Projektionsfläche läuft, aber das Programm ist in dieser Hinsicht recht verzweifelt angesichts seiner Lage.

Nach eventuellen Komplikationen zum Anfang sollte sich die Lage aber schnell aufklären. Der Schreibtisch ist vollkommen leer und ausgeräumt; bei genauem Hinsehen lässt sich erkennen, dass der Verriegelungsmechanismus geschickt und unauffällig aufgebrochen wurde. Und siehe da, auch am elektronischen Türschloss lassen sich bei genauer Untersuchung Spuren für ein Eindringen feststellen, die vorher unerkennlich geblieben sind. Erst bei genauer Untersuchung des Schreibtisches finden sie unter einer Schublade einen kleinen Datenchip, den die Charaktere mit ihrem Armbandkommunikator verbinden können, um ihn zu lesen. Er beinhaltet lediglich die Adresse einer Person mit einem seltsamen Namen und eine Wohn-Adresse, wobei diese auf die Orbitalstation von Jordansrock verweist (Anhang 3).

Das Agentensystem (mit Namen Tina) erzählt den Charakteren bei Nachfrage (!), dass es selber erst seit wenigen Minuten aktiviert worden sei. Es hat keinerlei Erinnerungen daran, warum es deaktiviert wurde. Außerdem fehlen dem System sämtliche von ihm verwalteten privaten Daten des Reporters; beides ist unüblich und sollte Sabotage nahelegen. Bei genauer technischer Analyse, die aber zeitlich aufwändig und schwer ist, können die Charaktere nach ein paar Stunden Suche eine Spur des Angreifers zurückverfolgen, die direkt zu einem Terminal im Habitatblock der Lengroah führt. Außerdem kann diese Analyse bei entsprechendem Erfolg die Information entlocken, dass verschiedene, nicht 100-prozentig legale Module des Agentensystems nachträglich eingefügt und geändert wurden, wobei die Module eine unbekannte Kennzeichnung besitzen und den Handlungsspielraum des Systems erweitern. Zusätzlich sind von der Wohnung sämtliche stationären Datenleitungen nach außen unterbrochen, Funkleitungen nach außen existieren nicht. Reparieren die Charaktere das Problem, was unter Umständen ein paar Ersatzteile (Signalwandler und -verstärker, 25 Elcut) erfordert, die aber leicht erstanden werden sollten, erhalten sie kurze Zeit später eine ebenfalls verzögert abgeschickte Nachricht (angeblich) von Robert Gordan über den elektronischen Posteingang (Anhang 4), die lediglich den mysteriösen Text „Golden Guns: B/T-22“ enthält. Die Nachricht ist nicht signiert und muss daher nicht

unbedingt stammen, was den Charakteren relativ leicht auffallen sollte. Zuletzt befinden sich in der Wohnung außerdem einige versteckte Abhöreinrichtungen, die allerdings nur sehr schwer zu entdecken sind. Das Agentensystem weiß von diesen Einrichtungen ebenfalls nichts.

Spielleiter-Informationen

In der Wohnung sind insgesamt drei Anhaltspunkte verstreut, von denen die Gruppe mindestens einen finden sollte. Falls es der Gruppe partout nicht gelingen sollte, auch nur einen zu erhalten, könnte das Agentensystem die Charaktere bitten, die defekten Datenleitungen reparieren zu lassen, damit es wieder Anschluss nach außen hat. Nehmen die Charaktere die Reparatur nicht selbst vor und bekommen dadurch den entscheidenden Hinweis nicht mit, könnten sie ein, zwei Tage später noch vom Agentensystem benachrichtigt werden, um wieder auf den Handlungsfaden zu kommen.

Jetzt gilt es für die Gruppe, aus den gesammelten Hinweisen notwendige Schlüsse zu ziehen. Die Adresse auf dem versteckten Chip befindet sich auf dem orbitalen Verladebahnhof von Jordansrock, und so müssen die Charaktere erst einmal für eine Reise dorthin einen Orbitalflug buchen. (Szene 4). Bei der Person handelt es sich um ein Mitglied der Schmugglerbande „Golden Guns“, das bereits Kontakt mit dem Vermissten hatte, was die Charaktere allerdings noch nicht wissen. Mit Hilfe des Namens „Golden Guns“ können die Charaktere über das Nachrichtenarchiv des „Jordansrock Tribune“ oder die Informationskanäle der Privatdetektivin herausfinden, dass es sich hierbei um eine angebliche Schmugglerbande handelt, die hauptsächlich Waffenhandel betreibt und ihre Geschäfte versteckt auf Jordansrock Orbital durchführen soll. Bei der Information „B/T-22“ handelt es sich dabei um eine Sektionsbeschreibung von Jordansrock Orbital; dort hatten die Schmuggler bis vor kurzem ihr Quartier. So dürfen auch hier die Charaktere sich ihren Flug nach Jordansrock Orbital buchen.

Die Spur zu den Lengroah im manipulierten Agentensystem führt in eine andere Richtung. Die Charaktere werden sich etwas einfallen lassen müssen, um überhaupt in den Habitatblock der Lengroah hinein zu können, und sollten bei nicht ganz sauberen Aktionen schnell enttarnt werden - Dumm sind Lengroah nicht gerade, und achten recht gut, wenn auch unauffällig, auf alle „ungebetenen Gäste“ in ihrem Habitat. Offenbaren die Charaktere ihre Absichten oder schaffen sie es tatsächlich durch einen intelligenten Plan, bis zur gesagten Terminalstation vorzudringen, werden sie auf den Hacker treffen, der für die Manipulation des Agentensystems verantwortlich war. (Szene 2)

Die in der Wohnung befindlichen Abhöreinrichtungen wurden von Steven Lindley, einem Agenten von Fire Project, installiert, der auch im Besitz der verschwundenen Daten ist und der die Schubladen des Schreibtisches geplündert hat. Mit dem Eindringen in die Wohnung wird auch Lindley auf die Charaktere aufmerksam und kann deren Entscheidungen abhören, solange sie sich in der Wohnung Robert Gordans befinden. Er wird außerdem versuchen, die Wohnungen der Charaktere abzuhören. Die elektronische Nachricht wurde von CNK-Topagent Durarrhoan Gerregon verfasst, der damit die Charaktere auf die richtige Spur locken will. Von all diesen Verstrickungen wissen aber die Charaktere zu Anfang nichts.

Szene 2: Der Lengroah-Systemhacker

Die Gruppe kommt an das gesuchte Terminal bzw. den Systemhacker erstaunlich leicht heran, falls sie bei einem heimlichen Herumstöbern erwischt werden. Falls sie sich sich kampfflos ergeben, werden sie von einem Wachtrupp der Schnurrer zunächst zu eine Art Wachraum abgeführt, wo sie intensiv befragt werden. Stellen sich die Charaktere dumm, werden sie innerhalb kürzester Zeit aus dem Habitatblock entfernt und werden es beim nächsten Mal erheblich schwerer mit dem Eindringen haben. Sind sie in ihrem Anliegen jedoch ehrlich und offen oder versuchen gar (wie naiv) über die Kontakte der Privatdetektivin ein direktes Treffen mit dem Lengroah-Hacker zu arrangieren, stoßen sie auf erstaunliche Kooperation durch die Katzen und werden sogar zum Systemhacker geführt, um diesen befragen zu können! Natürlich, wie soll es bei der Rasse anders sein, stecken hinter diesem Verhalten handfeste Interessen, was die Spielern aber selber herausfinden sollen.

Wenn die Charaktere sich dazu entscheiden, auf eigene Faust bei den Lengroah herumzuschnüffeln und dabei erwischt werden, könnten sie auch versuchen, Widerstand zu leisten. Bei einem bewaffneten Konflikt werden die Lengroah nicht als erste schießen und außerdem ausschließlich auf Betäubungswaffen zurückgreifen, sofern sich die Waffenwahl der Spieler in Grenzen hält. Sollten die Spieler verrückt genug sein, im Lengroah-Habitat mit selbstorganisierten schweren Waffen ein kleines

Massaker unter der Wachmannschaft anzurichten, werden aber auch die Lengroah vor Giftgasgranaten und Lasersturmgewehren nicht zurückschrecken und der Gruppe ein kurzes, blutiges Ende bereiten - immerhin befinden sie sich wortwörtlich in der Höhle des Löwen...

Beim Treffen mit dem Lengroah-Hacker - sein Name ist Ragron Arrhaë - werden die Charaktere in einen großzügig gestalteten Wohntrakt geführt, in dem sie in genau das Apartment geführt werden, von dem der Angriff stattgefunden hat. Aus einem Nebenzimmer erscheint dann der Lengroah, lädt die Gruppe in brauchbarem Englisch (sein nahezu permanentes Schnurren ist zwar freundlich gemeint, verbessert die Verständlichkeit seiner Aussprache aber nicht gerade) ein, auf der Garnitur Platz zu nehmen, bleibt selber aber während eines Gespräches stehen. Ragron Arrhaë verhält sich den Charakteren recht offen und sehr kultiviert und freundlich. Sollten die Charaktere jedoch zu unfreundlich werden, versucht er mit Hilfe einer kleinen Erinnerung, wo sie sich befinden, zur Raison zu bringen und lässt die Gruppe wissen, dass das Apartment nicht gerade schlecht bewacht ist. Im Gespräch offenbart er dann den Charakteren, dass er die Spur der Änderungen im Agentensystem absichtlich nicht verwischt hat, um auf die Tat aufmerksam zu machen. Zwar hätte er einem Menschen den Gefallen getan, das Agentensystem kurzfristig auszuschalten und die gewünschten Informationen zu entnehmen, weiter zu geben und anschließend aus dem System zu löschen; da aber der Mensch ihm nicht die entsprechende Dankbarkeit erwiesen habe, beschloss Arrhaë, seine Arbeit nicht bis zur üblichen Perfektion durchzuführen. Eine Kopie der extrahierten Daten besitzt er nach seinen eigenen Angaben leider nicht mehr. Außerdem dürfe er „eigentlich“ nicht die Identität der Person verraten, da diese ihm für die Geheimhaltung eine nette Summe (5.000 Elcut) gezahlt habe.

Bei Nachfrage nach den nicht ganz legalen Modulen, die im Agentensystem eingebaut, erwähnt er, dass er schon einmal vor einiger Zeit einige von Robert Gordan gewünschte Änderungen und Ergänzungen am Agentensystem durchgeführt hatte, wobei er sich nicht daran erinnern könnte, dabei irgendwelche illegalen Module einzubauen. Aber er gibt mit einem Augenzwinkern und einem sehr tiefen, ironisch gemeinten Schnurren in der Stimme zu, dass die menschliche Gesetzgebung sein Verständnis manchmal etwas übersteigt...

Spielleiter -Informationen

Ragron Arrhaë versucht aus dieser Situation natürlich, für die Lengroah so viel Kapital wie möglich zu schlagen, und ist gegenüber Bestechungsversuchen seitens der Charaktere sehr empfänglich. Seine Spur hatte er in Wirklichkeit auf Anraten von Durarrhoan Gerregon, dem Top-Agenten vom Lengroah-Waffenkonzern CNK, nicht verwischt; dieser besitzt außerdem eine Kopie der gestohlenen Daten. Der menschliche Auftraggeber ist kein anderer als Steven Lindley, der Agent von Fire Project, der momentan für seinen Konzern versucht, die Verbindungen zwischen CNK und Schmugglern aufzudecken, wodurch der CNK-Agent auf ihn aufmerksam wurde. Der Hacker weiß von der genauen Identität seines ursprünglichen Auftraggebers nichts, wird aber den Charakteren ab einer Summe von 4.000 Elcut eine Komm-Adresse anbieten können, mit der er den Agenten kontaktieren sollte, falls jemand mal Nachforschungen über die Aktion anstellen solle. Bieten die Charaktere 10.000 Elcut, so bietet Ragron Arrhaë der Gruppe außerdem eine ausführliche Beschreibung (Anhang 5) und auch die Wohnungsadresse, welche die Charaktere mit gewissem Nachforschungsaufwand aber auch selbst herausfinden können und die Charaktere zur Wohnung des Agenten von Fire Project führt. (Szene 3)

Szene 3: Die Wohnung von Steven Lindley

Die Wohnung des Auftraggebers, den die Charaktere allerdings noch lange nicht beim Namen nennen, befindet sich in einem guten Apartmentgebäude in relativer Hafennähe im 25. Stock. Beim Betreten des Gebäudes fällt auf, dass dieses relativ gut bewacht ist: Im Eingangsbereich befindet sich ein kleiner Empfangsposten eines privaten Wachdienstes, der die Charaktere jedoch nicht am Betreten des Gebäudes hindert. Mehrere Bereiche des Gebäudes sind durch Kameras überwacht; die Gänge zu den Wohnungen gehören ebenfalls dazu. Die Charaktere müssen sich also etwas einfallen lassen, um schnell in die Wohnung eindringen zu können, ohne aufzufallen. Wenn sie mehrere Minuten dumm an der Tür herumstehen oder gar von einer Kamera gesehen werden, wie sie am Türschloss herumfummeln, dürften sie bald Besuch bekommen. Außerdem kommen auch von Zeit zu Zeit andere Personen über den Gang.

Lindley ist die meiste Zeit über nicht in seiner Wohnung anwesend. Seine Tür ist verschlossen und außerdem mit einer schwer erkennbaren Alarmvorrichtung ausgestattet. Diese wird den privaten Wachdienst mit einem stillen Alarm benachrichtigen, sollte die Tür gewaltsam geöffnet oder am Türschloss manipuliert werden, ohne diesen vorher abzuschalten.

Die Wohnung ist klein und ausgesprochen karg eingerichtet. Steven Lindley lebt noch nicht lange in der Wohnung, und hat auch wohl nicht vor, hier länger zu verweilen. Seine persönliche Kleidung und Ausrüstung befindet sich entweder noch im Koffer oder in der Wohnung verstreut. Neben Kleidung besitzt er noch eine Kameraausrüstung, Stimmrekorder und mobiles technisches Gerät zum Anschluss an die Datennetze der Kolonie, wovon er allerdings einiges während seiner Arbeit mit sich trägt.

In einem kleinen separaten Zimmer können die Charaktere mehrere Datenchips und mobile Datenpads finden, unter denen auch die von Robert Gordans sind. Die restlichen Datenchips sind verschlüsselt und größtenteils nicht lesbar - ihnen kann lediglich die Entschlüsselung der Chips gelingen, auf denen der Auftrag Lindleys bzw. eine Liste korrigierter Aufenthaltsorte verschiedener Schmugglerbanden stehen. Die Chips mit dem unverschlüsseltem Wissen, das aus dem Agentensystem entnommen wurde, können die Charaktere zwar finden, helfen aber auch nicht weiter. Unter den persönlichen Gegenständen Gordans und vielen privaten Daten finden sie jedoch die Informationen, die ihm einst seine Informantin Stacey Rubin besorgt hatte: Eine allgemeine Beschreibung der Schmuggleraktivitäten, unter der auch eine Schmugglerbande namens „Golden Guns“ genannt wird, die auf der Orbitalstation aktiv sein soll.

Dieses kleine Zimmer, wo die Charaktere auf die Informationen stoßen, hat es jedoch auch in anderer Weise in sich: Im Durchgang zu diesem Zimmer steht ein unscheinbarer Rucksack, der im allgemeinen Durcheinander des Zimmers kaum auffällt. In diesem befindet sich ein Funksender und eine (unsichtbare) Infrarot-Laserschranke. Sobald jemand an dem Rucksack durch die Tür vorbeigeht oder versucht, ihn zu öffnen oder zu bewegen, wird der Sender aktiviert und mehrere, in der ganzen Wohnung verteilte und mit Fernzündern ausgestattete Gasgranaten werden gezündet, die ein Betäubungsgas in die Luft pusten, welches entsprechende Charaktere beim Einatmen in einen mehrstündigen Schlummer stürzt. Lediglich Charaktere, denen es gelingt, rechtzeitig zur Eingangstür herauszurennen, können dieser Falle entgehen, falls die Charaktere nicht diese bemerkt haben und demonstrativ über den Rucksack hinwegsteigen, um ins Zimmer zu gelangen.

Spielleiter -Informationen

Die Spieler erhalten die Information über diese Wohnung, wenn sie entweder vom Lengroah-Hacker die Adresse seines Auftraggebers erhalten oder aufgrund der Komm-Adresse umfangreiche Nachforschungen über die Wohnadresse anstellen. „Steven Lindley“ ist allerdings nur der Name, unter dem der Agent von Fire Project momentan arbeitet - seinen wahren Namen werden die Charaktere nicht herausfinden können. Lindley hat teilweise die Spur über die Komm-Adresse zu seinem Aufenthaltsort verwischt, wodurch dies den Spielern schwer gemacht werden sollte; im Notfall könnten sie noch ein weiteres Treffen mit dem Lengroah-Hacker ausmachen. Lindley hat seine Wohnung gut gesichert, außerdem sollte der private Wachdienst wenige Minuten nach Auslösen des Alarms ankommen, und die Falle wird die Charaktere auch noch beschäftigen!

Lindley wird auf jeden Fall versuchen, den Charakteren nachzustellen, sobald er von ihrem Eindringen erfährt. Er erhofft sich natürlich Zusatzinformationen, da er die genaue Schmugglerbande nicht kennt, welche Waffengeschäfte mit CNK treibt. Waren die Charaktere jedoch unvorsichtig genug, den Namen „Golden Guns“ in der Wohnung Gordans auszusprechen, hat er die Information und wird er bereits auf der Orbitalstation sein.

Szene 4: Der Flug nach Jordansrock Orbital

Um einen Flug zur Orbitalstation zu erhalten, müssen die Charaktere entweder einen Linienflug buchen oder auf einen privaten Piloten mit seinem Schiff zurückgreifen. Linienflüge kosten mit 200 Elcut pro Person und Flug zwar nicht allzu viel, haben jedoch den Nachteil, dass das Gepäck jedes Reisenden Beschränkungen (vor allem bezüglich illegaler Waffen, aber auch Medikamente) unterliegt und kontrolliert wird. Beim Einchecken müssen sie jedoch feststellen, dass aus unerklärlichen Gründen die Buchung storniert wurde, angeblich von den Charakteren selber. Die Wirklichkeit ist aber, dass die Charaktere jetzt die ersten aktiven Steuerungen seitens der beiden konkurrierenden Agenten am eigenen Leib erfahren. Durarrhoan Gerregon, der beim Einchecken anwesend ist (da er angeblich persönlich auf

seine Abflugerlaubnis wartet) und das Theater der Charaktere mitbekommt, fragt die Charaktere, ob er ihnen helfen könnte, und bietet ihnen an, auf seiner geschäftlichen Orbitalfähre mitfliegen zu können.

Suchen die Charaktere über ihre Kontakte nach einen vertrauenswürdigen Piloten, der keine Fragen stellt, werden sie keinen Erfolg haben, da alle Piloten seltsamerweise einen Rückzieher machen. Gerüchten zur Folge, die unter die Piloten gestreut werden, sollen die Charaktere höchst illegale Materialien zum orbitalen Verladebahnhof schmuggeln und seien auch von der Stellarpol gesucht. Daher wollen die privaten Piloten das Risiko nicht eingehen. „Retter“ in der Not ist auch hier Durarrhoan, der als einziger die Charaktere mitnehmen will.

Seine offizielle Begründung, die Charaktere kostenlos oder für ein paar hundert Elcuts pro Person mitzunehmen, ist recht einfach: Er muss für die Flüge nichts zahlen, da ihm die Orbitalfähre von CNK zur Verfügung steht und Treibstoffkosten erstattet werden. Seine wahre Identität verheimlicht er: Er gibt sich als Geschäftsmann von CNK aus, der momentan Waffenexporte von Lengroah-Waffen (die als die besten in der Union gelten, aber durch strikte Beschränkungen für Nicht-Lengroah so gut wie nicht erhältlich sind) in das Territorium der Arnesh koordiniert und mit einigen Arnesh verhandelt, die sich auf Jordansrock aufhalten. Es stört ihn zwar, dass die Arnesh nur an den Waffen interessiert sind, um sie in Museen auszustellen, „aber Geld ist Geld“, wie er sagt. Heuern die Charaktere ihn als zivilen Piloten an, gibt er an, mit dem Preis, den er für den Flug verlangt, einige Aufbauprojekte seiner Rasse in Tarunis-4, einer Lengroah-Kolonie, unterstützen zu wollen. Bei den stornierten Linienflügen macht er es „aus reiner Freundlichkeit“ und weil die Charaktere ihm Leid tun - er hätte solche Stornierungen schon häufiger erlebt.

Durarrhoan Gerregon ist aktiver Pilot und fliegt die Orbitalfähre selber, ein schlankes, kleines aerodynamisch geformtes Raumschiff. Im Cockpit findet sich Platz für zwei Piloten, der Passagierraum hat acht weitere Sitze. Der Maschinenraum ist zu Beginn versperrt, dort ist noch Platz für eine weitere Person. Dort befindet sich ein zweiter Lengroah als Techniker, der sich zunächst vollkommen unauffällig verhält und die Gespräche im Cockpit und Passagierraum abhört. Falls die Charaktere Durarrhoan bedrohen wollen, wird der Techniker mit einem Streubetäubungsgewehr und einer Plasmapistole in den Passagierraum kommen, um die Chancen für Durarrhoan etwas zu verbessern.

Der Flug in den Orbit dauert etwa 4 Stunden: Der Start verläuft horizontal, geht aber nach einigen Minuten in einen senkrechten Steilflug über. Die Sitze im Passagierbereich sind allerdings drehbar gelagert, sodass sie in senkrechter Position verbleiben. Das Schiff besitzt zwar während des Steigfluges keine eigenständige Gravitation, beschleunigt aber auch nicht allzu stark, wodurch der Flug kaum beschwerlich ist. Erst im Orbit nach 2,5 Stunden ist der Steigflug beendet und Durarrhoan schaltet die künstliche Gravitation ein, während er gleichzeitig mit dem Andockmanöver an Jordansrock Orbital beginnt. Währenddessen plaudert er noch ein bisschen mit der Gruppe und gibt ihnen noch eine elektronische Visitenkarte in ihre Armbandkommunikatoren, damit sie sich melden können, falls sie auf der Station etwas brauchen sollten und er ihnen vielleicht helfen kann. Am Ende des Fluges dockt er an einer Stelle für kleine Privatflüge an und vereinbart eventuell noch mit den Charakteren einen Termin, da er ihr Gepäck noch an den Kontrollstationen vorbeischleusen muss.

Spielleiter -Informationen

Früher oder später müssen die Charaktere in den Orbit nach Jordansrock Orbital, um das rätselhafte Verschwinden zu lösen. Da die Charaktere über keinerlei eigene Raumschiffe verfügen, um zur Orbitalstation gelangen, müssen sie entweder einen Linienflug buchen oder ein Schiff anheuern - letzteres sollte für sie nur sinnvoll sein, wenn sie illegale Waffen nach oben schmuggeln wollen. Auf jeden Fall wird Durarrhoan Gerregon versuchen, die Charaktere auf sein Orbitalschiff zu bekommen, um ihr Vertrauen zu gewinnen. Er wird ihre Linienflüge stornieren (falls dies nicht bereits durch Steven Lindley passiert ist, der die Charaktere ausbremsen will) und (wie auch Lindley) Gerüchte unter die freien Piloten streuen, um die Charaktere für sein Schiff zu gewinnen.

Sollten die Charaktere sich (wie auch immer) inzwischen mit Steven Lindley zusammengerauft haben, wird dieser zwar dafür sorgen, dass selbst Durarrhoan die Buchung nicht rückgängig machen kann; er wird allerdings auf getrennte Plätze bestehen und ihnen einige illegale Drogen ins Gepäck schmuggeln, um sie bei den Kontrollen auffliegen zu lassen, ohne mit den Charakteren in Verbindung gebracht werden zu können. Kein Wunder, dass er nicht einmal unter seinem momentanen Decknamen seinen Platz bucht, sondern unter einem anderen, den die Charaktere nicht kennen...

Szene 5: Robert Gordans Kontaktperson

Die Adresse auf dem versteckten Chip in Robert Gordans Apartment führt die Spieler zu einer verschlossenen Wohnzelle auf Jordansrock Orbital. Diese liegt in einem eher schlechten Gebiet der Wohnbezirke dieser Station in direkter Nähe zum Getrieberad der Rotationssektion, wodurch im dreckigen, wenig besuchten Gang das Dröhnen und Knirschen des Antriebs in regelmäßigen Abständen (4 Minuten, 4,47 Sekunden) deutlich hörbar ist und leisere Geräusche oder Gespräche überdeckt. Die Gravitation beträgt auf dieser Ebene 0,92g. Der Gang ist schmutzig und nur gering beleuchtet; einige Lampen fehlen oder sind defekt. Stationäre Komm-Systeme existieren nicht, das einzige Computerterminal in der unmittelbaren Umgebung ist außer Betrieb, ebenso wie die sichtbaren Überwachungskameras, deren Leitungen einfach gekappt wurden. Bei genauer Untersuchung stellt man aber fest, dass an einigen, sehr unauffälligen Stellen wie kaputten Lampen oder in defekten Kameras mit zerschlagenen Linsen Mikrokameras eingebaut wurden, um den Gang zu überwachen.

Nero Dshakhran, die Bewohnerin der Wohnzelle, hat sich in die Überwachungssysteme der Station eingehackt und in ihrem Bereich zusätzliche Überwachungseinrichtungen eingebaut, sodass sie alarmiert wird, wenn jemand bei ihr versucht, einzubrechen. Sie nutzt ihre Wohnung als Überwachungsposten für die Golden Guns, um sie von dort aus über Polizeikontrollen oder unbefugtes Eindringen zu warnen. Aus diesem Grund befindet sie sich meistens in ihrer Wohnung und nicht in ihrem Versteck. Sie meldet sich regelmäßig beim Chef der Bande, einem gewissen Jack Marton, und meldet ihm von anstehenden Aktionen und ungewöhnliche Ereignisse auf der Station. Wenn irgendetwas mit der genau vordefinierten Rückmeldung, die vom Tag und der Tageszeit abhängt, nicht stimmen sollte oder Nero einen Hilferuf abschickt, ist Jack Marton gewarnt und wird mit einem Trupp von 4 Leuten versuchen, die Lengroahfrau zu retten, der innerhalb von 6 Minuten kommt.

Bei unbekanntenen Personen wie den Charakteren wird sie so tun, als sei sie nicht da; versuchen die Charaktere, bei ihr einzudringen, wird sie einen Hilferuf abgeben, sich hinter die Tür stellen und den ersten Charakter mit ihrer Laserpistole bedrohen. Erst wenn von den Charakteren offensichtlich keine Gefahr oder Bedrohung ausgeht, wird sie mit ihnen kooperieren, Zunächst wird sie sie jedoch fortschicken und versuchen, den herbeieilenden Hilfstrupp der Schmuggler abzuwimmeln, um später per Kommunikator ein neues Treffen zu organisieren. Bei diesem Treffen erzählt sie den Charakteren ihren Teil der Geschichte und versucht sie, zu einem bewaffneten Überfall auf die Schmuggler zu animieren.

Spielleiter -Informationen

Zu Nero Dshakhran siehe auch die Charakterbeschreibung und ihre Handlung als NSC. Die Charaktere können ihr Vertrauen dadurch gewinnen, indem sie Nero bei einem Überwältigen fair behandeln beziehungsweise besonnen handeln, wenn sie von ihr bedroht werden. Erzählen sie ihr aufrichtig von der Rettungsaktion für Robert Gordan, wird sie die Charaktere unterstützen, da sie selber weit genug ist, um mit den Schmugglern zu brechen. Sie wird ihnen den neuen Aufenthaltsort der Schmuggler nennen und sich bereit erklären, die Charaktere nicht zu melden, sobald sie diesen betreten, wodurch die Charaktere das Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben. Als Gegenleistung fordert sie aber auch, dass die Charaktere keinen der Schmuggler am Leben lassen. Halten die Charaktere dieses Versprechen nicht, wird sie nicht zögern, diese zu verpfeifen - sie kann schließlich das ganze Geschehen durch ihren Abhörposten verfolgen! Falls die Charaktere vorschlagen, sie solle sich bei der Aktion aktiv beteiligen, behauptet sie bedrückt, sie könne mit Schusswaffen nicht gut umgehen (eine glatte Lüge), und schaut scheinbar beklemmt auf ihre dolchartigen Fingerkrallen, wobei den Charakteren erst jetzt auffällt, wie ihre Hände leicht zittern.

Die Charaktere sollten sich zum Auslösen der restlichen „Golden Guns“ eine bessere Kampfausrüstung aussuchen. An dieser Stelle empfiehlt es sich natürlich, den Kontakt zum „Geschäftsmann“ Durarrhoan wieder aufleben zu lassen, der natürlich gerne bereit ist, den Charakteren „für einen Gefallen“, den die Charaktere ihm nachher zu leisten haben, die besten Waffen von CNK (sprich das Lasergewehr 12RR-CN) leihweise zur Verfügung stellen. Er wird ihnen dabei die Waffen auf sechsfache Impulslänge und vier-Schuss-Salve voreinstellen sowie die Charaktere mit den exzellenten L5-Energiemodulen ausstatten (macht 16 Salven pro Magazin plus zwei Einzelschüsse).

Sollte FP-Agent Lindley durch Informationen der Charaktere wissen, dass es die Golden Guns sind, die Gordan entführt haben, oder an die Adresse von Nero Dshakhran gekommen sein, ist er bereits von den Golden Guns beim Eindringen in die Wohnung bzw. beim Ausspionieren deren Verstecks getötet worden - kein Agent ist vollkommen, und Nero ist für die Schmuggler Auge und Ohr. Sein Schädel, frisch und sauber geschält, in Neros Zimmern zeugt davon.

Die Charaktere sollten selbst wenn Nero schläft nicht unbemerkt in die Wohnzelle eindringen können, da ein von ihr geschriebenes Programm als Wache tätig ist und sie bei einem Einbruchversuch wecken wird. Dasselbe gilt, wenn die Charaktere in das verlassene oder das neue Versteck der Golden Guns eindringen. Ihr Abhörposten ist jedoch ein dermaßen unübersichtliches Wirrwarr von Drähten und Steuersystemen, dass die Charaktere mehrere Stunden bräuchten, um es auch nur ansatzweise bedienen zu können.

Szene 6: Das verlassene Versteck der Golden Guns

Bei der Frachtsektion T-22 im Ring B handelt es sich um eine vollkommen verlassene Gegend, die allerdings sich noch im Rotationsbereich des B-Ringes befindet und somit eine Gravitation von etwa 0,85g aufweisen kann. An mehreren Stellen wurden Baustellenschilder aufgestellt, mehrere Schilder der Stationsleitung befehligen wegen kompletten Umbau der Frachtsektion in wenigen Tagen die kompletten Räumung derselbigen. Trotzdem steht in der Sektion ein riesiger Haufen an Müll wie leeren Containern, Metallstangen, offensichtlich defekten Geräten und dergleichen. Die Golden Guns haben die Sektion bereits seit einigen Tagen geräumt und ihre Spuren grötenteils entfernt; die Charaktere finden zwar mehrere unverschlossene Kisten ohne Aufschrift, in denen sich nur noch Füllstoffe befinden und für den Waffentransport gedient haben mögen. In mehreren Räumen und an versteckten Stellen zeugen ein paar offene Nahrungstüten davon, dass hier auch Menschen gelebt haben müssen. In den Tüten befinden sich allerdings nur noch schimmelige Überreste, die davon zeugen, dass selbst die neusten Tüten mindestens eine Woche alt sind. Außerdem existiert ein kleinerer, mit einer stabilen Tür schalldicht verschließbarer Raum, der ebenfalls Spuren zeigt, dass in ihm eine Person gelebt hat, freiwillig oder unfreiwillig. Ein einfaches Lager aus ein paar Decken sowie einige leere Nahrungstüten zeugen davon. Die Tür war nur von außen verriegelbar.

Die Sektion wird allerdings von Nero Dshakhran (siehe auch Szene 5 und NSCs), der Lengroah-Schmugglerin der Golden Guns audio- und videoüberwacht. Sie wird die Charaktere beobachten, und falls sie durch die Gespräche der Charaktere untereinander herausbekommt, dass sie auf der Spur des Reporters sind, sie über die teilweise defekten Lautsprechersysteme der Sektion mit den Worten kontaktieren: „Egal, was sie hier suchen, sie werden es nicht mehr finden.“ Sie wird den Charakteren, falls sich diese positiv verhalten, ein Treffen bei ihrer Wohnung vorschlagen, um die Charaktere für einen Schlag gegen die Golden Guns zu gewinnen und ihnen dabei deren neuen Aufenthaltsort nennen.

Spielleiter -Informationen

Für den weiteren Kontakt mit Nero Dshakhran gilt im Groben und Ganzen das Gleiche wie in Szene 5. Das Treffen wird ebenfalls in ihrer Wohnzelle stattfinden. Sie wird allerdings den Charakteren gegenüber zunächst sehr skeptisch eingestellt sein und fordern, dass die Charaktere sich zunächst bis auf die Leibwäsche entkleiden und somit zeigen, dass sie unbewaffnet sind. Die Kleidung und Ausrüstung können sie dabei in einer der nebenan liegenden Wohnzellen deponieren, die momentan leer stehen.

Szene 7: Showdown in der Frachtsektion

Die Charaktere werden sich, hoffentlich gut bewaffnet, auf dem Weg zum neuen Versteck der Golden Guns machen, welches dieses Mal in der Frachtsektion G-17 im Ring B liegt. Diese Sektion besitzt durch die Rotation eine Schwerkraft von etwa 0,9g. Früher oder später sollten die Charaktere, egal ob sie auf heimlich machen oder in Rambo-Manie hineingehen, entdeckt werden. Beim anschließenden Feuergefecht, an dem insgesamt bis zu 10 Schmuggler teilnehmen werden, schließen sich hinter den Charakteren auf einmal (per Fernsteuerung durch den 11. Schmuggler) die Türen und Schotte. Anschließend wird vom Chef der Golden Guns das Gefecht mit einem „Feuer einstellen!“ beendet, da er den sprachlichen Kontakt mit der Gruppe sucht und deren taktischen Nachteil ausnutzen will, damit diese sich ergeben. Wenn dies geschieht, passiert während der anschließenden, kurzen Diskussion folgendes:

Ein kurzes Gurgeln ist im Hintergrund zu vernehmen, dann ein dumpfes Aufprallen. Nick Marton ruft irritiert nach hinten: „Scott? Was ist da los?“ Kurze Zeit später sieht man Nero Dshakhran energischen Schrittes den Schauplatz betreten, in ihren krallenbewehrten, blutverschmierten Händen trägt sie ein RR-CN der Schmuggler, ihre Ohren angelegt, die Zähne leicht entblößt, ein dumpfes Knurren kommt aus ihrer Kehle. Sie hebt ihre schussbereite Waffe...

Nick Marton, von der Lengroahfrau sichtlich irritiert, realisiert die Lage: „Wieso bist Du... - Du hinterhältiges, dreckiges Fellknäuel hast uns verraten, du ...“ - Er dreht sich mit erhobener Waffe blitzartig um, wird aber von einer Lasersalve aus Neros Sturmgewehr getroffen und bricht zusammen, als ihm die Schüsse den Brustkorb durchbrennen. Bevor die fassungslosen restlichen Schmuggler reagieren können, springt die ausgemergelte Katze überraschend leichtfüßig wieder in Deckung.

Im anschließend wieder aufflackernden Kampf können die Charaktere eventuell bemerken, wie eine der oberen Belüftungsgitter hochgeklappt wird. Ein mehrere Zentimeter durchmessendes (Mündungs-) Rohr schiebt sich durch den Spalt, kurze Zeit später hören die Kampfteilnehmer das Plöppen eines Granatwerfers, der genau auf die Kisten zielt, hinter denen sich die Schmuggler in Deckung gebracht haben. Die daraufhin folgende Plasmaexplosion tötet einen Teil der Schmuggler und zerstört einige Kisten, wobei dies durch den teilweise explosiven Inhalt noch verstärkt wird.

Spielleiter -Informationen

Falls die Charaktere im Kampf noch mehr zusätzliche Hilfe brauchen, kann eine zweite Granate als Brandgranate die Deckung der Schmuggler in Brand versetzen, wodurch diese ihre Deckung verlassen müssen. Eine Schmuggler könnten ebenfalls in Brand geraten. Die Granaten werden vom CNK-Agenten abgefeuert, der damit sowohl den verräterischen Inhalt in einigen Kisten als auch einige der Schmuggler loswerden will. Ihm liegt es daran, die Schmuggler komplett auszuschalten, um anschließend in aller Seelenruhe die Lösegeldsumme dem Konzern zurückzuführen.

Mit Hilfe der beiden Lengroah, die beim Kampf auf der Seite der Charaktere sind, sollte der Endkampf zwar eine Herausforderung, aber dennoch machbar sein. Im Notfall sollten die Handlungen der Lengroah so angepasst werden, dass die Charaktere eine faire Chance haben, den Kampf zu überleben.

Falls durch irgendwelche unerwarteten Handlungsänderungen FP-Agent Lindley immer noch mit den Charakteren zusammenarbeiten, sollte er im Laufe des Gefechts getötet werden. Mindestens er sollte das Abenteuer nicht überleben...

Szene 8: Happy End mit Robert Gordan

Die Tür zum Zellenraum ist tatsächlich gut verriegelt, sodass die Charaktere einige Zeit benötigen werden, um die Tür aufzubekommen, falls Nero den Kampf nicht überlebt haben sollte. Ansonsten geht sie zum nächsten Terminal und fängt an, einen längeren Code einzutippen, um den Verriegelungsmechanismus zu deaktivieren. In der Zwischenzeit stößt auch Durarrhoan Gerregon zur Gruppe, der die Lüftungsschächte wieder zurück geklettert ist und auf normalem Wege zum Versteck kommt, wobei er einige Zeit mit den versperrten Türen beschäftigt sein wird. Er hat eine längliche Tasche dabei, in der er den Granatwerfer und eine Bombe dabei hat, deren Zeit- und Funkzünder bereits eingestellt ist und läuft, wovon die Charaktere nichts wissen. Mit einem Zucken in den Ohren und mehrfachem Augenzwinkern (ein Zeichen von Amüsiertheit oder Ironie) freut er sich, dass die

Charaktere ihm bereits „den größten Teil des Gefallens“ getan haben. Er beginnt jetzt noch damit, die separaten Computersysteme der Golden Guns zu infiltrieren, um die bereits gezahlte Lösungssumme dem Konzern wieder zurück zu führen.

Natürlich muss er inzwischen zugeben, dass Durarrhoan alles andere als ein Handelsvertreter seines Konzerns ist. Seine ironische Antwort darauf ist ein ironisches: „Ja nun, wir verkaufen nun mal kein Kinderspielzeug, unser Geschäft ist etwas härter.“ Wenn die Charaktere ihn fragen, wieso CNK eigentlich Lösegeld für Robert Gordan zahlen wollte, wird er ihnen offenbaren, dass es beim Konzern tatsächlich Leute geben soll, denen ein (mehr oder weniger) unschuldiges Leben noch etwas wert ist. Der Konzern war daher mit dem Gebaren der Schmuggler schon lange unzufrieden, da diese bereits mehrere unbeteiligte Personen auf dem Gewissen haben; insofern bezeichnet er das Ende der Schmuggler nur als „Berufsrisiko“, und meint, „diesmal hat es nicht die Falschen getroffen“. Dann kassiert er wieder „wie vereinbart“ die Waffen ein. Der Zünder der Bombe bleibt dabei die gesamte Zeit aktiviert.

Sind die Charaktere kooperativ, wird er ihnen vorschlagen, sie mit den übrig gebliebenen erbeuteten Waffen der Schmuggler (die Lagerbestände wurden durch einer Plasmagranate zerstört) zurück zur Planetenoberfläche zu transportieren. Leider muss er den Charakteren sämtliche Datenspeicher und Aufzeichnungsgeräte entnehmen, was er als eine „unangenehme Pflicht“ empfindet, aber er kann es sich nicht leisten, dass von den gesamten Ereignissen bezüglich der Schmuggler und CNK auch nur ein Beweis an die Öffentlichkeit dringt.

Anschließend kontaktiert er einige Personen, die mit den Aufräumarbeiten in der Sektion beginnen. Er erklärt sich gerne bereit, die Charaktere, den Reporter und Nero Dshakhran zur Planetenoberfläche zurück zu bringen, und stößt dabei mit den Charakteren mit einer Flasche echten Champagners an. Beim Rückflug erleiden die Charaktere jedoch aufgrund einer im Champagner enthaltenen Droge einige Unannehmlichkeiten, damit ihre Erinnerungen nicht zur Beweisfindung genutzt werden können. Dem Agenten tut dieser Schritt außerordentlich leid. Nach einigen psychedelischen Minuten fallen die Charaktere in einen tiefen Schlummer und wachen erst in ihrem Wohnungen wieder auf. Ihre Erinnerungen sind etwas unscharf, aber das lengroantische Sturmgewehr direkt neben ihnen im Bett fühlt sich verdammt real an...

Aber was macht man mit einer Militärwaffe, deren Besitz Grund genug für eine mehrjährige Haftstrafe ist? Selbst wenn es die beste Waffe in der Union ist...

Spielleiter -Informationen

Sollten die Charaktere sich weigern, die Waffen zurück zu geben, oder ihn gar damit bedrohen oder angreifen, wird er zunächst versuchen, sie zu beschwichtigen und an ihre Ehre appellieren. Abgesehen davon befinden sich in der Nähe der Leichen noch genügend vergleichbare Waffen, auf die er die Charaktere aufmerksam macht, falls die auf Beute aus sind. Außerdem wird er sie beiläufig fragen, wie die Charaktere denn mit diesen Waffen gedenken, wieder zur Planetenoberfläche zu kommen? Falls dies auch nichts fruchtet, wird er ihnen als seine „Lebensversicherung“ und ultimatives Druckmittel die scharfe Bombe zeigen, um seine Verhandlungsposition zu bekräftigen. Die Bombe zündet außerdem, sobald Durarrhoans Lebenszeichen erlöschen, er sich zu weit von ihr entfernt oder er die Bombe per Funkzünder aktiviert. Die Stärke der Bombe ist hoch genug, um die komplette Sektion zu zerstören.

Um die Charaktere kooperativ zu machen, kann er ihnen insgesamt bis zu 25.000 Elcut als Bestechungssumme (10% des Lösegeldes) anbieten. Trotzdem wird er ihnen nicht vertrauen und sämtliche brauchbaren Hinweise auf sein Eingreifen oder die Kontakte von CNK mit den Golden Guns eliminieren. Dazu gehört sogar zuletzt auf dem Rückflug, die Charaktere, den Reporter und Nero unter psychedelische Drogen zu setzen, um ihre Erinnerungen für eine Auswertung der Gedankenströme unbrauchbar zu machen. Hierbei bedient er sich des Tricks, indem er die Droge im Champagner anbietet. Er selbst hat ein langwirkendes Gegenmittel eingenommen, welches die Wirkung der Droge verhindert.

Nichtspielercharakter-Beschreibungen

FP-Agent Steven Lindley

Eine detaillierte Beschreibung von Steven Lindley befindet sich in den Anhängen, wo er vom Lengroah-Hacker Ragron Arrhaë beschrieben wird.

Prinzipiell hält er von Zusammenarbeit mit „Amateuren“ nichts; wenn er jedoch von den Charakteren überwältigt wird, wird er so tun, als ob er mit ihnen ein Bündnis eingehen will, um seine benötigten Informationen der Zusammenarbeit der Schmuggler mit CNK zu bekommen. Sobald er herausgefunden hat, welche Schmugglerbande dafür verantwortlich ist, wird er durch Manipulation der Buchungsnetze verhindern, dass die Charaktere einen Linienflug nach J-Orbital erhalten.

CNK-Agent Durarrhoan Gerregon

Durarrhoan Gerregon ist ein Kirschaar, ein pechschwarzer Lengroah. Er besitzt eine eindrucksvolle Größe von 1,91m, die aber für Lengroah-Männer nichts ungewöhnliches ist, und weist einen schlanken, sehr athletischen Körperbau auf. Sein schwarzes Fell glänzt seidig matt und ist glatt und sauber. Er macht einen gepflegten Eindruck. Seine Kleidung besteht am Anfang der Geschichte aus förmlicher Geschäftskleidung, die ihm aber ein bisschen Unbehagen bereitet, da ihm der Kragen nicht passt, die langen Hosen und Ärmel seine Beweglichkeit hindern und so weiter. Einen Schlips oder eine Fliege trägt er aber nicht, bei einem Menschen würde man die Form der Kleidung eher freizeitlich-schick bezeichnen, auch wenn die Farbe ein seriöses, uniformes dunkelgrau ist.

Beim Angriff auf die Golden Guns wählt er allerdings typische Lengroah-Kleidung: Eng geschnitten, viel Bewegungsfreiheit (die er für die Klettertour im Lüftungsschacht auch benötigt). Er trägt keine Panzerung.

Durarrhoan Gerregon ist einer der Top-Agenten von CNK, es sollte für die Spieler unmöglich oder zumindest sehr schwer sein, ihn auszutricksen. Er genießt größere Freiheiten bei der Ausübung seines Jobs und nutzt diese auch voll aus.

Schmugglerin Nero Dshakhran

Nero Dshakhran ist mit ihrer Größe von 1,95m selbst für eine Lengroah ungewöhnlich groß. Sie ist allerdings äußerst dürr und ausgemergelt und macht keinen guten Eindruck. Ihr hellbraunes Fell ist struppig und ungepflegt, an einigen Stellen sind aufgrund von Narben deutlich erkennbare Löcher vorhanden. Ihr dunkles Haupthaar hat sie manchmal nach hinten zu einem verklebt aussehenden Pferdeschwanz gebunden. Meist tritt sie zurückhaltend und niedergeschlagen auf; nur in seltenen Fällen wie bei der Verteidigung ihrer Wohnzelle oder dem Angriff auf Jack Marton kann sie mit einer überraschenden Energie aufwarten. Ihre Kleidung ist, wie für Lengroah typisch, sehr knapp gehalten und bedeckt gerade einmal ihr Geschlecht, ihre Brüste und den unteren Teil des Rückens bis zum Gesäß.

Ursprünglich stammt sie von der Planetenoberfläche und wollte sich auf Jordansrock Orbital durch Stelle als Technikerin ihr Geld für eine Reise nach Themis-3, dem neuen Heimatplaneten der Lengroah verschaffen. Sie wurde jedoch bei ihrer Wohnungssuche nach dem Eintreffen auf der Station betrogen und beraubt. Schwer verletzt wurde sie von Jack Marton, der Chef der Golden Guns, gefunden; im Wissen um die Qualitäten der Lengroah bezüglich allem Technischen wurde sie von den Schmugglern gesund gepflegt, wodurch sie aus Dank dafür den Schmugglern beitrug und damit begann, die Stationsüberwachung für die Zwecke der Golden Guns zu missbrauchen sowie an die Überwachungszentrale der Station falsche Daten zu liefern.



Trotz ihrer Bedeutung für die Golden Guns ist sie allerdings in der Hierarchie der Schmuggler am untersten Ende. Auch wenn es sie innerlich mit Genugtuung füllt, dass die Golden Guns hauptsächlich mit lengroathischer Waffentechnik handeln und dafür enge Kontakte mit CNK pflegen, muss sie als Ableiter herhalten, wenn es Probleme mit „den Kätzchen“ (sprich: dem Konzern) gibt. Rassistische Beleidigungen und Hohn der anderen, menschlichen Schmuggler ihr gegenüber zählt zur Tagesordnung. Der Chef der Golden Guns, Jack Marton, ermuntert dabei mit seinem besonders geringschätzigen Bemerkungen ihr gegenüber die anderen Schmuggler, es ihm nachzumachen.

Sie plant den Bruch mit den Golden Guns schon seit längerem und hatte darauf gehofft, mit Robert Gordan vielleicht wieder verschwinden zu können, den sie ausgesprochen sympathisch fand. Leider wurde dieser kurz vor Ende der Beweissicherung von den Schmugglern erwischt. Ursprünglich wollten diese ihn einfach umbringen; um ihn zu schützen, schlug Nero vor, mit dem Reporter CNK zu erpressen, wohl wissend, dass sie damit eine gefährliche Kettenreaktion in Gang bringen könnte, aber auch, dass Gordans Überlebenschancen bei CNK weitaus höher als bei den Schmugglern sind. CNK ging auf das Spielchen ein und bezahlte 250.000 El Lösegeld für den Reporter unter der Forderung, dass dies die erste und letzte Freipressung von Unbeteiligten war (Der Konzern hätte ein Vielfaches mehr an Konventionalstrafe zahlen müssen, wäre die Kooperation von CNK mit den Schmugglern öffentlich und beweisbar geworden). Da somit ihr erster Versuch, mit den Schmugglern zu brechen, gescheitert war, wittert sie mit den Charakteren die Chance, dieses Problem aus ihrem Leben ein für allemal zu beseitigen.

Sie weiß, dass Robert Gordan kurz vor der Auslieferung an CNK steht, wird dies aber den Charakteren auf keinen Fall sagen, da diese sonst nicht das Versteck angreifen würden, um den Reporter zu befreien. Auch wird sie der Gruppe auf keinen Fall davon berichten, dass die Lösegeldzahlung schon erfolgte - sie wird vortäuschen, die Verhandlung bezüglich der Höhe der Summe sei immer noch in vollem Gang. Sie gibt außerdem an, dass sie in der Lage sei, den Raum, in dem Robert Gordan gefangen gehalten wird, von ihrer Wohnzelle aus beim Angriff so versperren zu können, dass für den Reporter während des Angriffs keine Gefahr bestehe, von den Schmugglern hingerichtet zu werden. Um die Gruppe zu täuschen und ihnen den Überfall schmackhafter zu gestalten, wird sie behaupten, von den insgesamt 11 menschlichen Schmugglern sei in der Regel mindestens die Hälfte unterwegs und nicht im Lager; sie würde die Charaktere vorher über deren Armbandkommunikatoren warnen, falls sich zu viele Schmuggler im Versteck aufhalten würden. In Wirklichkeit sind aber meistens nahezu alle Schmuggler im Versteck anwesend. Für die Warnung über die Kommunikatoren braucht sie natürlich die Kom-Adresse von mindestens einem Charakter.

Anhänge

Hier befinden sich zum Einen die Hintergründe einiger Beispielcharaktere, mit denen man das Abenteuer spielen kann, und zum Anderen Materialien, die den Spielern bei den entsprechenden Szenen ausgehändigt werden können, um für eine bessere Spieltiefe zu sorgen. Im Detail beinhalten die Anhänge:

1. Beispielcharaktere
2. Robert Gordans Notschreiben
3. Im versteckten Chip gespeicherte Adresse: „Nero Dshakhran, Habitatring B, Ebene U, Nr. 6/05, Jordansrock Orbital“
4. Elektronische Botschaft: „Golden Guns: B/T-22“
5. Beschreibung vom Auftraggeber des Lengroah-Hackers (Steven Lindley) sowie Wohn-& Komm-Adresse
6. Karte von der Wohnung Robert Gordans
7. Karte der Wohnzelle Nero Dshakhrans
8. Karte vom Ort des Showdowns, des Versteck der Golden Guns.
9. Kartenbeschreibungen

DANIEL MCQUEEN

Geboren: 17.03.2283 (Normalzeit) in Caribis, Jordansrock
Alter: 25
Beruf: ehemaliger Sanitäter der planetaren Abwehrstreitkräfte
Sprachen: Englisch, Französisch, Chinesisch

Daniel McQueen war ursprünglich auf Anraten seiner Vaters, einem angesehenen Arzt in der Raumflotte, den planetaren Abwehrstreitkräften (PDF) als Sanitätssoldat beigetreten, und begann dort eine Laufbahn im mittleren Dienst. Seine Neigung für Spiele und Wetten führte jedoch dazu, dass die PDF Jordansrock in einer Verlängerung der Dienstzeit nicht mehr ernsthaft interessiert war, obwohl er eigentlich ein guter Sanitäter ist. Als offizieller Grund wurde die (real durchaus existierende) Ressourcenknappheit der PDF genannt. So wurde er im Juli 2308 mit seiner Abfindung entlassen und ist jetzt mehr oder weniger mit der Suche nach einer neuen Anstellung beschäftigt. Finanziell gesehen geht es ihm nicht schlecht, auch wenn seine Spielsucht einen Teil der Abfindung bereits wieder aufgeessen hat.

Daniel besitzt mehrere, ohne Lizenz normalerweise nicht verfügbarer Ausrüstungsgegenstände. Hierzu gehört sein kleiner Ärztekoffer und vor allem die darin enthaltenen verschiedenen Medikamente, welche er größtenteils als „Andenken“ von den Abwehrstreitkräften mitgenommen hat.

McQueen ist mit etwa 1,85m durchschnittlich groß und von stabiler Statur. Momentan aber behandelt er eher seine überschüssigen Pfunden als Kriegsverletzungen. Irgendwo in seiner Ahnenlinie haben sich neben den hauptsächlich europäischen Einflüssen auch ein oder zwei dunkelhäutige Personen versteckt, wodurch er eine immer leicht gebräunte Hautfarbe besitzt. Gekleidet ist er in der Regel in stabiler Kleidung. Im Kampf nutzt er bevorzugt seine ST-18, eine Betäubungspistole; nur wenn es brenzlich wird, greift er auf seine neue TTC2 zurück, eine schwere Projektilpistole.

Daniel wohnt seit vier Jahren in New Francisco im Apartment direkt neben Robert Gordan, der einer seiner besten Freunde ist und mit dem er schon so manche Sauf tour veranstaltet hat. Daniel besitzt außerdem einen elektronischen Schlüssel für das Apartment, hat ihn aber bisher noch nicht benutzt; außerdem kennt ihn Roberts Agentensystem.

SARAH GORDAN

Geboren: 09.07.2285 (Normalzeit) in New Francisco, Jordansrock
Alter: 23
Beruf: Systemtechnikerin
Sprachen: Englisch, Chinesisch, Japanisch

Sarah Gordan ist die jüngere Schwester des verschollenen Reporters Robert Gordan. Sie hat ihre Ausbildung als Systemtechnikerin für elektronische Komponenten bei Tsushida mit Bravour bestanden und arbeitet nun seit zweieinhalb Jahren für den Konzern im Bereich der Wartung der Produktionssysteme. Momentan hat sie sich allerdings ein halbes Jahr für Fortbildungen frei genommen, was böse Zungen auch als unbezahlten Urlaub bezeichnen könnten. Durch ihre Anstellung beim Elektrokonzern Tsushida hat sie in letzter Zeit gut verdient, neigt allerdings dazu, ihr Geld für Kleidung und allerlei modischen Schnickschnack auszugeben.

Sie ist mit 1,68m nicht gerade groß und eher von zierlicher Statur. Sie achtet peinlich genau auf ihre Figur und Aussehen, eine gewisse Eitelkeit ist ihr nicht abzustreiten. Ihr Outfit ist immer schick und modisch; ihre Lieblingskleidung besteht momentan in einem silberfarbenen, hautengen Anzug, in denen an verschiedenen Stellen schwarzes Leder eingenäht sind, um die Figur noch stärker zu betonen. Dazu trägt sie noch einen breiten Gürtel und eine Umhängetasche.

Mit ihrem Bruder Robert hat sie bisher regelmäßig Kontakt gehabt, vor allem seitdem ihre Eltern aufgrund der mehrfachen politischen Konflikte auf Jordansrock und der zunehmenden Kriminalität aus der Kolonie weggezogen sind, um im Kernbereich ein angenehmeres und sicheres Leben zu führen. Sarah hält von dieser Einstellung nicht viel, sie genießt lieber das abwechslungsreichere, aber auch gefährlichere Leben auf Jordansrock. Bei Schusswaffen hat sie sich zur Vorsicht zumindest auf das Nötigste und Kleinste konzentriert: Sie besitzt eine kleine Betäubungspistole von Stuntech, die ST-18m, die sie immer in ihrer Umhängetasche mit sich führt.

JOHN GORDAN

Geboren: 09.07.2285 (Normalzeit) in New Francisco, Jordansrock
Alter: 23
Beruf: Systemtechniker
Sprachen: Englisch, Chinesisch, Japanisch

John Gordan ist der jüngere Bruder des verschollenen Reporters Robert Gordan. Er hat seine Ausbildung als Systemtechniker für elektronische Komponenten bei Tsushida mit Bravour bestanden und arbeitet nun seit zweieinhalb Jahren für den Konzern im Bereich der Wartung der Produktionssysteme. Momentan hat er sich allerdings ein halbes Jahr für Fortbildungen freigegeben, was böse Zungen auch als unbezahlten Urlaub bezeichnen könnten. Durch seine Anstellung beim Elektrokonzern Tsushida hat er in letzter Zeit gut verdient, neigt allerdings dazu, sein Geld für seine motorbetriebene Yacht auszugeben - Bootsfahrten in der Bucht von New Francisco sind eine seiner Lieblingstätigkeiten in der Freizeit.

Er ist mit 1,75m nicht gerade groß und recht schlank. Aufgrund der sommerlichen Temperaturen, die das ganze Jahr über in New Francisco herrschen, bevorzugt er in der Regel kurze, leichte Kleidung. Häufig trägt er über einem Shirt noch eine leichte Weste. Meistens trägt er zum Schutz vor der Sonne eine Baseballkappe. Er ist nahezu immer gut gebräunt.

Mit seinem Bruder Robert hat er bisher regelmäßig Kontakt gehabt, vor allem seitdem ihre Eltern aufgrund der mehrfachen politischen Konflikte auf Jordansrock und der zunehmenden Kriminalität aus der Kolonie weggezogen sind, um im Kernbereich ein angenehmeres und sicheres Leben zu führen. John hält von dieser Einstellung nicht viel, er genießt lieber das abwechslungsreichere, aber auch gefährlichere Leben auf Jordansrock. Er hat zwar bisher keine größeren Erfahrungen mit Schusswaffen gesammelt, besitzt aber zur Vorsicht eine Betäubungspistole von Stuntech, die ST-18, die er unter der Weste verdeckt trägt.

LUCIA GONZALES

Geboren: 11.02.2281 (Normalzeit) in Guatemala, Terra
Alter: 27
Beruf: freischaffende Reporterin
Sprachen: Spanisch, Englisch, Prankbogos, Arabisch, Deutsch, Kall

Lucia Gonzales stammt aus einer mittelamerikanischen Emigrantenfamilie, die erst vor knapp 15 Jahren nach Jordansrock gezogen ist. Ihre außergewöhnlich guten Sprachkenntnisse haben ihr dabei geholfen, sich schnell zurecht zu finden. Momentan arbeitet sie als freischaffende Reporterin für den „Jordansrock Tribune“, eine große, angesehene Zeitung auf dem Planeten. Ihre letzten Berichte über den Tourismus auf Jordansrock für Arnesh (sie spricht Prankbogos fließend, soweit ein Mensch dies vermag) haben ihr in letzter Zeit einiges an Geld erbracht, mit dem sie ihre Eltern etwas unterstützt, die momentan trotz intensiver Suche keinen Arbeitsplatz finden können. Momentan arbeitet sie an einer Serie von Berichten über die Lengroah und ihre „Enklave“ in New Francisco, wofür sie sich momentan deren Sprache, das Kall, aneignet.

Lucia ist etwa 1,72m groß, von durchschnittlicher Statur und kann ihren mexikanischen Ursprung durch ihr Aussehen nicht leugnen: Sie ist Mestizin, hat also in ihrer Ahnenreihe europäisches wie indianisches Erbgut. Abgesehen von einer leichten Vorliebe für Indianerschmuck ist sie aber sonst mit dem indianischen Kulturkreis so gut wie nicht verbunden. Sie bevorzugt längere Kleidung und trägt auch bei wärmeren Wetter eine Jacke oder einen Mantel, um in deren Innentaschen ihre Standardausrüstung eines Reporters tragen zu können: einen Stimmrekorder, eine 2D-Kamera und eine kleine Stereo-Kamera. Lediglich bei sehr hohen Temperaturen trägt sie ihre Ausrüstung am Gürtel.

Sie kennt Robert Gordan seit mehreren Jahren aus der Redaktionsarbeit beim „Tribune“, und hatte vor einem Jahre auch eine kleine Affäre mit ihm, die sie jedoch anderen gegenüber leugnet und behauptet, sie seien lediglich gute Freunde. Lucia hatte Robert eindringlich gewarnt, vorsichtig zu sein, eine Enthüllungsgeschichte im Bereich der interstellaren Schmuggleraktivitäten zu schreiben und ist jetzt seit seinem Verschwinden besonders besorgt. Sie recherchiert normalerweise nur in relativ gefahrlosen Gegenden, besitzt aber zur Selbstverteidigung trotzdem zumindest eine kleine Betäubungspistole - man kann ja nie wissen...

MICHAEL DONOVAN

Geboren: 30.12.2278 (Normalzeit) in Tropica, Jordansrock
Alter: 29
Beruf: freischaffender Reporter
Sprachen: Englisch, Chinesisch

Michael Donovan arbeitet seit knapp acht Jahren für den „Jordansrock Tribune“, einer großen und auf dem Planeten angesehenen Zeitung, an verschiedenen Orten und Positionen. Seit zwei Jahren arbeitet er als freischaffender Reporter in New Francisco, wo er sich inzwischen auch eine feste Wohnung zugelegt hat. Seine Hauptstories handeln in der letzten Zeit von der Korruption der Polizei sowie davon, wie die Raumflotte momentan versucht, die Ressourcen der kolonialen Polizei und der Abwehrstreitkräfte klein zu halten. Es ist kein Wunder, dass er sich mit diesen Geschichten bei Polizei und Raumflotte keine Freunde gemacht hat; auf der anderen Seite haben die Geschichten jedoch einiges zu seinem Vermögen beigetragen, das ziemlich überdurchschnittlich ist.

Er ist mit 1,92m recht groß und ist sehr schlank, aber athletisch gebaut. Michael bevorzugt unauffällige Kleidung, in der er seine Reporterausrüstung (Stimmrekorder, 2D-Kamera, kleine Stereo-Kamera) sowie seine Projektilpistole, eine halbautomatische TTB2, unauffällig unterbringen kann. Betäubungswaffen können ihn jedoch nicht begeistern, da er häufig in Gebieten arbeitet, wo seine Gegner ebenfalls von Fairness nicht viel halten. Kommt es hart, nimmt er zusätzlich noch seine Laserpistole, eine illegal getunte Lasing 1B2, die ursprünglich eine Sportpistole war, aber aufgrund des Tunings die Leistungsdaten einer „echten“ Laserpistole aufweist.

Michael ist mit Robert Gordan eng verbunden, schließlich haben die beiden in den letzten sechs Monaten häufig zusammen Untersuchungen angestellt. Robert hatte ihn kurz vor Beginn seiner Recherche zu seiner geplanten Enthüllungsgeschichte zu den Schmuggleraktivitäten um Rat gebeten, wie er sich in den entsprechenden Kreisen am besten verhalten und welche Vorsichtsmaßnahmen er treffen soll. Jetzt, wo Robert verschwunden ist, macht sich Michael schwere Vorwürfe, ihn vielleicht nicht genügend geholfen zu haben...

STACEY RUBIN

Geboren: 16.04.2280 (Normalzeit) in New Francisco, Jordansrock

Alter: 28

Beruf: Detektivin

Sprachen: Englisch, Kall, Russisch, Chinesisch

Stacey Rubin verdient ihren Lebensunterhalt hauptsächlich mit der Beschaffung und Weitergabe von Informationen, worin sie seit ihrer Jugend Erfahrung sammelt. Ursprünglich mehr als Straßenkind ohne Eltern und GenCard aufgewachsen, hat sie ihr Gespür für die Straße nicht verloren, auch wenn sie inzwischen durchaus an ein kleines Vermögen gekommen ist und sich eine überdurchschnittliche Wohnung leisten kann. Sie besitzt ein verzweigtes Netz an Kontakten, mit deren Hilfe sie Neuigkeiten und Informationen von den Straßen und Plätzen vom gesamten Stadtkern von New Francisco sammeln kann. Sie besitzt sogar Kontakte zu den in New Francisco so zurückgezogen lebenden Lengroah.

Sie ist etwa 1,70m groß, besitzt schulterlange, braungelockte Haare und eine durchschnittliche Statur. Ihre Augen haben etwas charismatisches, als ob man in ihnen etwas vom Lebenswillen eines ehemaligen Straßenkindes immer noch erkennen kann. Ihre Kleidung ist in der Regel stabil und wenig modisch. Stacey passt jedoch ihre Kleidung der entsprechenden Umgebung an, um weniger Aufsehen gerade in besseren Gegenden zu erregen. Als Waffe trägt sie auf der Straße eine Projektilpistole, eine halbautomatische TTB2, und besitzt außerdem eine kleine Betäubungspistole, eine ST-18m, wenn sie in gefahrloseren Gegenden unterwegs ist.

Sie war es, die Robert Gordan ursprünglich mit den Informationen versorgt hat, die ihn auf die Spur einer Schmugglerbande führten, die angeblich mit den Lengroah zusammenarbeiten. Sie selber hat diese Informationen jedoch nie zu Gesicht bekommen, und nach dem Verschwinden von Robert befürchtet sie, dass eventuell Spuren zu ihr zurückgehen könnten. Daher hat sie ein berechtigtes Interesse daran, die Entführer von Robert Gordan zu enttarnen, steht dabei aber erstmals vor dem Problem, aus eigener Kraft nicht an die benötigten Informationen heranzukommen. Ihre Bezugsperson, von der sie die ursprünglichen Informationen erhalten hat, ist nämlich ebenfalls nicht mehr erreichbar.

Eingehende Nachricht:**Von: Robert Gordan****Datum: 230809284514 (28. September 2308, 12:50 Lokalzeit)****Übermittelt durch: Message Depot****Typ: zeitverzögerte Nachricht (+21d), signiert****Inhalt:**

Hallo,

ich bin's, Robert. Du weißt ja, ich hatte mich vor drei Wochen aufgemacht, um herauszufinden, ob etwas an den Gerüchten dran ist, dass einige Schmuggler hier mit den Konzernen zusammenarbeiten. Wenn ich mir überlege, was ich für die Story an Honorar kassieren kann, wird mir ganz schwindelig. Aber egal.

Hör zu, es ist etwas schlimmes passiert: Ich habe diese Nachricht vorsichtshalber vor meiner Abreise verfasst und sie im Message Depot gelagert, damit sie exakt drei Wochen zeitverzögert abgeschickt wird. Würde ich jetzt, wo Du diese Nachricht erhältst, nicht in ernsthaften Schwierigkeiten stecken, hätte ich die Versendung der Nachricht rechtzeitig gestoppt. Aber es ist wohl irgendetwas schiefgelaufen, und Du bist mit einigen anderen meine einzige Hoffnung, dass ich hier wieder lebend herauskomme. Vergiss die Polizei, die finden mich bestimmt nicht.

Ich habe diese Nachricht noch einigen anderen Personen geschickt. Trefft Euch vor der Tür meines Apartments um 17:00 Uhr. Dann wird die automatische Verriegelung gelöst sein, und ihr könnt am Schreibtisch in meiner Wohnung die Hinweise finden, denen ich nachgegangen bin. Achtet darauf, dass ihr alles mitnehmt!

Ich zähle auf Dich,

Robert

Ende der Übertragung**lese externes Inhaltsverzeichnis... fertig.****Anzahl der gefundenen Einträge: 1****Darstellung des Eintrags 001 von 001:**

^2CN XY5Y^ (Nero Dshakhran)

Habitatring B

Ebene U, Nr. 6/05

Jordansrock Orbital

Ende des Eintrags**Eingehende Nachricht:****Von: Robert Gordan****Datum: 230809286333 (28. September 2308, 17:12 Lokalzeit)****Übermittelt durch: Message Depot****Typ: zeitverzögerte Nachricht (+4h), unsigniert****Inhalt:**

Golden Guns: B/T-22

Ende der Übertragung

Der Lengroah-Hacker Ragron Arrhaë beschreibt seinen Auftraggeber:

„Er war ein gutes Stück kleiner als ich, so schätzungsweise 1,80, vielleicht 1,84. Er schien nicht aus der Gegend zu kommen: Er hatte eine ziemliche blasse Gesichtsfarbe, und sein Haar war ... - wie nennt ihr Menschen das? - ... ach ja, blond. Seine Krallen - Verzeihung: Fingernägel - schienen mir irgendwie noch schlechter entwickelt als bei Eurer Rasse. Er hatte auch diese Unart, seine Gesichtshaare zu rasieren. Vom Körperbau war er etwas kräftiger gebaut für einen Menschen und schien körperlich sehr fit zu sein, schien wohl regelmäßig zu trainieren - vielleicht muss er auch für seinen Beruf fit sein.

Er trug eine stabile, dunkelbraune Kunstlederjacke und ein einfaches beiges Hemd, aber ich habe gesehen, wie er darunter ein Kevlarplushemd getragen hat, etwas vom Kragen lugte hervor. Schien wohl etwas Wind in den Ohren zu haben, bei uns so tief ins Habitat gehen zu müssen...“

Er zwinkert mit den Augen, und seine Ohren zucken leicht.

Er hatte mir nur die Komm-Nummer seines Armbandkommunikator gelassen, damit ich ihn informieren soll, wenn irgendjemand nach ihm suchen würde. Hier ist sie:“

Er kramt einen Datenchip hervor und lässt den Inhalt durch ein Datenpad anzeigen:

lese externes Inhaltsverzeichnis... fertig.

Anzahl der gefundenen Einträge: 2

Darstellung des Eintrags 001 von 002:

176S992L7G-13J

Ende des Eintrags

„Etwas seltsame Nummer, die meisten Leute nehmen ihren Namen und eine Zahl. Aber es war wohl sein verzweifelter Versuch, seine Identität zu vertuschen. Unter der Nummer existiert zwar ein Eintrag, aber kein Name. Ich habe mal im Abbuchungssystem des Betreibers nachgeschaut, unter welchem IBS-Konto der Kommunikationsverkehr abgerechnet wird. Interessanterweise habe ich unter den Wohnungsgesellschaften eine Abrechnung unter dem gleichen Konto gefunden, für eine Wohnungadresse im Habitatblock an der Subkontinentalbahn-Station. Hier ist sie:“

Er zeigt den Charakteren den zweiten Eintrag:

Darstellung des Eintrags 002 von 002:

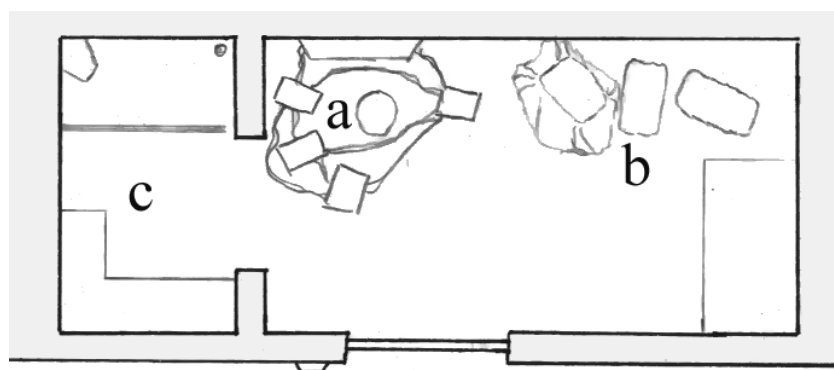
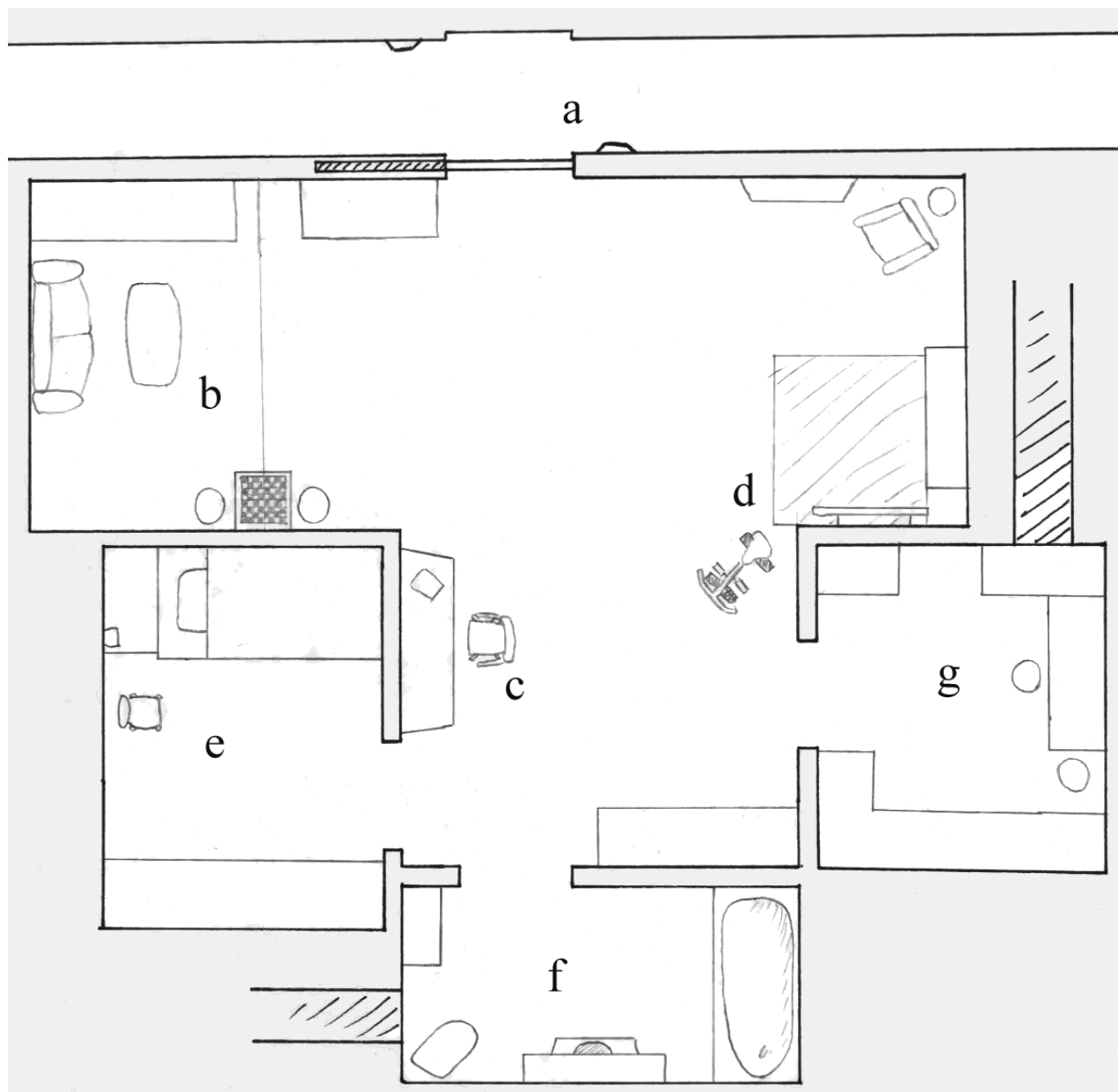
Apartment 26/172

SCT-Habitat

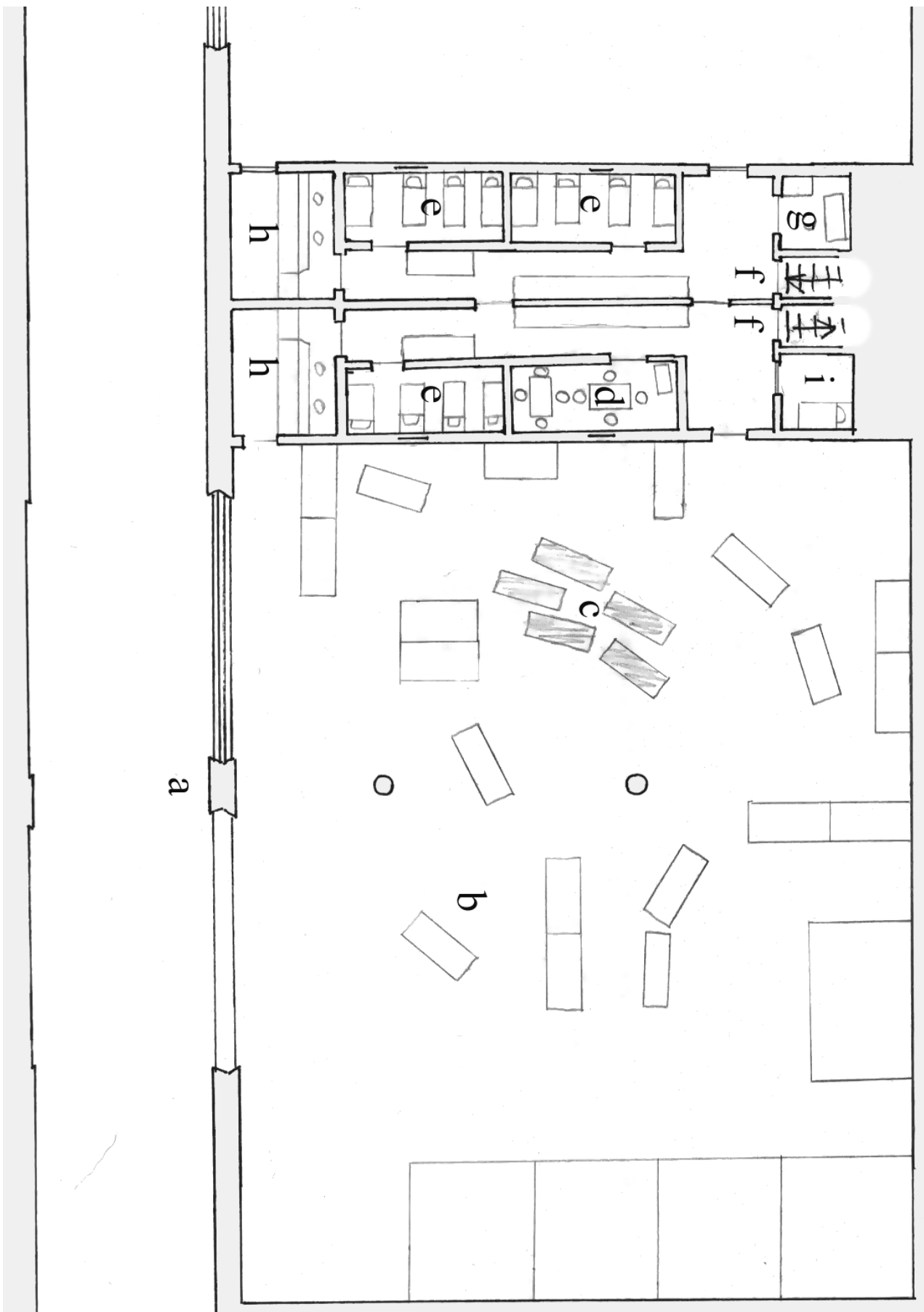
New Francisco, Jordansrock

Ende des Eintrags

„Ein Name steht dort auch nicht, welch Wunder. Das ist aber alles, was ich ihnen von dem Menschen erzählen kann.“



Karten 1 und 2: Robert Gordans Wohnung & Nero Dshakhrans Wohnzelle



Karte 3: Versteck der Golden Guns

Kartenbeschreibungen

Karte 1: Robert Gordans Wohnung (Szene 1)

- a) Elektronisches Türschloss und Eingangstür
- b) Virtueller Wohnbereich (wird nur vorgetäuscht) des Hologramms; die Trennlinie zur restlichen Wohnung ist in Wirklichkeit die Wand, auf der ein Holoprojektor angebracht ist.
- c) Gordans Schreibtisch, inkl. versenkbare Steuerkonsole für die Computersysteme der Wohnung
- d) Fitnessbereich, Trimmrad
- e) Schlafzimmer, Kleiderschrank
- f) Badezimmer, mit Entlüftungsschacht
- g) Küche (inkl. Esstisch), mit Entlüftungsschacht

Karte 2: Nero Dshakhrans Wohnzelle (Szene 5)

- a) Abhörposten, mehrere Computersysteme sind scheinbar chaotisch miteinander verbunden
- b) Schlafstätte: Ein paar gepolsterte Kisten, eine Decke, Schrank
- c) Kochnische, Schalldusche & Toilette

Karte 3: Das Versteck der Golden Guns (Szene 7)

- a) Hauptgang, die rechte Tür ist die einzige nicht verriegelte Tür
- b) Lagerhalle, verstreut stehen mannshohe (leere) Kisten herum
- c) Die Kisten mit Schmuggelware (hauptsächlich Lengroah-Waffen)
- d) Aufenthaltsraum, vergitterte Fenster zum Lagerraum
- e) Schlafräume, vergitterte Fenster zu den Lagerräumen
- f) Treppenauf- bzw. -abgang. Türen verschlossen und bewacht.
- g) Verwaltungsraum der Golden Guns, funktionsfähiges Terminal für Kommunikation und Transaktionen
- h) ehemalige Rezeption, deaktivierte Terminals
- i) Zelle von Robert Gordan, verriegelt