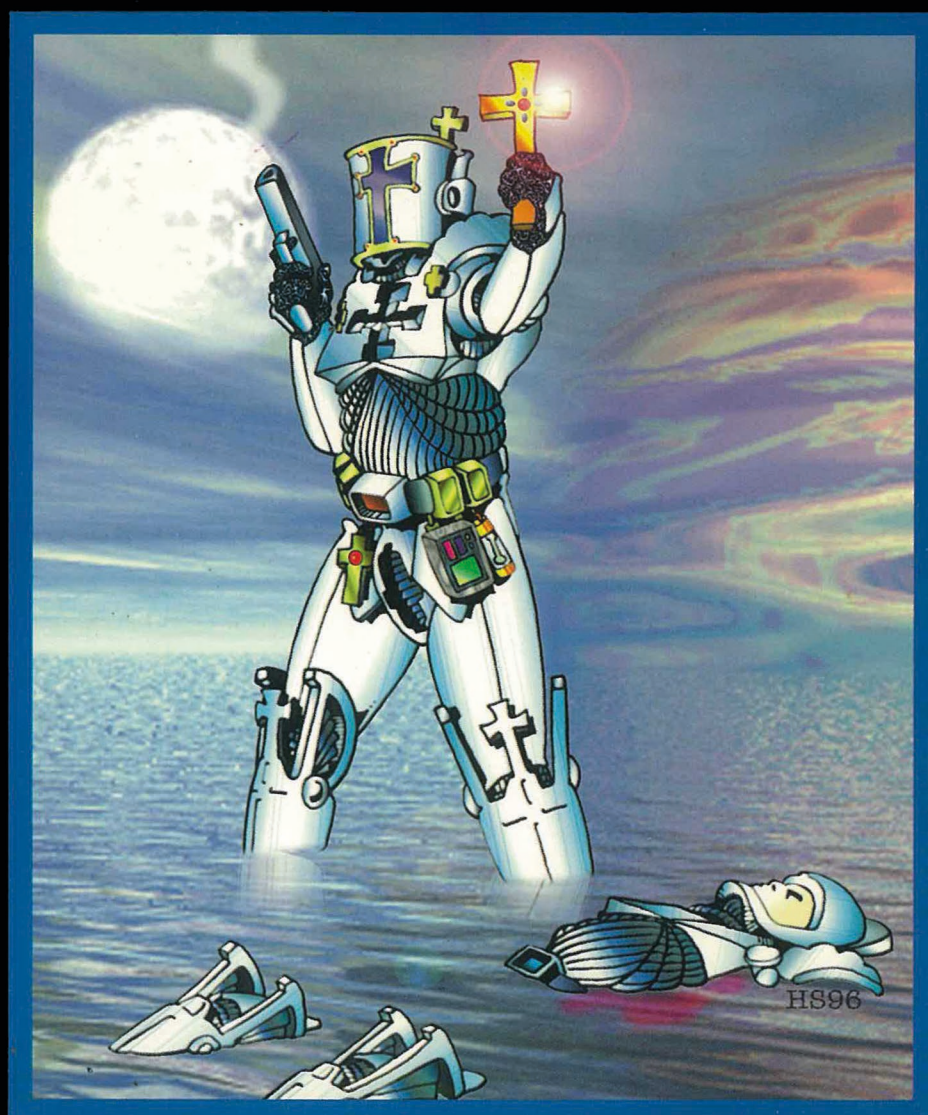


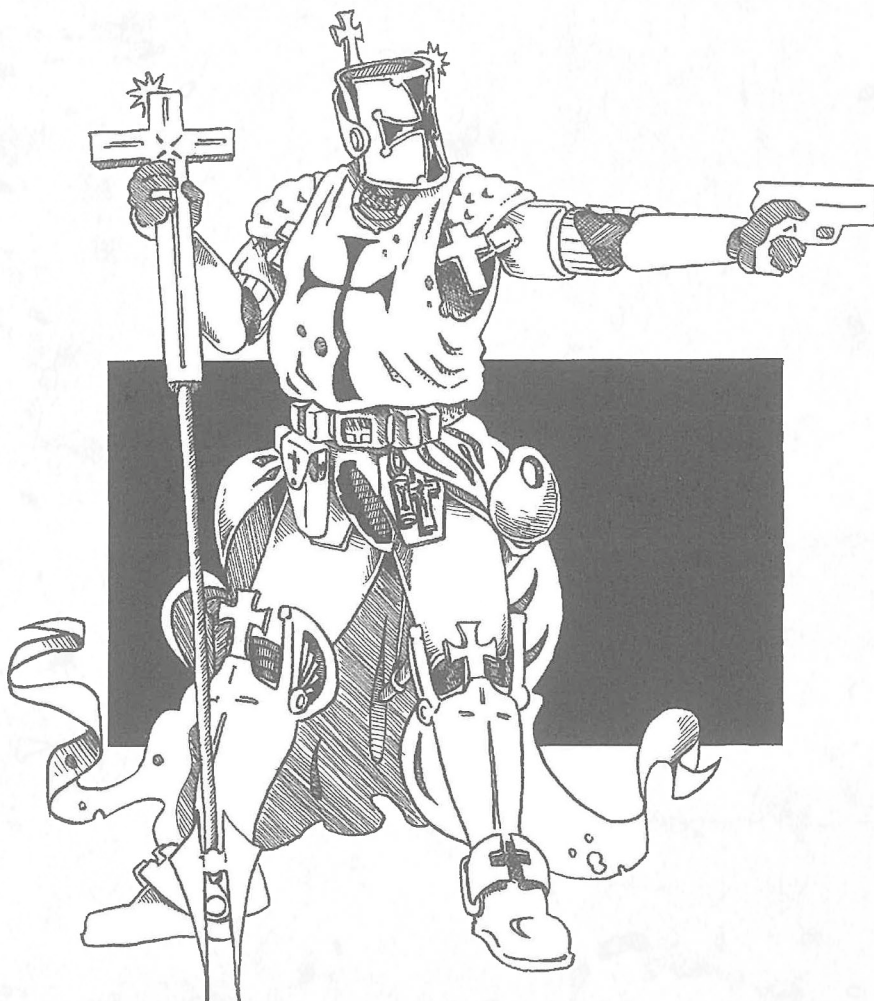
SPACE GOthic[®]

IN HOC SIGNO VINCES



Für René "Wir brauchen Ordensritter . . ." Wörner und
Phil ". . . und fliegende Zuchtstationen" Ruge,
in Gedenken an eine verräucherte Nacht, in der die
Kreuzritter geboren wurden.

Besondere Ehre gebührt Raumkapitän
Klaus "Ich gehe zum Schiff zurück" Briesnitz
für seine selbstlosen und aufopferungsvollen Verdienste
um die Rangabzeichen des Kreuzritterordens.



SPACE GOLDFIC[®]

IN HOC SIGNO VINCES



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

Zum vorliegenden Science-Fiction-Rollenspiel **Space Gothic®** sind außerdem folgende Bände erschienen :

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)
- Nachtstrom - Quellenband (ISBN 3-929754-23-1)
- Schattenspiel - Modulband (ISBN 3-929754-24-X)
- Wolfsblut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch).

Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden.

Beachten Sie bitte, daß in **Space Gothic®** eine fiktive Welt beschrieben wird. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

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

© 1997 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt

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

Nils H. Hamm, Ratingen; Markus Marchlewski, Groß-Gerau

Autoren: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden

Redaktion: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden



Fantastische Spiele GbR

Gerhard Winkler, Michael Greiss

Wiesbaden, 1997, 3. Aufl.

ISBN 3-929754-10-X

ISBN 3-929754-20-7

ISBN 3-929754-21-5

ISBN 3-929754-11-8

ISBN 3-929754-22-3

ISBN 3-929754-23-1

ISBN 3-929754-24-X


ISBN 3-929754-25-8



Inhalt:

1.  IN HOC
SIGNO VINCES
Seite 7

2.  Der Schwur
der Templer
Seite 71

3.  SACRUM
MAXIMUM
Seite 103

4.  Anhang und
Tabellenteil
Seite 125

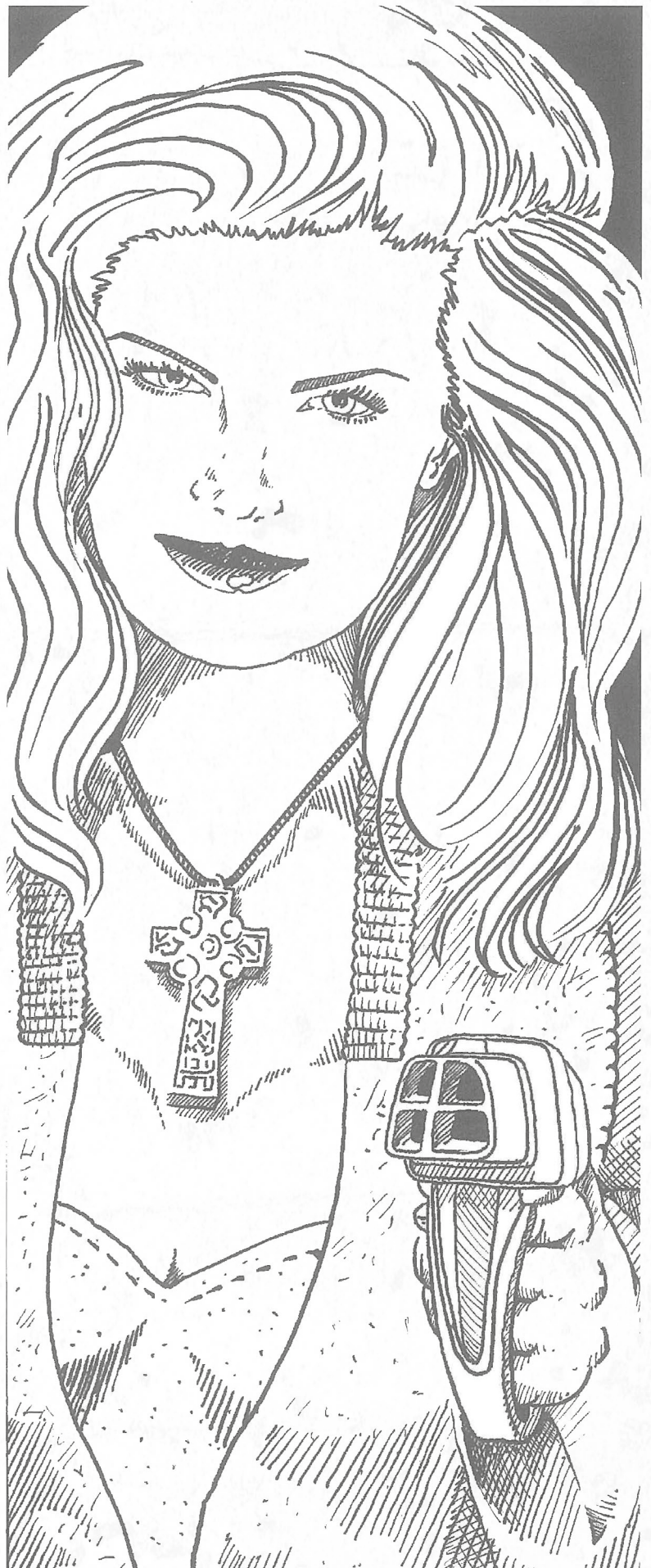
Christ ist erstanden

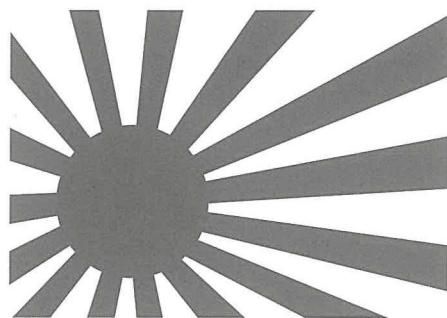
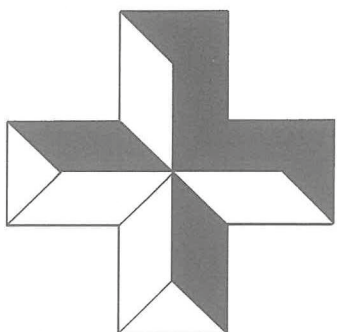
Christ ist erstanden
von der Marter alle;
des solln wir alle froh sein,
Christ will unser Trost sein.
Kyrieleis!

Wär er nicht erstanden,
so wär die Welt vergangen;
seit daß er erstanden ist,
so lobn wir den Vater Jesu Christ'.
Kyrieleis!

Halleluja, halleluja, halleluja!
Des solln wir alle froh sein,
Christ will unser Trost sein.
Kyrieleis!

Siegeshymne der Kreuzritter





Im Jahre des Herrn 2179 begab es sich, daß nach ausführlichen Verhandlungen entschieden wurde, die tapferen Streitkräfte der TSU in drei Gruppen aufzugliedern, die den religiösen und kulturellen Ansprüchen genügen sollen. Hiermit wird nun feierlich gelobt, daß der Orden der Ritter vom fahrenden Kreuz, der Orden der Samurai und der Orden der Wölfe des Mahdi erstanden sind, um die Rechtgläubigkeit und die TSU zu verteidigen. Zwischen den Orden besteht mit dem heutigen Tage eine ewige Waffenbrüderschaft.

Parzival von Ehrenbreitenstein, General

Saito Nobutada, Generaloberst

Mohammed Abdel Aziz, General

von Ehrenbreitenstein

Saito Nobutada

M. ABDEL AZIZ

1. IN HOC SIGNO VINCES

I. Vorwort

Am 4. Juli 2179 treffen auf dem Raumträger *Titania* die drei höchstdekorierten Offiziere der terranischen Raummarine zusammen: General *Parzival von Ehrenbreitenstein*, Generaloberst *Saito Nobutada* und General *Mohammed Abdel Aziz*. Ganz im Geiste der Rückbesinnung beschließen sie in einer zwanzigstündigen Diskussion, die Streitkräfte in drei Gruppen aufzugliedern, die den religiösen und kulturellen Hintergründen der Soldaten entsprechen sollen. Feierlich geloben die Generäle ewige Bruderschaft zwischen den neuen Orden. Es ist die Geburtsstunde der *Kreuzritter*, der *Samurai* und der *Wölfe des Mahdi*.

Während die Kreuzritter als Sitz den Planeten *Jerusalem II* im System *Beta Leonis* für sich beanspruchen, bezieht die Kommandantur der Samurai die Zwischenstation *Yokohama*. Die Wölfe bringen ihre wertvollste Reliquie, einen Splitter des heiligen Steins aus dem terranischen Mekka, auf den Planeten *Neu-Istanbul* im System *Psi Capricorni*, der feierlich in *Kaaba* umbenannt wird. Die Verwaltung der terranischen Außenkolonien wird in drei *Protektoratsbezirke* unterteilt. Zwar wird hierbei versucht, auf die religiösen Mehrheiten der jeweiligen Welten Rücksicht zu nehmen, es spielen jedoch auch praktische Gründe eine Rolle. So fällt beispielsweise das überwiegend christliche System *Delta Equulei* (Nr. 41, Kolonie *Neu Anhalt*) in den Bezirk der Wölfe des Mahdi, da es quasi hinter den Linien der überwiegend muslimischen Systeme liegt, wohingegen das mehrheitlich muslimische *Kappa Phoenicis* (Nr. 67, Kolonie *El Alamein*) aus ähnlichen Gründen unter christliches Protektorat fällt. Man vereinbart jedoch, daß der jeweils andere Orden in den betreffenden Systemen eine Ehrengarnison errichten darf. Diese wird in Bataillonsstärke (400 Soldaten) aufgestellt; sie steht zwar unter Waffen, hat aber allenfalls beratende Funktion und darf lediglich in ausschließlich ihrem Glauben zugehörigen Städten repräsentative Schutzaufgaben übernehmen.

Aus der Protektoratseinteilung geht der auch von der Mannstärke her überlegene Kreuzritterorden als mächtigster Vertreter hervor, denn das Christentum hat – trotz vieler Skandale um seine ehemaligen Staatskirchen – die größte Lobby in der TSU. Auf dem zweiten Platz rangieren die Samurai, da die buddhistisch/shintoistisch orientierte Bevölkerung nicht zuletzt durch das Wirken einflußreicher Konzerne wie *Nikita* weit verbreitet ist und immerhin auf 14 Welten der Außenkolonien die Mehrheit bildet. Am schwächsten vertreten sind die Wölfe des Mahdi, unter deren Protektorat nur 3 Kolonien und die zu deren Erschließung errichteten Zwischenstationen fallen. Dies ist nicht zuletzt durch die enormen Verluste zu erklären, die der muslimische Glaube durch die Auswirkungen des terranischen Atomkriegs zur Jahrtausendwende hatte hinnehmen müssen.

Die Regierung der Terranischen Staatenunion spricht jedem der Ritterorden zur Selbstversorgung Welten in seinem Protektoratsbezirk zu. Diese (bei den Kreuzrittern *Komtureien* genannten) Planeten oder Monde unterstehen zwar nominell weiterhin der TSU, werden jedoch von der Raummarine regiert, die nach eigenem Gutdünken Steuern erhebt und lediglich einen festen Satz von 10% des planetarischen Jahreseinkommens an Terra abzuführen hat. Die übrigen Protektoratswelten behalten ihre lokalen Regierungen und stehen nur unter der militärischen Oberaufsicht der Ritterorden (die jedoch im Falle von Aufständen und Steuerverweigerungen auch gegen ihre Schutzbefohlenen vorgehen müssen).

In den folgenden Jahren dient die Raummarine als Hüter der Kolonisten ihrer Protektoratsbezirke vor Übergriffen von Piraten und marodierenden Söldnerbanden. Zeiten der Ruhe werden häufig mit der Veranstaltung prächtiger Turniere zwischen den verschiedenen Orden und bunten Paraden für die Bevölkerung verbracht.

In der schrecklichen Ära der Konzernkriege kämpfen die zunächst neutralen Orden schließ-

*Gottes Wille
geschehe!*

*Parzival von
Ehrenbreitenstein,
General*

So sei es!

*Saito Nobutada,
Generaloberst*

Allah ist groß!

*Mohammed
Abdel Aziz,
General*

Der Schutzgürtelerlaß ist eine Schmach für die Orden und die Kirche. Sie können mir nicht sagen, daß Sie das nicht wissen. In diesem Krieg haben wir auf der gleichen Seite gekämpft.

Gota Usambaque,
Kardinal

Nun, zuerst etwas zögerlich von Ihrer Seite aus. Es hat aber alles ein gutes Ende gefunden. Shark ist zerschlagen und wir sind die Sieger. Und die Sieger teilen den Kuchen auf, oder? Sie haben Ihren Teil der bewohnten Galaxis und wir den unseren. Dieser Erlaß ist eine Schutzmaßnahme, um den brüchigen Frieden zu stabilisieren. Ich habe keine Befugnis, Zugeständnisse zu machen.

Lars Reuter,
Außenminister

lich Schulter an Schulter mit Soldaten des *SEK* gegen die Bedrohung durch *Shark Investments*. Nach dem Krieg werden die siegreichen Truppenverbände jedoch gänzlich in die Außenkolonien abgeschoben. Die Krönung der Demütigung stellt der *Schutzgürtelerlaß* des Jahres 2239 dar, der es den Angehörigen der Ritterorden verbietet, sich Terra auf mehr als 30 Lichtjahre zu nähern.

Zur Zeit ist die Lage äußerst gespannt. Besonders in den Reihen der Kreuzritter ist die Stimmung gegenüber *PTI* mehr als düster. Erste Gerüchte über einen bevorstehenden Konflikt zwischen den christlichen Rittern und dem *SEK* werden auf den Sprungstationen geflüstert. In einem solchen Fall wäre absehbar, daß sich die beiden anderen Orden geschlossen auf die Seite ihrer Waffenbrüder stellen würden. Die *InSic* ist daher ständig bemüht, durch Intrigen und Verleumdungen Unfrieden zwischen Kreuzrittern, Samurai und Wölfen zu stiften.

II. Allgemeines

In den Reihen der Kreuzritter finden sich ausnahmslos Christen, die hauptsächlich europäischer Abstammung sind. Der Orden sieht seine Hauptaufgabe in der Verteidigung christlicher Kolonien sowie dem Schutz des Planeten *Vatikan* und der Allkatholischen Kirche. Zwei Divisionen und ein Garderegiment sind zum ständigen Wachdienst auf *Vatikan* abkommandiert, des weiteren findet man nahezu in allen Städten der Protektoratswelten, die über eine eigene Kathedrale verfügen, eine Ehrengarde der Ritter.

Das europäische Mittelalter in seiner Blütezeit hat Vorbildcharakter für den Orden, der seine eigene Geschichtsauffassung vertritt. Diese ist natürlich durch Heldensagen und teilweise blinde Glorifizierung des Rittertums verklärt. Traditionsgemäß haben Abkömmlinge adliger Familien die besten Chancen, eine schnelle Offizierslaufbahn zu absolvieren. Ritter aus dem einfachen Volk müssen schon durch außergewöhnliche Leistungen glänzen, um über den Rang eines *Oberstleutnant* aufzusteigen. Ebenfalls traditionsgemäß ist das Erlernen des Schwertkampfes Pflichtübung für alle Soldaten. Großen Wert legt die Führung des Ordens darüberhinaus auf die Wahrung ritterlicher Tugenden wie Ehre, Tapferkeit und enthaltsamer Höflichkeit gegenüber dem weiblichen Geschlecht. Trotzdem finden sich auch viele Frauen in den Reihen der Kreuzritter. Sie werden ohne Murren oder dumme Späße als gleichwertige Schwestern behandelt. Überhaupt ist Kameradschaft das höchste Gut des Ordens. Während es sich z. B. bei den Samurai haupt-

sächlich um introvertierte Individualisten handelt, ist für den Kreuzritter seine Einheit wie eine zweite Familie. Nie würden Ritter ihre Toten oder Verwundeten im Kampf in die Hände des Feindes fallen lassen. Es gibt Beispiele, in denen ganze Bataillone in sinnlosem Widerstand von einer feindlichen Übermacht ausgelöscht wurden, weil der Abtransport ihrer Verletzten nicht sichergestellt war.

III. Geschichte des Ordens

Die Geschichtsbücher nennen den 5. Juli 2179 als offizielles Gründungsdatum des "*Ordens der Ritter vom fahrenden Kreuz*". An diesem Tag wird General Parzival von Ehrenbreitenstein in einer glanzvollen Zeremonie vom versammelten Offizierskorps zum ersten *Großkomtur* (siehe Abschnitt IV.1.b) gekürt. Gleichzeitig wird auch der *Hohe Rat* gebildet, ein Gremium aus den ranghöchsten Ordensmitgliedern. Der Rat steht noch über dem Großkomtur, der den Orden zwar nach außen hin vertritt, intern jedoch an die Ratsentscheidungen gebunden ist. So soll verhindert werden, daß zuviel Macht in den Händen einer einzelnen Person vereinigt wird.

Zusammen mit dem selbsternannten Erzkardinal *Jeremiah Gaspari*, seines Zeichens Oberhaupt der radikalen katholischen Sekte *Opus Dei*, entwirft der Großkomtur als erste Amtshandlung die Ordensregeln (siehe Abschnitt V.1), die sich auf dem Vorbild der mittelalterlichen Ritterorden der *Templer*, *Johanniter* und *Deutschordensritter* begründen.

1. Von der Gründung zu den Konzernkriegen

Als 2180 die Allkatholische Kirche wie Phönix aus der Asche der christlichen Splittergruppen ersteht, erklärt der Hohe Rat den Kreuzritterorden zu ihrem Hüter. Um die Mitglieder des neugegründeten Klerus zu schützen, überträgt er ihnen das Nutzungsrecht am ordenseigenen Sonnensystem *Beta Comae Berenicis*, dessen einziger Planet feierlich auf den Namen *Vatikan* getauft wird. Hier wird der erste Papst der Allkatholischen Kirche, *Urban XI.*, in einer grandiosen Zeremonie auf den heiligen Stuhl Petri erhoben. Die I. Division der Mobilen Infanterie bleibt als Garde des Klerus auf dem Planeten und verhindert im Laufe der nächsten Jahre blutige Übergriffe von mehreren durch radikale Kirchegegner finanzierten Söldnerverbänden.

Die folgende Zeitspanne ist von schweren Kämpfen gezeichnet. Piratenbanden und verbrecherische Söldnerlegionen betrachten die Spaltung der Marine als Zeichen von Schwäche und greifen mit unglaublicher Dreistigkeit

Schiffskonvois und sogar Kolonien in den Außenbezirken der TSU an. Im März 2187 gipfelt der Terror in der Besetzung des Systems *Theta Persei* (Nr. 89, Kolonie *Schwarze Pumpe*) durch kombinierte Verbände der Piratenkapitäne *Roger Wilco* und *Nathaniel Blackthorne* sowie der skrupellosen Söldnerlegion *Pit's Bulls*. Um der Krise Herr zu werden, wählt der Hohe Rat den Raummarschall *Konrad von Braunschweig* zum ersten *Hochmeister* des Ordens. Er ist mit umfassenden Vollmachten ausgestattet und niemandem für seine Entscheidungen verantwortlich. Konrad enttäuscht das in ihn gesetzte Vertrauen nicht. Ein durchschlagender Erfolg in der *Raumschlacht um Dallas* (Randstation des *Theta-Persei-Systems*) beraubt die Besatzer ihrer Nachschublinien. Nach einem mehr als dreimonatigen Stellungskrieg in dem durch seine immensen Erdöl- und Erdgasvorkommen äußerst heiklen Kampfgebiet auf der Kolonie selbst wird *Schwarze Pumpe* zurückerobert. Bedauerlicherweise kann sich von Braunschweig an seinem Triumph nicht lange erfreuen. Beim Einzug der siegreichen Ritter in die befreite Hauptstadt des Planeten wird er von einem Scharfschützen der *Bulls* aus dem Hinterhalt niedergestreckt.

Nach und nach endet die Ära der Piratenkriege. In der Folgezeit ist es verhältnismäßig ruhig, so daß der Orden Zeit für strategische Maßnahmen zur Verbesserung der Verteidigungskraft hat. In der Nähe der Grenze zum *Ming-Imperium*, das man mit äußerstem Mißtrauen betrachtet, werden die Zwischenstationen *Rand* und *Excalibur* zu befestigten Flottenstützpunkten ausgebaut.

Eine Häftlingsrevolte auf der Strafkolonie *Treiber IV* im August des Jahres 2195 führt zu einer Umstrukturierung dieser Art des Strafvollzugs. War die Verwaltung der Strafkolonien bislang Aufgabe der von *PTI* gestellten Polizei, werden sie nun zum größten Teil an die Ritterorden übertragen, die zum Ausgleich 70% der Erträge aus den lokalen Minen und Fabrikanlagen erhalten. Gegen revoltierende Gefangene wird nun nicht mehr nach dem Zivilrecht (das z. B. die Todesstrafe nicht vorsieht) sondern nach dem erheblich strengeren Militärrecht vorgegangen. Die Rädelsführer der *Treiber-IV-Revolte* werden in einem Schnellverfahren abgeurteilt und hingerichtet.

In der ersten Dekade des 23. Jahrhunderts sieht sich der Orden einem schwerwiegenden Problem gegenüber: Ihm geht langsam aber sicher der Nachwuchs aus. Die seit zwei Jahrzehnten andauernde Ruhephase schreckt abenteuerlustige Haudegen ab, die lieber bei *PTI* anmustern, um statt "langweiligem" Katastrophenschutz- oder Wachdienst aufregende Polizei-

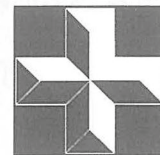
arbeit zu leisten. Religiös motivierte Jugendliche suchen ihre Zukunft in den zivilen klerikalen Kreisen der Allkatholischen Kirche. Wieder einmal prangert *PTI* die Nutzlosigkeit der Ritterorden an und verlangt deren Auflösung, um die enormen Unterhaltskosten zum Wohle der Allgemeinheit einzusparen. Das ruft natürlich unter den Rittern enorme Aggressionen hervor, und lautstarke Rufe werden laut, den "*Aasgeiern von PTI*" endlich einmal eine Lehre zu erteilen.

In dieser spannungsgeladenen Situation wirkt der Mord an einem auf Landurlaub befindlichen Flottenoffizier auf *Torellis Five* (der nach heutiger Geschichtsauffassung Agenten von *Shark Investments* anzulasten ist) wie ein Funke im Pulverfaß. Aufgebrachte Ritterverbände besetzen die Kolonie und liefern sich heftige Gefechte mit den dort stationierten *SEK*-Soldaten. Beide Parteien ziehen um das System Kampfflottenverbände zusammen und ein Bürgerkrieg zeichnet sich ab. Während sich die Wölfe des Mahdi abwartend verhalten, erklärt sich der Samuraiorden sofort solidarisch zu den Kreuzrittern und besetzt in seinem Protektorsgebiet sämtliche *PTI*-Institutionen.

Nur das beherzte Auftreten des amtierenden TSU-Präsidenten *Whitley F. Morrell* unter dem Beistand von *Akim Bey*, dem Aga der Wölfe des Mahdi, verhindert eine Katastrophe von galaktischen Ausmaßen. Schließlich entspannt sich die Lage, aber die Saat des Hasses zwischen den christlichen Rittern und dem Megakonzern ist gesät.

Das Jahr 2219 lenkt mit dem Ultimatum der *ICGM* (Interessensgemeinschaft für Chancengleichheit am galaktischen Markt, vgl. *Geschichte der TSU im Grundregelwerk*) die Aufmerksamkeit auf andere Probleme. Auch der Kreuzritterorden hat unter den Handelssperren zu leiden, repräsentiert er doch nach wie vor die Regierung der TSU, die eine harte Politik gegen die *ICGM*-Konzerne einschlägt. Im Hohen Rat wird lange und ausgiebig darüber diskutiert, ob man sich nicht gegen die korrupte Regierung und *PTI* auf die Seite von *Shark Investments* stellen sollte. Im Dezember 2235 steht die Entscheidung fest: Am 1. Januar des neuen Jahres wird sich der Orden offiziell von der TSU lossagen. Die Diplomaten werden damit beauftragt, Kontakt zur Spitze von *Shark* aufzunehmen und die Bedingungen für eine Kooperation auszuhandeln.

Es kommt jedoch ganz anders. Völlig unvermutet besetzen *Shark*-Verbände am Heiligabend 2235 Terra und vernichten die dort stationierten, überraschten *SEK*-Verbände im Handstreich. Der Hohe Rat ist wie paralysiert, und die Oberbefehlshaber der Ritterstreitkräfte ignorieren die verzweifelten Hilferufe des *SEK*.



Eine Eskalation wäre unverantwortlich. Lassen Sie uns einen anderen Weg finden . . .

*Whitley F. Morell,
TSU-Präsident*

Liebe Ordensbrüder, sehr geehrter Herr Präsident. Ich habe zu diesem Problem einen Vorschlag zu machen . . .

*Akim Bey,
Aga der
Wölfe des Mahdi*

Isabella de Croye, als Feldmarschall der Mobilen Infanterie, wahrt als einzige einen klaren Verstand und drängt den Rat, ihr das Amt der Hochmeisterin zu gewähren. Man gibt ihrem Drängen nach und am Silvesterabend hat der Orden zum zweiten Mal in seiner Geschichte einen Hochmeister.

Wir stehen an einer Schwelle von historischer Bedeutung. Wir können mit einem Bündnis viel verändern. Sie halten jetzt das Schicksal der Menschheit in Händen.

Isabella de Croye,
Hochmeisterin

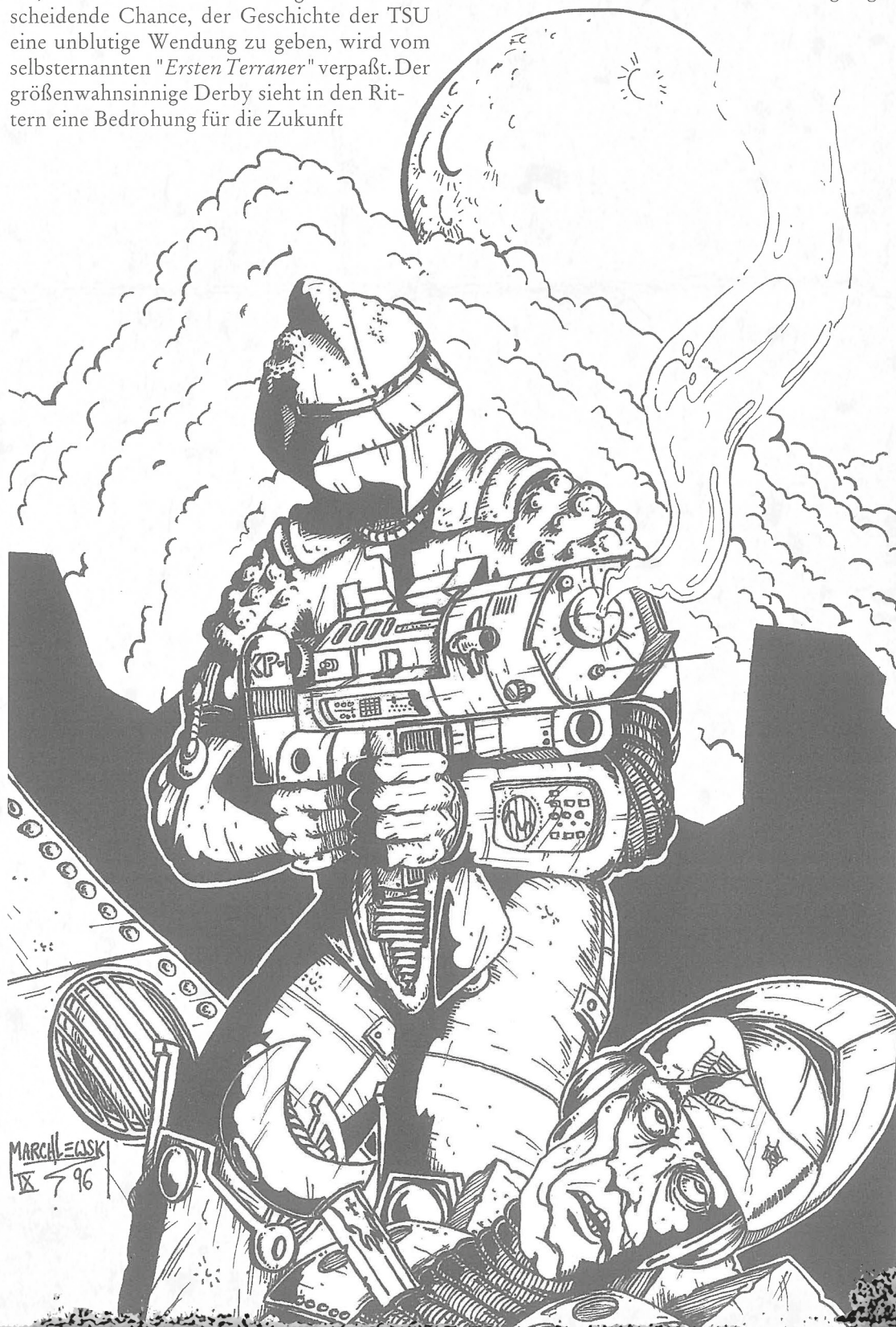
Isabella nimmt sofort Kontakt zur Führung von Shark auf und versucht, den Konzernchef Jonathan Derby unter der Bedingung, die rechtstaatliche Ordnung umgehend wiederherzustellen, zu einem Bündnis zu bewegen. Diese entscheidende Chance, der Geschichte der TSU eine unblutige Wendung zu geben, wird vom selbsternannten "Ersten Terraner" verpaßt. Der größtenwahnsinnige Derby sieht in den Rittern eine Bedrohung für die Zukunft

und ordnet, während er die Hochmeisterin mit Ausflüchten hinhält, insgeheim den Kampf gegen die Raummarine an. Am 18. Januar 2236 wird die gesamte II. Raumflotte der Kreuzritter durch einen Infiltranten, der den Navigationscomputer des Flaggschiffes *RSS Kriemhild* mit falschen Koordinaten füttert, zu einem Fehlsprung veranlaßt, der die Schiffe mitten im System *Groombridge 1618* (Nr. 111, Kolonie *Bergerác*) aus dem Hyperraum treten läßt. Der Fehlsprung an sich schaltet über die Hälfte der Flotte aus, die versprengten Reste werden von starken Shark-Verbänden aus dem All gefegt.

Gut gesprochen. Sie wissen gar nicht, wie recht Sie haben.

Jonathan Derby

Ein Ritter vom fahrenden Kreuz ist ein gefürchteter Gegner. Er tötet kompromißlos, wenn es im Sinne des Ordens ist.



MARCH 1996

Nun gibt es für die Ritter kein Halten mehr. Isabella erklärt offiziell den Krieg gegen Shark und alle seine Verbündeten. Auf ihr Drängen ruft Papst *Innozenz XVI.* einen Kreuzzug gegen den niederländischen Konzern aus und belegt Derby mit dem Kirchenbann. Viele Ritter, die Waffenbrüder und -schwestern beim *Bergerac-Massaker* verloren haben, sehen den Kampf sowieso als ihre heilige Pflicht an. Ein militärisches Bündnis mit *PTI* wird geschlossen, und schließlich marschieren Ritter und *SEK* zum ersten Mal in der Geschichte Seite an Seite gegen einen gemeinsamen Feind. Mit gnadenloser Härte wird gegen Shark vorgegangen.

Im Herbst 2237 wird im System *Kappa Phoenicis* (Nr. 67, Kolonie *El Alamein*) die letzte Entscheidungsschlacht geschlagen. Sie endet mit einer verheerenden Niederlage für Shark und der totalen Vernichtung der Shark-Flotte. Nur noch auf *Oranien* im System *van Maanens Stern* (Nr. 127), der Hauptwelt des geschlagenen Konzerns, hält sich erbitterter Widerstand, zumal sich Derby hierher geflüchtet hat und die Reste der Armee und die Bevölkerung mit fanatischen Durchhalteparolen und unter Einsatz aller verfügbaren Kampfdrogen zu knurrenden Kampfmaschinen macht. Raummarschall *Beppo von der Mark*, der mit der IV. Raumflotte das System lediglich gegen Flüchtlinge abriegeln soll, trifft eine der fragwürdigsten Entscheidungen in der Geschichte des Ordens. Ohne einen Befehl der Hochmeisterin abzuwarten, befiehlt er die Vernichtung von *Oranien*. Nach mehrstündigem Orbitalbombardement mit Nuklearwaffen werden das I. und das II. Regiment (besser bekannt unter den Namen *Grim Reapers* und *Nachtklingen*) der 3. Mobilen Infanteriedivision *Plettenberg* in Strahlenschutzanzügen abgesetzt, um die letzten Widerstandsnester auszuräuchern. Im Bunkersystem *Wilhelms Höhe* unterzeichnet schließlich General *Knut van Dyck* als Vertreter des seit der Bombardierung vermissten Jonathan Derby die bedingungslose Kapitulation.

Mit den Worten "*Oranien ist gesäubert*", übergibt von der Mark der entsetzten Hochmeisterin, die nur zwei Stunden später mit der I. Raumflotte eintrifft, die Kapitulation. Die erschreckende Bilanz: 2 Millionen Tote in 12 Stunden und eine völlig verwüstete Kolonie. Mit blutleerem Gesicht wirft Isabella dem Raummarschall Völkermord vor und enthauptet ihn eigenhändig und ohne Gerichtsverhandlung vor seinem versammelten Stab.

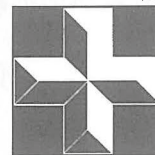
2. Von den Konzernkriegen bis heute

Im Januar 2238 tritt Isabella de Croye von ihrem Amt zurück und lässt sich in den Ruhe-

stand versetzen. Obwohl kaum ein Monat vergeht, in dem es nicht zu Gefechten mit versprengten Rebellenverbänden kommt, beschließt der Rat, daß die Krisenzeit vorbei sei und kein neuer Hochmeister benötigt werde. Isabellas Nachfolge tritt als Großkomturin *Josephine d'Arcy* an, die als Großadmiral der I. Raumflotte den entscheidenden Sieg über die Raumstreitkräfte von Shark bei der Schlacht um *El Alamein* erstritten hatte. Sie bringt mit unmenschlichen Anstrengungen Ordnung in das finanzielle Chaos, in das die Konzernkriege den Orden gestürzt haben. Ihre starke Persönlichkeit läßt sie zum strahlenden Leitbild der Ritterlichkeit für fast alle jungen Rekruten des Ordens werden.

Im gleichen Jahr wird *Benjamin Weiss* (hinter vorgehaltener Hand ehrfürchtig *Big Benji* genannt), der Aufsichtsratsvorsitzende von *PTI*, zum Regierungschef der TSU gewählt. Aufgrund seines Amtes beim Megakonzern sieht der Hohe Rat in dieser Wahl eine Gefährdung der Demokratie und legt offiziell Protest wegen Befangenheit und Wahlbetrug ein. Die Proteste verhallen ungehört. *Big Benji* wird in seinem Amt bestätigt und beginnt sofort mit umfassenden Säuberungsaktionen in Politik, Wirtschaft und Presse. Aber trotz Zensur und Bespitzelungen gelingt es dem Megakonzern, der kriegsgebeutelten Bevölkerung ein Gefühl von Ruhe und Sicherheit zu vermitteln. Die wenigen Oppositionellen bekommen keine Lobby für eine unblutige Revolte gegen *PTI* und verschwinden nach und nach unter ungeklärten Umständen. In einem geheimen Treffen zwischen *Josephine d'Arcy*, *Okuyama Takateru* (dem Shogun der Samurai) und *Sadullah Bey* (dem Aga der Wölfe des Mahdi) kommt man zu der Ansicht, Weiss sei im Vergleich zu Derby immer noch das kleinere Übel. Es wird beschlossen, der TSU die Treue zu halten und die Politik von *PTI* zu unterstützen.

Dann jedoch, mit dem *Schutzgürtelerlaß* des Jahres 2239, wird allen Mitgliedern der Orden aus Gründen der militärischen Sicherheit untersagt, sich Terra auf mehr als 30 Lichtjahre zu nähern (hiervon sind lediglich die Komturei *Vatikan* und das aus verkehrstechnischen Gründen von den Kreuzrittern dringend benötigte Durchgangssystem *Xi Ursae Maioris* ausgenommen). Dies bedeutet natürlich auch, daß die Ritter ihrer heiligsten religiösen Stätten auf der Erde beraubt sind. Eine Welle der Empörung brandet unter ihnen auf und allenthalben werden Rufe danach laut, sich den Zutritt zur Wiege der Menschheit mit Waffengewalt zu erstreiten. Nur das Verhandlungsgeschick von Benjamin Weiss und dem TSU-Staatssekretär *Fitzroy Simpson*, die unermüdlichen Vermittlungsleistungen von Kardinal *Gota Usam-*



Sie nennen ihn *Big Benji*. Ob das ein so schöner Kosename ist?

Edgar Granscheck,
Oberschütze

Ich glaube, wir müssen jetzt diesen Saftladen etwas entrümpeln. Wir fangen am besten bei der Opposition an . . .

Benjamin Weiss

Dieses Schiff ist
eine Bedrohung
für den Frieden.
Im Namen der
TSU und von PTI
erhebe ich
Einspruch.

Fitzroy Simpson,
Staatssekretär

Nur die Ruhe,
Fitzroy. Jetzt
genehmigen wir
uns erstmal einen
Drink und dann
werde ich Dir
meine Position
darlegen.

Gota Usambaque,
Kardinal

Wenn der Hohe
Rat sich entschie-
den hat, gibt es
kein zurück. Und
wer darf es wieder
ausbaden?
Natürlich die
kleinen Ober-
schützen ohne
Brille.

Detthelf Hohnrad,
Oberschütze

baque sowie die Einsicht der Ordensoberen, daß ein weiterer Krieg gleichbedeutend mit dem Untergang der Terranischen Staatenunion wäre, bewahrt die gesamte Menschheit vor neuerlichen Schrecken.

Der Frieden ist jedoch eine zerbrechliche Schale, unter deren Oberfläche es ständig gärt und brodeln. Wieder spottet das SEK über die Unzulänglichkeit der Ritterorden. Die Unkenrufe bleiben den Konzernsoldaten jedoch im Halse stecken, als 2243 der überschwere Flottenträger *Hermann von Salza* vom Stapel läuft. Es besteht im Generalstab des SEK kein Zweifel, daß es sich um ein Invasionsschiff handelt, das ganze Raumflotten durch den Schutzgürtel nach Terra und *Prometheus* bringen soll. Sämtliche Einheiten des SEK werden in Alarmbereitschaft versetzt. Ein offizielle Erklärung des Ordens, die Hermann von Salza solle lediglich ein Bollwerk gegen das wieder erstarkende Söldner- und Piratenunwesen darstellen, beruhigt die aufgebrachten Militärs kaum. Wird es einen weiteren Bürgerkrieg geben? Nur die Zeit kann diese Frage beantworten.

IV. Die Führungsspitze

1. Der Hohe Rat

Der Rat entscheidet über alle Belange des Ordens, die zu wichtig sind, um sie dem Ermessen einzelner Offiziere zu überlassen. Er besteht aus 9 Mitgliedern, nämlich dem *Großkomtur*, dem *Schatzmeister*, dem *Komtur von Excalibur*, den Oberkommandierenden der Raumflotte (*Raummarschall*) und der Mobilen Infanterie (*Generalfeldmarschall*), dem *Erzbischof* und den beiden *Erzdiakonen* sowie dem *obersten Heeresrichter*.

Sitz des Rates war bis 2243 ausschließlich die Festung *Jerusalem* auf der Hauptwelt *Jerusalem II*. Seit dem Stapellauf der *Hermann von Salza* tagt der Rat immer häufiger auf dem neuen Ordensflaggschiff. Die I. Raumflotte eskortiert die *Hermann von Salza* auf ihren Flügen, im Normalfall in geregelten Bahnen um das System *Beta Leonis*.

Falls wichtige Belange zu besprechen sind, ruft derjenige, der mit der betreffenden Sache befaßt ist, die übrigen Ratsmitglieder zu einer Versammlung zusammen. Beschlüsse sind mit 2/3-Mehrheit zu fassen, es müssen alle Mitglieder anwesend sein. Stirbt ein Ratsmitglied, so wählen die Verbleibenden sofort nach seiner Beisetzung einen Nachfolger.

Zur Zeit befaßt sich der Hohe Rat oft mit innenpolitischen Fragen der TSU. Auch die religiöse Ausrichtung des Ordens ist ein häufiger Streitpunkt. Die Ritter sind nämlich in zwei Lager gespalten: Auf der einen Seite sind die

Erzkonservativen, die sämtlichen Neuerungen ablehnend gegenüberstehen und die TSU gerne als Gottesstaat unter der Leitung des Papstes (und natürlich des Ordens) sehen würden. Auch die offizielle Wiedereinführung der Heiligen Inquisition und des Exorzismus stehen ganz oben auf der Wunschliste der erzkonservativen Fraktion.

Auf der anderen Seite stehen die *Liberalen*, die eine Verquickung von Religion und Politik für unangebracht halten und die allzu dogmatische Behandlung der Ordensregeln als überholt empfinden. Auch erscheint ihnen der Einfluß des Klerus auf den Orden als zu stark.

Die Ratssitzungen enden mittlerweile häufig in heftigen Wortgefechten, ohne daß ein Beschluß gefaßt worden wäre. Viele Ritter befürchten, daß die internen Streitigkeiten des Hohen Rates für den Orden gefährlicher als externe Bedrohungen sind und haben damit nicht unrecht. Falls es tatsächlich zu einer kriegerischen Auseinandersetzung mit *PTI* kommen sollte, wäre das höchste Gremium wahrscheinlich durch seine Uneinigkeit gelähmt und nicht in der Lage, schnell und effektiv zu reagieren.

a) Der Hochmeister

In Krisenzeiten wählt der Hohe Rat einen aus seiner Mitte zum *Hochmeister*. Dieser ist bis zum Ende der Krise oberster Kommandant sowohl der Raumflotte als auch der Mobilen Infanterie und dem Hohen Rat erst nach dem Ende seiner Amtszeit für seine Entscheidungen Rechenschaft schuldig. Letzter Hochmeister des Ordens war *Isabella de Croye* in den Jahren 2235 bis 2238. Letztendlich ist es zum größten Teil dem Charisma und den Führungsqualitäten dieser großartigen Frau zu verdanken, daß *Shark Investments* in den Konzernkriegen geschlagen werden konnte.

b) Der Großkomtur

Der Großkomtur ist oberster Verwalter aller Güter und Besitztümer des Kreuzritterordens. Ihm obliegt außerdem die Etatplanung für Flotte und Infanterie sowie die Überwachung der Abgaben von den Komtureien und Protektoratswelten. Außerdem führt er das Kommando über die *Hermann von Salza*.

Seit dem Jahr 2238 wird dieses hohe Amt von *Josephine d'Arcy* (*28.03.2183) bekleidet. Sie hat es geschickt verstanden, trotz der Wirren der Nachkriegsjahre die finanziellen Belange des Ordens zumindest so zu regeln, daß die vor den Konzernkriegen drohende Überschuldung der Kreuzritter bis auf weiteres abgewendet werden konnte. Trotz ihrer glücklichen Hand in Geldangelegenheiten ist sie eine stahlharte Frau, die sich keinerlei körperliche und geistige Genüsse gestattet. Die Offiziersgelübde sind ihr

heilig. Ihre außergewöhnlichen Leistungen als Großadmiral der I. Raumflotte während der Konzernkriege haben ihr den Ehrentitel *Ritterin des heiligen Grals* eingebracht.

Josephine steht bei den Streitigkeiten zwischen Erzkonservativen und Liberalen zwischen zwei Stühlen, denn sie wahrt strikte Neutralität, obwohl sie schon seit Jahren eng mit Komtur *Cino da Pastoia*, dem Vorreiter der Liberalen, befreundet ist.

c) Der Schatzmeister

Stellvertreter von Josephine d'Arcy ist der General *Michael Kuchmeister von Sternberg* (*13.12.2192), der im Range eines Schatzmeisters ständig die Verwaltungsgebiete des Ordens bereist, um die Abgaben von den Protektorswelten und Komtureien einzunehmen. Böse Zungen behaupten, daß von Sternberg im Gegensatz zu seiner Vorgesetzten den weltlichen Genüssen verfallen sei und immense Summen zur Finanzierung eines üppigen und ausschweifenden Lebenswandels abzweige. Der Schatzmeister weist solche Anschuldigungen stets voller Empörung von sich, es ist jedoch nicht zu leugnen, daß sein ehemals athletischer Körper im Laufe der Jahre ein wenig aus der Form geraten ist.

Bezeichnenderweise fühlt sich der General stark zu den Liberalen hingezogen und ist ein erbitterter Gegner von Raummarschall *Dusan Papak*. Außerdem trifft er sich häufig mit dem progressiven Erzkardinal *Wazlav Wotava*.

d) Der Raummarschall

Der Inhaber dieses Amtes führt das Oberkommando über sämtliche Raumeinheiten der Kreuzritter. Auf seinen Befehl hin bewegen sich die mächtigen Flotten des Ordens. Er ist ausschließlich dem Hohen Rat für seine Entscheidungen verantwortlich.

Zur Zeit ist *Dusan Papak* (*21.06.2193) amtierender Raumarschall. Er ist ein arroganter Haudegen, dem seine hervorragenden Leistungen als Großadmiral der III. Raumflotte während des Krieges das hohe Amt eingebracht haben. Papak ist ein enger Freund des Erzbischofs *Diethelm von Frankenthal* und überzeugter Erzkonservativer. Sein leidenschaftlicher Haß gilt dem Schatzmeister, den er gerne als der Habgier und der Völlerei verfallen hinstellt. Man kann davon ausgehen, daß der Raumarschall schon aus Prinzip gegen jeden Beschluß stimmen wird, den General von Sternberg unterstützt (und umgekehrt).



e) Der Generalfeldmarschall

Als Gegenstück zum Raumarschall führt der Generalfeldmarschall das Oberkommando über die Mobile Infanterie und ist ausschließlich dem Hohen Rat für sein Handeln Rechenschaft schuldig. Er gibt die Marschbefehle an die Komture und Garnisonskommandanten der verschiedenen Sonnensysteme aus.

Amtierender Generalfeldmarschall ist *Jean Trois-Echelles* (*18.02.2179). Auch er gehört zur alten Garde der hochdekorierten Konzernkriegsveteranen. Es gibt jedoch Stimmen im Orden, die behaupten, daß *Trois-Echelles* langsam verkalke und für sein verantwortungsvolles Amt nicht mehr geeignet sei.

Auch *Trois-Echelles* nimmt in den Grundsatzstreitigkeiten um die Prinzipien des Ordens eine neutrale Position ein; man sagt jedoch, er sei nicht wirklich unparteiisch sondern eher von der Komplexität der ganzen Angelegenheit überfordert. Der Generalfeldmarschall hat keine Freunde im Hohen Rat, denn seine Freunde sind alle tot oder im Ruhestand.

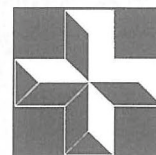
f) Der Erzbischof

Oberster Hirte des Kreuzritterordens ist der Erzbischof des Ordens. Er ist gleichzeitig auch Angehöriger des Klerus der Allkatholischen Kirche und hat im Vatikan ein gewichtiges Wort mitzureden. Für die Ritter ist er die höchste Instanz in religiösen Belangen; über ihm stehen in dieser Hinsicht nur noch der Heilige Vater und Gott. Niemandem, nicht einmal dem Hohen Rat, steht Kritik an seinen Entscheidungen über das geistliche Wohl des Ordens zu. Auch der Ordensgerichtshof hat keine Macht über ihn, lediglich der Heilige Vater selbst kann über ihn urteilen.

Zur Zeit versieht seine Eminenz *Diethelm von Frankenthal* (*12.12.2168) den Dienst als Erzbischof der Kreuzritter. *Diethelm* ist der älteste aktive Ritter im gesamten Orden, ist jedoch trotz seines Alters körperlich fit und ein strenger Asket. Außerdem ist er der Führer der Erzkonservativen und ein äußerst unangenehmer Zeitgenosse. Zu seinen Freunden zählen der Raumarschall und mehrere hochrangige Mitglieder des Klerus, darunter die konservativen Erzkardinäle *Donald MacAlpin* und *Otto von Habsburg*. Seine unzähligen Feinde nennen ihn nicht ohne eine gewisse Ehrfurcht den "stählernen Bischof", andere bezeichnen ihn jedoch respektlos als "Frankenstein".

g) Die Erzdiakone

Direkt unter dem Erzbischof stehen die beiden Erzdiakone, von denen einer als Bindeglied zur Raumflotte und der andere als Mittelsmann zur Mobilen Infanterie fungiert. Die Erzdiakone unterstehen in geistlicher Hinsicht direkt und



Der Raumarschall hat gut reden. Er muß ja nicht hinfliegen.

*Ottmar Tolbert,
Hauptbootsmann*

Bruder Umberto ist in ziemlichen Schwierigkeiten. Er hat im Suff Witze über den Erzbischof gerissen.

*Esther Kappinger,
Hauptgefreiter*

Beim Blut des
Erlösers, wer sich
hier duelliert, den
werde ich
eigenhändig
enthaupten!

Josephine d'Arcy

Jetzt erzähle mir
den Vorgang mal
aus Deiner Sicht,
Soldat.

Dughall MacAlpin

Die Lösung ist
einfach. Einfach,
aber brilliant

Cino da Pastoia

ausschließlich dem Erzbischof. In weltlichen Belangen sind sie an die Entscheidungen des Hohen Rats gebunden.

Erzdiakon für die Flotte ist der beleibte *Vittorio Orsini* (*21.07.2190), ein Neffe von Erzkardinal *Fernando Orsini*. Das Amt des Erzdiakons der Mobilen Infanterie wird vom im Gegensatz zu Orsini eher hageren *Rudolf von Meißen* (*17.04.2192) bekleidet.

Beide sind eng miteinander befreundet und gehören den Erzkonservativen an. Wehe dem Offizier in ihrem Zuständigkeitsbereich, der seine Gelübde allzu leichtfertig handhabt! Die Liberalen bezeichnen Orsini und von Meißen gerne als "*Dick und Doof*" oder "*Frankenthals Stiefellecker*". Oft reisen sie in diplomatischer Mission nach Vatikan.

h) Der oberste Heeresrichter

Amtierender oberster Heeresrichter ist *Dughall MacAlpin* (*23.11.2189). Der stets griesgrämige Schotte ist für die Einsetzung der Ordens- und Militärrichter sowie die Führung von Verhandlungen über hohe Offiziere des Ordens zuständig. Sein Sitz ist der 1. Ordensgerichtshof auf *Jerusalem II*. Dughalls Sinn für Gerechtigkeit ist legendär, und für ihn ist vor dem Gesetz jeder gleich; er widmet der Aussage eines jungen Gefreiten ebenso seine ungeteilte Aufmerksamkeit, wie der eines Generals.

Obwohl er ein entfernter Verwandter des konservativen Erzkardinals *Donald MacAlpin* ist, steht er auf der Seite der Liberalen. Einmal jährlich reist er nach Nova Scotia, um dort dem traditionellen Treffen seines Clans beizuwohnen. Seine Gegner haben das völlig haltlose Gerücht in Umlauf gebracht, er nehme dort in Wahrheit am berüchtigten und illegalen *Battle's Day* teil.

i) Der Komtur von Excalibur

Um die Wichtigkeit der ihm unterstehenden Zwischenstation zu betonen, wurde dem Kommandanten der Komturei *Excalibur* ein Platz im Hohen Rat eingeräumt. Amtierender Komtur ist *Cino da Pastoia* (*05.12.2197). Cino ist ein mit Orden und Ehrenzeichen übersäter Kriegsveteran, der von seinen Soldaten schon fast abgöttisch verehrt wird. Er ist außerdem ein brillanter Diplomat und hat gute Beziehungen zu Belt Commander *Michel de Vieillard*, dem Oberbefehlshaber der *Roten Falken*. Gut informierte Offiziere wollen die beiden mächtigen Männer schon bei gelegentlichen O-G-Golfpartien beobachtet haben.

Der Komtur ist ungekrönter Anführer der Liberalen. Sein ganzer Haß gilt *Diethelm von Frankenthal* (was natürlich auf Gegenseitigkeit beruht). Man sagt, der Erzbischof habe da Pastoia in ihrer letzten Auseinandersetzung den

Kirchenbann angedroht, worauf der Komtur mit eisiger Mine dem alten Mann seinen Panzerhandschuh vor die Füße geworfen habe. Daraufhin sollen die beiden Erzdiakone gleichzeitig aufgesprungen sein, um für ihren Herrn und Meister die Herausforderung anzunehmen. Nur das Eingreifen der erzürnten Großkomturin habe eine Eskalation verhindert (oder besser: aufgeschoben).

2. Die Komture

Oberster Verwalter der in ritterlichem oder kirchlichem Besitz befindlichen Sonnensysteme (bzw. Zwischenstationen) und Oberbefehlshaber aller dort stationierten Land- und Raumstreitkräfte ist der jeweilige *Komtur*. Er hat dafür Sorge zu tragen, daß in seinem System Ruhe und Ordnung herrschen, die Abgaben an die TSU und den Kreuzritterorden rechtzeitig und in voller Höhe bereitgestellt werden und den ortsansässigen Priestern der Allkatholischen Kirche die größtmögliche Unterstützung zuteil wird. Falls vorort kein eigener Ordensrichter zur Verfügung steht, übernimmt er außerdem die Rechtsprechung über Mitglieder des Ordens, die sich in seinem Amtsbezirk einer Verfehlung schuldig gemacht haben. Weiterhin sind alle Beförderungen über den Rang eines Hauptmanns hinaus von ihm persönlich auszusprechen.

Komture finden sich in allen Sonnensystemen, die dem Orden direkt unterstehen (im Gegensatz zu den *Protektoratswelten*, siehe unter 4). Diese Systeme werden auch *Komtureien* genannt. Der Komtur von *Excalibur* hat aufgrund der Wichtigkeit der von ihm verwalteten Zwischenstation einen Sitz im Hohen Rat inne (Näheres siehe unter 1.i).

Die ordenseigenen Welten unterstehen zwar der Oberhoheit der Terranischen Staatenunion und sind ihr gegenüber abgabepflichtig, es ist bisher jedoch noch niemals vorgekommen, daß die Regierung der TSU offen in die Geschicke einer Komturei eingegriffen hätte. Eine solche Handlung würde auch eine maßlose Beleidigung der Kreuzritter darstellen und viel böses Blut verursachen. Daher hat der Orden freie Hand bei der Verwaltung "seiner" Welten. Das hat sogar zu einer Ausnahme im *Schutzgürtelerlaß* (siehe auch *Geschichte der TSU im Grundregelwerk*) geführt. Obwohl sich das Sonnensystem *Beta Comae Berenicis* (Nr. 28, Kolonie *Vatikan*) näher als 30 Lichtjahre an Terra befindet, haben die Ritter hier Truppen und sogar einen Flottenverband stationiert, ohne daß man seitens der Regierung dagegen Protest erhebt, denn der Klerus besteht natürlich auf angemessenem Schutz durch den allerchristlichsten Ritterorden.

Komtureien des Ordens

Nr.	System	Kolonien
F	–	Excalibur
K	–	Rand
09	Alpha Arietis	Treiber IV/V
15	Alpha Cephei	Alderamin V
25	Beta Arietis	Robinson
28	Beta Comae Berenice ¹⁾	Vatikan
31	Beta Leonis	Jerusalem II
37	Chi Phoenicis ²⁾	Eisenstein
44	Delta Trianguli	Dark Star
70	Lambda Aurigae	Eriwan

1) Ausnahme im Schutzgürtelerlaß.

2) System ist auf normalem Weg für Schiffe der Ritter nicht erreichbar. Einzige Verbindung besteht über System Alpha Fornacis (Nr. 18, Kolonien Napoli und Piemont).

login webfile X3757-22

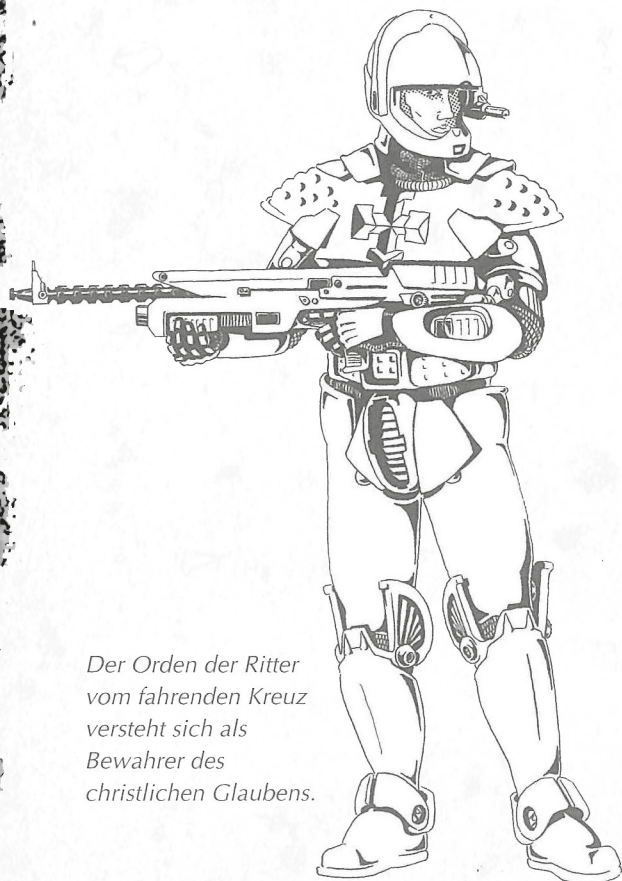
login identity verified

login request granted

verehrter komtur...

aus gegebenem anlaß weisen wir euch darauf hin, daß die sprungkoordinaten für die komtureien **excalibur** und **rand** in den im jahr 2245 ausgegebenen sternenkarten von einer terroristischen vereinigung mit dem codekürzel **fsgbr** gefälscht wurden. insbesondere die sprungmöglichkeiten zu anderen systemen sind falsch wiedergegeben.

weiterhin teilen wir die verifizierten koordinaten für die geächtete kolonie **oranien** mit. die folgenden sprungkoordinaten sind in die bordsysteme ihrer raumschiffe einzugeben:



Der Orden der Ritter vom fahrenden Kreuz versteht sich als Bewahrer des christlichen Glaubens.

a) excalibur

distanz sol: 45,4 lj.

koordinaten: x = 23,90, y = 33,15, z = 18,85.

kolonien in einfacher sprungreichweite: 9, 44, 64, 89, rand.

b) rand

distanz sol: 39,7 lj.

koordinaten: x = 26,00, y = 29,00, z = -1,50.

kolonien in einfacher sprungreichweite: 18, 42, 46, 77, 85, excalibur.

c) oranien

distanz sol: 13,8 lj.

koordinaten: x = 13,30, y = 2,70, z = 1,70.

kolonien in einfacher sprungreichweite: 1, 4, 8, 12, 13, 14, 23, 45, 47, 48, 50, 69, 72, 75, 78, 83, 91, atzbach.

!!! achtung !!!

bezüglich der daten zu c ist äußerste geheimhaltung geboten

logout webfile

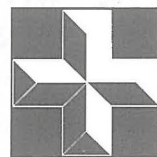
connection aborted

3. Die Flottenkommandanten

Jeder Großadmiral des Kreuzritterordens führt das Oberkommando über eine komplette Flotte. Seine Befehle erhält er vom Raummarschall persönlich. Der Großadmiral koordiniert die Bewegungen seiner Flotte, bewilligt Unterstützungsmissionen und Transporte und ist oberster Richter über die ihm unterstellten Offiziere. Außerdem sind Beförderungen ab dem Dienstgrad eines *Korvettenkapitäns* durch ihn persönlich durchzuführen. Sind in einem System zuwenig Einheiten stationiert, um eine komplette Flotte zu bilden, wird das Kommando vom ranghöchsten Offizier der anwesenden Kriegsschiffe geführt (bei gleichen Dienstgraden kommandiert grundsätzlich der dienstältere Offizier).

Einsätze der Flotte in Systemen, die Komtureien oder Garnisonen des Ordens enthalten, sind mit dem jeweiligen Komtur, bzw. Garnisonskommandanten abzustimmen. Das hat zuweilen schon zu Problemen geführt, die aus der alten Konkurrenz zwischen Flotte und Infanterie resultieren. Kein Flottenkommandant läßt sich gerne von einem Major oder Oberst als Unterstützungseinheit herumkommandieren. Kommt es jedoch hart auf hart, findet sich jedoch immer ein Kompromiß, damit die Beteiligten das Gesicht wahren und trotzdem miteinander kooperieren können.

Eine Flotte besteht aus ca. 36 Großkampfschiffen zuzüglich leicht bewaffneter Frachtschiffe und größerer Mengen an Kleinraumern.



Sie scheinen es gemerkt zu haben, Herr General.

Otto van Kampen, Shark-Feldwebel

Das ist jetzt nicht mehr wichtig. Hauptsache, wir haben sie eine Zeitlang in die Irre geführt.

Jan Servig, Shark-General

Das wäre alles für heute, Gustav. Nun kann ich endlich mich wieder der heiligen Schrift widmen. Der Strom der Arbeit nimmt doch langsam ab.

Fritz von Ortwald,
Oberleutnant

Ich werde nicht über meine Befehle diskutieren, Bruder General!

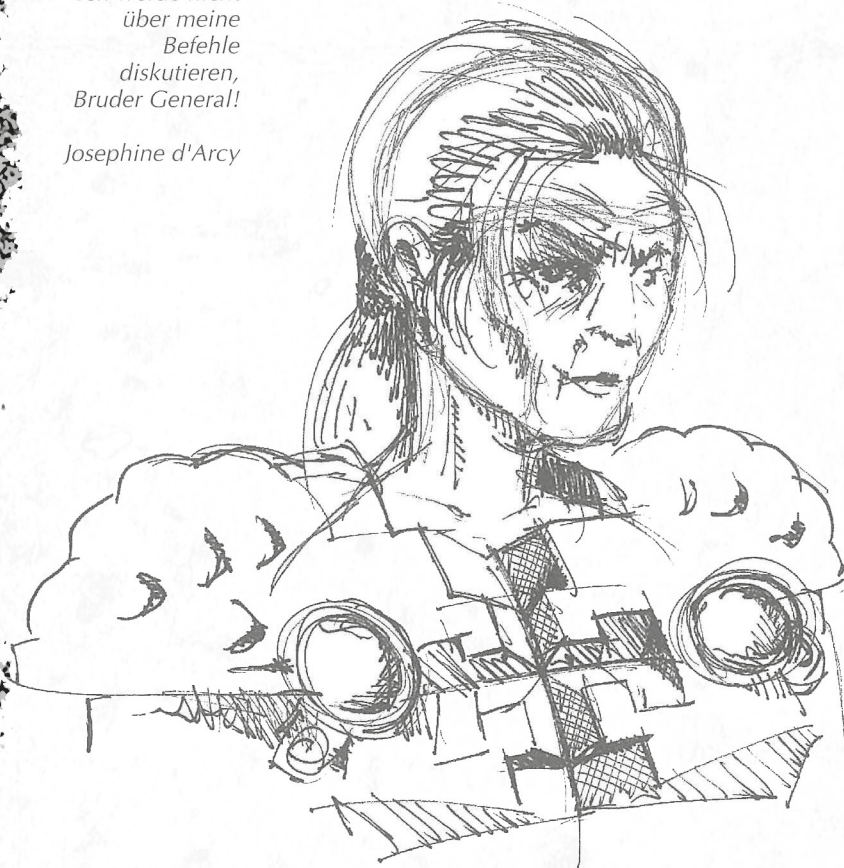
Josephine d'Arcy

Der Orden verfügt über drei Flotten, deren Stützpunkte die Randstationen der Systeme *Beta Leonis* (Nr. 31, Kolonie *Jerusalem II*) und *Beta Cassiopeiae* (Nr. 27, Kolonie *New Dover*) sowie die Zwischenstation *Excalibur* sind. Jede Flotte führt den Namen ihres Stützpunktes. Kommandantin der *I. Bethlehem* ist nominell Josephine d'Arcy, die Großkomturin des Ordens. Da die hohe Dame jedoch mit ihren Pflichten mehr als ausgefüllt ist, läßt sie sich in der Regel vom höchsten der ihr unterstellten Admiräle vertreten.

Flotten des Ordens

Flotte ¹⁾	System/Kolonie	Station
I. Raumflotte	31/Jerusalem II	Bethlehem
III. Raumflotte	E/-	Excalibur
IV. Raumflotte	27/New Dover	Empire

1) Die II. Raumflotte wurde während der Konzernkriege durch Shark-Verbände vernichtet und nicht wieder neu aufgestellt.



Seit dem Jahr 2238 wird das Amt des Großkomturs von Josephine d'Arcy bekleidet. Sie hat es geschickt verstanden, trotz der Wirren der Nachkriegsjahre die finanziellen Belange des Ordens zumindest so zu regeln, daß die vor den Konzernkriegen drohende Überschuldung der Kreuzritter bis auf weiteres abgewendet werden konnte.

Trotz ihrer glücklichen Hand in Geldangelegenheiten ist sie eine stahlharte Frau, die sich keinerlei körperliche und geistige Genüsse gestattet. Die Offiziersgelübde sind ihr heilig. Ihre außergewöhnlichen Leistungen als Großadmiral der I. Raumflotte während der Konzernkriege haben ihr den Ehrentitel "Ritterin des heiligen Grals" eingebracht.

4. Die Garnisonskommandanten

Im Gegensatz zu den Komturen befehligen die Garnisonskommandanten die Wachdivisionen (oder kleinere Einheiten, wenn es sich um weitestgehend ruhige oder wenig lukrative Kolonien handelt) auf den Protektoratswelten. Der Dienstgrad des Kommandanten schwankt, je nach Stärke der dort stationierten Einheit, zwischen einem *Oberleutnant* und einem *General*. Er ist für die Kooperation zwischen dem Orden und den lokalen Regierungen zuständig und hat dafür zu sorgen, daß der Schutz der Kolonisten vor Piraten und Rebellenverbänden gewährleistet ist. Manchmal hat er jedoch auch die Kolonisten vor sich selbst zu beschützen (siehe unten), vor allem, wenn Zweifel in der Bevölkerung aufkommen, ob es für die Kolonie wirklich sinnvoll ist, weiterhin Mitglied der Terranischen Staatenunion zu bleiben oder die immens hohen Abgaben an die TSU pünktlich und vollständig zu entrichten.

Als Protektoratswelten bezeichnet man Kolonien, die außerhalb des Schutzgürtels liegen, an die TSU angegliedert sind und unter dem Schutz, jedoch nicht der direkten Befehlsgewalt eines der drei Ritterorden stehen. Die meisten dieser Welten verfügen über eine weitgehend eigenständige Regierung, die nominell jedoch der TSU-Regierung unterstellt und abgabepflichtig ist.

Die dort stationierten Einheiten der Mobilen Infanterie und der Raumflotte verstehen sich als Beschützer der ansässigen Kolonisten. Auf besonders unruhigen Welten werden die "Beschützer" zuweilen jedoch äußerst ungern gesehen oder sogar als Unterdrücker betrachtet. Ein besonders schlimmes Beispiel hierfür ist das System *Eta Cephei* (Nr. 51, Kolonien *Nova Scotia*, *Sword* und *Dagger*). Der Garnisonskommandant, Generalmajor *Kuno von Greifenklau*, steht gegen die freiheitsliebenden und ständig rebellierenden Schotten auf einem schweren Posten.

Kommt es zum offenen Konflikt zwischen einheimischer Bevölkerung und den Garnisonseinheiten, so hat der Kommandant unverzüglich den Hohen Rat per Hyperfunk von der Krise zu benachrichtigen und selbständig alle Schritte zu unternehmen, um den Schutz der loyalen Zivilbevölkerung sowie der Soldaten und Einrichtungen des Ordens zu gewährleisten. Dabei hat er sich auf ein Minimum an offener Gewaltanwendung zu beschränken, bis Anweisungen des Rates und gegebenenfalls Unterstützungseinheiten eintreffen (was besonders auf abgelegenen Welten schon einmal mehrere Wochen dauern kann).

In der Regel kontrollieren die Kreuzritter in ihren Garnitionssystemen auch die Randstationen, wobei sie für reine Verwaltungsauf-

gaben von den lokalen Milizkräften unterstützt werden. Auch auf den Orbitalstationen und Raumhäfen des jeweiligen Sonnensystems findet man Einheiten des Ordens, die die Flugsicherheit und – im Falle einer Auseinandersetzung mit den Kolonisten – die Nachschubwege der Kreuzritter gewährleisten sollen.

Garnisonen des Ordens

Nr.	System	Kolonien
10	Alpha Aurigae	Simpsons Superwelt
19	Alpha Geminorum	keine ⁴⁾
27	Beta Cassiopeiae	New Dover
29	Beta Geminorum	Beausite
34	Beta Virginis	Asterion
36	Chi Eridani ⁵⁾	Psychon
41	Delta Equulei ¹⁾	Neu Anhalt
51	Eta Cephei	Nova Scotia, Sword, Dagger
55	Gamma Cephei	Ottawa
62	Jota Horologii ⁵⁾	Attika
64	Jota Persei	Orinoco, Gaucho
67	Kappa Phoenicis ^{2) 5)}	El Alamein
74	Ny Phoenicis ⁵⁾	Schinderstein
87	Tau ₆ Eridani ⁵⁾	Brunns Welt
89	Theta Persei	Schwarze Pumpe
93	Xi Ursae Maioris ³⁾	keine ⁴⁾

- 1) Eigentlich eine Protektoratswelt der Wölfe des Mahdi, auf der sich jedoch wegen des hohen Anteils an christlichen Kolonisten eine Ehrengarnison der Kreuzritter befindet.
- 2) Hier befindet sich – aus Rücksichtnahme auf den hohen Anteil an muslimischer Bevölkerung – gleichzeitig eine Ehrengarnison der Wölfe des Mahdi.
- 3) Ausnahme im Schutzgürtelerlaß.
- 4) System enthält keine bewohnbaren Kolonien, sondern nur eine Randstation, an der durchreisende Schiffe gewartet werden können.
- 5) System ist auf normalem Weg für Schiffe der Ritter nicht erreichbar. Einzige Verbindung besteht über System Alpha Fornacis (Nr. 18, Kolonien Napoli und Piemont).

V. Das Leben im Orden

1. Die wichtigsten Ordensregeln

a) Der Fahneide

"Bei meiner Ehre und dem Kreuz, mit dem ich unauslöschlich gezeichnet bin als Diener des Allmächtigen, schwöre ich dem Orden der Ritter vom fahrenden Kreuz ewige Treue. Tapfer gelobe ich, die Terranische Staatenunion mit meinem Leben zu verteidigen gegen alle Feinde von innen und außen. Niemals werde ich dulden, daß durch mein Zögern oder Zagen Unschuldigen ein Leid geschehe. Ich werde gehorsam gegenüber meinen Vorgesetzten und treu zu meinen Brüdern und Schwestern in Jesu sein. Ein demutsvolles Leben im Glauben an die heilige Dreifaltigkeit, die Jungfrau Maria und die Gemeinschaft der Heiligen will ich führen als Ritter des Herrn, auf daß niemand sein Werk

verspote oder beschmutze, so wahr mir Gott helfe, Amen!"

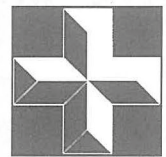
Jeder Rekrut hat nach Abschluß seiner Grundausbildung diesen Eid abzulegen, nachdem ihm in einer feierlichen Zeremonie das Ordenskreuz auf die linke Schulter tätowiert worden ist. Er verpflichtet sich damit zum Dienst auf Lebenszeit, denn einen begrenzten Militärdienst kennen die Kreuzritter nicht. Von nun an untersteht er keiner zivilen Gerichtsbarkeit mehr. Sollte er eines Verbrechens angeklagt werden, so darf allein der Orden, dem er in diesem Falle umgehend zu übergeben ist, über ihn richten (siehe auch Abschnitt 5. *Der Ordensgerichtshof*).

b) Maximen

Erklärtes Ziel des Ordens ist die Verteidigung der Terranischen Staatenunion gegen jede Art der Bedrohung von innen und außen. So bildet er nicht nur ein Bollwerk gegen Piraten und das organisierte Verbrechen sondern auch gegen rebellische Kräfte, die sich nicht an die Verfassung der TSU halten. Weiterhin versteht er sich als Verteidiger des christlichen Glaubens und Beschützer der Institutionen der Allkatholischen Kirche. Außerdem widmet er sich auch karitativen Aufgaben. So werden auf Komtureien und Protektoratswelten täglich Armenspeisungen veranstaltet und in den ordenseigenen Kliniken erhalten notleidende Bürger kostenlos medizinische Betreuung. Auch im Bereich des Katastrophenschutzes erbringen die Kreuzritter enorme Leistungen, beispielsweise bei der Bekämpfung von Feuersbrünsten, Überschwemmungen etc.

Von den Soldaten wird erwartet, daß sie sich eines frommen Lebenswandels befleißigen. Jeder Ritter soll für die Zivilbevölkerung ein Vorbild an Ehre und Tugendhaftigkeit darstellen. Übergriffe gegen Bürger der TSU werden aufs strengste bestraft. Trunksucht und Hurei sind verpönt, die Ordensoberen sind jedoch weise genug, die einfachen Soldaten nicht zum Zölibat zu zwingen. Ritter auf Landurlaub in der Roten Zone eines Raumhafens sind zwar ein seltener, aber nicht unvorstellbarer Anblick. Solange die Mannschaften keine Unruhe stiften und regelmäßig Messe und Beichte besuchen, wird ihnen vieles nachgesehen.

Von Beginn ihrer Ausbildung an wird großen Wert auf Ehrenhaftigkeit und Tapferkeit gelegt. Es entspricht nicht dem Stil der Kreuzritter, ihre Gegner mit Massenvernichtungswaffen in die Knie zu zwingen. Die von den Soldaten des SEK oft als völlig überholt verlachte Art ihrer Kriegsführung ist jedoch von einer nicht unbeträchtlichen Effektivität. Zum einen ist es besonders für die im allgemeinen tieferreligiösen Verbrecherbanden in den Außenkolonien zuweilen erschütternd, wenn eine Ritterkompanie



Das ist das letzte Mal, daß ich die Augen zudrücke, Bootsmann.

*Ole Rutwerk,
Raumleutnant*

*Eine Raumfahrt
die ist lustig,
eine Raumfahrt
die ist schön . . .*

*Isidor Augler,
Matrose*



20:19:58 / 06.12.2244



KREUZRITTERORDEN/EXCALIBUR
VIDEOSYSTEM/KAMERA 938

Auch die strengen
Regeln des
Ordens können
Entgleisungen
nicht verhindern.
Diese Kamera-
aufnahme
entstand am
06.12.2244
(20:19 TSZ) in der
Mannschaftsmesse
der Station
Excalibur.

Ich glaube, die
Suppe war nicht
in Ordnung. Hol'
sofort den
wachhabenden
Offizier!

Lothar Dangard,
Obergefreiter

Beim Kreuze Jesu,
was für eine
Schweinerei läuft
denn hier ab!

Paul Kellog,
Leutnant

mit gezogenen Schwertern lauthals Kirchenlieder grölend auf ihre Stellung zuwalzt ("Gott ist mit ihnen, Antonio. Wir sollten die Waffen strecken!"), zum anderen können Gegner, die sich den Rittern ergeben, in der Regel davon ausgehen, daß ihnen eine anständige Behandlung und ein fairer Prozeß bevorstehen, worauf man bei einer Konfrontation mit dem SEK oder gar den Roten Falken nicht unbedingt bauen sollte. Weithin bekannt ist die Tatsache, daß sich eine Rittereinheit niemals zurückzieht, wenn auch nur der Funke einer Siegeschance besteht. Alle Rekruten werden vor ihrer Grundausbildung eingehenden psychologischen Tests unterzogen, und nur Männer und Frauen mit stahlharten Nerven und unerschütterlichem Glauben an ihre gottgegebene Mission werden in den Orden aufgenommen.

Jeder Soldat wird dazu ermuntert, in seiner Freizeit eine besondere Begabung auszubilden, was dazu führt, daß es im Orden genug Musiker, Köche, Historiker, Schreiber etc. gibt, ohne daß hierfür die Grundausbildung und das weiterführende Training der Betreffenden eingeschränkt werden müßten. Es gilt die Regel: "Jeder Ritter kämpft." In keiner anderen Armee der TSU gibt es einen so geringen Anteil an Soldaten mit ausschließlich zivilen oder rein repräsentativen Funktionen wie bei den Kreuzrittern.

c) Der Ritterschwur

"Drei Dinge bilden die Grundfeste jeglichen geistlichen Lebens: die Keuschheit ewiglich; der Verzicht eigenen Willens, das ist Gehorsam bis in den Tod; das Gelöbnis der Armut, daß der ohne Eigentum lebe, der diesen Orden empfängt. Wenn man da eins zerbräche, so wäre die Regel ganz gebrochen. So will ich denn von nun an, so wahr mir Gott helfe, all mein Streben danach richten, sie zu befolgen immerdar. Dies schwöre ich, im Namen des Vaters, des Sohnes und des Heiligen Geistes, Amen."

Dieser eigentliche Ritterschwur ist nur für Offiziere bindend. Nachdem ein junger Unterleutnant zur Probe seine Feuertaufe hinter sich

hat und mit der feierlichen Aushändigung seines Patents durch seinen Regiments-, bzw. Geschwaderkommandanten zum Unterleutnant oder Leutnant befördert worden ist (siehe auch Seiten 32 und 40 ff.), steht ihm noch die eigentliche Schwertleite bevor. Am Abend begeben sich alle an diesem Tag ernannten Offiziere, in weiße Gewänder gekleidet und nur in Begleitung eines Kaplans, in die Kapelle ihres Divisionsklosters (oder des Flaggschiffes ihres Geschwaders, falls es sich um Angehörige der Raumflotte handelt). Dort liegen ihre Rüstungen – mit den neuen Rangabzeichen ausgestattet – und ihre Schwerter auf einer Tafel neben dem Altar bereit. Der Kaplan ermahnt die frischgebackenen Offiziere, die verbleibende Zeit bis zum Morgen in stiller Besinnlichkeit zu verbringen. Dann werden die Türen der Kapelle von außen verriegelt.

Die jungen Männer und Frauen studieren nun die Bibel, und jeder wählt für sich ein frommes Motto, das er mit dafür bereitgestelltem Werkzeug eigenhändig in die Klinge seines Schwertes graviert. Ist dies vollbracht, verbringen sie den Rest der Nacht in inbrünstigem Gebet vor dem Altar. Am Morgen werden die Türen der Kapelle wieder geöffnet, und in einer feierlichen Prozession schreitet der Divisions-/Geschwaderkaplan herein, gefolgt von den ehemaligen Dienstherren (siehe Seiten 32 und 39 ff.) der jungen Offiziere. Diese helfen ihnen beim Anlegen der Rüstungen und verlesen stolz das Motto, das ihre früheren Knappen für ihre Klingen gewählt haben. Nun knien die jungen Männer und Frauen vor ihnen nieder und legen mit erhobener linker Hand den Ritterschwur ab. Danach erhalten sie nacheinander vom Kaplan den Ritterschlag und sind ab sofort vollwertige Offiziere, was mit einer Messe und einem anschließenden Fest gebühlich gefeiert wird.

Offiziere, die gemeinsam die Schwertleite empfangen haben, werden Schwertbrüder/-schwestern genannt und bleiben für den Rest ihres Lebens in tiefer Freundschaft miteinander verbunden. Wird ein Schwertbruder/eine Schwert-

schwester getötet, so leisten die Überlebenden Geschwister den sogenannten *Blutschwur*. Dieser besagt, daß sie nicht rasten werden, bis sie den Verantwortlichen zur Strecke gebracht haben. Ein Offizier, der den Blutschwur geleistet hat, ist bis zu dessen Vollstreckung von seinen offiziellen Pflichten entbunden, sofern sich seine Einheit nicht gerade in einem Kampfeinsatz befindet.

Im Ritterschwur gelobt der Offizier

1. der körperlichen Liebe und Wollust bis ans Ende seiner Laufbahn zu entsagen,
2. seinen Vorgesetzten bedingungslosen Gehorsam bis zur Hingabe seines eigenen Lebens entgegenzubringen und
3. auf die Anhäufung materieller Güter in ewiger Bescheidenheit zu verzichten (was jedoch nicht bedeutet, daß er seinen gesamten Sold dem Orden zur Verfügung stellen muß. Nach eigenem Gutdünken kann er Teile davon seinen Blutsverwandten zur Finanzierung eines angemessenen Lebenswandels zur Verfügung stellen, wohltätige Stiftungen durchführen oder fromme Feste zur Ehre des Allmächtigen veranstalten. Es ist ihm jedoch beispielsweise streng untersagt, in eigenem Namen Grundbesitz zu erwerben).

Die Kapläne des Ordens, kämpfende Priester, welche nicht nur den Soldaten als strahlendes Vorbild von Tapferkeit und Kampfeskraft in der Schlacht vorausschreiten, sondern auch strenge Hüter von Moral und Gottesfurcht sind, achten darauf, daß die Offiziersgelübde auch eingehalten werden. Dennoch befolgen längst nicht alle Offiziere das 1. und das 3. Gelübde. Besonders bei den höheren Dienstgraden setzt mitunter eine gewisse Dekadenz ein. "Was der Kaplan nicht weiß, macht den Kaplan nicht heiß", lautet ein geflügeltes Wort. Es gibt zwar unter den Erzkonservern viele fanatische Eiferer, die "die verrotteten Wurzeln mit Stumpf und Stiel ausreißen" möchten, aber wer will schon einen kampferprobten Oberst daran hindern, gelegentlich einen über den Durst zu trinken und die Dienste gewisser Damen oder Herren aus der *Roten Zone* am Raumhafen seiner Garnison zu beanspruchen?

2. Ausscheiden aus dem Orden

Der aktive Dienst dauert bis zur Versetzung in den Ruhestand an. Diese findet entweder automatisch mit Vollendung des 55. Lebensjahres statt oder dann, wenn ein Med-Tech des Ordens, der mindestens den Rang eines *Flottenarztes*, bzw. eines *Oberstarztes* innehaben muß, die dauerhafte Dienstunfähigkeit bescheinigt. Anschließend kann der Betreffende entscheiden, ob er seinen Ruhestand entweder auf einer Komturei des Ordens in einem Veteranenheim

verbringen, dem Orden weiterhin als Ausbilder oder Schreiber dienen oder ins zivile Leben zurückkehren möchte. Offiziere ab dem Dienstgrad eines *Raumkapitäns/Oberst* bleiben jedoch auch nach Erreichen des Pensionsalters im aktiven Dienst, bis sie für geistig oder körperlich untauglich erklärt werden. Ein Mitglied des Hohen Rates kann ausschließlich auf eigenen Wunsch in den Ruhestand versetzt werden. Pensionierte Ritter erhalten eine monatliche Ruhestandsvergütung, die folgendermaßen gestaffelt ist:

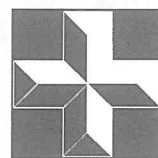
Dienstgrad	Pension/EH
Mannschaften	15
Unteroffiziere	30
Offiziere	50

Das ist gerade für einen Mannschaftsdienstgrad nicht besonders üppig, so daß die meisten gerne die kostenlose Unterbringung in einem ordens-eigenen Veteranenheim in Anspruch nehmen.

Will ein Mannschaftsdienstgrad oder Unteroffizier vor Erreichen des Ruhestandsalters den Orden verlassen, so muß er seinem direkten Vorgesetzten im Beisein eines Kaplans seinen Wunsch vortragen. Lehnen die beiden das Gesuch kategorisch ab, so kann der Betreffende sich nur in sein Schicksal fügen oder desertieren (siehe hierzu Abschnitt 5. *Der Ordensgerichtshof*). Sind der Kaplan und der Offizier hingegen der Meinung, daß es für den Orden und den Ritter zum Besten wäre, so tragen sie das Gesuch dem Regimentskommandanten vor, der persönlich über den Antrag entscheidet. Stimmt er zu (Spilleiterentscheid oder *Glücksprobe*), so werden mittels einer Hauttransplantation die Tätowierungen des Ausscheidenden entfernt. Er verliert sämtliche Rechte und Würden – inklusive seiner Pensionsansprüche und seines Waffenscheins – und wird mit der Ermahnung, auch in Zukunft ein gottgefälliges Leben zu führen, aus dem Orden entlassen.

Ausnahme: Jedem Unteroffizier steht es frei, in eine Laufbahn als ziviler Geistlicher überzutreten. Falls sich seine Einheit nicht gerade im Einsatz befindet, darf ihm sein Vorgesetzter diesen Wunsch nicht verweigern. Außerdem behält er seine Kreutztätowierung und kann, falls es sein Wille ist, nach dem Empfang der Priesterweihe als Kaplan in den Orden zurückkehren. Will er jedoch über den Rang eines Hilfskaplans aufsteigen, so muß er zuvor die übliche Offiziersausbildung über sich ergehen lassen (vgl. *Unteroffiziere* auf den Seiten 31 und 38 ff.).

☞ *Merke: Trifft man auf einen Zivilisten mit Ordenstätowierungen, so handelt es sich entweder um einen Ritter in geheimer Mission oder einen besonders dreisten Deserteur!*



Tja, Jungchen. Im Veteranenheim wohnt man wenigstens umsonst und bekommt auch noch warmes Essen.

*Karl Trebur,
Ex-Oberbootsmann*

So ein Mist. Jetzt ist die Urinflasche schon wieder undicht. Pfleger, Pfleger!

*Vincent Fukur,
Ex-Hauptgefreiter*

Die korrekte
Anrede lautet
immer noch
"Eure Exzellenz",
mein Herr.
Achtet auf Eure
Worte!

Judas Jones,
Feldprediger

Ich halte jede
Wette, daß Krause
nicht rechtzeitig
auf Vatikan
ankommt. Es wird
mir eine Freude
sein, ihn dann
persönlich in Haft
zu nehmen.

Itzo Valerian,
Unterleutnant

Wie kann ein
Mann wie Krause
so etwas tun? Er
hat dem Orden
bisher selbstlos
gedient. Die
Wege des Herrn
sind wahrlich
verschlungen.

Reno Ugande,
Fähnrich

Ein Offizier wird nicht so einfach entlassen, schließlich hat der Orden in seine Ausbildung eine Menge Zeit, Mühe und Energieeinheiten investiert. Er muß sein Anliegen seinem *Divisions-/Flottenkommandanten* antragen, wobei es Wochen dauern kann, bis er überhaupt zu einem Gespräch geladen wird. Der Kommandant entscheidet in Absprache mit einem *Generalkaplan* über den Antrag, wobei es wieder lange dauern kann, bis sich die beiden hohen Herren zu einem gemeinsamen Termin treffen. Falls das Entlassungsgesuch angenommen wird (der Spielleiter entscheidet nach fairem Ermessen in Anbetracht der vorgetragenen Argumente), beginnt nun die *Pilgerfahrt*. Der ausscheidende Offizier wird in ein Mönchsgewand gekleidet, sämtliche Guthaben werden von seiner ID-Karte gelöscht und dem Ordensschatz einverleibt. Er erhält nur Wasser und Brot für eine Woche und eine Bettelschale. So ausgestattet pilgert er, um Almosen bettelnd und zivile Raumschiffskapitäne um Passagen anflehend, zum Planeten *Vatikan*; kein Ritter darf einem pilgernden Offizier Unterstützung – egal in welcher Form – zukommen lassen. Meldet er sich nicht spätestens 6 Monate nach seinem Aufbruch beim Kommandanten einer der beiden Wachdivisionen von Vatikan, so gilt er als Deserteur und wird wie ein gemeiner Fahnenflüchtiger gejagt.

Nach seiner Ankunft muß er um eine Audienz beim Heiligen Vater oder einem Erzkardinal bitten, denn nur diese höchsten kirchlichen Würdenträger können ihn von seinem Ritterschwur entbinden. Erhält er den Segen, so ist er, nachdem seine Tätowierungen entfernt worden sind, ein freier Mann ohne jegliche Ansprüche an den Orden.

Seit Bestehen des Kreuzritterordens haben 253 Offiziere den Abschied eingereicht. 119 von ihnen wurde die Pilgerfahrt gestattet. Von diesen 119 verstarben 32 während der Fahrt, 43 wurden als Deserteure verurteilt, 22 verschwanden spurlos und 10 kehrten vor Abschluß der Reise reumütig in den Orden zurück. 12 erhielten den Segen; von diesen machte einer Karriere beim SEK, 4 kehrten ins zivile Leben zurück, 2 wurden Geistliche und 3 nahmen später hohe Ränge in Söldnerregimentern ein. Über das Schicksal der anderen beiden ist nicht das geringste bekannt.

3. Etikette

Die Ritter legen viel Wert darauf, daß jeder Soldat seinem Rang entsprechend angeredet wird. Je nachdem, ob die Gesprächspartner den Mannschaften, Unteroffizieren oder Offizieren angehören, gibt es bestimmte Regeln, die unten näher erläutert werden. Unabhängig von seinem Dienstgrad wird jeder Kaplan mit *"Ihr"*

bzw. *"Euch"* und *"Vater/Mutter"* sowie seinem biblischen Namen angesprochen (*"Betet für mich, Vater Paulus."*). Einen Ordensbischof redet man mit *"Eure Eminenz"*, Mitglieder des Hohen Rates oder Ordensrichter hingegen mit *"Eure Exzellenz"* an.

a) Mannschaften

Mannschaftsdienstgrade reden sich untereinander mit *"Bruder/Schwester"*, *"Du"* und dem jeweiligen Vornamen an (*"Bist Du verletzt, Bruder William?"*). Unteroffiziere werden von einem Mannschaftsdienstgrad korrekt mit *"Bruder/Schwester"*, *"Sie"* und dem Nachnamen angeredet (*"Sie können sich darauf verlassen, Schwester Schulz."*). Die korrekte Anrede für einen Offizier besteht aus seinem Dienstgrad, wobei der Plural benutzt wird (*"Wie Ihr befehlt, Major"*). Niemals spricht ein Mannschaftsdienstgrad einen Offizier mit dem Vor- oder Nachnamen an.

b) Unteroffiziere

Mannschaftsdienstgrade werden von Unteroffizieren generell geduzt und mit *"Soldat"* oder dem Dienstgrad und dem Nachnamen angeredet (*"Lauf schneller, Soldat!"*). Untereinander reden sie sich, wie Mannschaftsdienstgrade, mit *"Bruder/Schwester"* und dem Vornamen an. Die korrekte Anrede für einen Offizier erfolgt im Plural zusammen mit dem Dienstgrad (*"Ich habe Euch verstanden, Major."*). Altgediente Unteroffiziere dürfen ihre Vorgesetzten jedoch auch mit *"Sie"* und dem Nachnamen anreden (*"Wollen Sie die Karte noch einmal sehen, Oberleutnant von Werra?"*).

c) Offiziere

Mannschaftsdienstgrade werden geduzt und mit *"Soldat"* oder dem Nachnamen angeredet. Unteroffiziere werden ebenfalls mit *"Du"*, jedoch immer in Verbindung mit dem Dienstgrad angesprochen (*"Gib den Befehl zum Abmarsch, Feldwebel."*). Offiziere gleicher und niedrigerer Dienstgrade dürfen geduzt und mit *"Bruder/Schwester"* und dem Vornamen angeredet werden. Ein niedrigerer Offizier hat einen höheren jedoch immer mit *"Sie"*, dem Dienstgrad und dem Nachnamen anzureden. Ab dem Rang eines Generalmajors bzw. Konteradmirals ist die Anrede generell im Plural und mit dem Dienstgrad ohne Namensnennung durchzuführen (*"Ich bitte Euch ¹⁾ um Erlaubnis, den Angriff führen zu dürfen, mein General!"*).

1) Das gilt natürlich nur, wenn der Angesprochene den höheren Dienstgrad innehat. Generäle reden sich untereinander auch mit */Bruder/Schwester* an.



4. Religion

a) Im Alltag

Die Religiosität bestimmt das Leben und den Tagesablauf eines jeden Kreuzritters. Von einigen unrühmlichen Ausnahmen abgesehen, handelt es sich bei den Ordensmitgliedern um überzeugte Christen, oftmals sogar um religiöse Eiferer. Im Gegensatz zur eher lockeren Moral beim SEK ist das tägliche Leben strengen Glaubensregeln unterworfen. Dies beginnt mit dem gemeinsamen Frühstück, bei dem der Kaplan (oder in dessen Ermangelung der ranghöchste anwesende Dienstgrad), während die übrigen Ritter in schweigender Andacht strammstehen, ein Tagesmotto aus der Bibel verliest. Daraufhin stimmen alle gemeinsam das Ordenslied "Ein feste Burg ist unser Gott" an:

Ein feste Burg ist unser Gott

Ein feste Burg ist unser Gott,
ein gute Wehr und Waffen.
Er hilft uns frei aus aller Not,
die uns jetzt hat betroffen.
Der alt böse Feind
mit Ernst er's meint;
groß Macht und viel List
sein grausam Rüstung ist,
auf Erde ist nicht seinsgleichen.

Mit unsrer Macht ist nichts getan,
wir sind gar bald verloren;
es streit' für uns der rechte Mann,
den Gott hat selbst erkoren.
Fragst du, wer er ist?
Er heißt Jesus Christ,
der Herr Zebaoth,
und ist kein andrer Gott,
das Feld muß er behalten.

Und wenn die Welt voll Teufel wär
und wollt uns gar verschlingen,
so fürchten wir uns nicht so sehr,
es soll uns doch gelingen.
Der Fürst dieser Welt,
wie sau'r er sich stellt,
tut er uns doch nicht;
das macht, er ist gericht':
Ein Wörtlein kann ihn fällen.

Das Wort sie sollen lassen stahn
und kein' Dank dazu haben;
er ist bei uns wohl auf dem Plan
mit seinem Geist und Gaben.
Nehmen sie den Leib,
Gut, Ehr, Kind und Weib:
laß fahren dahin,
sie haben's kein' Gewinn,
das Reich muß uns doch beliebn.

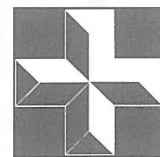
Text und Melodie: Martin Luther, 1529
Nach Psalm 46

Das Frühstück wird nun schweigend eingenommen, in Ausnahmefällen kann der Kaplan oder der höchste anwesende Dienstgrad jedoch Redegenehmigung erteilen. Befindet sich die Einheit nicht im Feld, so geht nun jeder seinem Tagesdienst nach. Auch das gemeinsame Mittagsmahl wird mit einer Bibellesung – meist einer Episode aus dem Leben Christi – eröffnet. Bei dieser Mahlzeit ist es gestattet, leise miteinander zu sprechen. Nun haben die Soldaten, wenn sie nicht durch dringende Verpflichtungen gebunden sind, eine Stunde Zeit, um zu meditieren oder bei einem verfügbaren Kaplan die Beichte abzulegen. Laute Aktivitäten sind in dieser Phase der Besinnlichkeit zu unterlassen. Den Abschluß des Tages bildet das Abendmahl, vor dem der Kaplan eine Andacht mit kurzer Predigt hält. Während des Abendessens dürfen die Soldaten in fröhlicher Kameradschaft nach Herzenslust plaudern, Anekdoten von vergangenen Einsätzen erzählen oder dichterische und musikalische Einlagen erbringen. Jeden Sonntag wird um 6:00 Uhr in der Frühe die heilige Messe zelebriert, und nur schwere Erkrankung oder unerläßliche Pflichten können die Abwesenheit eines Ritters entschuldigen. Während der Messe wird (im Gegensatz zum normalen allkatholischen Gottesdienst) auf Orgelmusik verzichtet, die besten Sänger der jeweiligen Einheit lassen jedoch gregorianische Choräle erklingen. Ist die Einheit nahe oder in einer Stadt mit einer eigenen Kathedrale stationiert, so kann man auf Antrag übrigens, abweichend von der vorgenannten Regelung, die Gelegenheit wahrnehmen, um einem Bischof der Allkatholischen Kirche dort bei seiner Predigt zu lauschen. Für die Zivilisten in solchen Städten ist es ein gewohnter Anblick, größere Mengen von Kreuzrittern in Ehrfurcht erstarrt der heiligen Messe beiwohnen zu sehen.

b) Im Feld

Befindet sich die Einheit im Gefecht oder in Alarmbereitschaft versetzt, so läuft der Tag natürlich anders ab. Trotzdem versucht man, wenn irgendwie möglich, zumindest eine gemeinsame Morgenandacht und die sonntägliche Messe abzuhalten. Sind die jeweiligen Gegner der Ritter ebenfalls gläubige Christen, so einigt man sich in der Regel darauf, Sonntags zu Ehren des Herrn die Waffen ruhen zu lassen. Mitunter halten sogar die feindlichen Parteien gemeinsame Messen ab, um sich an dem folgenden Tag wieder mit gnadenloser Härte zu bekämpfen.

Im Angesicht des Sieges oder um in einer ausweglosen Situation neue Kraft zu schöpfen, stimmen die Ritter die Siegeshymne des Ordens an, was sich insbesondere nach hartem



*Diese religiösen
Wahnideen
kotzen mich an.
Von wegen
Auferstehung
Christi und so'n
Dreck.*

*Sam Rottwail,
Techniker*

Uns kann keiner.

*Udo Uderzo,
Matrose*

und entbehrungsreichen Kampf aus den aufgerauhten Kehlen erschöpfter Männer und Frauen durchaus schaurig anhören kann:

Christ ist erstanden

Christ ist erstanden
von der Marter alle;
des solln wir alle froh sein.
Christ will unser Trost sein.
Kyrieleis!

Wär er nicht erstanden,
so wär die Welt vergangen;
seit daß er erstanden ist,
so lobn wir den Vater Jesu Christ'.
Kyrieleis!

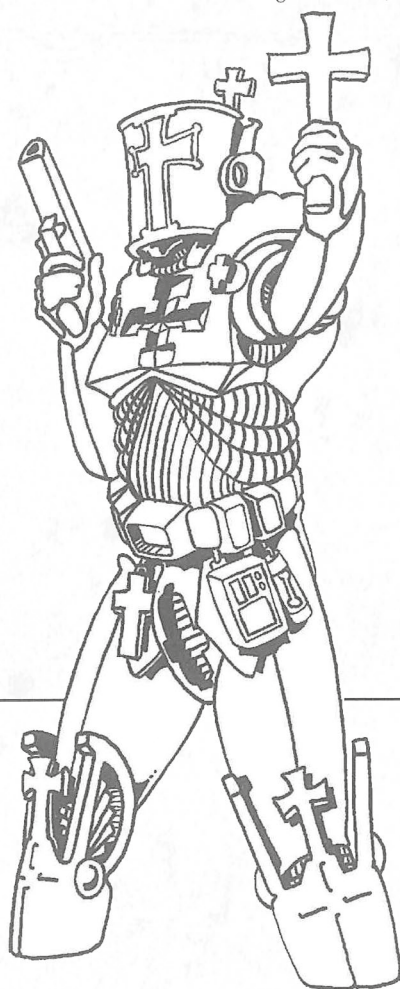
Halleluja, halleluja, halleluja!
Des solln wir alle froh sein.
Christ will unser Trost sein.
Kyrieleis!

*Jetzt sitzen wir
schon fünf Tage
vor diesem
verdammten
Bunker. Die Ritter
können nicht raus
und wir nicht rein.
Die haben keinen
Krümel zu Essen
und nichts zum
Saufen. Und jetzt
fangen die auch
noch an zu
singen. Hey Pete,
laß' den Granat-
werfer orgeln,
damit ich das
Gekreische nicht
mehr höre.*

Ernest Zapata,
Söldner

Text: Bayern/Österreich 12. - 15. Jhdt.
Melodie: Salzburg 1160/1433; Tegernsee 15. Jhdt.;
Wittenberg 1529.

*Selbst ein gefalle-
ner Kamerad wird
nicht im Stich
gelassen. Die Ehre
eines Ritters
gebietet es.*



c) Der Tod

Gefallenen oder im Sterben liegenden Kameraden erweist man die Ehre der letzten Ölung. Ein Kaplan (oder ein Offizier, falls keine Kaplan anwesend ist) spricht die Sterbesakramente. Schon allein aus diesem Grund läßt man keine Toten oder Verwundeten kampflos in die Hand des Feindes fallen. Die Beisetzung erfolgt mit einem Gottesdienst im Divisionskloster; bis es erreicht wird, werden die Toten in luftdichten Leichensäcken aus unzerreißbarer Folie aufbewahrt. Angehörige der Raumflotte erhalten ein Weltraumbegräbnis. Aus der schiffseigenen Kapelle wird ihr Sarg in allen militärischen Ehren ins All geschossen, wobei die Bordgeschütze für einen einfachen Soldaten oder Unteroffizier einmal, für einen Offizier zweimal und für den Schiffskommandanten dreimal Salut geben. Selten kommt es vor, daß eine Einheit auf ein Todeskommando geschickt wird. In diesem Fall erhalten alle Beteiligten vorsorglich vor Beginn der Mission bereits die letzte Ölung, da nicht damit zu rechnen ist, daß sie ein christliches Begräbnis erhalten werden. Ein mit voller sakraler Ausstattung und sorgenvoller Miene im Besprechungsraum anwesender Kaplan, der nach Erläuterung der Missionsparameter damit beginnt, sein Räucherfäßchen zu schwenken, trägt daher im allgemeinen nicht unbedingt zur Verbesserung der Stimmung in der Truppe bei.

d) Häresie

Nichts erzürnt einen Kreuzritter so sehr, als wenn er Zeuge einer Gotteslästerung wird. Schon im täglichen Leben bringen ihn unbedachte Äußerungen in Verbindung mit seinem Glauben so sehr in Rage, daß er Mühe hat, die ihm auferlegte Würde zu wahren.

Im Verhältnis zu anderen Religionen hat man sich im Orden jedoch grundsätzlich um Toleranz und Verständnis bemüht, besonders beim dem Christentum eng verwandten Islam und dem Judentum. Auch andere das Leben und die Kraft des Positiven bejahende Glaubensrichtungen wie der Buddhismus oder der indische Brahmanismus sind stets geachtet worden. Im Gegensatz zu den Fundamentalisten im Klerus haben die Ritter auch eine positive Einstellung gegenüber verschiedenen nicht christlichen philosophischen Richtungen, wie beispielsweise den Stoikern oder Konfuzianern, propagiert. Die in letzter Zeit immer mehr erstarkten Erzkonservativen haben jedoch dafür gesorgt, daß das ehemals gute Verhältnis der Ritter zu anderen Glaubensgemeinschaften und sogar zu den Bruderorden etwas gelitten hat. Die Liberalen bemühen sich stets nach Kräften, die daraus entstandenen Wogen wieder zu glätten. Geht es jedoch um staatsfeindliche oder satani-

sche Sekten, so wird das ganze schnell zu einer sehr ernst und persönlichen Angelegenheit. Eine entweihte Kapelle oder gar ein Ritualmord lassen jeden *religiösen Fanatiker* zum *Berserker* werden, wenn ihm nicht eine WIK-Probe gelingt, auf die der Spielleiter einen der Situation angemessenen Modifikator von +10 bis +40 vergibt (siehe auch *Spezielle Eigenschaften* im *Grundregelwerk*). Teufelsanbeter, die in die Hand der Ritter geraten, haben keine Gnade zu erwarten, es sei den, es lägen ganz besondere Umstände vor.

5. Der Ordensgerichtshof

Die Ordensrichter, durch die Bank weg verdiente Offiziere, haben nach dem Rat die höchste Gewalt im Orden. In den Außenkolonien untersteht kein Angehöriger der Kreuzritter den regulären Gerichten. Werden einem Soldaten Verfehlungen – gleich welcher Art – vorgeworfen, so hat er sich vor dem Ordensgerichtshof zu verantworten. Der Urteilspruch ist bindend und trifft Gefreite wie Generäle gleichermaßen. Nicht einmal Mitglieder des Hohen Rates können sich ihm entziehen. Um jedoch überhaupt ein Verfahren gegen ein Ratsmitglied einzuleiten, muß die Beweislast schon erdrückend sein.

Ordensrichter sitzen auf allen Komtureien, wo wichtige Fälle bearbeitet werden. Lokale Vorfälle von geringerer Bedeutung werden von untergeordneten Militärrichtern behandelt, die Bestandteil jedes Geschwaders oder Klosters sind. Jeder Offizier hat das Recht, auf seinen Wunsch hin nicht einem Militärrichter, sondern einem Ordensrichter vorgeführt zu werden. Ein Angeklagter hat Anspruch auf einen Verteidiger in Form eines am Ort des Gerichts verfügbaren Offiziers seiner Wahl. Die Bestimmung als Verteidiger gilt als große Ehre und kann nicht abgelehnt werden, es sei denn, daß der Gewählte von der Schuld des Angeklagten überzeugt ist und dies dem Gericht mitteilt.

a) Prozesse

Sollte es im Spielverlauf zu einem Prozeß kommen, so hat der Spielleiter die schwierige Aufgabe, die Anklage objektiv im Hinblick auf die Vorwürfe und die vorgebrachten Beweise zu beurteilen. Zunächst wird die Dauer der Verhandlung ermittelt (1W6 Wochen). Am letzten Tag führt der Spieler des Angeklagten für dessen Verteidiger eine einfache Widerstandsprobe *Auftreten* gegen den Fertigkeitswert des Anklägers (6W10+30) durch. Folgende Modifikatoren kommen auf die Probe zur Anwendung:

Modifikatoren bei Gerichtsverhandlungen

Angeklagter ist vorbestraft: +20

Pro stichhaltigem Beweis der Anklage: +15

Angeklagter ist vorbelastet: +10

Pro Aussage gegen den Angeklagten: +10

Pro Indizienbeweis der Anklage: +5

Pro Indizienbeweis der Verteidigung: -5

Pro Aussage für den Angeklagten: -10

Pro stichhaltigem Beweis der Verteidigung: -15

Das Ergebnis der Widerstandsprobe hat für den Angeklagten folgende Auswirkungen:

Erfolg:

- Freispruch

Mißerfolg um maximal 15 Punkte:

- Richter verlangt weitere Aussagen/Beweise

Mißerfolg um mehr als 15 Punkte:

- Schuldspruch

Verlangt der Richter eine neue Beweisaufnahme, so haben Verteidiger und Ankläger jetzt 1W10+10 Tage Zeit, weitere Aussagen oder Beweise in die Verhandlung einzubringen. Wird bei der anschließenden Folgeverhandlung wieder ein Mißerfolg um maximal 15 Punkte erzielt, so wird das Verfahren mangels Beweisen eingestellt. Nichtsdestotrotz erhält die Personaldaten des Betroffenen einen Vorbelastungseintrag, der sich sowohl bei anstehenden Beförderungen, als auch bei weiteren Prozessen als Modifikator von +10 auswirkt.

☞ Beispiel: Feldwebel Gabriel Cortez ist der schweren Körperverletzung angeklagt. Sein Vorgesetzter, Oberleutnant Erich von Helmbrünne ("Auftreten" 70%), wird mit der Verteidigung beauftragt. Der vom zuständige Militärrichter ernannte Ankläger hat einen Fertigkeitswert von 85%.

Gabriel ist durch ein früheres Gerichtsverfahren vorbelastet (+10), und die Anklage legt zwei Indizienbeweise vor, die ihn schwer belasten (jeweils +5), so daß Leutnant von Helmbrünne einen Modifikator von +20 erhält. Zwei Kameraden sagen jedoch zugunsten des Feldwebels aus (jeweils +10), somit beträgt der endgültige Modifikator 0.

Der Fertigkeitswert des Leutnants, abzüglich dem des Anklägers, beträgt $50 + 70 - 85 = 35$. Wir würfeln für ihn 47, was um 12 Punkte über dem Erfolgswert für die Widerstandsprobe liegt. Der Richter fordert weitere Beweise und vertagt die Verhandlung um 12 Tage. In dieser Zeit zaubert der Ankläger eine Zeugenaussage gegen Cortez hervor (+10), wohingegen Leutnant von Helmbrünne bedauerlicherweise keine weiteren Entlastungszeugen oder Beweise bringen kann. Die Widerstandsprobe der Folgeverhandlung ergibt einen Würfelwurf von 46, +10 sind das 56 Punkte. Der Erfolgswert von 35 ist somit um 21 Punkte überschritten, und unter den lauten Protestrufen seiner Kameraden wird der bedauernswerte Feldwebel schuldig gesprochen.



Dieses Beweismaterial wird dem verblödeten Ritteroffizier zum Verhängnis. Ich habe mit dieser Spezialsoftware den Sodomasoporno "Die goldenen Dildos des Satans" manipuliert. Der Idiot spielt jetzt die Hauptrolle. Die beste Szene ist die, wo er auf ein Kruzifix uriniert. Har, har, har . . .

Jakob Jakobi, Spezialagent

*Du stehst hier vor
einem ordentli-
chen Feldgericht,
Soldat. Mache
lieber Deinen
Frieden mit Gott.*

*Fritz von der
Unterschwang,
Kapitänleutnant*

*Was machen
eigentlich diese
bunten Pillen in
Deinem Seesack,
Matrose?*

*Oliver Drinkel,
Raumkadett*

*Wer das Kreuz
des Herrn be-
spuckt, ist des
Todes!*

*Dieter Burton,
Wachtmeister*

b) Urteilsfindung

Unterschieden wird in die Bereiche Zivilrecht und Kriegsrecht, wobei die Strafen im letzteren Bereich wesentlich drakonischer sind. Die folgende Liste bietet einige Beispiele, was verurteilten Soldaten blühen kann. Hinter dem jeweiligen Verbrechen steht in Klammern die Strafe, die ein Offizier (*Großbuchstaben*) bzw. Unteroffizier oder einfacher Soldat (*Kleinbuchstaben*) zu erwarten haben.

Sind für ein Delikt mehrere unterschiedliche Strafen vorgesehen, so ist der Grad des Verschuldens im Hinblick auf die Härte des Urteils zu berücksichtigen. Auch die öffentliche Meinung kann bei Vergehen, die an Zivilisten begangen worden sind, eine außerordentlich wichtige Rolle spielen.

Zivilrechtlich Delikte:

- Unruhestiftung (Ee)
- Körperverletzung/Zivilisten (Aa)
- schwere Körperverletzung/Zivilisten (Aa+Ff)
- Diebstahl (Aa+Cc)
- Drogenmißbrauch (Aa, e, Ff)
- Raub (b, Ff)
- Totschlag/Zivilisten (Dd+Ff)
- Mord/Zivilisten (Hh)

Kriegsrechtliche Delikte:

- Mißhandlung von Untergebenen (Aa, b, Ee)
- Befehlsverweigerung (Dd, e, Ff, h)
- Fahrlässigkeit von Offizieren (A, D, F)
- Feigheit vor dem Feind (Aa+Gg)
- Plünderung (Aa, e, Ff)
- Angriff auf Vorgesetzten (Aa, Dd, Ff)
- Fahnenflucht (Hh)
- Hochverrat (Dd, Gg, Hh)
- Körperverletzung/Ordensbrüder (Aa+Dd)
- Totschlag/Ordensbrüder (Aa+Dd+Ff)
- Mord/Ordensbrüder (Hh)
- Artikel 137 / Grundregelwerk,
Für den Spielleiter (F, G)

Geistliche Delikte:

- Verstoß Keuschheit (A)
- Verstoß Armut (B)
- Ungehorsam (A, B)
- Blasphemie (Aa, Bb, c)

Strafmaße:

- a) Öffentliche Züchtigung
- b) Strafdienst
- c) Niederer Dienst
- d) Strafbataillon
- e) Kerker
- f) Degradierung
- g) Ausschluß aus dem Orden
- h) Standrechtliche Erschießung

c) Erläuterungen der Strafmaße

a) Öffentliche Züchtigung:

Wird auch als "*Schandpfahl*" bezeichnet. Der Delinquent wird unter freiem Himmel mit entblößtem Rücken an einen Pfahl gekettet. Anschließend erhält er, abhängig von der Schwere seines Vergehens, 5 bis 20 Peitschenhiebe. Der direkte Vorgesetzte des Verurteilten hat die Strafe zu vollziehen.

Natürlich werden zur Züchtigung keine handelsüblichen Kampfpeitschen eingesetzt. Die verwendeten Modelle sind harmloser als die im Grundregelwerk beschriebenen. Pro Hieb verliert der Delinquent 2 TP am Oberkörper (1 TP, wenn ihm eine KON-Probe gelingt). Um nicht laut seine Schmerzen hinauszuschreien, muß er außerdem nach jedem Schlag eine KON- und eine WIK-Probe bestehen. Da die Ritter harte Kerle sind, wird bei den ersten 3 Schlägen jeweils ein Modifikator von -10 angewendet.

b) Strafdienst:

Hierbei handelt es sich um den äußerst unbeliebten Wachdienst auf einer Strafkolonie. Die Aburteilung erfolgt für eine Zeitspanne von mindestens 3 Monaten bis zu 2 Jahren.

c) Niederer Dienst:

Für eine Zeitspanne von 2 bis 6 Wochen ist täglich (auch während der Freizeit) Latrinschrubben, Kartoffelschälen, Geschirrspülen etc. angesagt. Das muß zwar jeder Soldat hin und wieder tun, aber über einen so langen Zeitraum ist es schon ein bißchen entwürdigend.

d) Strafbataillon:

Die Versetzung zu einem Strafbataillon ist ein Todesurteil auf Raten. Näheres siehe *Lexikon der TSU im Grundregelwerk*.

e) Kerker:

Der Verurteilte wird, je nach Schwere des Vergehens, für einen Zeitraum von einer Woche bis zu 2 Jahren ins Gefängnis gesperrt. Er geht nicht über Los. Er zieht nicht 40 EH ein.

f) Degradierung:

Vor den Augen seiner Kameraden werden dem Verurteilten die Rangabzeichen abgerissen und durch die eines um eine Stufe niedrigeren Dienstgrades ersetzt. Geht es bei Offizieren/Unteroffizieren nicht tiefer, so werden sie zu Unteroffizieren/Mannschaften in einem ihrem ERF-Wert entsprechenden Rang degradiert.

g) Ausschluß aus dem Orden:

Vor seiner/m versammelten Division/Geschwader werden dem gefesselten Delinquenten seine Orden und Rangabzeichen von der Uniform gerissen. Anschließend wird er bis auf die Un-

terwäsche entkleidet. Seine Tätowierungen werden ihm aus dem Fleisch geschnitten, die Wunden mit Med-Pflastern verschlossen. Sein Name wird aus der Ehrenrolle seiner/s Division/Geschwaders gelöscht, als hätte es ihn niemals gegeben. Es ist seinen ehemaligen Kameraden sogar verboten, über ihn zu sprechen.

Er erhält eine zivile ID-Karte (seine alte fällt mitsamt eventuellen Guthaben und natürlich dem Waffenschein an den Orden) und wird mittellos in Schimpf und Schande vor die Tore der Garnison gepeitscht. Wie er von dort aus seinen Lebensunterhalt verdient, interessiert im Orden niemanden mehr.

h) Standrechtliche Erschießung:

Der zeremonielle Ablauf ist wie unter g. Nachdem die Entehrungen vonstatten gegangen sind, wird der Delinquent jedoch unter Trommelwirbel von einem Freiwilligenkommando unter dem Befehl eines Feldwebels erschossen. Sein Leichnam wird dem nächstbesten zivilen Priester zur Bestattung übergeben, ohne daß dieser einen Namen erfährt, den er auf den Grabstein meißeln lassen soll. Die Erinnerung an den Erschossenen wird rückstandslos aus den Unterlagen des Ordens getilgt.

VI. Die Raumflotte

Vom Zuständigkeitsbereich her besteht eine strikte Trennung zwischen Raumflotte und Mobiler Infanterie. Nicht zuletzt aus diesem Grund herrscht ein gewisses Konkurrenzdenken zwischen den beiden Waffengattungen. Die Raumflotte fühlt die Überlegenheit derer, die ihre Heimat auf eleganten Schiffen in der unendlichen Weite des Alls zwischen den Sternen haben, gegenüber den bedauernswerten Krea-

turen, die in ihren steinernen Kasernen an die Schwerkraft von Planeten gebunden sind. Um sich von einem Himmelskörper zum anderen bewegen zu können, ist die Infanterie auf die Unterstützung der Flotte angewiesen. Besteht da irgendein Zweifel, wer die Überlegenheit hat?

1. Auftreten

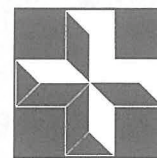
a) Kleidung

Die Farbe der Rüstungen ist weiß, die Leder Teile sind schwarz. Lediglich Offiziere der Kampffliegerverbände tragen bunte Helme in den Grundfarben ihres Geschwaders, die mit individuellen Zeichen nach dem Geschmack des Trägers und über dem Visier mit dessen Kampfnamen versehen sind.

Die Farbe der Uniformen ist bei Flottenoffizieren blau und bei Fliegeroffizieren weiß; sie tragen eine Offizierskappe, auf deren Stirnseite sich als Plakette das Symbol des Kreuzritterordens befindet. Unteroffiziere tragen eine dunkelgraue Uniform mit Schiffchen (inklusive Ordensplakette). Die einfachen Soldaten tragen eine weiße Matrosenjacke über blauer Hose und eine Matrosenmütze (einfache Matrosen mit weißer, Matrosengefreite mit gelber, Matrosenobergefreite mit blauer und Matrosenhauptgefreite mit roter Bommel). Auf der Brust der Uniformen befindet sich ein großes Ordenskreuz.

b) Rangabzeichen

Auf der Kampfpanzerung wird das Rangabzeichen am linken Arm getragen, am rechten das Symbol der jeweiligen Waffengattung (für die Flotte ein Komet, für die Kampffliegerverbände ein Adler und für Med-Tech der Flotte ein geflügelter Äskulapstab) mit der Nummer des

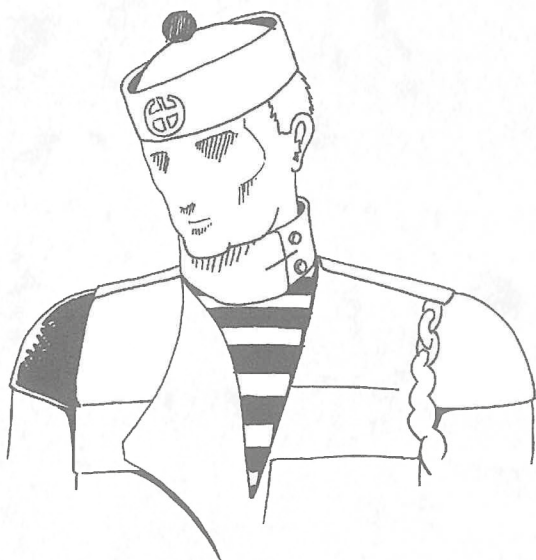


*Die sehen richtig
niedlich aus in
ihrer Rüstung.
Hey, mit welchem
Waschpulver
bekommt man die
Rüstungen so
weiß?*

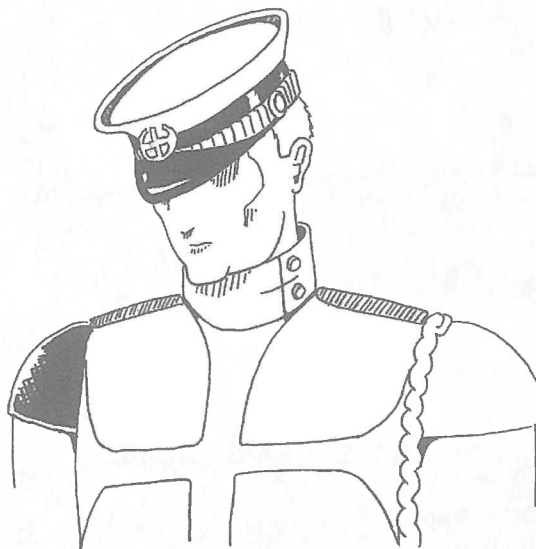
Leonardo Pratt,
Söldner

*Ich will einen
Ausstieg wie aus
dem Lehrbuch
sehen.*

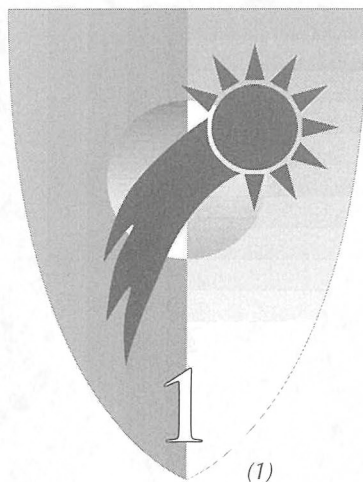
Alfred E. Neumann,
Unteroffizier



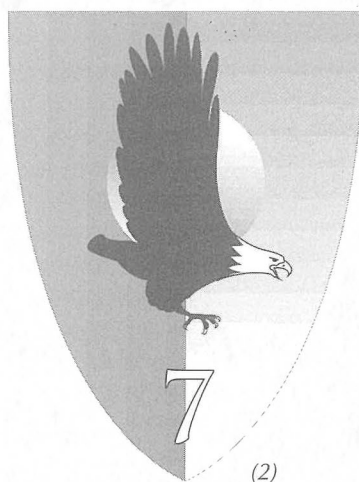
Ausgehuniform der Raumflotte des Kreuzritterordens.
Ausfertigung für Mannschaften/Unteroffiziere.



Ausgehuniform der Raumflotte des Kreuzritterordens.
Ausfertigung für Offiziere.



(1)



(2)



(3)

Symbole der
Flotten-Waffengattungen:
Flotte (1)
Kampfflieger (2)
Med-Tech Flotte (3)

jeweiligen Geschwaders. Auf der Uniform befindet sich das Rangabzeichen auf Kragenspiegeln und Schulterklappen, das Symbol der Waffengattung verbleibt auf dem rechten Arm. Abbildungen der Rangabzeichen finden sich auf der Seite 55.

Schönen Orden
haben Sie da . . .

Rudolf Jessen,
Maat

c) Orden und Ehrenabzeichen

Orden und Ehrenabzeichen der Raumflotte und der Kampfflieger werden als Plakette auf der Brustpanzerung, bzw. an der Uniform als Spange oder Anstecker getragen. Über die Vergabe entscheidet der Spielleiter.

Orden:

- a) Engelsschwinge
Anstecknadel, die für ehrenhafte Verwundung im Einsatz verliehen wird. Grau für die erste, Kupfer für die zweite, Silber für die dritte und Gold für die vierte Verwundung.
- b) Sternenspange
Mit Lorbeer umkränzter, fünfzackiger Stern. Wird für besondere Tapferkeit im Einsatz verliehen. Je nach Leistung in Kupfer, Silber, Gold und Platin.
- c) Donnerkeil (nur Flotte)
Stilisierter Torpedo, der an Kanoniere für bestätigte Feindabschüsse verliehen wird. Kupfer = 1 Abschuss, Silber = 3 Abschüsse, Gold = 7 Abschüsse, Platin = mehr als 12 Abschüsse.
- d) Adlerspange (nur Flotte)
Stilisierter Silberadler, der an Flottenoffiziere für besondere taktische Glanzleistungen verliehen wird. Erhältlich in den Variationen einfach, mit Lorbeer sowie mit Lorbeer und Brillanten.
- e) Wild Cards (nur Kampfflieger)
Werden für bestätigte Feindabschüsse verliehen. Ganz im Stil der Flieger handelt es sich um Spielkartensymbole. Die Karten sind silbern und zeigen: *Jack* = 1 Abschuss, *Queen* = 3 Abschüsse, *King* = 7 Abschüsse, *Ace* = 12 Abschüsse, *Jester* = mehr als 19 Abschüsse.

f) Engelsherz

Goldenes Herz mit eingraviertem Todesdatum. Für besonders aufopferungsvolle Leistungen zur Rettung der TSU. Wird ausschließlich posthum (sehr ergreifende Zeremonie) verliehen.

Kampagnenabzeichen:

- a) Der tote Hai
Stilisierter, durchbohrter Haifisch aus Bronze. Wurde für die aktive Teilnahme an den Konzernkriegen verliehen.
- b) Andere Kampagnenabzeichen
Gestaltung unterschiedlich, werden für die Teilnahme an einer wichtigen Schlacht verliehen.

d) Reliquie

An Bord des Flaggschiffs eines Geschwaders befindet sich in der Nähe der Brücke ein Reliquienschrein, der einen Knochen oder persönlichen Gegenstand eines Heiligen oder Märtyrers enthält. Es ist ein alter Brauch, daß im Anschluß an die Einsatzbesprechung vor einer Schlacht, zu der jeweils der Kommandant und der 1. Offizier der einzelnen Schiffe im Geschwader auf das Flaggschiff gekommen sind, jeder Offizier den Schrein berührt und den Heiligen, von dem die Reliquie stammt, um dessen Segen für sich und seine Mannschaft bittet. Auch einfache Schiffe können einen Reliquienschrein haben. Es steht den jeweiligen Besatzungsmitgliedern frei, ihren Sold zusammenzulegen, um eine Heiligenreliquie zu erwerben.

e) Die Hymne der Flotte

Zusätzlich zum Ordenslied (Seite 21) hat die Flotte eine eigene Hymne: "*Und also Sprach Zarathustra*" von *Richard Strauss*. Immer, wenn ein Schiff der Flotte ausläuft, erklingt diese Melodie aus allen Lautsprechern an Bord (Spielleiter sollten sich das Stück zur Steigerung der Stimmung besorgen und zu gegebenen Anlässen

Riecht mal, Jungs.
Es riecht nach
Laesum, Sieg, Blut
und feuchter Erde.
So einen feinen
Tag lobe ich mir.

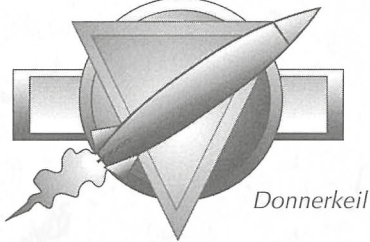
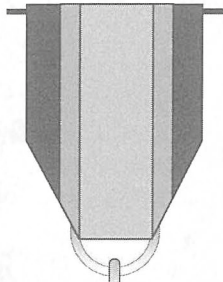
Tobias von Mehle,
Leutnant



Engelsschwinge



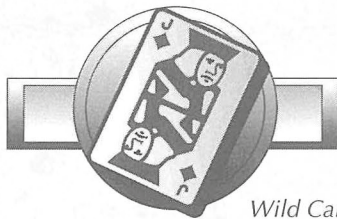
Sternenspange



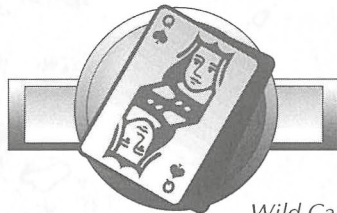
Donnerkeil



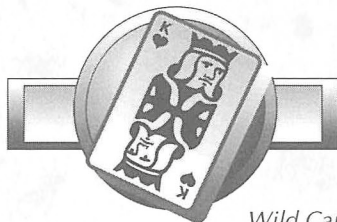
Adlerspange



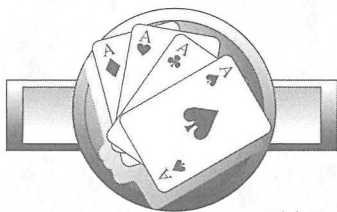
Wild Card (Jack)



Wild Card (Queen)



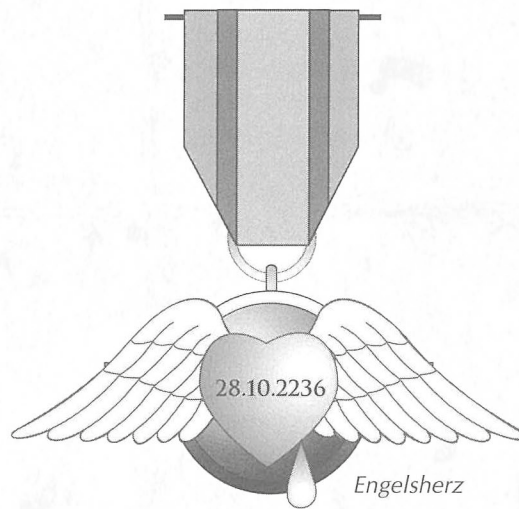
Wild Card (King)



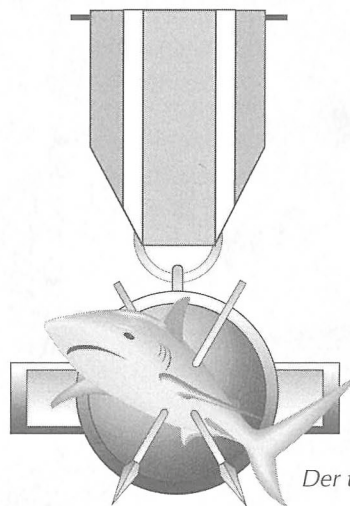
Wild Card (Ace)



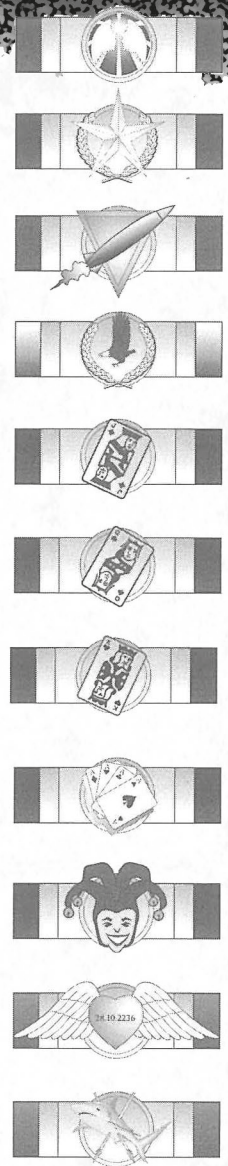
Wild Card (Jester)



Engelsherz



Der tote Hai



Kleine Abzeichen
(von oben nach unten):
Engelsschwinge
Sternenspange
Donnerkeil
Adlerspange
Wild Card (Jack)
Wild Card (Queen)
Wild Card (King)
Wild Card (Ace)
Wild Card (Jester)
Engelsherz
Der tote Hai

Alle Orden und Ehrenzeichen werden in zweifacher Ausfertigung verliehen. Der eigentliche Orden (Abbildungen links) wird nur zur Ausgehuniform (festliche Anlässe) getragen. Das kleinere Abzeichen (Abbildungen rechts) ziert die Kampfrüstung und/oder die Bordkombination. Alle Ehrenzeichen sind um 10% verkleinert dargestellt.

sen abspielen). Dann nehmen alle Soldaten, die nicht gerade mit wichtigen Aufgaben betraut sind, Haltung an und lauschen stolz den erhebenden Klängen.

2. Aufbau der Flotte

Die kleinste Einheit der Raumflotte ist das einzelne Raumschiff. Es steht unter dem Befehl seines Kommandanten. Abhängig von der Klasse seines Schiffs muß dieser einen bestimmten Mindestdienstgrad innehaben (vgl. Tabelle *Aufbau der Raumflotte* auf Seite 141). Werden Kleinraumer der Kampffliegerverbände an Bord seines Schiffs transportiert, so stehen sie ebenfalls unter seinem Kommando. Eine Ausnahme bilden lediglich die Kampffliegerverbände an Bord von Raumträgern, die einem eigenen Kommandanten aus ihren Reihen unterstellt sind. Die nächstgrößere Einheit ist der *Verband*, der aus 3 bis 5 Großkampfschiffen zuzüglich etwaiger Frachtschiffe besteht. Der Kommandant eines Verbandes sollte mindestens den Rang eines *Raumkapitäns* innehaben. 3 Verbände bilden ein *Geschwader*, das unter dem Kommando eines *Konteradmirals* steht. 3 Geschwader bilden schließlich eine *Flotte*, die von einem *Großadmiral* kommandiert wird. Diese Zahlen gehen übrigens vom Idealfall aus. Tatsache ist, daß durch die horrenden Verluste während der Konzernkriege die Schiffsbestände des Ordens dermaßen dezimiert wurden, daß zur Zeit keine der drei Flotten über ihre Sollstärke verfügt. Raumflotten werden mit einer römischen Ziffer und dem Namen ihres Stützpunkts bezeichnet. Die Geschwader des Ordens werden mit arabisch 1 bis 12 gekennzeichnet, die jeweiligen Verbände mit den Großbuchstaben A bis C (z.B. A-Verband im 7. Geschwader, III. Raumflotte *Excalibur*).

3. Raumschiffe

Eine allgemeine Beschreibung der verschiedenen Schiffsklassen findet sich im *Grundregelwerk* (Kapitel *Das Weltall*). Detaillierte Beschreibungen und Pläne werden in einem demnächst erscheinenden Quellenband über Raumschiffe enthalten sein.

Der Kommandant eines Schiffes ist uneingeschränkter Herrscher an Bord. Andere Offiziere – auch wenn sie einen höheren Dienstgrad innehaben – sind ihm stets untergeordnet, es sei denn, es handele sich um einen Geschwader- oder Flottenkommandanten. Befinden sich Einheiten der *Mobilen Infanterie* an Bord eines Raumschiffs, so haben sie gegenüber dessen Mannschaft keinerlei Weisungsbefugnis. Infanterieoffiziere müssen sich jedoch nicht von Unteroffizieren oder gar Matrosen herumkommandieren lassen, sie sind nur den Schiffsoffizieren gegenüber zum Gehorsam verpflichtet.

a) Sicherheitsbestimmungen

Aus Sicherheitsgründen tragen im Normalfall nur Offiziere und Unteroffiziere Feuerwaffen, und zwar Energiepistolen, da Energiestrahlen von der Schiffshülle absorbiert werden können. Der Gebrauch von Projektil- und Explosivwaffen ist an Bord von Schiffen des Kreuzritterordens grundsätzlich verboten. Die Waffen der Mannschaften befinden sich in der schiffseigenen Waffenkammer, zu der nur der Kommandant, der 1. Offizier und der 2. Offizier mittels ihrer ID-Karte Zugang haben. In Ausnahmefällen – wie beispielsweise zur Bewachung eines gefährlichen Gefangenen oder zur Bildung einer Ehrenwache für einen besonderen Gast (z. B. Politiker, hoher Offizier eines anderen Ritterordens/des *SEK* oder Mitglied des Hohen Rates) – werden an ausgesuchte Matrosen Energiekarabiner verteilt.

Sobald ein Schiff in Alarmbereitschaft versetzt wird, organisiert der dienstfreie Deckoffizier zusammen mit Bootsleuten und Maaten die Ausgabe der Energiekarabiner an die Mannschaften.

b) Schwerelosigkeit:

Alle Schiffe des Ordens sind mit einem Gravitationsgenerator ausgestattet, der für eine gleichmäßige Schwerkraft von 1,0 G sorgt. Problematisch wird es, wenn dieser ausfällt oder ein Schiff bzw. eine Raumstation ohne künstliche Gravitation geentert wird.

Flottensoldaten werden im 0-G-Kampf ausgebildet. Ein Charakter, der diese Ausbildung nicht genossen hat, muß in Schwerelosigkeit vor jeder körperlichen Aktion eine *GES*-Probe bestehen, um überhaupt handeln zu dürfen. Auf Nahkampfangriffe und körperliche Aktionen erhält er einen Modifikator von +30. Für Flottensoldaten wird dieser Modifikator halbiert.

Weitere Auswirkungen:

Wenn die Gesetze der Gravitation aufgehoben sind, ist es erheblich schwerer, durch wuchtige Hiebe Schäden zu verursachen. Die Ergebnisse von sämtlichen Schadenswürfen bei Nahkampfangriffen werden halbiert. Gegen Schußwaffen (Ausnahme: Explosiv-, Energie- und Plasma-waffen) wird der Schutzfaktor von Rüstungen grundsätzlich um 2 Punkte angehoben.

c) Flaggschiffe

Das Schiff des Kommandanten eines Verbandes, eines Geschwaders oder einer Flotte von Schiffen der Raumflotte (siehe auch Abschnitt 2. *Aufbau der Flotte*) ist gleichzeitig das Flaggschiff. Geschwader- oder Flottenflaggschiffe haben einen eigenen Reliquienschrein an Bord (siehe Seite 26). Bei gemeinsamen Hyperraum-

Mayday, Mayday.
Meinen Vogel
hat's erwischt. Ich
versuche zurück-
zukommen.
Steuersystem und
Düsen schwer
beschädigt.

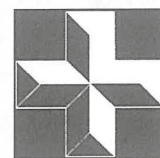
Ignald Karo,
Raumoberfähnrich

Achtung, Lande-
hangar II. Bitte
räumen Sie diesen
Bereich. Rettungs-
kräfte in Einsatz-
bereitschaft. Eine
unserer Kampf-
maschinen kommt
mit schweren
Schäden rein.

Karla Radur,
Oberbootsmann

Wir sehen uns am
Mittwoch, dem
zweiten von mir
... ääh ...

Al Mewens,
Berufsidiot



springen werden außerdem die vom Navigator des Flaggschiffs errechneten Zielkoordinaten an die unterstellten Schiffe übertragen. Dieses Verfahren wird auch *Sprungkoordination* genannt. Spieltechnisch gesehen wirkt sich das so aus, daß der Navigator des Flaggschiffs vor dem Sprung zunächst eine Probe auf *Raumnavigation* ablegt (*Koordinationsprobe*), um zu bestimmen, ob seine Sprungkoordinaten störungsfrei übertragen wurden. Gelingt die Probe, so führt er anschließend seine Probe auf *Raumsprungtechnik* aus. Sein Ergebnis ist auch für alle übrigen Schiffe zu verwenden.

Ist die *Koordinationsprobe* mißlungen, so führt jeder beteiligte Navigator seine Probe auf *Raumsprungtechnik* selbst aus, was dazu führen kann, daß die Schiffe nicht als Gruppe, sondern über einen weiten Bereich versprengt am Zielpunkt ankommen.

Der Dienst an Bord eines Geschwader- oder Flottenflaggschiffs wird von den Angehörigen der Raumflotte als große Ehre betrachtet. Der Verlust des Flaggschiffs ist hingegen eine entsetzliche Schmach. Daher sind Flaggschiffe im Verlauf von Raumschlachten stets das bevorzugte Ziel feindlicher Einheiten, da sich deren Zerstörung auf die Ritter äußerst demoralisierend auswirken kann.

d) Schiffsalltag

Das Kommando über alle an Bord befindlichen Mannschaftsdienstgrade hat der ranghöchste Unteroffizier. Unabhängig von seinem tatsächlichen Dienstgrad wird er als *1. Bootsmann* bezeichnet. Ihm unterstehen zwei weitere Unteroffiziere (*1. und 2. Maat*), die jeweils das Kommando über die erste und zweite *Deckwache* haben. Je nachdem, wie groß die Mannstärke der Besatzung ist, haben die Maate weitere Unteroffiziere als Bindeglieder zu den Mannschaften unter sich.

Befindet sich das Schiff im Einsatz, so hat die erste Deckwache von 0:00 Uhr bis 6:00 Uhr und von 12:00 Uhr bis 18:00 Uhr aktiven Dienst. Jeweils im direkten Anschluß an eine Dienstphase nehmen die Mitglieder einer Deckwache eine gemeinsame Mahlzeit ein. Danach haben die Soldaten Freizeit, wobei sie sich mindestens zwei Stunden Schlaf gönnen sollten. Außerdem wird von ihnen erwartet, daß sie diese Ruhephase zur seelischen Erbauung (Gebet, Beichte, fromme Gesänge, Teilnahme an einer Andacht) nutzen. Im Anschluß an die Mahlzeit nach ihrer zweiten Schicht liegt eine Schlafphase, bei der sich kein Soldat ohne eine offizielle Genehmigung seines Maats außerhalb der Kojen erweisen lassen sollte.

Dementsprechend liegt der Dienst der zweiten Wache von 6:00 Uhr bis 12:00 Uhr und von 18:00 Uhr bis 24:00 Uhr. Auch sie hat nach der

ersten Schicht eine Freizeit- und nach der zweiten eine Schlafphase.

Die Offiziere können sich nur wenig um die Belange der Mannschaften kümmern (mit Ausnahme des immer an Bord befindlichen Schiffskaplans, der sich, unabhängig vom Dienstgrad, um das Seelenheil aller an Bord befindlichen Männer und Frauen bemüht). Auch ihr Dienst ist in zwei Schichten unterteilt, von denen die erste unter der Leitung des 1. Offiziers und die zweite unter der des 2. Offiziers geleistet wird. Der Kommandant teilt sich seine Dienstzeit nach eigenem Ermessen ein.

e) Angedockt

Befindet sich das Schiff an eine Sprung- oder Orbitalstation angedockt und nicht in Alarmbereitschaft, so erhält zunächst die 1. und dann die 2. Deckwache jeweils für die Hälfte der voraussichtlichen Aufenthaltsdauer *Freigang*. Die Männer und Frauen dürfen sich entweder auf der jeweiligen Station, oder – wenn ihr Urlaub länger als zwei Tage dauert und es sich um eine Orbitalstation handelt – auf dem umkreisten Planeten entspannen. Während sich eine Wache auf Freigang befindet, teilt sich die auf dem Schiff verbliebene Wache in zwei Schichten auf (A- und B-Schicht der 1., bzw. 2. Deckwache) und übernimmt so den Dienst der abwesenden Kameraden.

Aufgrund dieser Regelung ist der Dienst in der 1. Deckwache ein Privileg, da es des öfteren vorkommt, daß wegen unerwarteter Zwischenfälle der Freigang der 2. Deckwache ersatzlos entfällt.

Freigangsscheine werden nur ausgestellt, wenn der betreffende Soldat seinen Dienst zur Zufriedenheit seines Maats, bzw. bei größeren Schiffen seines direkten Vorgesetzten erledigt hat. Ansonsten wird der Urlaub gestrichen. Gegen die Verweigerung des Freigangsscheins kann beim 1. Bootsmann Protest eingelegt werden, was jedoch nur selten zum Erfolg führt, da dieser sich hüten wird, seinen Maaten in den Rücken zu fallen.

Falls es sich einrichten läßt, stellt jedes Kampfschiff seinen Freigängern einen eigenen Shuttle-Service zur Planetenoberfläche zur Verfügung. Ansonsten reisen die auf Freigang befindlichen Soldaten kostenlos mit den lokalen Fluglinien. Um für den Fall eines Alarms die schnelle Rückholung der Truppe zu gewährleisten, hat jeder Soldat einem auf dem Raumhafen der betreffenden Kolonie stationierten Unteroffizier mitzuteilen, wo er sich für die Dauer seines Freigangs aufzuhalten gedenkt. Die persönlichen PINs sind ständig in Bereitschaft zu halten. Jeder Soldat hat es so einzurichten, daß er sich spätestens 3 Stunden vor Ende seines Freigangs

*Melde erste
Deckwache
vollzählig
angetreten.*

*Mathies Fenrisson,
Bootsmann*

*Automatischer
Dockvorgang
aktiviert. Entfer-
nung abnehmend.
200 . . . 100 . . .
50. Schleusen auf
grün geschaltet.
Angedockt!*

*Mathies Fenrisson,
Bootsmann*

*Du dreckiger
Ritterarsch.
Verlauste Pottsau.
Deine Mutter hat
sich wohl auf
'nem Altar be-
dienen lassen.
Warum drehst Du
Dich denn um?
Feige Sau!*

*Betrunkener
Techniker*

*Niemand nennt
mich "feige Sau"!
Marty McFlye,
Matrose*

*Eine typische
Mannschafts-
unterkunft.*

wieder an Bord seines Schiffs befindet. Wer sich nicht an diese Regelung hält, hat mit strengen Disziplinarmaßnahmen zu rechnen. Ebenso sind Angehörige des Ordens dazu verpflichtet, Auseinandersetzungen mit Zivilisten unter allen Umständen zu vermeiden. Laut Dienstvorschrift hat ein Flottensoldat gegenüber Provokationen Ruhe zu bewahren und eine passive Haltung einzunehmen. Kommt es trotzdem zu einer Keilerei, dann fragen die Kollegen von der *Militärpolizei* nicht lange danach, wer den Streit angezettelt hat. Sie schlagen mit ihren Schockstäben zunächst einmal auf alles ein, was eine Uniform trägt.

Während ihres Freigangs können die Ritter nach Belieben mit ihrem Sold verfahren. Es bestehen auch keine Einwände dagegen, wenn ein Freigänger kleine Souvenirs von seinem Aufenthalt auf einem Planeten mit aufs Schiff zurückbringt. Verboten sind lediglich das Mitbringen von Tieren, Pflanzen, Chemikalien und Drogen. Alkohol wird zwar nicht gerne gesehen, jedoch in kleinen Mengen (bis zu 0,5 Liter Branntwein oder 3 Liter schwächere Alkoholika) toleriert.

f) Alarm

Sobald ein Schiff in Alarmbereitschaft versetzt wird, werden sofort alle Freizeitaktivitäten gestrichen. Befindet es sich an eine Orbital- oder Sprungstation angedockt, so werden alle auf Freigang befindlichen Soldaten sofort zurück-

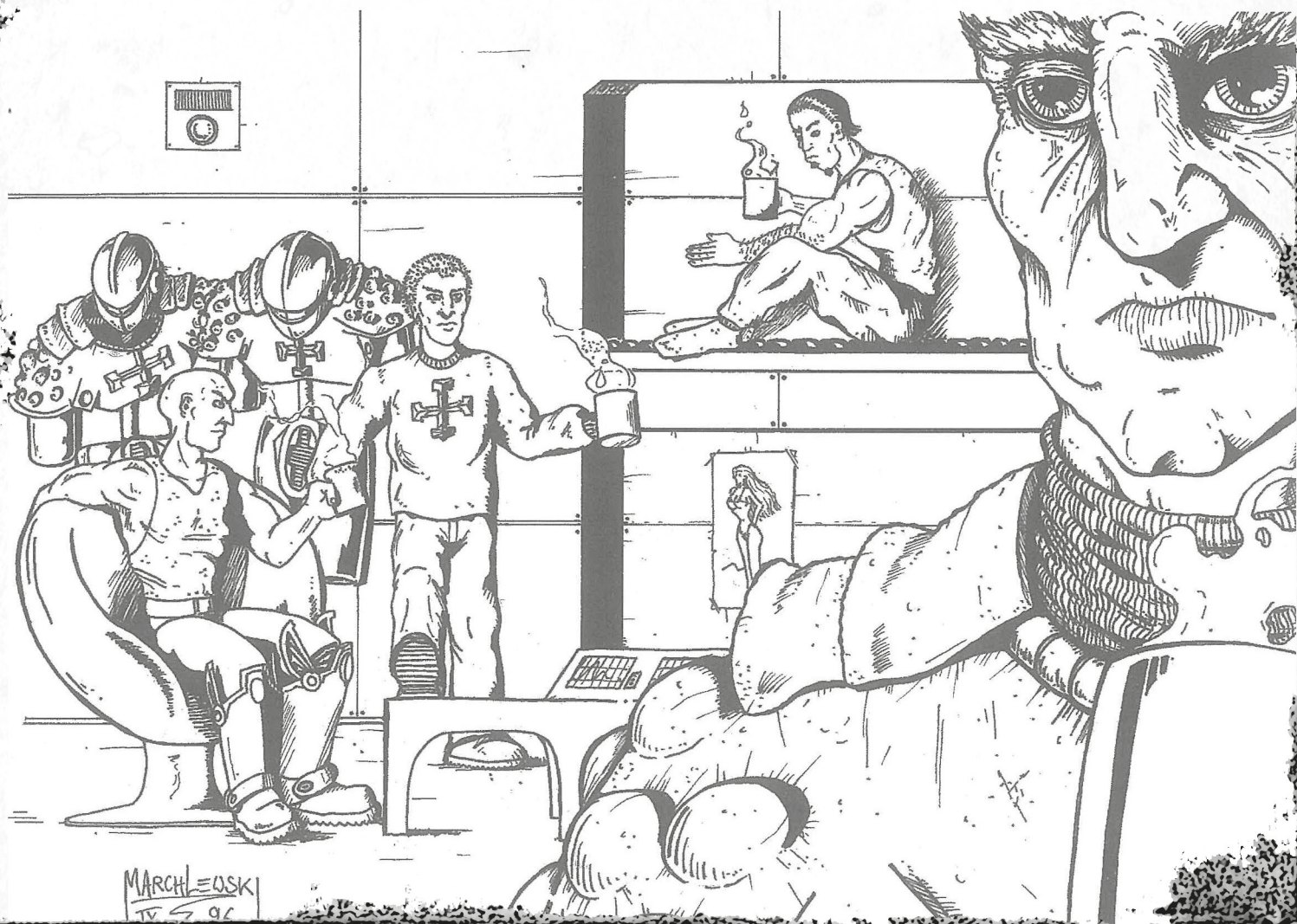
beordert und mit den schiffseigenen Landungsbooten an Bord gebracht. Die Waffen werden ausgegeben, die Gefechtsstationen besetzt, und jeder Soldat, der sich nicht gerade in seiner Schlafphase befindet, hat sich ständig in voller Ausrüstung in Bereitschaft zu halten.

4. Dienstgrade

a) Die Mannschaften

Soldaten werden frühestens im Alter von 16 Jahren in die Flotte aufgenommen. Ein junger *Rekrut* erhält zunächst eine Grundausbildung, die 12 Monate dauert und überwiegend auf einem Schulschiff bei einem der drei Flottenstützpunkte absolviert wird. Hierbei lernt er die verschiedensten Dienstbereiche auf einem Raumschiff kennen. Er wird auch im Kampf in Schwerelosigkeit ausgebildet und lernt die Beherrschung des schweren Raumkampfanzugs der Kreuzritter (*RKA*).

Nach Abschluß der Grundausbildung wird er zum *Matrosen* befördert. Nun wird er der 2. Deckwache auf einem Frachtschiff zugeteilt. Der nächste Schritt auf der Karriereleiter ist die Ernennung zum *Matrosengefreiten*. Als vollwertiges Mitglied der Raumflotte kann der Soldat jetzt auf jeder Art von Großkampfschiff des Ordens Dienst tun. Er durchläuft, falls er sich gebührend und gottgefällig verhält, die Mannschaftslaufbahn über den *Matrosenobergefreiten* bis hin zum *Matrosenhauptgefreiten*. Die mei-



sten Flottensoldaten schließen ihre Karriere in diesem Rang ab (falls sie ihre Dienstzeit überleben).

Aufstieg zum Unteroffizier:

Ab dem Rang eines Matrosenobergefreiten kann ein Soldat zum *Gruppenleiter* ernannt werden. Dieser Rang ist für ihn eine besondere Auszeichnung, denn er ist nun für die Koordination einer *Gruppe* seiner Deckwache verantwortlich. Die Gruppe besteht in der Regel aus 5 Soldaten, die sich dieselbe Kajüte teilen. Erledigt der Gruppenleiter seine Aufgabe mit Bravour, so wird sein Maat ihn irgendwann für die Unteroffizierslaufbahn vorschlagen, auch wenn er den Mindestintelligenzanforderungen (Tabelle *Dienstgrade* auf Seite 147) nicht genügt. Falls auch sein Schiffskommandant die Zustimmung erteilt (Spielleiterentscheid oder *Glücksprobe*, ob eine Planstelle frei ist), wird er zu einem dreimonatigen Lehrgang auf seinen Flottenstützpunkt abkommandiert, der mit einer Prüfung in Menschenführung und Taktik abschließt. Der Prüfling muß nun vor einem Ausschuß, dem sein Schiffskommandant und drei kampfproben Bootsmänner vorsitzen, sein Wissen vortragen. Gelingt ihm anschließend je eine Probe auf *WIK* und *INT*, so wird er im Rang eines *Obermaats* (er "überspringt" die Position des *Maats*) in die Unteroffizierslaufbahn aufgenommen. Vor den Proben kann eine *Glücksprobe* absolviert werden, die im Erfolgsfall auf die beiden folgenden Proben jeweils einen Modifikator von -10 bewirkt. Mißlingt eine der Proben, so erhält er seinen alten Posten als Gruppenleiter zurück und bleibt für den Rest seiner Laufbahn ein einfacher Flottensoldat.

Aufgabengebiete:

Flottensoldaten haben, je nach ihren Eignungen, sämtliche Aufgaben zu bewältigen, die mit dem Betrieb eines Schiffes in Zusammenhang stehen. Während ihrer Dienstzeit können sie beispielsweise als Koch, Küchenhilfe, Lademann, Techniker oder in der Putzkolonie eingesetzt werden. Auch die Wartung der auf Großkampfschiffen oder Trägern transportierten Aufklärer, Jäger oder Jagdbomber, bzw. Kleinraumer fällt unter Umständen in ihr Aufgabengebiet. Als Assistent eines Geschützführers ist ein Soldat für die Wartung der Waffensysteme seines Schiffes zuständig. Natürlich gehört auch das Entern feindlicher Schiffe und Raumstationen in den Aufgabenbereich von Flottensoldaten.

b) Die Unteroffiziere

Ein Rekrut, der seinen Ausbildern durch besonderes Talent auffällt, wird nach der Grund-

ausbildung als *Matrosengefreiter UA* (Unteroffiziersanwärter) auf die Unteroffizierslaufbahn vorbereitet. Sobald er die Grundausbildung abgeschlossen hat, erhält er eine Position als *Gruppenleiter* auf einem Großfrachter. Nach einem Dienstjahr kann er auch einem Kampfschiff des Ordens als Gruppenleiter zugeteilt werden. Seine Tauglichkeit wird im weiteren Verlauf seiner Dienstzeit in verschiedenen Positionen getestet.

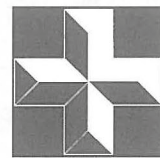
Sobald ein Spielercharakter eine *ERF* von 95 erreicht, wird er zur Maatsprüfung zugelassen. Der Ablauf ist der gleiche wie unter a) *Die Mannschaften* beschrieben, mit dem Unterschied, daß er bei verpatzter Prüfung nach einem Monat einen zweiten Versuch hat. Scheitert auch dieser, so wird er im Rang eines *Matrosenobergefreiten* in die Mannschaftskarriere zurückgestuft.

Als *Maat* ist er befähigt, einen 20 Mann starken *Zug* seiner Deckwache zu beaufsichtigen. Wird er zum *Obermaat* befördert, so kann er eine Position als 1. oder 2. Maat (und somit als Befehlshaber einer ganzen Deckwache) erhalten. Als nächster Schritt in der Karriere ist er, ab dem Dienstgrad eines *Bootsmanns*, auf einem Fracht- oder Kampfschiff, bzw. einem Zerstörer für die Überwachung sämtlicher Mannschaftsdienstgrade seines Schiffes und die Koordination der Maate zuständig. Ein *Oberbootsmann* kann auch auf allen anderen Großkampfschiffen mit der Führung der Deckwachen betraut werden.

Um diese Aufgabe auch auf Raumträgern zu übernehmen, muß er in den Rang eines *Hauptbootsmanns* aufsteigen. Die Krönung seiner Karriere ist der Rang des *Stabsoberbootsmanns*, der sämtliche anderen Unteroffiziere eines Flottenträgers kommandiert.

Aufstieg zum Offizier:

Ab dem Rang eines *Bootsmanns* besteht für einen besonders begabten Unteroffizier die Möglichkeit, ein Offizierspatent zu erlangen. Hierzu muß er vom 1. oder 2. Offizier seines Schiffes dem Geschwaderkommandanten vorgeschlagen werden. Falls der Kommandant mit dem Wissen und den Charakterzügen des Vorgeschlagenen einverstanden ist, begibt sich dieser auf einen sechsmonatigen Lehrgang in eine Raumakademie (auf einem der drei Flottenstützpunkte), wobei er alle Privilegien seines Ranges verliert und als einfacher Raumfährrich mit anderen (und häufig erheblich jüngeren) Offiziersanwärtern gemeinsam die Schulbank drücken muß. Er wird in Fächern wie Mathematik, Astrophysik, Raumnavigation, Psychologie, Strategie und Taktik geschult. Um die harte Abschlußprüfung zu bewältigen, müssen Proben auf *INT*, *WIK*, und *ERF* mit einem



Wenn die Fragen nicht beantwortet sind, war's das.

Gerda Umbreit,
Raumleutnant

Endlich bin ich
Stabsoberbootsmann
anstelle des
Stabsoberbootsmanns.

Perish Holunder,
Stabsoberbootsmann

Ich frage mich,
wie diese Ritter-
offiziere in die
hohen Ränge
kommen? Ob die
das auswürfeln?

Derek Flint,
Schütze

Wir können stolz
sein, bei der Flotte
zu dienen . . .

Harry Gold,
Obermaat

Och. Das bischen
Khirf . . .

Harry Gold,
Obermaat

Modifikator von jeweils +10 bestanden werden. Der Offiziersanwärter kann eine *Glücksprobe* dazu verwenden, um einen Modifikator völlig aufzuheben oder wahlweise alle drei Modifikatoren um je 5 Punkte zu senken.

Versagt der Prüfling, so wird er in seinem alten Dienstgrad wieder in den aktiven Dienst übernommen. Besteht er die Prüfung, so muß er einen Einsatz als *Raumunterleutnant z. P.* (zur Probe, siehe unter *Offiziere*) bestehen, um anschließend sein Patent als *Raumleutnant* der Raumstreitkräfte zu erhalten. Er wird dann zunächst auf die Brücke eines Frachters versetzt, um von dort aus seine Karriere als Flottenoffizier fortzusetzen (siehe unten)

Aufgabengebiete:

Nicht alle höheren Unteroffiziere sind als Wachführer tätig. An Bord von Großkampfschiffen gibt es viele Positionen für sie, ob nun als Assistent eines Navigators/Funkers oder als Lademeister, Schreiber oder Geschützführer. Grundsätzlich werden alle Aufgaben, die nicht mit der direkten Schiffsführung in Zusammenhang stehen, aber dennoch ein gewisses Maß an Verantwortung erfordern, an erfahrene Unteroffiziere übertragen. Außerdem gibt es auch noch eine Position bei den Kampffliegern, die gerne durch Unteroffiziere besetzt wird: Der Posten als Kanonier in einem Jagdbomber.

c) Die Offiziere

Ein junger Offiziersanwärter wird direkt nach der Grundausbildung auf eine Raumakademie nach *Jerusalem II*, *Excalibur* oder *New Dover* versetzt. Dort wird er eingehenden Tests unterzogen, um festzustellen, ob er sich besser zum Flottenoffizier oder zum Kampfflieger eignet (Spieler, die einen Offizier ausgewürfelt haben, können sich natürlich nach eigenem Gusto entscheiden). Anschließend wird er als *Raumkadett/Kadett* einer Klasse von Offiziersanwärtern zugeteilt, mit denen zusammen er den größten Teil seiner Ausbildung absolviert.

Flottenoffiziere:

Während der Ausbildung muß der Kadett nicht nur theoretisches Wissen in allen Prüfungsfächern erwerben, er wird auch auf einem Schulschiff im Weltraum in der Kunst der Führung von Kampfschiffen ausgebildet. Er kann in dieser Zeit zum *Raumfähnrich* befördert werden, was bedeutet, daß er die Aufsicht über andere Kadetten seines Lehrgangs erhält. Dieser Rang ist ein Privileg, das täglich neu erworben werden muß. Aufgrund kleiner Fehler kann man sehr schnell wieder zum einfachen Kadetten degradiert werden.

Nach zwei Jahren Ausbildung wird er im Dienstgrad eines *Raumoberfähnrichs* einem älteren

Flottenoffizier ("*Meister*") als *Knappe* zugeteilt. Der Meister teilt mit seinem Knappen sein gesamtes Wissen. Im Gegenzug dazu hält der Knappe die Stube des Meisters sauber, pflegt dessen Kleidung und erledigt seine Korrespondenz. Sobald der Meister den Knappen für fähig erachtet, wird dieser zu einem dreimonatigen Intensivlehrgang zurück an die Akademie versetzt.

Schließlich kommt der Tag der Abschlußprüfung. Der regeltechnische Prüfungsablauf ist dem Abschnitt *b) Die Unteroffiziere* zu entnehmen (siehe oben). Im Gegensatz zu Unteroffizieren, die die Offizierslaufbahn anstreben, kann der Prüfling jedoch ein nicht bestandenenes Abschlußexamen wiederholen. Versagt er auch beim zweiten Anlauf, so kann er es im Anschluß noch mit der Prüfung zum Unteroffizier versuchen (vgl. *a) Die Mannschaften*). Schafft er nicht einmal das, so ist man gerne bereit, ihn ohne größere Unannehmlichkeiten aus dem Orden zu entlassen, da er aufgrund seiner Erfahrungen und Enttäuschungen ohnehin keinen enthusiastischen Matrosen abgeben würde.

Nach erfolgreichem Abschluß des Exams bekommt der stolze Prüfling nicht gleich sein Offizierspatent ausgehändigt. Er erhält den vorläufigen Dienstgrad *Raumunterleutnant z. P.* (zur Probe) und muß eine Feuertaufe bestehen. Auf der Brücke eines Kampfschiffs nimmt er an einem heiklen Einsatz in einem Krisengebiet oder bei der Piratenbekämpfung teil. Übersteht er den Einsatz lebend und zur vollen Zufriedenheit seines Kapitäns (was dem Spielleiter schon die 3 Punkte *ERF* wert sein sollte, die er benötigt, um das lästige "z. P." loszuwerden), so wird ihm in einer feierlichen Zeremonie sein Offizierspatent verliehen. Weiterhin erhält er die *Schwertleite* und muß den *Ritterschwur* ablegen (siehe Seite 18).

Als *Raumunterleutnant*, *Raumleutnant* und *Raumoberleutnant* ist er auf der Brücke eines Raumschiffs als Navigator, Funker oder Geschützführer tätig. Sobald er den Rang eines *Kapitänleutnants* erreicht, kann er entweder einem Schiffskommandanten als 1. oder 2. Offizier zugeteilt werden oder selbst das Kommando über einen Kleinfrachter, einen Frachter, einen Raumfernaufklärer oder einen AKB übernehmen. Dazu muß ihm von einem Ausschuß erfahrener Schiffskommandanten, dem sein Geschwaderkommandant vorsteht, das Kapitänspatent verliehen werden. Der Ausschuß prüft zum einen das Wissen und zum anderen den Charakter des Kapitänsanwärters. Je eine Probe auf *Auftreten*, *Raumnavigation* und *Raumsprungstechnik* muß bestanden werden. Eine erfolgreiche *Glücksprobe* gibt einen Modifikator von -30 auf ein (wahlweise -10 auf

jedes) Prüfungsfach. Die Kapitänsprüfung kann jährlich wiederholt werden.

Für die Führung eines größeren Schiffes sind folgende Qualifikationen nötig:

Schiffstyp	min. Dienstgrad
Zerstörer, Großfrachter	Korvettenkapitän
Leichter Kreuzer	Fregattenkapitän
Schwerer Kreuzer	Raumkapitän
Schlachtschiff, Raumträger	Konteradmiral
Flottenträger	Vizeadmiral

Zur Führung von Verbänden, Geschwadern und Flotten siehe in dem Abschnitt 2. Aufbau der Flotte (Seite 28).

Kampfflieger:

Die Kampfflieger nehmen eine Sonderstellung unter den Offizieren der Kreuzritter ein. Gelten Flottenoffiziere allgemein als blasierte Schnösel, so betrachtet man Kampfpiloten eher als wahnsinnige Heißsporne, die ständig ihr Leben riskieren, um anschließend mit den tollkühnsten Einsätzen oder gewagtesten Manövern zu protzen. Und seltsam – das Vorurteil ist häufig zutreffend. Irgend etwas muß am Fliegen eines schnellen Raumjägers oder Jagdbombers dran sein, das einen ruhigen und bescheidenen Kadetten im Laufe seiner Karriere zu einem risikofreudigen Aufschneider werden läßt, der trotz seiner Offiziersgelübde keine Gelegenheit ausläßt, das andere Geschlecht mit extravaganter Auftreten und abenteuerlichen Geschichten zu beeindrucken.

Sowohl die Ausbildung, als auch die Dienstgrade unterscheiden sich stark von den Flottenoffizieren. Die Flieger verwenden die Dienstgrade der Mobilen Infanterie, nicht die der Raumflotte. Kampfpiloten werden in einem *Fliegerhorst* (Geschwaderstützpunkt) ausgebildet. Sobald die Kadetten einen einjährigen Theorie- und Simulatorkurs hinter sich haben, werden sie zum *Fähnrich* befördert und einem älteren Jägerpiloten als Co-Pilot und Knappe zugeteilt. So können sie auf Routineeinsätzen ihre erste Raumerfahrung sammeln. Im Fliegerhorst verrichten sie, wie ihre Kameraden von der Flotte, alle anfallenden Dienste für ihren Meister. Daneben stehen natürlich täglich weitere Theorieschulungen auf dem Plan.

Nun ist es soweit. Die Offiziersanwärter dürfen zum ersten Mal einen der sündhaft teuren Raumjäger des Ordens selbst steuern. Dabei fliegt ihr Meister als Co-Pilot mit und kann im Notfall die Kontrolle über die Maschine übernehmen. Es stehen fortan tägliche Übungsflüge und simulierte Gefechte auf dem Programm. Während dieser Zeit werden die besten Schüler zum *Oberfähnrich* befördert und erhalten das Kommando über eine *Rotte* (Dreierverband) von Raumjägern. 3 Monate später bewertet der Meis-

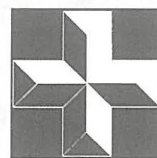
ter die Leistungen seines Knappen und verleiht ihm, unter Berücksichtigung seines Flugverhaltens und seiner allgemeinen Charakterzüge, seinen Kampfnamen. Mit diesem wird der junge Kampfflieger bis zum Ende seiner Karriere angesprochen.

☞ *Beispiel: Fähnrich Jason Needle neigt dazu, seinen Kameraden ulkige Streiche zu spielen. Er erhält den Kampfnamen "Harlekin". Dietrich von Schönweide ist ein virtuoser Schütze, der seine Waffensystem beherrscht, wie ein Meistergeiger sein Instrument. Sein Kampfname wird "Paganini". Fähnrich Norma Delasquez hat ein aufbrausendes Temperament und weicht keinem Gefecht aus. Sie erhält den Kampfnamen "Mungo".*

Nun fliegen die jungen Offiziersanwärter zum ersten Mal ohne ihren Meister, seine Position wird von einem anderen Schüler eingenommen. Abwechselnd fliegt man als Pilot und Co-Pilot, um in beiden Positionen praktische Erfahrung zu sammeln. Nach insgesamt ca. 1 1/2 Jahren Ausbildung steht die Abschlußprüfung bevor. Neben einer zweitägigen Theorieprüfung muß noch eine praktische Prüfung abgelegt werden. Dazu müssen in einem simulierten Raumgefecht mehrere Abschüsse erzielt werden. Den Abschluß bildet der am Simulator tausendmal geübte und trotzdem sehr gefürchtete *"Höllenritt"*. Der Prüfling steuert dabei einen einsitzigen Aufklärer durch ein Asteroidenfeld (da es hierbei gelegentlich zu Totalausfällen kommt, werden natürlich nur etwas aus der Mode gekommene, ältere Modelle verwendet).

Um die harte Abschlußprüfung zu bewältigen, müssen Proben auf *INT*, *WIK*, *GES* und *ERF* mit einem Modifikator von jeweils +10 bestanden werden. Der Offiziersanwärter kann eine *Glücksprobe* dazu verwenden, um einen Modifikator völlig aufzuheben oder wahlweise drei der Modifikatoren um je 5 Punkte zu senken. Mißlingt die *GES*-Probe kritisch, so hat der Prüfling den Höllenritt nicht überlebt.

Nach erfolgreichem Abschluß des Exams bekommt man jedoch sein Offizierspatent nicht sofort ausgehändigt. Der Absolvent erhält zunächst den Dienstgrad *Unterleutnant z. P.* (zur Probe) und muß die *Feuertaufe* bestehen. Als Co-Pilot eines Raumjägers nimmt er an einem normalen Kampfeinsatz teil. Übersteht er diesen lebend und zur vollen Zufriedenheit des Piloten (was dem Spielleiter schon die 3 Punkte *ERF* wert sein sollte, um über das "z. P." hinwegzukommen), so wird ihm in einer feierlichen Zeremonie sein offizielles Offizierspatent verliehen. Weiterhin erhält er danach die *Schwertleite* und muß den *Ritterschwur* ablegen (siehe Seite 18).



Mein erster Zerstörer. Was für ein Tag.

Markus Wolf,
Korvettenkapitän

Keine Sorge, Bruder. Wir fixen das in Nullkommanix.

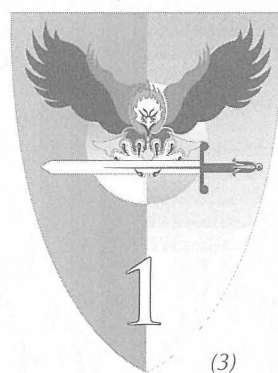
Ace Apple,
Raumfähnrich



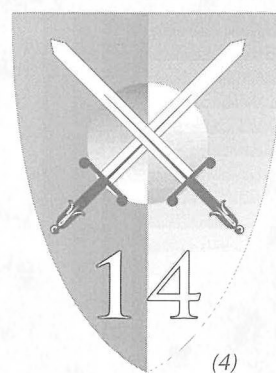
(1)



(2)



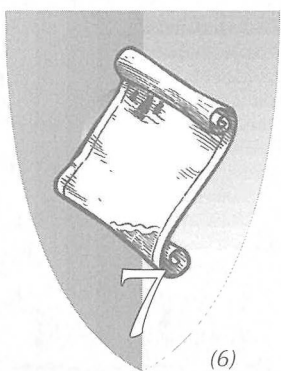
(3)



(4)



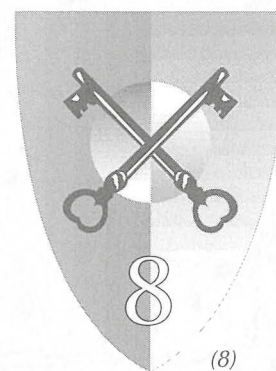
(5)



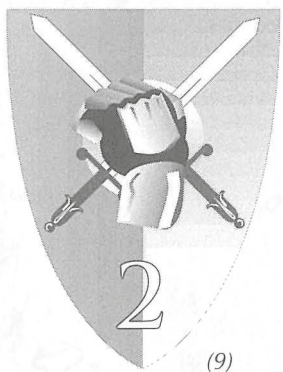
(6)



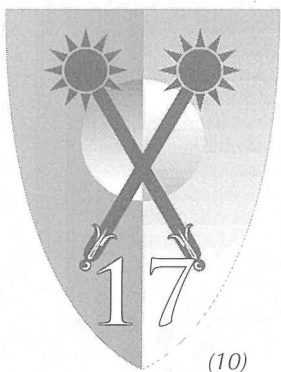
(7)



(8)



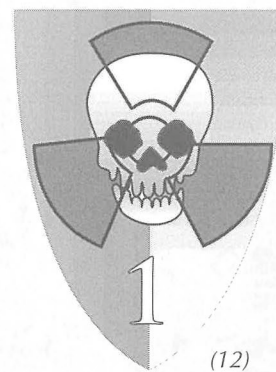
(9)



(10)



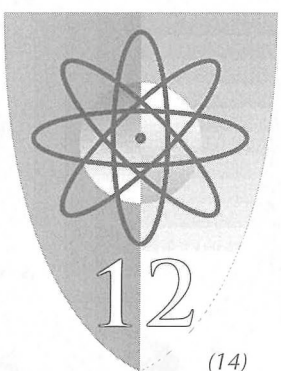
(11)



(12)



(13)



(14)

Symbole der Infanterie-Waffengattungen:

Artillerie (1)

Gardeinfanterie (2)

Heeresflieger (3)

Infanterie (4)

Kundschafter (5)

Kuriere (6)

Med-Tech Infanterie (7)

Militärpolizei (8)

Panzer (9)

Panzergrenadiere (10)

Parajäger (11)

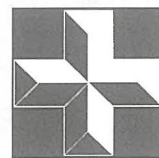
Plasmakanoniere (12)

Sturmpioniere (13)

Techniker (14)

*Unter schwerem
Feuer liegen wir,
doch das verdrießt
mich nicht,
denn ich bin
Sturmpionier,
und nach der
Gnade Gottes ich
mich richt'.*

*Thomas Wohlfarth,
Obergefreiter*



*Militärpolizei!
Halten Sie die
Ausweise bereit!*

*John Mailer,
Wachtmeister*

*Jetzt bin ich
geliefert. Die
"Kettenhunde"
buchten mich
sicher ein . . .*

*Arnie Jossov,
Gefreiter*

Space Gothic · IN HOC SIGNO VINCES

Der *Unterleutnant* fliegt er weiterhin als Co-Pilot eines Jägers oder Jagdbombers. Sobald er zum *Leutnant* befördert wird, darf er selbst einen Aufklärer oder einen Jäger fliegen. Um einen Jagdbomber zu steuern, muß er mindestens den Dienstgrad eines *Oberleutnants* innehaben.

Als *Oberleutnant* kann er auch eine eigene *Rotte* (Verband von drei Raumfliegern) kommandieren. *Hauptmänner* können das Kommando über eine *Staffel* (3 Rotten) führen. Ein *Major* darf eine *Gruppe* (3 Staffeln) befehligen. Schließlich gibt es noch die begehrte Position eines Geschwaderkommandanten, der 3 Gruppen, zusammen also 81 Kampfmaschinen des Ordens ins Feld führt. Dazu muß er aber schon den Dienstgrad eines *Oberst* innehaben. Ein *Generalmajor* kommandiert sämtliche Kampfflieger eines Raumträgers oder Flottenträgers. Wird für einen besonderen Einsatz eine aus 3 Geschwadern bestehende *Fliegerdivision* gebildet, so steht sie unter dem Kommando eines *Generalleutnants*.

Die Krönung der Karriere bildet die Ernennung zum *General*. Ein Fliegergeneral (es gibt nicht viele, die meisten werden vorher abgeschossen) führt das Kommando über einen ganzen Stützpunkt der Kampfflieger (Fliegerhorst) oder (traumhaft) sämtliche Kampfflieger der *Hermann von Salza*!

VII. Die Mobile Infanterie

Im Gegensatz zur Flotte steckt die MI immer mit der Nase im Dreck. Überheblich blicken die Infanteristen auf die "*uniformierten Halbsoldaten*" von der Raumflotte herab, die, wenn nicht gerade ihr Schiff geentert wird, in der Regel nicht in die Verlegenheit kommen, einen Kampf Mann gegen Mann ausfechten zu müssen.

Die klassische Infanterie bildet das Rückgrat des Kreuzritterordens. Zusammen mit weiteren Einheiten wie PTF, Pionieren, Kundschaftern, Parajägern und Heersfliegern stellt sie die Mobile Infanterie dar – mobil deshalb, weil ihr von leichten Geländewagen über schwere PTF bis hin zu Transportchoppern eine Vielzahl von schnellen Fortbewegungsmitteln zur Verfügung steht. Um an den jeweiligen Einsatzort zu gelangen, ist jedoch die Unterstützung durch die Flotte unvermeidlich, es sei denn, das Gefecht findet dort statt, wo die Infanterieeinheit sowieso stationiert ist.

1. Auftreten

a) Kleidung

Grundsätzlich ist die Farbe der Rüstungen weiß, für Kampfeinsätze legen die Ritter jedoch in der Regel einen der Umgebung angemessenen Tarn-

anstrich an. Dieser bewirkt bei Proben auf *Tarnung* einen Modifikator von -20. Einfache Soldaten haben schmucklose Helme, während Unteroffiziere einen Roßhaarschweif am Helm tragen dürfen. Offiziere haben häufig eine individuell gestaltete Helmzier, die bei Adligen an die Wappenfigur ihrer Familie (Drache, Löwe, etc.) angelehnt ist.

Außerhalb der Dienstzeit und generell innerhalb der Kasernen tragen die Ritter über einem einheitlichen, schwarzen Overall einen Überwurf, der um die Hüfte gegürtet wird und auf dessen Brust sich das schwarze Ordenskreuz befindet. Das Kreuz ist bei einfachen Soldaten bronzen, bei Unteroffizieren silbern und bei Offizieren golden umrahmt. Ab dem Rang eines Generalmajors kommt ein roter Samtmantel hinzu, Mitglieder des Hohen Rates tragen einen purpurnen Samtmantel. In kalten Gegenden dürfen hohe Offiziere auch einen Mantel aus dem Pelz eines *Nachtmörders* (siehe Seite 58) tragen.

b) Rangabzeichen

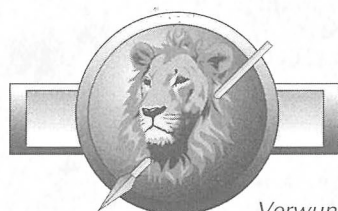
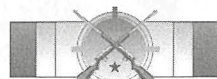
Auf der Kampfpanzerung und auf dem Overall wird das Rangabzeichen am linken Arm getragen, am rechten das Symbol der jeweiligen Waffengattung (mit der Nummer der Division oder des Eliteregiments, zu der/m der Träger gehört). Ansonsten trägt man das Rangabzeichen auch auf den Schulterklappen des Überwurfs. Abbildungen der Rangabzeichen finden sich auf Seite 55.

Es existieren folgende Symbole für die verschiedenen Waffengattungen der Mobilen Infanterie:

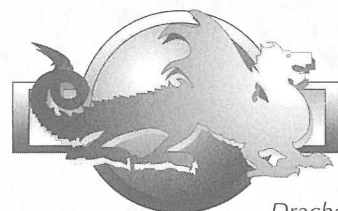
<i>Waffengattung</i>	<i>Symbol</i>
<i>Artillerie</i>	<i>Blitzsymbol</i>
<i>Gardeinfanterie</i>	<i>gekreuzte Schwerter im Lorbeerkranz</i>
<i>Heeresflieger</i>	<i>Adler und Schwert</i>
<i>Infanterie</i>	<i>gekreuzte Schwerter</i>
<i>Kundschafter</i>	<i>Fuchs</i>
<i>Kuriere</i>	<i>Schriftrolle</i>
<i>Med-Tech</i>	<i>Äskulapstab</i>
<i>Militärpolizei</i>	<i>Schlüssel</i>
<i>Panzer</i>	<i>Panzerhandschuh</i>
<i>Panzergrenadiere</i>	<i>Morgenstern</i>
<i>Parajäger</i>	<i>geflügeltes Schwert</i>
<i>Plasmakanoniere</i>	<i>Totenkopf</i>
<i>Sturmpioniere</i>	<i>gekreuzte Fackeln</i>
<i>Techniker</i>	<i>Atom</i>

c) Orden und Ehrenabzeichen

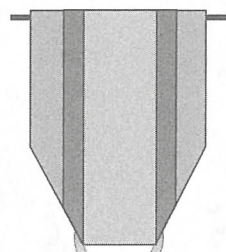
Orden und Ehrenabzeichen werden als Plakette auf der Brustpanzerung, bzw. am Überwurf als Spange oder Anstecknadel getragen. Über die Vergabe entscheidet der Spielleiter.



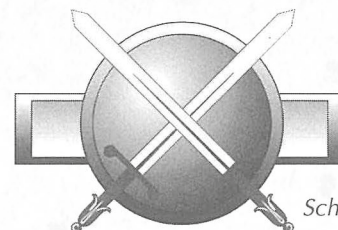
Verwundeter Löwe



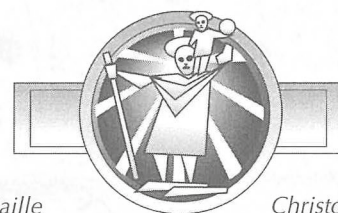
Drachenspange



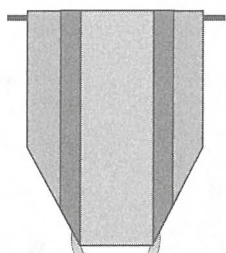
Scharfschützenmedaille



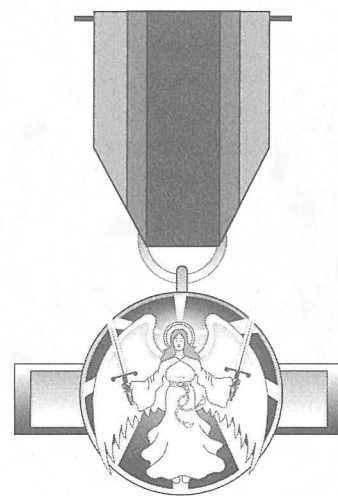
Schwertspange



Christophorus



Engelsherz



Der Racheengel

Kleine Abzeichen
(von oben nach unten):
Verwundeter Löwe
Drachenspange
Scharfschützenmedaille
Schwertspange
Christophorus
Engelsherz
Der Racheengel

Bruder Ludewig
hat letzte Woche
das Engelsherz
verliehen bekom-
men. Friede seiner
tapferen Seele.

Bert Knauer,
Hilfskaplan

Alle Orden und Ehrenzeichen werden in zweifacher Ausfertigung verliehen. Der eigentliche Orden (Abbildungen rechts) wird nur zur Ausgehuniform (festliche Anlässe) getragen. Das kleinere Abzeichen (Abbildungen links) zierte die Kampfrüstung und/oder den Arbeitsoverall. Alle Ehrenzeichen sind um 10% verkleinert dargestellt.

Orden:

- a) **Verwundeter Löwe**
Stilisierter Löwe, der für ehrenhafte Verwundung im Einsatz verliehen wird. Eisen für die erste, Kupfer für die zweite, Silber für die dritte und Gold für die vierte Verwundung.
- b) **Drachenspange**
Stilisierter Drache, der für besondere Tapferkeit im Einsatz verliehen wird. Je nach Leistung in Kupfer, Silber, Gold und Platin.
- c) **Scharfschützenmedaille**
Gekreuzte Scharfschützengewehre in Silber über einem Stern, wird für besondere Leistungen als Schütze verliehen. Kann bis zu fünfmal verliehen werden, dann kommt jedesmal ein weiterer Stern hinzu.
- d) **Schwertschuppe (nur Panzer und Artillerie)**
Wird für die Vernichtung besonders wichtiger Ziele verliehen. Je nach Wichtigkeit in Silber, Gold und Platin.
- e) **Christophorus**
Plakette, die für besonders ritterliches Verhalten, z. B. die selbstlose Rettung von Verwundeten, verliehen wird. In Silber, Gold und Platin erhältlich.
- f) **Engelsherz**
Goldenes Herz mit eingraviertem Todesdatum. Für besonders aufopferungsvolle Leistungen zur Rettung der TSU. Wird ausschließlich posthum verliehen.

Kampagnenabzeichen:

- a) **Der Racheengel**
Stilisierter Engel mit Schwertern. Wurde für aktive Teilnahme an den Konzernkriegen verliehen.
- b) **Andere Kampagnenabzeichen**
Gestaltung unterschiedlich, werden für die Teilnahme an wichtigen Schlachten verliehen.

d) Reliquien

Jede Division hat einen eigenen Reliquienschein, der einen Knochen oder persönlichen Gegenstand eines Heiligen oder Märtyrers birgt. In Friedenszeiten steht er in der Kapelle des Divisionskloster, auf Feldzügen wird er im mobilen Hauptquartier transportiert. Vor gefährlichen Kampfeinsätzen treffen die Bataillonsführer mit ihren Adjutanten vor dem Schrein ein, um ihn zu berühren und den Heiligen um seinen Segen für ihre Einheit im bevorstehenden Kampf zu bitten.

e) Die Hymne der Infanterie

Wie die Flotte hat auch die Mobile Infanterie eine eigene Hymne: *O Fortuna* aus *Carmina Burana* von Carl Orff. Dieses monumentale Stück wird zu besonderen Anlässen gespielt,

wobei die Soldaten Haltung annehmen und ehrfürchtig den erhabenen Klängen lauschen. Außerdem erklingt es in voller Lautstärke zum Beginn offener Feldschlachten gleichgeschaltet aus allen Außenlautsprechern von Fahrzeugen und Choppern, was die Soldaten zu Höchstleistungen anspornen und den Feind demoralisieren soll.

2. Aufbau der MI

Da es innerhalb der MI viele verschiedene Waffengattungen gibt, ist es schwer, einen standardisierten Aufbau zu beschreiben. Den besten Überblick bietet die Tabelle *Aufbau der Mobilen Infanterie* auf Seite 145. Nahezu alle Einheiten sind in *Divisionen* unter dem Kommando eines *Generalmajors* (oder höher) zusammengefaßt. Daneben gibt es nur noch die Parajäger- und Garderegimenter, die aufgrund ihres elitären Status nicht in Divisionen integriert sind. Die 18 Divisionen des Ordens sind in arabischen Zahlen durchnummeriert. Neben ihrer Nummer trägt jede Division noch den Namen eines berühmten Ritters aus dem Mittelalter (z. B. 12. MI-Division *Löwenherz*). Die Namen der einzelnen Divisionen sind der Tabelle *Divisionen und Eliteregimenter* (Seite 144) zu entnehmen.

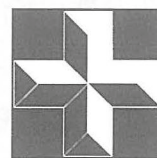
a) Divisionen

Wie der oben genannten Tabelle zu entnehmen ist, hat der Kommandant einer Division mindestens den Rang eines *Generalmajors* inne. Ihm unterstehen 9 reguläre Infanterieregimenter. Daneben verfügt die Division über eine Reihe von Spezialeinheiten: Mindestens ein Panzerregiment, eine Sturmpanzereinheit und eine Parajägerkompanie, ein schweres Kampfbataillon (Plasmakanoniere), ein Choppergeschwader, je eine leichte und eine schwere Artilleriekompanie, eine Instandsetzungskompanie und eine ZBV-Kompanie, die speziell für Sondermissionen reserviert ist.

Außerdem unterhält die Division mehrere mobile Feldlazarette (mobil deshalb, weil alle Einrichtungen in große Transportfahrzeuge integriert sind), eine Feldküche und das mobile Hauptquartier (ein PTF-*Bronto*, in dem sich normalerweise der Generalstab aufhält und das auf Kampfeinsätzen den Reliquienschein mit sich führt).

Banner:

Jede Division hat ihr eigenes Banner, das vom ranghöchsten Kaplan in die Schlacht getragen wird. Es besteht aus einer Titanstange und einer Fahne, auf der sich ein Wappenmotiv, ein Motto und in arabischen Ziffern die Nummer der Division befinden. Soldaten, die das Banner direkt verteidigen, erhalten einen Modifikator



Was kommt eigentlich nach dem vierten "Verwundeten Löwen"?

Thomas Wohlfarth,
Obergefreiter

Danach kommt nur noch die Rente!

Ingo Jessen,
Gefreiter

Sie haben uns eingekreist. Wir werden den letzten Angriff um unser Banner geschart erwarten. Funker, gib das an die verbleibenden Kommandeure durch.

Erik Fondrée,
Hauptmann

Schau an. Die neuen Rekruten. Ob diese Milchgesichter mal Männer werden?

Barnabas Schütz,
Oberfeldwebel

Everybody be cool. YOU be cool...

Jack Sandhurst,
Leutnant

von -10 auf alle Angriffswürfe und GZ-Proben. Fällt der Bannerträger, so nimmt der nächststehende Kamerad das Banner auf. Gerät das Banner in die Hand der Feinde oder wird es zerstört, so kehren sich für alle Soldaten, die das bemerken, die oben genannten Modifikatoren um.

b) Divisionsklöster

Jeder Planet, auf dem der Stab einer Division stationiert ist, verfügt über ein eigenes Kloster. Es ist ein stark befestigter Stützpunkt der Ritter, der für die Angehörigen der jeweiligen Division für die Dauer ihrer Dienstzeit im Orden (und ggf. auch danach) ihr Zuhause darstellt. Hier werden die jungen Rekruten trainiert, *Schwertleiten* und Ordensverleihungen abgehalten, Beförderungen ausgesprochen und tote Kameraden bestattet. Das Kloster steht unter der geistlichen Leitung eines Generalkaplans. Militärischer Befehlshaber ist der jeweilige Divisionskommandant. Ein typisches Kloster ist auf den Seiten 61 ff. beschrieben.

3. Dienstgrade

a) Die Mannschaften

Soldaten werden frühestens im Alter von 16 Jahren in die Truppe aufgenommen. Ein junger *Rekrut* erhält zunächst eine Grundausbildung, die 12 Monate dauert und in seinem Divisionskloster oder einem nahegelegenen Schulungscamp absolviert wird. Nach Abschluß der Grundausbildung wird er mit der feierlichen Ableistung des *Fahneneids* (Seite 17) zum *Schützen* befördert. Als solcher wird er einem Infanteriezug zugeteilt. In der Regel schickt man Schützen noch nicht auf Kampfeinsätze, sie werden zunächst zu Wachdiensten oder zur Katastrophenbekämpfung eingesetzt.

Hat sich der Schütze bewährt, so kann er zum *Oberschützen* befördert werden. Er ist damit ein vollwertiges Mitglied des Ordens und kann zu jeder Art von Einsatz eingeteilt werden, zu der er befähigt ist. Nun durchläuft er, wenn sein Verhalten gebührend und gottgefällig ist, die Mannschaftslaufbahn über den *Gefreiten* und *Obergefreiten* bis hin zum *Hauptgefreiten*. Die meisten Mannschaftsdienstgrade schließen ihre Karriere in diesem Rang ab (falls sie ihre Dienstzeit überleben).

Aufstieg zum Unteroffizier:

Ab dem Rang eines Obergefreiten kann ein Soldat zum *Gruppenleiter* ernannt werden. Dieser Rang ist für ihn eine besondere Auszeichnung, denn er ist nun für die Koordination einer 5 Mann starken *Gruppe*, der kleinsten Einheit der MI, verantwortlich. Erledigt er diese Aufgabe mit Bravour, so kann er von seinem direkten Vorgesetzten für die Unteroffizierslaufbahn

vorgeschlagen werden, auch wenn er den Mindestintelligenzanforderungen (laut Tabelle *Dienstgrade* auf Seite 147) nicht genügt. Falls auch sein Kompanieführer die Zustimmung erteilt (Spielleiterentscheid oder *Glücksprobe*, ob eine Planstelle frei ist), wird er zu einem dreimonatigen Lehrgang abkommandiert, der mit einer Prüfung in Menschenführung und Taktik abschließt. Der Prüfling muß nun vor einem Ausschuß, dem sein Kompanieführer und drei kampferprobte Feldwebel vorsitzen, sein Wissen vortragen. Gelingt im anschließend je eine Probe auf *WIK* und *INT*, so wird er im Rang eines *Unterfeldwebels* (er "überspringt" die Position des *Unteroffiziers*) in die Unteroffizierslaufbahn aufgenommen. Vor den Proben kann eine *Glücksprobe* absolviert werden, die im Erfolgsfall auf die beiden folgenden Proben jeweils einen Modifikator von -10 bewirkt. Mißlingt eine der Proben, so erhält er seinen alten Posten als Gruppenleiter zurück und bleibt für den Rest seiner Laufbahn einfacher Soldat.

Aufgabengebiete:

Aktive Kampfeinsätze sind seit den Konzernkriegen eher die Ausnahme als die Regel. Die Soldaten wirken schon allein durch ihre Präsenz auf den Welten in ihrem Protektoratsgebiet als Abschreckung gegen Angriffe durch Piraten, Söldner und andere verbrecherische Elemente. Die Jagd nach Rebellen gehört ebenso zu ihren Aufgaben wie der Wachdienst auf Strafkolonien und die aktive Unterstützung der Bevölkerung durch zivile Hilfsmaßnahmen (Brand- und Katastrophenschutz). Da auch alle logistischen Maßnahmen durch die Soldaten selbst erledigt werden, herrscht nie ein Mangel an Beschäftigung. So setzt der Orden beispielsweise für die Errichtung von Kasernen und Stützpunkten keine zivilen Baufirmen ein. Die Planung erfolgt durch Techniker und Pioniere, die Bauarbeiten werden von geeigneten Soldaten ausgeführt.

b) Die Unteroffiziere

Ein Rekrut, der seinen Ausbildern durch besonderes Talent auffällt, wird nach der Grundausbildung als *Gefreiter UA* (Unteroffiziersanwärter) auf die Unteroffizierslaufbahn vorbereitet. Frisch aus dem Ausbildungslager erhält er bereits eine Position als Anführer einer Gruppe von Schützen im Wach- oder Katastrophenschutzdienst. Nach einem Dienstjahr kann er auch normalen Kampfgruppen als Gruppenleiter zugeteilt werden. Seine Tauglichkeit wird im weiteren Verlauf seiner Dienstzeit in verschiedenen Positionen getestet.

Sobald ein Spielercharakter eine *ERF* von 95 erreicht, wird er zur Unteroffiziersprüfung zugelassen. Der Ablauf ist der gleiche wie bei

unter a) *Die Mannschaften* beschrieben, mit dem Unterschied, daß er bei verpatzter Prüfung nach einem Monat einen zweiten Versuch hat. Scheitert auch dieser, so wird er im Rang eines Obergefreiten in die Mannschaftskarriere zurückgestuft.

Als *Unteroffizier* führt er zunächst weiter eine Gruppe. Sobald seine *ERF* es zuläßt, wird er zum *Unterfeldwebel* befördert und kann als solcher die nächstgrößere Einheit, nämlich einen 10 Mann starken *Halbzug*, kommandieren. Als nächster Schritt in der Karriere wird er, ab dem Dienstgrad eines *Feldwebels*, einem Leutnant oder Oberleutnant als stellvertretender Zugführer zur Seite stehen. Das bedeutet nicht nur, daß er seinem Offizier als Mittler zu den Mannschaften dient sondern auch, daß er im Falle des Ausfalls des Vorgesetzten als *kommissarischer Zugführer* selbst die Leitung über diese 20 Mann starke Einheit übernehmen muß. Im Laufe seiner Karriere dient er sich nach oben, zunächst im Range eines *Oberfeldwebels* (als Stabsunteroffizier eines Kompanieführers), dann als *Hauptfeldwebel* im Stab eines Rumpfbataillons. Die Krönung seiner Karriere ist der Rang des *Stabsoberfeldwebels*, der einem Bataillonskommandanten zur Verfügung steht und alle Unteroffiziere dieser 400 Mann starken Einheit koordiniert.

Nicht alle höheren Unteroffiziere sind im Stabsdienst tätig. In Spezial- und Eliteeinheiten kommt es häufig vor, daß Halbzüge oder Kampfgruppen, die gänzlich aus Offizieren und verdienten Unteroffizieren bestehen, besonders heikle Missionen zu erledigen haben. Insbesondere bei Spielergruppen wird dies die Regel sein.

Aufstieg zum Offizier:

Ab dem Rang eines *Feldwebels* besteht für einen besonders qualifizierten Unteroffizier die Möglichkeit, ein Offizierspatent zu erlangen. Hierzu muß er von seinem Kompanieführer dem Bataillonskommandanten vorgeschlagen werden. Falls eine Planstelle verfügbar ist, begibt er sich auf einen sechsmonatigen Lehrgang, wobei er alle Privilegien seines Ranges verliert und wie ein einfacher Fähnrich schwitzen und studieren muß. Im Anschluß an die Ausbildung hat er eine Prüfung in den Fächern Mathematik, Geschichte, Psychologie, Strategie und Taktik zu bewältigen. Dazu müssen Proben auf *INT*, *WIK*, und *ERF* mit einem Modifikator von jeweils +10 bestanden werden. Er kann eine *Glücksprobe* dazu verwenden, um einen Modifikator völlig aufzuheben oder wahlweise alle drei Modifikatoren um je 5 Punkte zu senken.

Versagt der Prüfling, so wird er in seinem alten Dienstgrad wieder in den aktiven Dienst über-

nommen. Besteht er die Prüfung, so muß er einen Kampfeinsatz als *Unterleutnant z. P.* (zur Probe, siehe unter *Die Offiziere*) bestehen, um anschließend die *Schwertleite* (Seite 18) und sein Patent als *Leutnant* der Mobilen Infanterie zu erhalten.

Aufgabengebiete:

Neben den oben beschriebenen Aufgaben hat jeder höhere Unteroffizier regelmäßig Verwaltungsdienst zu leisten. Das "*Aktenwälzen*" ist keine sonderlich beliebte Beschäftigung, aber da keine reinen Verwaltungskräfte die Kampfkraft der Truppe ausdünnen sollen, trifft es jeden einmal. Weiterhin ist es die Aufgabe der Unteroffiziere, die *Freigänger* (Seite 29) der Raumflotte, die sich auf dem ihrer Division unterstellten Planeten erholen, am Raumhafen zu empfangen, ihre Ankunft und den geplanten Aufenthaltsort zu protokollieren und dafür zu sorgen, daß sie, falls ihr Schiff in Alarmbereitschaft versetzt wird, sofort zum Raumhafen zurückbeordert werden. Schließlich gibt es noch die Position eines PTF-Fahrers oder des Kanoniers an Bord eines Choppers (der übrigens, im Fall eines Transportchoppers, auch hin und wieder das Vergnügen hat, zaudernde Parajäger mit freundlichen Fußtritten zum Ausstieg zu bewegen).

c) Offiziere

Wie bereits erwähnt, herrschen bei den Kreuzrittern gewisse Standesdünkel, die dazu führen, daß der Sprößling eines adligen Hauses während seiner Grundausbildung besonders hart herangenommen wird, um ihn, seiner Familie zuliebe, in Richtung der Offizierslaufbahn zu dirigieren. Falls sein Ausbilder auch nur eine kleine Chance für ihn sieht, erhält er nach seiner Ausbildung den Rang eines *Gefreiten OA* (Offiziersanwärter). Rekruten aus dem einfachen Volk müssen schon durch besonders überzeugende Leistungen glänzen, um diese Chance zu erhalten.

Der Gefreite OA tut zunächst, wie ein normaler Mannschaftsdienstgrad, Wach- oder Katastrophenschutzdienst. Sobald er geeignet erscheint, wird er im Dienstgrad eines *Fahnenjunkers* einem Hauptmann oder Major als *Knappe* zugeteilt. Sein Meister erhält in ihm einen Gehilfen, der sich persönlich um die Pflege seiner Ausrüstung und die Erledigung seiner Schreibarbeiten zu kümmern hat. Es ist jedoch im Gegenzug seine Pflicht, dem Knappen alles beizubringen, was er selbst im Lauf seiner Karriere an Wissenswertem über die Kriegsführung und das Kommandieren von Soldaten erworben hat.

Schließlich wird der Offiziersanwärter zum *Oberfähnrich* befördert, und spätestens hier



*Christus liebt uns,
er liebt uns nicht,
er liebt uns,
liebt uns nicht . . .*

*Kaplan
(in Glaubenskrise)*

*So ein Freigang,
der ist lustig. Ob
"The Ritz" noch so
abgefahren ist wie
das letzte Mal?*

*Olaf Indigo,
Matrose*

Herzlichen
Glückwunsch.
Sie haben die
Prüfung als Bester
bestanden.
Bleiben Sie
weiterhin ein
leuchtendes
Vorbild!

Max Leutermann,
Major

Gott ist mein
Zeuge, Kamerad.

Fergus Caen,
Maat

Die gute Ausbil-
dung und der
unerschütterliche
Glaube machen
aus den Rittern
tödliche Waffen.

trennt sich die Spreu vom Weizen. Nun ist für ihn ein hartes, sechsmonatiges Studium an der Reihe (vgl. *b*) *Die Unteroffiziere – Aufstieg zum Offizier*). Im Gegensatz zu Unteroffizieren, die die Offizierslaufbahn anstreben, kann er jedoch die Abschlußprüfung einmal wiederholen. Versagt er auch beim zweiten Anlauf, so kann er es im Anschluß noch mit der Prüfung zum Unteroffizier versuchen (vgl. *a*) *Die Mannschaften – Aufstieg zum Unteroffizier*). Schafft er nicht einmal das, so sollte der Betreffende lieber seinen Abschied nehmen, ansonsten würde dem abgebrochenen Mochtegernoffizier für den Rest seiner Karriere von seinen Mannschaftskollegen ohnehin nur Spott und Häme zuteil. Nach erfolgreichem Abschluß der Examina bekommt der Prüfling jedoch keinesfalls sein Offizierspatent ausgehändigt. Er erhält den vorläufigen Dienstgrad *Unterleutnant z. P.* (zur

Probe) und muß eine Feuertaufe bestehen. Anstelle eines Feldwebels führt er in einem Kampfeinsatz einen Halbzug (10 Mann). Übersteht er den Einsatz lebend und zur vollen Zufriedenheit seiner Vorgesetzten (was dem Spielleiter schon die 3 Punkte *ERF* wert sein sollte, die er benötigt, um das lästige "z. P." loszuwerden), so wird ihm in einer feierlichen Zeremonie sein Offizierspatent verliehen. Weiterhin erhält er die *Schwertleite* und muß den *Ritterschwur* ablegen (Seite 18).

Als *Unterleutnant* führt er einen *Halbzug* (10 Mann). Sobald er zum *Leutnant* befördert wird, kann er einen vollen *Zug* befehligen. Ab dem Rang eines *Hauptmanns* befehligt er eine *Kompanie*, die 5 Züge umfaßt. Der Major kann bereits ein komplettes *Bataillon* (400 Mann) kommandieren. Als *Oberstleutnant* befehligt er nicht nur ein *Regiment*, dessen Soldaten wie zu einem Vater zu ihm aufblicken, sondern hat auch Anspruch auf einen *Adjutanten* vom Rang eines Majors. Der Adjutant ist Sekretär, Bote und Stellvertreter seines kommandierenden Offiziers. Weitere Stufen und Adjutanten sind der Tabelle *Aufbau der Mobilen Infanterie* (auf Seite 145) zu entnehmen.

Nur die wenigsten Offiziere steigen bis zum Rang eines *Komturs*, der militärischer Verwalter eines ganzen Planeten ist, auf. Es ist schon eine gehörige Portion Mut, Wissen, Durchsetzungskraft und Beziehungen nötig, um das zu erreichen. Ein Spielercharakter kann nicht einmal davon träumen, bis in diese Höhen vorzudringen. Oder?

VIII. Spezialeinheiten der MI

1. Die Artillerie

Artillerieeinheiten der MI sind, je nach Typ, in Fahrzeuge integriert oder auf Antigravplattformen montiert. Sie werden hauptsächlich zur Unterstützung von Großangriffen sowie zur Luft- und Panzerabwehr eingesetzt.

a) Ausrüstung

Der Orden verwendet hauptsächlich tragbare Mörser vom Typ *Rockwell "Onager"*, mobile Energiekanonen *Mauser Impuls laser IL 3* (leichte Batterien) und Kanonen der Marke *Rockwell 8.8* (schwere Batterien). Die Spielwerte der Geschütze sind auf Seite 67 abgedruckt.

Mörser:

Diese Geschütze werden von Dreierteams bedient (1 Kanonier, 2 Hilfskanoniere). Sie feuern *indirekt* (siehe *Grundregelwerk*, Kapitel *Kampf*, Abschnitt *Fernkampf*). Sofern beide Hilfskanoniere nachladen, hat der Mörser eine *Feuer rate* von 1. Falls kein direkter Sicht- oder Ortungskontakt zum Ziel besteht, wird einer der



Hilfskanoniere als vorgeschobener Beobachter eingesetzt, um die Schüsse zu dirigieren. In diesem Fall feuert der Mörser nur jede 2. Phase.

Energiekanonen:

Die Energiekanonen der MI sind auf Selbstfahrlafetten montiert (Bewegungs- und Panzerungswerte wie *PTF-Nashorn*). Jedes Batterie-team besteht aus einem Fahrer, einem Kanonier und einem Hilfskanonier. Die Kanonen können aufgrund ihres relativ hohen Rückstoßes nur in geparktem Zustand abgefeuert werden. Sie können nur *direktes* Feuer abgeben. Wegen der starken Hitzeentwicklung können sie nur alle 3 Phasen schießen.

Kanonen:

Die gigantischen 8.8-Kanonen von *Rockwell* werden auf stabilisierten Antigravplattformen ausgeliefert. Die Plattformen werden an Fahrzeuge angekoppelt. Abgefeuert werden die Batterien nur in abgekoppeltem und geparktem Zustand. Ein Geschützteam besteht aus einem Kanonier und 3 Hilfskanonieren. Die Kanone führt *indirektes* Feuer aus. Wenn alle 3 Hilfskanoniere mit Nachladen beschäftigt sind, feuert sie einmal pro Runde. Besteht keine Sichtlinie zum Ziel, so wird in der Regel ein Hilfskanonier als Vorgeschobener Beobachter abkommandiert. In diesem Fall feuert das Geschütz nur jede 2. Runde.

b) Aufbau

Die kleinste Einheit ist das einzelne Geschütz (*Batterie*). Die Zusammensetzung der Batterie-teams ist oben bereits erwähnt. 5 Batterien ergeben einen *Zug*. Mörser- und leichte Artilleriezüge werden von einem *Unterfeldwebel*, schwere Artilleriezüge von einem *Feldwebel* befehligt. Eine *Kompanie* umfaßt 3 leichte oder schwere Artilleriezüge (es gibt keine Mörserkompanien). Sie wird von einem *Hauptmann* kommandiert, dem ein *Feldwebel* zur Seite steht. Größere Artillerieverbände werden im Kreuzritterorden nicht gebildet.

2. Die Garderegimenter

Sie stellen die absolute Elite der MI dar, denn sie rekrutieren sich aus den besten Infanteristen, die der Orden zu bieten hat und werden überall dort eingesetzt, wo die Lage besonders heikel ist. Die Versetzung zu einem Garderegiment bedeutet die höchste Ehre für einen Ritter. Getreu dem alten Motto: "*Die Garde stirbt und ergibt sich nicht*"¹⁾, kämpfen die fanatischen Gardeinfanteristen generell bis zum letzten Blutstropfen. Das Wort *Rückzug* ist ihnen fremd. Nur Charaktere mit einer *WIK* von mindestens 75 und der speziellen Eigenschaft *religiöser Fanatiker* werden aufgenommen. Ein

Gardeinfanterist, der sich in einem Gefecht befindet, ignoriert grundsätzlich alle *Moral*- und *GZ*-Proben, bis der Kampf vorüber ist.

- 1) Das Zitat wird dem französischen General Pierre Cambonne als Entgegnung auf die Aufforderung der Engländer, sich zu ergeben, in der Schlacht bei Waterloo zugeschrieben.

Garderegimenter haben, wie normale MI-Divisionen, ein prunkvolles Banner. Ihr Aufbau ist der gleiche wie der eines normalen Infanterieregiments. Sie werden nur auf Beschluß des Hohen Rates gebildet und existieren so lange, wie ihr Banner aus der Schlacht zurückgetragen wird. Seit Bestehen des Ordens existierten 7 Garderegimenter, von denen 4 im Verlauf der Konzernkriege vernichtet wurden.

a) Faust Gottes

Das I. Garderegiment ist auf *Vatikan* stationiert und bildet unter anderem die Leibgarde des Heiligen Vaters. Sein Motto lautet: "*Zur Ehre des Höchsten*". Gelten die Garderegimenter ohnehin schon als extrem in Glaubensfragen, so kann man die Soldaten der *Faust Gottes* guten Gewissens als halsstarrige Dogmatiker und unbelehrbare Fanatiker bezeichnen.

b) Flamma Christi

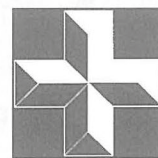
Das III. Garderegiment ist auf der ehemaligen *Shark-Hauptwelt Oranien* stationiert. Sein Motto lautet: "*Sein Reich komme*". Zusammen mit Soldaten des *SEK* wacht es über ein Straflager für ehemalige Konzernangehörige und Kriegsverbrecher. Da es in der Vergangenheit schon verschiedene Versuche gegeben hat, hochrangige Gefangene zu befreien, haben die Garderitter alle Hände voll zu tun.

c) Krak des Chevaliers

Das VII. Garderegiment wacht über die heilige Stadt *Jerusalem* im System *Beta Leonis*. Sein Motto lautet: "*Sein Wille geschehe*". Da niemand so wahnsinnig wäre, die Ritter auf ihrer Heimatwelt anzugreifen, werden große Teile des Regiments regelmäßig in Krisengebieten als Schocktruppen eingesetzt (z. B. in dem immer noch andauernden Krieg um die Kolonie *Asterion*, vgl. *Grundregelwerk* im Abenteuer *Operation Erzengel*).

3. Die Heeresflieger

Die planetarischen Lufteinheiten des Kreuzritterordens bestehen ausschließlich aus Choppern. Diese wendigen Flugmaschinen stellen eine Weiterentwicklung des Helikopters dar, verfügen jedoch nicht über Rotoren sondern über schwenkbare, mit Fusionskraft betriebene Düsen, die es ihnen unter anderem auch erlauben, unbeweglich in der Luft zu schweben. Es sind 3 Typenklassen im Einsatz: *Leichte Chop-*



Adieu, mein
kleiner Gardeoffi-
zier . . .

Dan Oppenheim,
Oberjäger

Sieben auf einen
Streich. Diese
Garderitter
kennen da nichts.

Wolfram Kranzler,
Oberfähnrich

Die Chopper landen gerade. Die Männer sollen sofort aufsteigen!

Ray Dylan,
Oberleutnant

Wie, was? Soll das ein Scherz sein?

Udo Oldman,
Matrose

Eins, zwei drei, gleich kommen wir vorbei...

Fozzy Dive,
Söldner

per sind äußerst schnell und wendig, jedoch kaum gepanzert und nur leicht bewaffnet. Sie werden vorwiegend für Erkundungs- und Kurierflüge eingesetzt. Weiterhin gibt es *Angriffschopper*, die zur Attacke von Luft- und mobilen Bodenzielen sowie zum Schutz von Transportchoppern und Bodenverbänden eingesetzt werden. Sie sind schwerer gepanzert und mit einer Vielzahl von tödlichen Waffensystemen bestückt. Die im Gegensatz zu den vorgenannten Modellen vergleichsweise schwerfälligen *Transportchopper* dienen zur schnellen Beförderung von Einheiten und Ausrüstung der MI über unwegsames Gelände oder an entlegene Ziele und natürlich zum Absetzen von Parajägerverbänden.

Neue Fertigkeit: Pilot (ersetzt *Kleinraumer fliegen*)

Diese Fertigkeit unterteilt sich in drei Spezialisierungen: *Chopper*, *Kleinraumer* und *Seeschiff*. Beim Auswählen der Fertigkeit entscheidet sich der Spieler für eine der 3 Spezialisierungen. Da zwischen *Choppern* und *Kleinraumern* gewisse Ähnlichkeiten bestehen, beherrscht man automatisch die jeweils andere mit der Hälfte seines Fertigkeitswertes. Für das Steuern von Choppern und Kleinraumern innerhalb der Atmosphäre eines Planeten gelten die Regeln im *Grundregelwerk* (Kapitel Fertigkeiten unter *Pilot*, bzw. *Kleinraumer fliegen*).

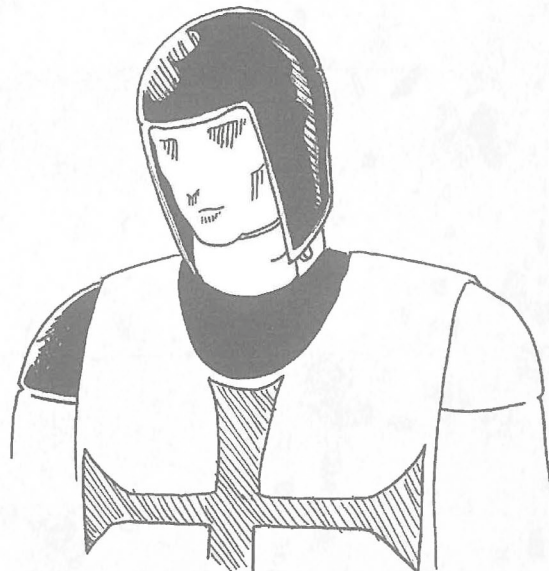
Mit der Spezialisierung *Seeschiff* lassen sich U-Boote, Schiffe und Luftkissenboote durch Flüsse, Seen und Meere steuern. Nähere Informationen enthält der Quellenband *Overkill II*.

a) Ausbildung

Chopper werden nicht von Offizieren der Kampffliegerverbände gesteuert, da zu ihrer Beherrschung eine völlig andere Ausbildung erforderlich ist. Außerdem wäre es für einen Kampffliegeroffizier schlimmer als der Tod, dauerhaft einer MI-Division unterstellt zu sein. Statt dessen gibt es innerhalb der MI eine eigene Waffengattung, die *Heeresflieger*. Erfahrene Fliegeroffiziere durchkämmen Jahr für Jahr die Neuzugänge unter den Fahnenjunkern mit Hilfe von Reaktions- und Intelligenztests an Flugsimulatoren. Die Hoffnungsvollsten eines Jahrgangs werden an eine der Fliegerakademien abkommandiert, die die Mobile Infanterie auf *Jerusalem II* und *El Alamein* unterhält. Dort werden sie in einer zweieinhalbjährigen Sonderschulung zum Heeresflieger ausgebildet. Nachdem sie zum *Ult. z. P.* befördert worden sind, werden sie einem erfahrenen Fliegeroffizier als Co-Pilot zugeteilt, um nach ihrem ersten erfolgreichen Kampfeinsatz zum vollwertigen Offizier aufzusteigen.

b) Auftreten

Die Heeresflieger betrachten sich als – wenn auch elitären – Bestandteil der MI. Trotzdem herrschen bei ihnen stellenweise ähnliche Sitten wie bei Kampffliegeroffizieren. So tragen sie ebenfalls TiPla-Teilpanzerungen, kolorieren ihre Helme mit schrillbunten Farben, führen Kampfnamen und verwenden die *Wild Cards* (Seite 26) als Auszeichnungen. Außerdem geben die Piloten von Angriffschoppern ihren Maschinen eigene Kosenamen und bringen für jeden bestätigten Abschuss einer feindlichen Lufteinheit eine Markierung an der Seite ihres Choppers an. Dabei verwendet man standardmäßig das Shark-Logo für Rebellen, einen Totenkopf für Piraten und ein Dollarzeichen für Söldner. Gerüchte, nach denen auch schon das PTI-Logo oder der imperiale Adler als Ab-



Ausgehuniform der Infanterie des Kreuzritterordens. Das Ordenskreuz auf dem Überwurf ist bei den Mannschaften bronzen, bei den Unteroffizieren silbern und bei den Offizieren golden umrahmt.

schußmarkierung auf Angriffschoppern der Ritter gesehen worden sein sollen, werden von den Ordensoberen aufs heftigste dementiert.

c) Aufbau

Jede MI-Division verfügt über ein eigenes Choppergeschwader, dessen Maschinen über verschiedene Stützpunkte verteilt sind. Das Geschwader besteht aus 10 *Staffeln* zu je 3 *Rotten*. Eine Rotte besteht aus 3 Choppern. Entsprechend den verschiedenen Arten von Choppern gibt es Aufklärungs-, Kampf- und Transportrotten, die jedoch nicht immer gleiche Modelle beinhalten müssen. So besteht die Kampfflotte zumeist aus 2 leichten und einem schweren Angriffschopper, wobei die beiden leichten Maschinen der schweren als Flügelschutz dienen.

Die Chopperverbände führen den Eigennamen ihrer Division als Geschwaderbezeichnung, die einzelnen Staffeln werden mit griechischen Buchstaben durchgezählt und die Rotten der einzelnen Staffeln mit römischen Ziffern von I bis III versehen (z. B. I. Rotte der *Alpha*-Staffel im 12. Heeresgeschwader *Löwenherz*).

d) Ausrüstung

Der grundsätzliche Bedarf von leicht manövrierbaren, wendigen und schnellen Luftfahrzeugen in den verschiedensten Aufgabenbereichen hat in der Zeit nach den Konzernkriegen die Entwicklung des Choppers bei den wichtigsten Organisationen geprägt. Als Weiterentwicklung des Hubschraubers wurde durch den technischen Entwicklungsstand der Einsatz des Fusionsantriebs bevorzugt. Aus den Fusionsantrieben von Shark Investments wurden die Antriebe für diese neuartigen Fluggeräte aus den militärischen Erfahrungen der Konzernkriege verwendet. Durch den Einbau von schwenkbaren Auslaßöffnungen konnten hervorragende VTOL-Eigenschaften, ähnlich wie bei den früheren Helikoptern, erzielt werden. In den militärischen Anforderungen sind die Chopper unter anderem in der Lage, von orbitalen Bahnen direkt auf einen Planeten zu gelangen. Dabei werden sie direkt aus einem Mutterschiff ausgeklinkt. Als Mutterschiffe dienen in der Regel Transporter, bzw. Kreuzer.

Aus den verschiedenen konstruktionsbedingten Unterschieden zwischen den Chopper-Klassen sind die bauartbedingten Gemeinsamkeiten deutlich zu erkennen. In der Grundkonstruktion ist ein relativ plumper Rumpf mit ausklappbaren Stummelflügeln ausgestattet, die in der letzten Phase des Orbitalsturzes ausgefahren werden und für Flüge in Bodennähe Auftrieb und eine stabile Fluglage gewährleisten. Die Typenvielfalt der Kreuzritter-Chopper ist relativ gering, da es sich um veraltete PTI-

Maschinen handelt, die entsprechend den Anforderungen des Ordens umgebaut worden sind. Dabei wurde im wesentlichen Wert auf eine extrem starke Panzerung gelegt.

Nur die beiden großen Chopper vom Typ *Mammut* und *Elefant* sind aus speziellen Anforderungen der Kreuzritter hervorgegangen (siehe Ausmaße und Bewaffnung). Deutlich wird die Charakteristik der Chopper als langsame, schwer gepanzerte Unterstützungsfahrzeuge. Die verschiedenen Spielwerte der Chopper sind den Seiten 69 ff. zu entnehmen.

4. Die Militärpolizei

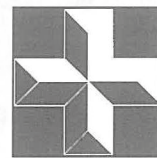
Infanteristen können eine zusätzliche Ausbildung auf einer ordensinternen Polizeischule absolvieren. Der Soldat wird nach seiner Ausbildung zur Militär- und Feldpolizei versetzt. Sein Aufgabengebiet umfaßt unter anderem den Dienst als Leibwache von Ordensrichtern, Wachdienst im Verlauf von Gerichtsverhandlungen, die Suche nach Deserteuren und den Schutz von Zivilisten vor randalierenden Ordenbrüdern. Militärpolizisten haben, unabhängig von ihrem Dienstgrad, das Recht, Mannschaften und Unteroffiziere (notfalls unter Einsatz von Gewalt) zu verhaften. Offiziere können allenfalls gebeten werden, sich in Gewahrsam zu begeben, es sei denn, es liege ein von einem Divisionskommandanten oder seinem Stellvertreter unterzeichneter Haftbefehl gegen den Betreffenden vor.

a) Ausbildung

Ein Soldat benötigt eine *ERF* von mindestens 70 und eine *INT* von mindestens 60, um sich für den Polizeidienst zu qualifizieren. Sind diese Grundvoraussetzungen erfüllt, so erhält er zusätzlich 3W10+10 Lernpunkte. Die folgenden Fertigkeiten müssen jeweils auf einen Wert von mindestens 30% gebracht werden. Dazu werden sowohl freie als auch Berufslernpunkte verwendet: *Keulen* (Gummiknüppel, Schockstab), *Kampfsport*, *Wahrnehmung* und *Jura*.

Militärrichter:

Ab dem Dienstgrad eines *Oberleutnants* können sich Offiziere der Militärpolizei für die Prüfung zum Militärrichter qualifizieren. Dazu müssen sie vor einem Prüfungsausschuß, dem ein älterer Ordensrichter vorsitzt, je eine Probe auf die Fertigkeiten *Jura*, *Anthropologie*, *Geschichte* und *Psychologie* bestehen. Eine erfolgreiche *Glücksprobe* gibt auf eine der Proben einen Modifikator von -30 oder auf zwei der Proben jeweils -15. Militärrichter werden an Ordensgerichtshöfen, bei allgemeinen Streitigkeiten innerhalb der Streitkräfte und im Feld bei Standgerichten eingesetzt (siehe auch auf den Seiten 23 ff.).



Wen haben wir den da? Und was hat unser kleiner Matrose da in der Hand? Ich glaube, wir werden eine Verhaftung vornehmen müssen.

Bruce MacIntosh,
Wachtmeister

Und so was will dem Herrn dienen. Frevel!

Bruce MacIntosh,
Wachtmeister

Wir sind das Gesetz. Deshalb geben wir auch ungestraft Gas.

Fred Pooler,
Unterwachtmeister

Ganz schöner Brocken. Bei maximaler Beschleunigung säuft der Energie bis zum Abwinken.

Terri Paulucci,
Hauptgefreiter

Halte die Grenis noch eine Stunde zurück. Danach können sie soviel Schaden anrichten wie sie wollen.

Gerhard Tazuko,
Unterleutnant

b) Aufbau

Militärpolizisten treten in der Regel in Gruppen zu je 5 Soldaten auf, die von einem *Wachtmeister* (oder höher) angeführt werden. Kommt es zu größeren Unruhen, so werden ganze Züge (20 Mann unter der Führung eines *Leutnants*) gebildet, um die Lage unter Kontrolle zu bekommen. Zu diesem Zweck werden unter anderem auch Stunnergeschütze eingesetzt.

c) Ausrüstung

Zur schnellen Fortbewegung benutzen die Angehörigen der Militärpolizei leicht gepanzerte "Landgraver" der bewährten Marke *Nikita*. Die Spielwerte sind auf Seite 69 abgedruckt.

5. Die PTF

Auch im 23. Jahrhundert werden Panzerverbände als Speerspitzen für schnelle Bodenvorstöße eingesetzt (jedoch hauptsächlich bei den drei Ritterorden; das *SEK* setzt eher auf Luftüberlegenheit und verfügt über keine nennenswerten PTF-Verbände). Die Neuentwicklungen bei den Panzerungen und auf dem Gebiet der elektronischen Störmaßnahmen haben zudem dafür gesorgt, daß es nicht so einfach ist, mit einem einzigen Raketentreffer eines dieser sündhaft teuren Fahrzeuge zu eliminieren.

a) Ausrüstung

Der Orden verwendet PTF vom Typ *Standard*, *Nashorn* und *Bronto*. Die Spielwerte der Fahrzeuge sind auf Seite 69 nachzuschlagen.

PTF-Standard:

Leichter Schützenpanzer für einen Fahrer, einen Funker und einen Halbzug (10 Soldaten) Panzergrenadiere. Der Panzerkommandant ist mindestens vom Rang eines *Unteroffiziers*. Das Fahrzeug ist entweder mit einem MG oder einem Raketenwerfer bestückt.

PTF-Nashorn:

Mehrzweckpanzer für 3 Kanoniere, einen Funker und einen Fahrer. Der Kommandant ist mindestens *Unterfeldwebel*.

PTF-Bronto:

Überschwerer Kampfpanzer für 5 Kanoniere, 2 Funker, 2 Fahrer und bis zu 3 Halbzüge (30 Soldaten) Panzergrenadiere. Sein Kommandant ist mindestens *Leutnant*. Brontos werden als mobile Stabshauptquartiere der MI-Divisionen eingesetzt.

b) Aufbau

Die kleinste Einheit ist das einzelne PTF. Es wird von einem *Unteroffizier* (*Standard*), *Unterfeldwebel* (*Nashorn*) oder *Leutnant* (*Bronto*) kommandiert. Die nächste Stufe bildet der PTF-

Zug, der aus 5 PTF unter dem Kommando eines *Hauptfeldwebels* besteht. Man unterscheidet schwere (*Nashorn*) und leichte (*Standard*) Züge. Die übergroßen Brontos werden nur einzeln eingesetzt.

Eine *PTF-Kompanie* setzt sich aus 3 Zügen unter dem Kommando eines *Hauptmanns* zusammen. Auch hier werden schwere und leichte Kompanien unterschieden.

Das *PTF-Bataillon* besteht aus 2 schweren und einer leichten Kompanie sowie einem Instandsetzungszug (siehe Abschnitt 10. *Techniker*) und wird von einem *Oberstleutnant* kommandiert. Ein *Panzergrenadierbataillon* (siehe auch 6. *Die Panzergrenadiere*) besteht hingegen aus 2 leichten und einer schweren PTF-Kompanie sowie einem Instandsetzungszug. Es steht ebenfalls unter dem Befehl eines *Oberstleutnants*.

6. Die Panzergrenadiere

"Es ist kein Mensch, es ist kein Tier, es ist ein Panzergrenadier." Dieser Ausspruch bezeichnet die Meinung der übrigen MI-Angehörigen über die Panzergrenadiere (oder "*Grenis*") recht treffend. Sie gelten bei ihren Kameraden nicht gerade als Musterbeispiel für perfektes Benehmen. Viele Infanteristen behaupten, Grenis seien zu dumm, um über größere Entfernungen zu Fuß zu gehen und würden deshalb grundsätzlich in PTF in der Gegend herumgefahren. Das sind natürlich völlig überspitzte Vorurteile. Da die körperlichen Anforderungen bei dieser Waffengattung sehr hoch sind, melden sich eben viele Rekruten zu den Panzergrenadiern, denen ein gut ausdefinierter Körper wichtiger als eine überzogene Allgemeinbildung und überflüssige rhetorische Fähigkeiten ist.

Den Grenis ist die Spöttelei ihrer Kameraden im übrigen herzlich egal. Sie sind stark, ausdauernd und tapfer. Außer den Plasmakanonieren trägt keine andere Waffengattung so viel an Ausrüstung (schwere Waffen, Panzerminen, Handgranaten) mit sich herum (natürlich nur, wenn sie aus ihren Fahrzeugen aussteigen müssen). Sie werden in den PTF dicht an feindliche Stellungen herangefahren. Häufig werden sie auch eingesetzt, um feindliche Panzerverbände mit tragbaren Raketenwerfern aufzuhalten. Um gegnerische Panzer gegebenenfalls entern und übernehmen zu können, trainieren sie auch den Kampf Mann gegen Mann und das Fahren von PTF.

a) Aufbau

Panzergrenadiere werden in Halbzügen zu 10 Mann aufgestellt, da ein PTF-Standard genau einen Halbzug transportieren kann. Der Halbzugführer hat mindestens den Rang eines *Feldwebels*. Die Mannschaften eines leichten PTF-Zugs bilden eine *Rumpfkompanie* (diese Be-

zeichnung wird ansonsten bei keiner Waffengattung benutzt, was auch Anlaß zu Spötteleien bietet) unter dem Kommando eine *Unterleutnants*. Ein *Panzergrenadierbataillon* besteht aus 2 leichten und einer schweren PTF-Kompanie. Während die PTF von einem *Oberstleutnant* aus den Reihen der Panzerfahrer befehligt werden, hat ein *Major* das Kommando über die 6 Rumpfkompagnien Panzergrenadiere.

7. Die Parajäger

Die Fallschirmjäger des 23. Jahrhunderts werden mit hochmodernen Gleitschirmen aus Leichtmetall und nahezu unzerstörbarem Kunstfasergewebe hinter oder über gegnerischen Linien abgesetzt. Sie sind versierte Einzelkämpfer und auf das Überleben in feindlicher Umgebung gedrillt. Außerdem erlernen sie die Beherrschung von Jetsesseln in Kombination mit Gravgürteln (siehe *Grundregelwerk* unter *Jetsessel fliegen* im Abschnitt *Technische Fertigkeiten*).

Wie die *Garderegimenter* (Seite 41) genießen auch die Parajäger einen Sonderstatus. So gibt es noch 3 Parajägerregimenter, die keiner MI-Division unterstellt sind (siehe unten) und die ein eigenes Banner führen. Das ehemalige IV. Parajägerregiment *Blutgreiffen* wurde aufgrund schwerer Verfehlungen im Jahre 2237 aufgelöst (siehe unten).

a) Steinadler

Das I. Parajägerregiment ist als ständige Eingreifreserve auf *Jerusalem II* stationiert. Sein Motto lautet: "Wie der König der Lüfte". Teile der Steinadler nehmen z. Zt. am Kampf um die von Söldnern und Piraten besetzte Kolonie *Asterion* teil.

b) Death Bats

Unter dem Motto "*Upon the Wings of Night*" steht das II. Parajägerregiment auf *Excalibur* bereit, um allen Feinden der TSU die Stirn zu bieten. Die Bats haben einen hohen Anteil an Nachfahren nordamerikanischer Flüchtlinge in ihren Reihen, deren Ahnen dem Untergang der USA entkommen konnten (weshalb sie von ihren Kameraden zuweilen auch spöttisch als die *Flying Yankees* bezeichnet werden).

c) Jagdfalken

Das III. Parajägerregiment hat das Motto "*Alles Gute kommt von oben*" und die undankbare Aufgabe, auf der Kolonie *El Alamein* für Ruhe und Ordnung zu sorgen, wo die ständigen Streitigkeiten zwischen muslimischen, hinduistischen und chinesischen Kolonisten einen nie versiegenden Quell des Terrors bilden. Aufgrund des extrem unwegsamen Geländes und häufig gesprengter Verkehrswege ist es dort fast

unmöglich, mit normalen Infanterieverbänden anzurücken.

d) Blutgreiffen

Das IV. Regiment bildet den dunklen Fleck auf der Ehre der Parajäger. Die Blutgreiffen wurden im Jahr 2237 durch Beschluß des Hohen Rates aufgelöst, nachdem sie in der Schlacht um *Ravenfall* (ehemalige Shark-Kolonie) angeblich tausende von ihnen anvertrauten Zivilisten in den sicheren Tod geschickt hatten, um die eigene Haut zu retten.

8. Die Plasmakanoniere

Sie gelten als die härtesten Krieger des Ordens. Plasmakanoniere (kurz: *Plakas*) erhalten eine Spezialausbildung an schweren Waffen und an den gefürchteten Plasmawaffen, die dieser Waffengattung ihren Namen gegeben haben. Außerdem trägt jeder Plasmakanonier eine speziell beschichtete Rüstung, die ihn mit ihrem Mindestwert auch gegen Strahlungsschäden schützt.

Die Plakas sind ein eigensinniger Truppenteil. Sie blicken auf die anderen Waffengattungen mit arroganter Verachtung herab und halten sich für die Besten der MI. Nach ihrer Grundausbildung werden sie entweder mit ihresgleichen einem schweren Kampfbataillon zugeordnet oder als Spezialisten in *Sturmpionier*- oder *Infanteriezüge* integriert. Dieses Schicksal gefällt den wenigsten Plasmakanonieren.

Keine andere Waffengattung gerät so häufig aufgrund von Unruhestiftung und Drogen delikten in Konflikt mit der Militärpolizei. Bei den Mitgliedern eines schweren Kampfbataillons gilt die Einnahme von *Khurf* oder *Bullshit* schon fast zum guten Ton, was dazu führt, daß viele Plakas unter Verfolgungswahn oder plötzlichen Wutausbrüchen leiden (besser gesagt, ihre Umwelt leidet darunter). Niemand feiert gerne eine Party mit ihnen, ausgenommen vielleicht Panzergrenadiere (mit denen man vortrefflich Armdrücken kann) und Sturmpioniere (Explosionen und Feuersbrünste bieten einen guten Gesprächsstoff).

Aufbau eines schweren Kampfbataillons

Die kleinste Einheit ist der *Halbzug*, der aus einem *Unterfeldwebel*, 8 Plakas und einem Sanitätssoldaten besteht. Zwei Halbzüge bilden einen *Zug*, der von einem *Leutnant* angeführt wird. Eine *Plaka-Kompanie* steht unter dem Kommando eines *Majors* und setzt sich aus 4 Plaka-Zügen und einem Infanteriezug (für Handlangerdienste, sagen die Plakas) zusammen. 3 Plaka-Kompanien und eine *Sturmpionierkompanie* bilden schließlich ein *schweres Kampfbataillon*, das ein *Oberstleutnant* kommandiert.



*Bombenschacht
geöffnet, Bonbons
in Bereitschaft...*

Pablo Deila,
Raumfährer

*Ich höre immer,
Plasma ist schäd-
lich. So ein
Quatsch. Es gibt
keinen besseren
Grillanzünder.*

Tamo Jörgens,
Plasmakanonier

9. Die Sturmpioniere

Sturmpioniere (oder *Stupis*) sind Experten für Sprengungen, Minenfelder (Aufbau und Demontage), Brückenbau (zusammen mit Technikern) und Häuserkampf. Außerdem haben diese Soldaten eine besondere Affinität zum Feuer, was durch ihre Standardwaffe, den Flammenwerfer, noch gefördert wird. Immer wenn es gilt, ein Hindernis zu überwinden oder eine Befestigungsanlage einzunehmen, werden sie auf den Plan gerufen. Obwohl in fast allen Verbänden der MI einige Stupis vertreten sind, werden sie von ihren Kameraden doch mit einem gewissen Mißtrauen betrachtet, besonders, wenn sie mit entrücktem Lächeln und ein fröhliches Liedchen trällernd einen Brand legen. Aus besagten Gründen werden sie nicht bei Feuerwehreinsätzen verwendet.

*Flammenwerfer
marsch! Heizt
ihnen ein, Brüder!*

*Theo Oyten,
Unteroffizier*

*Shark Investments
ist das bevorzugte
Angriffsobjekt
der Ritter.
Eine Latrinenparole
besagt:
Wir können
vergeben, aber wir
werden niemals
vergessen.*

a) Rüstungen

Sturmpioniere tragen Spezialpanzerungen, die an allen Lokationen nur mit 1W6+5 schützen. Dafür enthalten sie spezielle Sprengstoffdetektoren. Befindet sich in 10 Meter Umkreis um einen Sturmpionier eine Mine (egal welchen Typs) oder Sprengladung, so besteht eine 75% Chance, daß in seinem Helmdisplay ein Warnlämpchen aufleuchtet und auf einer kleinen Um-

gebungskarte die Position des Sprengkörpers angezeigt wird.

10. Die Techniker

Im Gegensatz zu den Sturmpionieren ist nicht die Zerstörung, sondern die Instandsetzung von Ausrüstung und Bauwerken die Spezialität dieser Waffengattung. Außerdem hat jedes Divisionskloster ein Forschungslabor, in dem eifrige Techniker (kurz *Techs*) ständig an Neuentwicklungen auf dem Waffen- und Rüstungssektor arbeiten. Seltsame Gerüche und bunt gefärbte Rauchwolken entsteigen regelmäßig den Kaminen dieser Institutionen, die von konservativen Kaplänen zuweilen als "*Hexenküchen*" bezeichnet werden. Gottesfürchtige Ritter können nicht umhin, sich zu bekreuzigen, wenn ein glückselig lächelnder Tech mit rußgeschwärztem Gesicht den rauchenden Trümmern seines Labors entsteigt.

a) Rüstungen

Um größtmögliche Bewegungsfreiheit zu gewährleisten, tragen Techniker eine leichte Panzerung, an der alle möglichen Taschen, Haken und Ösen angebracht sind. Außerdem ist ihr Helm im Kinnbereich verglast, so daß sie eine freie Sicht nach unten haben. In die Armschie-



nen sind Schneidewerkzeuge, Lötlampen und Schweißbrenner integriert.

Technikerrüstung:

<u>Lokation</u>	<u>Faktor</u>	<u>Min.¹⁾</u>
Kopf	1W6+2	3
Oberkörper, Unterleib	1W6+5	6
Arme, Beine	1W6+3	4

1) Mindestschutzwert

b) Aufbau einer Instandsetzungskompanie

Der kleinste Tech-Verband ist ein *Instandsetzungszug*. Dieser wird von einem *Feldwebel* befehligt und besteht aus 2 gepanzerten Werkstattwagen (siehe unten) mit jeweils 5 Technikern. 3 Züge unter der Leitung eines *Oberleutnants* ergeben eine *Instandsetzungskompanie*. Höhere Offiziere sind in der Regel in den divisionseigenen Forschungslaboren tätig.

c) Werkstattwagen

Die Werkstattwagen der Tech-Verbände (Spielwerte auf Seite 70) werden vom japanischen Rüstungs- und Fahrzeugkonzern *Nikita* hergestellt. Es handelt sich um 6,5 Meter lange, gepanzerte LKW, die mit Allrad-, Grav- oder Halbkettenantrieb erhältlich sind. Sie transportieren alles nötige Material, um die schnelle Reparatur von beschädigten Waffen und Fahrzeugen zu gewährleisten. Im Zweifelsfall vergibt der Spielleiter eine faire Prozentchance, ob ein gewünschtes Ersatzteil auf Lager ist und läßt den Tech darauf würfeln.

11. ZBV-Kompanien

Jede Division unterhält eine sogenannte ZBV-Kompanie. In dieser sind Einheiten zusammengefaßt, die in der Regel nur für Sondermissionen eingesetzt werden. Dazu gehören unter anderem auch die *Kundschafter* und *Kuriere* (siehe unten). Die Größe der ZBV-Kompanien schwankt von Division zu Division und ist auf die Gegebenheiten im typischen Operationsgebiet abgestimmt. Da es sich hier um keine homogene Gruppe, wie z. B. eine reine Infanteriekompanie, handelt sondern die unterschiedlichsten Waffengattungen vertreten sind, eignet sie sich hervorragend als Hintergrund für eine Abenteuergruppe.

Der Anteil von Offizieren und Unteroffizieren ist hier wesentlich höher als bei anderen Einheiten, da für die speziellen Anforderungen oft hochqualifiziertes Personal benötigt wird. Der Befehlshaber der ZBV-Kompanie untersteht direkt dem Divisionsstab und hat mindestens den Dienstgrad eines Oberstleutnant inne.

Kundschafter

Bei den Kundschaftern des Ordens wird viel Wert auf Beweglichkeit und gutes Auffassungs-

vermögen gelegt. Sie erhalten eine Ausbildung an allen Typen von gängigen Bodenfahrzeugen, und die *Nikita* "Katana" (Werte auf Seite 70) gehört zu ihrer Grundausrüstung. Nur Charaktere mit einer *GES* von mindestens 70 und einer *INT* von mindestens 65 dürfen diese Waffengattung wählen. Kundschafter haben die Aufgabe, Feindbewegungen zu beobachten, verlassene Stellungen auszukundschaften oder einfach nur in fremdem Gelände als Vorhut einen sicheren Weg für die folgenden MI-Einheiten zu finden. Um ihre Beweglichkeit und Diskretion zu gewährleisten, tragen sie die gleiche Art leichter Teilpanzerung wie die Raumflotte.

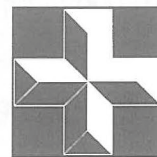
Kuriere

Diese Waffengattung bildet den Spionagedienst des Ordens. Ihre Mitglieder sind auf die Beschaffung von Informationen in feindlicher Umgebung trainiert. Außerdem sollen sie in der Lage sein, schnell und zuverlässig vertrauliche Informationen (beispielsweise Marschbefehle) zu befördern. Trotzdem handelt es sich bei ihnen immer noch um stolze Kreuzritter, was sich bei ihren Einsätzen zuweilen äußerst nachteilig auswirken kann. Schon mancher Kurier hat sich im entscheidenden Moment durch unbedachte Äußerungen und Handlungen selbst enttarnt und ans Messer geliefert. Wie ihre Gegenstücke von der *InSic* sind auch die Kuriere wahre Meister der Improvisation. Oft müssen sie monatelang eine Tarnexistenz annehmen, um in einem Krisengebiet Informationen zu sammeln und Angriffe ihrer Division vorzubereiten. Da sie hierbei zuweilen gegen die Grundprinzipien des Ordens verstoßen müssen, finden sich in den Reihen der Kuriere keine Vertreter der *Erzkonservativen*.

IX. Med-Tech

1. Allgemeines

Die Med-Tech (medizinische Techniker) sind Soldaten, die nach der Grundausbildung eine umfassende medizinische Schulung erhalten haben, um kranke und verletzte Kameraden gut und schnell versorgen zu können. Die Mannschaften sind in erster Linie Sanitäter und werden direkt in normale Züge ihrer Division/ihrer Schiffes eingeteilt, wenn sie nicht Dienst in einem Feldlazarett/einer Med-Station leisten. Unteroffiziere und Offiziere absolvieren ein Medizinstudium an einer Militärakademie und sind im Anschluß an ihre Ausbildung auf einem Wissensstandard, der sich hinter dem der zivilen Med-Tech nicht zu verstecken braucht. Sie können die meisten Operationen und Behandlungsmaßnahmen vorort durchführen. Kranke und schwerverletzte Ordenskameraden werden nach Soforthilfemaßnahmen in ein Feld-



Hier sind wieder Spuren. Sie führen in den Talkessel.

Patrick Wardrobe,
Gefreiter

Der Kurier ist wohl abgefangen worden. Das verschlechtert unsere Chancen erheblich.

Friedrich Reitter,
Oberst

lazarett/die Med-Station eingewiesen, wo sie eine ausgezeichnete Betreuung erhalten.

2. Ausrüstung

a) Allgemeine Ausrüstung

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände finden sowohl bei der Flotte als auch bei der MI Verwendung. Waffengattungsspezifische Gegenstände werden später unter der jeweiligen Rubrik beschrieben.

Drogen:

Im Orden werden vor allem *Blitzies* und *Morphin* eingesetzt, nur in Notfällen wird auf das billigere (und schädlichere) *Pseudomorphin* zurückgegriffen. Der Gebrauch von *Khurf* oder den oben genannten Drogen ist, falls sie nicht von einem Med-Tech verordnet werden, von offizieller Seite untersagt, jedoch besonders bei Panzergrenadieren, Plasmakanonieren und Sturmpionieren weit verbreitet. Sofern die Soldaten ihrer Sucht nicht unter den Augen ihrer Vorgesetzten frönen, wird stillschweigend darüber hinweggesehen. Die Behauptung, *Khurf* werde gezielt an die Soldaten ausgegeben, um die Aggressionsbereitschaft zu steigern, scheint eine ausgeklügelte Propagandalüge der *InSic* zu sein.

Med-Scanner:

Stationäre Einrichtung, mit der die Lebensfunktionen eines Patienten genauestens überprüft werden. Der Scanner tastet den Betreffenden ab und die Bio-Werte werden auf einem Bildschirm angezeigt. Knochenbrüche, Fremdkörper, Veränderungen des Blutbildes und der Hirnströme etc. können so ohne Probleme festgestellt werden. Ein Med-Tech, der einen Scanner benutzt, erhält einen Modifikator von -15 auf die Fertigkeiten *Erste Hilfe* und *Krankheiten behandeln*.

Sani-Pack:

Ein Sani-Pack enthält im Wesentlichen die gleichen Dinge, wie ein Kfz-Verbandskasten: sterile Binden, Schere, Pflaster, Gummihandschuhe, Dreieckstuch, Brandsalbe, etc.

Med-Pack:

Das Med-Pack enthält, neben der Ausstattung eines Sani-Packs, zusätzlich 5 Med-Pflaster, kleinere chirurgische Instrumente (Skalpelle, Klammern, kleine Knochensäge, Nadel und Faden und einen Punkter mit selbstreinigender Nadel), sowie je 5 Anwendungen Beruhigungs- und Betäubungsmittel (*STK 70*). Es spricht nichts dagegen, den Abenteurern die zusätzliche Mitnahme von bis zu fünf kleineren Gerätschaften zu gestatten (Laserskalpell oder Ähnliches).

Med-Koffer:

Diese enthalten 10 Med-Pflaster, einen Ersatz-Medicomp, zwei Laserskalpelle, drei sterile Punkter mit selbstreinigender Nadel, ein Gegengift-Sortiment der Stufe 3, je 20 Anwendungen Beruhigungs- und Betäubungsmittel sowie 15 Anwendung *Morphin*. Außerdem ist natürlich die Ausstattung der *Sani-* und *Med-Packs* integriert.

b) Besonderheiten Flotte

Med-Stationen:

Mit Ausnahme von Kampffliegern, Landungsbooten und Terratracs hat jedes Schiff der Raumflotte eine Med-Station an Bord. Abhängig von der Größe des Schiffs verfügt sie über mindestens einen Stasis-Tank sowie einen komplett ausgestatteten Operationssaal und ein Krankenzimmer mit mehreren Liegen für stationär zu behandelnde Patienten. Alle nötigen Medikamente und Drogen sowie ein Gegengift-Sortiment der Stufe 5 sind vorhanden.

c) Besonderheiten MI

Mobile Feldlazarette:

Die mobilen Feldlazarette (kurz "*MoF*") sind Bestandteil jeder MI-Division. Es handelt sich um gepanzerte LKW, die von 2 Sanitätern gesteuert werden. An Bord befinden sich 4 Med-Tech und die auf Seite 70 angegebene Ausrüstung. Das *MoF* ist an den Seiten und auf dem Dach mit einem großen roten Kreuz gekennzeichnet, um Feindbeschuss vorzubeugen. Seine Spielwerte sind auf Seite 70 abgedruckt.

X. Kapläne

Obwohl es sich bei den Kreuzrittern im Prinzip um kämpfende Mönche handelt, brauchen auch sie eine besondere geistliche Führung. Diese Aufgabe wird von den Kaplänen wahrgenommen. Es handelt sich bei ihnen um speziell geschulte Priester, die ihren Kameraden als direkte Mittler zum Klerus zur Verfügung stehen. Etwa zwei Drittel von ihnen gehören den *Erzkonservativen* an, nur ein Drittel zählt sich zu den *Liberalen*.

Die Kapläne haben im Orden einen Sonderstatus inne und sind nominell nicht dem *Hohen Rat*, sondern ausschließlich den Ordensbischöfen und -diakonen unterstellt. Genauso wenig müssen sie sich dem Willen des Befehlshabers der Einheit, der sie zugeteilt worden sind, beugen. Von einem Offizier und seinem Kaplan wird erwartet, daß sie sich kooperativ zueinander verhalten und sich nicht in die Zuständigkeitsbereiche des Kollegen einmischen. Der eine befiehlt seine Einheit und der andere entscheidet über religiöse und moralische Aspekte. Ein Offizier beispielsweise, der entge-

Nach der Spritze ist er ruhig. Auf jeden Fall für längere Zeit.

Nick Hershie,
Unterarzt

Das Klima ist nichts für diese Scanner. Ich habe das Gefühl, daß das Ding defekt ist.

Peter Metz,
Sanitätsmaat

Zu wenig Verbandsmaterial, keine Betäubungsmittel mehr. Wie sollen wir weiterhin operieren?

Elias Feinbein,
Oberarzt

gen den Ordensmaximen Gefangene mit sinnloser Brutalität behandelt, wird auf den erbitterten Widerstand seines Kaplans stoßen. Kapläne sind nicht nur für das geistliche, sondern auch für das geistige Wohl der Truppe zuständig. Sie erhalten eine psychologische Schulung, die es ihnen ermöglicht, geistig verwirrte und kranke Kameraden zu behandeln. Grundsätzlich gilt, daß die Med-Tech für den Körper und die Kapläne für den Geist der Ritter zuständig sind. Ein Med-Tech, der *Psychoanalyse* oder *Psychologie* gelernt hat, wird im Zweifelsfall immer einem anwesenden Kaplan bei der Behandlung den Vortritt lassen.

Ausbildung

Die Ausbildung eines Kaplans erfolgt unabhängig von seiner späteren Zuteilung zu einer speziellen Waffengattung. Ritter, die sich in besonderer Form zum Wort Gottes berufen fühlen, teilen dies ihrem direkten Vorgesetzten mit und werden vom normalen Dienst freigestellt. Als *Aspiranten* werden sie nach Vatikan abkommandiert, wo sie zusammen mit zivilen Priesterschülern in einem Kloster auf ihre spätere Laufbahn vorbereitet werden. Im Verlauf ihrer zweijährigen Ausbildung erhalten sie Unterricht in den Fächern *Anthropologie*, *Geschichte*, *Parapsychologie*, *Psychologie* und *Psychoanalyse* sowie in den Grundzügen der Medizin. Auch die Waffenfertigkeiten werden nicht vernachlässigt. Die Aspiranten erhalten ihr Training regelmäßig durch Offiziere des I. Garderegiments *Faust Gottes*, das ebenfalls auf Vatikan stationiert ist. Dabei wird insbesondere auf eine gute Beherrschung der gängigsten Nahkampfwaffen Wert gelegt.

Nach Abschluß ihrer Ausbildung werden die Aspiranten wie Mönche auf Wanderschaft geschickt, um auf einer einjährigen Reise die nötige Reife und Weisheit für ihr verantwortungsvolles Amt zu erlangen. Erst nach ihrer Rückkehr erhalten sie von einem Bischof des Klerus in einer feierlichen Zeremonie die Priesterweihe und sind damit grundsätzlich berechtigt, die Beichte abzunehmen und Messen zu lesen. Im Orden, zu dem sie nun zurückkehren, haben sie jedoch zunächst niedere Dienste abzuleisten.

Nach seiner Priesterweihe nimmt jeder Kaplan den Namen einer Persönlichkeit aus der Bibel (z. B. *Simon*, *Jesaja* oder *Esther*) an, sein Geburtsname wird abgelegt.

Ein frischgebackener *Akolyth* wird nun entweder der Flotte oder einer MI-Division (bzw. einem Parajäger- oder Garderegiment) zugeteilt. Dort verrichtet er zunächst in der Obhut eines älteren Kaplans die Aufgaben eines Meßdieners. Sobald er zum *Feldprediger* befördert

wird, darf er seinen Kameraden die Beichte abnehmen und selbst Andachten abhalten. Nach wie vor ist er jedoch einem älteren Kaplan unterstellt.

Erst ab dem Rang eines *Hilfskaplans* übernimmt er eigene Verantwortung, entweder als leitender Kaplan eines Raumfernaufklärers oder (bei der MI) im Stab einer Kompanie. Seine Verantwortung steigt, während er zum *Kaplanleutnant* und schließlich zum *Hauptkaplan* befördert wird.

An dieser Stelle bereitet er sich auf die *höheren Weihen* vor. Abermals wird er nach Vatikan abkommandiert, wo er als Assistent eines allkatholischen Bischofs ein Jahr lang Dienst tut. Falls sein Dienstherr ihn für fähig hält, erhält er nun die höheren Weihen und den Rang eines *Adepten*. Damit ist auch die *Schwertleite* verbunden.

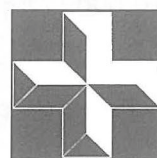
Der Adept kehrt zum Orden zurück und übernimmt die Verantwortung für das Seelenheil der Besatzung eines schweren Kreuzers oder der Mitglieder eines Bataillons. Hat er schließlich den Rang eines *Generalkaplans* erreicht, so führt er das geistliche Kommando über einen Flottenträger oder eine ganze Division. Höhere Dienstgrade sind fast ausschließlich im diplomatischen Dienst unterwegs oder auf Vatikan stationiert. Die höchste Erfüllung stellt als *Erzdiakon* oder *Erzbischof* die Mitgliedschaft im Hohen Rat dar. Es wäre jedoch theoretisch sogar denkbar, daß ein hochstufiger Kaplan zum Allkatholischen Erzkardinal oder gar auf den Heiligen Stuhl berufen würde.

Kapläne im Spiel

Es ist äußerst schwierig, einen Kaplan gut darzustellen. Der betreffende Spieler sollte sich darüber im klaren sein, daß sein Charakter zutiefst religiös ist. Seinen Kameraden gegenüber hat er eine große Verantwortung. Er ist nicht nur ihre Anlaufstelle bei allen geistlichen Problemen sondern hat auch Vorbildfunktion im Hinblick auf sämtliche Maximen des Ordens (siehe auch Seiten 17 und 21 ff.). Insbesondere bei der MI hat er zudem durch besondere Tapferkeit im Kampf zu glänzen und demzufolge oft keine allzu hohe Lebenserwartung. Auf der anderen Seite ist ein gut gespielter Kaplan ohne Zweifel eine Bereicherung für jede Kreuzrittergruppe und hebt die Stimmung ungemein.

1. Flottenkapläne

Nahezu jedes größere Schiff der Raumflotte verfügt über mindestens einen Bordkaplan. Er organisiert die Gottesdienste und Andachten in der schiffseigenen Kapelle, nimmt Beichten ab und steht den Soldaten bei Nöten und Problemen aller Art mit Rat und Tat zur Seite. Außer-



*Bruder Engbrecht
ist kalt wie Eis.
Der Unfall hat ihn
irgendwie aus der
Bahn geworfen.*

Odön Raumel,
Fähnrich

*Er ist in Erfüllung
seiner Pflicht
gestorben. Ein
leuchtendes
Beispiel für alle.*

Paulus Overstolz,
Kaplan

Brüder und Schwestern!
In unserer schwersten Stunde wird uns der Herr beistehen. Wir, die wir hier stehen und kämpfen, verteidigen Seinen Namen und Seinen Glauben. Wir sind der Arm und das Schwert. Nehmt Eure Waffen und vernichtet diese Heiden!

Egjus Eghardt,
Kaplanmajor

dem nimmt er Bestattungen vor. Obwohl er keine Kommandofunktion innehat, stellt er in geistlichen Belangen die höchste Instanz an Bord dar. Jeder gottesfürchtige Kommandant wird vor Entscheidungen, die einen religiösen Aspekt beinhalten, seinen Kaplan zumindest um Rat fragen.

Der leitende Kaplan eines Schiffes sollte mindestens folgenden Dienstgrad innehaben:

Schiffstyp	min. Dienstgrad
Fernaufklärer, Frachter	Hilfskaplan
Zerstörer, Großfrachter	Kaplanleutnant
Leichter Kreuzer	Hauptkaplan
Schwerer Kreuzer	Adept
Schlachtschiff, Raumträger	Kaplanoberst
Flottenträger	Generalkaplan

2. Infanteriekapläne

Der Dienst der Kapläne bei der MI ist äußerst hart. Sie haben prinzipiell die gleichen Aufgaben wie ihre Kollegen bei der Raumflotte, ziehen jedoch auch an der Spitze ihrer Einheit in den Kampf. Regiments- und Divisionsbanner werden grundsätzlich vom ranghöchsten anwesenden Kaplan in die Schlacht getragen. Nach Abschluß der Kampfhandlungen erteilen sie den gefallenen Kameraden die Sakramente und sprechen den Verwundeten tröstende Worte zu. Außerdem achten sie darauf, daß alle Toten mit der geziemenden Würde in Leichensäcke ge-

packt und transportfertig gemacht werden, damit sie später im Divisionskloster ordnungsgemäß beigesetzt werden können.

Fallen in einem Gefecht sowohl der kommandierende Offizier als auch sein Stellvertreter, so übernimmt der Stabskaplan der Einheit bis zum Ende der Kampfhandlungen die Führung über die Soldaten. Die Mindestanforderungen an den Dienstgrad des Stabskaplans einer Einheit sind der Tabelle auf Seite 146 zu entnehmen.

Feldaltäre

Im Gegensatz zu ihren Kollegen bei der Raumflotte verfügen die Kapläne der MI im Feld nicht über eine eigene Kapelle. Für Predigten und Andachten wird daher der mobile Feldaltar verwendet. Es handelt sich um einen faltbaren Altar mit einem Gewicht von 10 kg, der wie ein Rucksack getragen wird. In aufgebautem Zustand ist er 80 cm hoch, 50 cm breit und 120 cm lang. Mit zum Altar gehören ein großes Holzkruzifix mit Blattgoldauflage, eine eingebaute 2.000 Watt-Surroundanlage mit einer großen Auswahl religiöser Musikstücke, ein verzierter Silberkelch für den Messwein, ein Altartuch und ein silberner Hostienteller. Außerdem hat der Altar eine Vorrichtung zum Einsetzen eines Banners und Vibrohaken, um ihn auf jedem Untergrund wind- und stoßsicher verankern zu können.

3. Der Orden Gabriels

Achtung: Die folgenden Informationen sind ausschließlich für die Augen des Spielleiters bestimmt. Spieler sollten diesen Absatz übergehen, um sich nicht selbst den Spaß an der Konfrontation mit dem Geheimnisvollen und Unheimlichen zu nehmen. Selbst Kapläne (Spielercharaktere) erhalten die für sie relevanten Informationen nur durch die mündliche Einweisung des Spielleiters.

a) Station Omega

Tief im Inneren von *Lukas*, einem der vier Monde des Planeten *Vatikan*, liegt eine geheime Station, von deren Existenz nur wenige Eingeweihte wissen und deren genaue Lage nur dem Erzbischof des Kreuzritterordens und dem jeweils amtierenden, für die Leitung des berühmten Vatikan-Geheimdienstes (vgl. *Assassini* im Kapitel *Sacrum Maximum*) zuständigen Erzkardinal der *Allkatholischen Kirche* bekannt ist. Die Besatzung besteht ausschließlich aus Kaplänen, die allesamt vom Erzbischof persönlich ausgesucht worden sind und mindestens den Rang eines *Adepten* innehaben. Diese Brüder versehen den Sonderdienst auf Lebenszeit, denn wer einmal in die Wachmannschaft aufgenommen worden ist, darf den Mond nicht mehr lebend verlassen.



Station Omega birgt eines der bestgehüteten Geheimnisse innerhalb der TSU. In einer blei-verkleideten Kammer wird hier der einzige Psiter gefangengehalten, der dem Orden jemals lebend in die Hände gefallen ist. Die Konfrontation mit *Baphomet*, wie ihn seine Wärter spöttisch nennen, bildet den Höhepunkt in der Ausbildung der *Gabrielsritter*, einer besonderen Elite in den Reihen der Kapläne, die mit der Bekämpfung paranormaler Aktivitäten beauftragt ist.

b) Der Weg der drei Siegel

In manchen Menschen schlummern latente Psi-Kräfte, die sich zwar keinesfalls mit denen echter Psiter messen können, die jedoch – wenn sie entsprechend trainiert werden – ein wirkungsvolles geistiges Bollwerk gegen psychische Attacken bilden können. Ein Novize, der während seiner Grundausbildung durch besondere geistige Stärke die Aufmerksamkeit seiner Ausbilder erregt, wird in einem persönlichen Gespräch mit dem Erzbischof einem strengen Verhör unterzogen. Wenn seine bischöfliche Gnade von der charakterlichen und geistigen Qualifikation des Novizen überzeugt ist, wird dieser als *Aspirant* einer speziellen Trainingseinheit zugeteilt, die sich zunächst insbesondere mit langen Meditationsübungen und strengster Askese befaßt.

Das Training unterteilt sich in drei Stufen ("Siegel"). Im Verlauf der ersten Stufe, die ein Jahr dauert, werden die Aspiranten grausamen Exerzitien unterzogen, die sie bis über die Grenzen ihrer physischen und psychischen Belastbarkeit hinaus strapazieren. Während dieses Siegels enden fünfzig Prozent der Schüler als stammelnde Irrsinnige, wenn sie nicht ganz dahingerafft werden. Weitere fünfundzwanzig Prozent werden im Verlauf des Trainings als unwürdig ausgesondert und in den normalen Kaplansdienst zurückgestuft – zumeist mit schweren emotionalen Defekten.

Ungefähr ein Viertel eines Ausbildungsjahrgangs erreicht das zweite Siegel, in dem die Aspiranten zwei Jahre lang täglich die geheimen Kammern der *Vatikanischen Archive* besuchen und die sonderbaren, blasphemischen und abscheulichen Folianten aus der Geschichte der Menschheit studieren, die hier in unzugänglichen Gewölben vor den Augen der Unwissenden verborgen sind. In speziellen hypnotischen Schulungen bekommen sie die dazu notwendigen Kenntnisse in Arabisch, Altgriechisch, Altägyptisch, Sumerisch, verschiedenen indianischen Dialekten und einer nervenzermürbenden, uralten Sprache, die nicht menschlichen Ursprungs zu sein scheint, beigebracht. Über die Hälfte der verbliebenen Aspiranten verkraf-

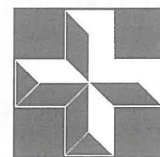
tet die Konfrontation mit diesen grauenhaften Schriften nicht und wird ausgesondert. Da sie an dieser Stelle jedoch bereits über zuviel Wissen verfügen, verbringen sie den Rest ihres Lebens als Bibliothekare, denen jeder Kontakt mit der Außenwelt verboten ist, in den düsteren Archiven.

Schließlich stehen etwa zehn von hundert Aspiranten nach drei Jahren der Ausbildung eines Tages wieder dem Erzbischof von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Bei ihm befindet sich ein Mann, dessen Gesicht hinter einer seidenen Maske verborgen ist. Dem jungen Kaplan werden die Pulsadern geöffnet, und während seine Lebenskraft über die gezogene Klinge des Erzbischofs verströmt, muß er bei seinem Blut und dem des Erlösers auf das Schwert seiner Exzellenz einen heiligen Eid schwören, der ihn zu ewigem Schweigen über die Geheimnisse verpflichtet, die ihm im Laufe seiner Ausbildung zuteil geworden sind. Bevor ihm die Sinne schwinden, verschließt der geheimnisvolle Maskierte seine Wunden mit seidenen Binden, die über und über mit heiligen Symbolen bestickt sind. Dann hält er ihm mit wispernder Stimme eine Predigt über die Umtriebe Satans und seiner Dämonen und weist ihn in seine heilige Pflicht ein, die Kreaturen der Finsternis zum Schutze der Menschheit zu bekämpfen. Schließlich heißt er den Aspiranten im geheimen *Orden Gabriels* willkommen.

Nun steht ihm die dritte und schwerste Prüfung bevor. Er wird betäubt und mit einem Transportschiff unter strengster Geheimhaltung auf den Mond *Lukas* geflogen, wo er in den Tiefen von Station Omega in einen Raum vor Baphomets Kammer gebracht wird. Als er erwacht, stellt er fest, daß er nur eine einfache Kutte aus Sackleinen trägt. Ihm gegenüber steht ein alter Adept der Wachmannschaft, der ihn mit strenger Mine mustert. Schließlich beginnt er, mit würdevoller Stimme zu sprechen:

"Im Namen Gabriels, gehe nun zu Deiner schwersten Prüfung und widerstehe dem Versucher. Der Herr sei Dein Hirte!"

Ein finsternes Portal öffnet sich, und der Aspirant betritt die innerste Kammer der Station. Hier befindet sich Baphomet, in eine Kapsel mit Nährflüssigkeit eingeschlossen und voller Haß auf seine Peiniger. Wie ein wildes Tier greift er den überraschten Ordensbruder mit all seiner geistigen Macht an und versucht, ihn zu vernichten. Der Aspirant erlebt ein schauriges Inferno von Alpträumen, Halluzinationen und lodernden Flammen psychischer Energie. An dieser Stelle scheitern die meisten Prüflinge und sterben unter höllischen Qualen einen einsamen Tod. Überlebt der Aspirant, so verläßt er

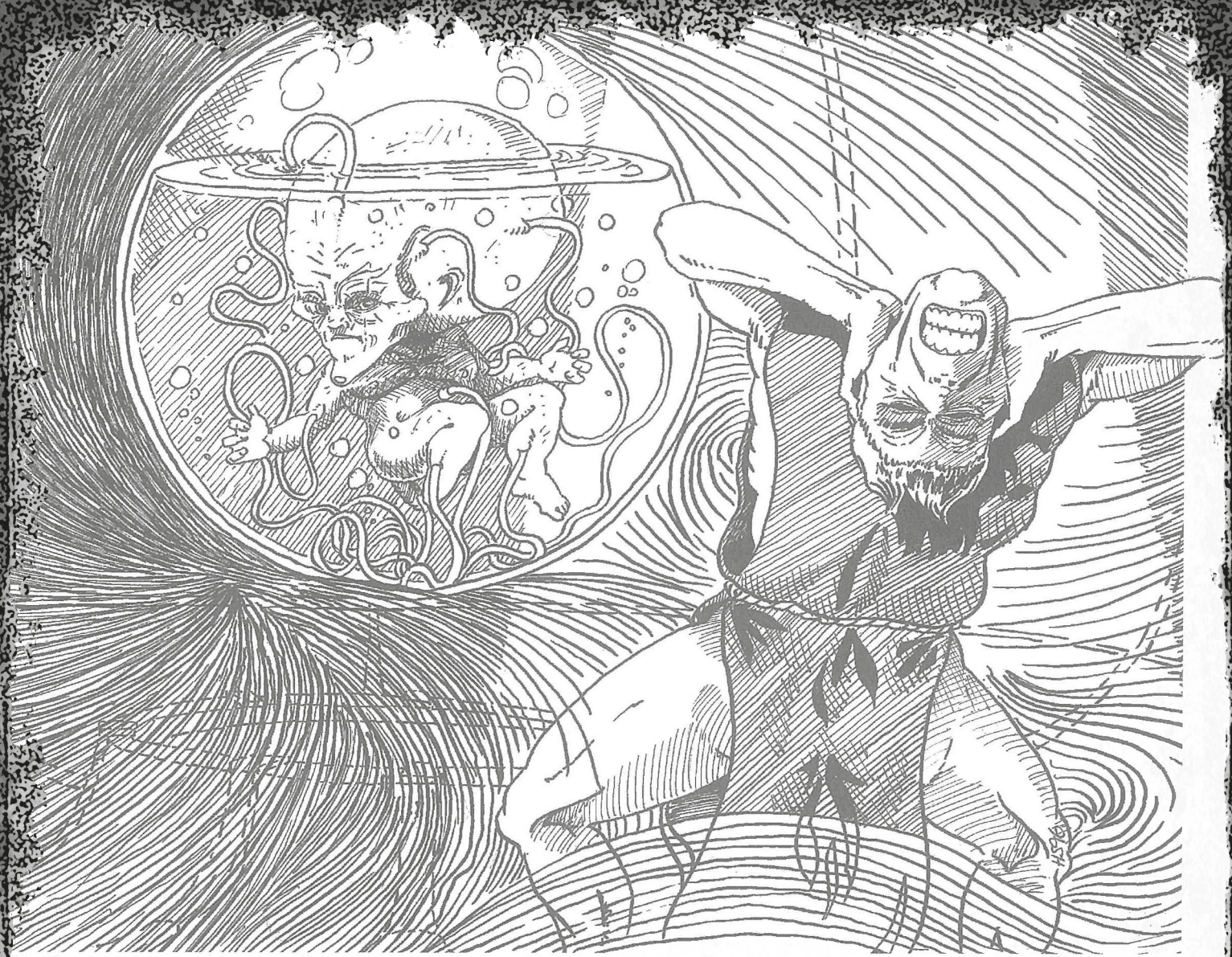


*Den fauligen
Schwefelgestank
Satans reinigt man
am Besten mit
purem Plasma.*

*Mathäus Keitel,
Inquisitor*

*Wohl gesprochen,
Bruder. Plasma-
werfer, Feuer!*

*Johannes Dietel,
Inquisitor*



*Baphomet testet
viele hoffnungs-
volle Aspiranten,
bis deren Tod
eingetreten ist.
Nur die Stärksten
überleben!*

*Ich zermalme
Dich mit meinem
Zorn. Fühle die
Welle des Hasses,
elender Wurm.*

Baphomet

die Kammer wie in Trance und fällt ohnmächtig in die Arme des Adepten. Es dauert in der Regel vier bis sechs Monate, um seine geistige Gesundheit wiederherzustellen. Dann jedoch ist sein Geist gestählt und seine schlummernden Kräfte beginnen sich zu entfalten, was jedoch nicht ohne körperliche Einbußen vonstatten geht.

Sobald die Rekonvaleszenz abgeschlossen ist, wird er abermals dem Erzbischof vorgeführt. Dieser schließt ihn als Bruder in die Arme und verkündet, daß er nun Akolyth des Ordens Gabriels sei. Der Akolyth wird in prachtvolle Gewänder gekleidet und in eine kleine Kapelle geführt, wo er in völliger Einsamkeit achtundvierzig Stunden in Meditation verbringt. Schließlich tritt der geheimnisvolle Maskierte zu ihm, den er noch vom Beginn seiner dritten Prüfung her kennt. Der Maskierte zieht eine silberne Klinge mit heiligen Symbolen und schlägt den Adepten feierlich zum Gabrielsritter. Er erhält eine spezielle, mit Heiligenreliquien und feinen Silberdrähten durchsetzte TiPla-Rüstung, ein Vibroschwert und eine vom Heiligen Vater per-

sönlich gesegnete Bibel, die er immer am Körper trägt. Schließlich wird ihm mit einem glühenden Eisen die Namensglyphe des Erzengels in die Brust gebrannt. Nach allen Strapazen ist er nun ein vollwertiger Akolyth, der einer normalen Kampfeinheit des Kreuzritterordens zugeteilt wird, um im Feld seine noch ungeübten psychischen Kräfte zu erproben und innerhalb von drei bis fünf Jahren zu einer der wertvollsten Waffen der Kirche und des Kreuzritterordens im Kampf gegen Psiter, Schattenlords und Außerirdische heranzureifen.

c) Gabrielsritter im Spiel

Nur Charaktere, die bei ihrem Wurf auf die Tabelle *Spezielle Eigenschaften* das Ergebnis *Gabrielsritter* erzielen, sind als würdig befunden worden, dieser besonderen Institution zu dienen. Der Spielleiter sollte den betreffenden Spieler in einem stillen Moment beiseite nehmen und ihm mit salbungsvollen Worten die Stunden seiner Berufung schildern. Der Charakter startet seine Karriere direkt im Anschluß an seine Ritterweihe. Seinen Mitspielern gegenüber tritt er als besonders frommer (daher die

mittelalterlich anmutende Rüstung), normaler Kaplan mit gottgegebenen Heilkräften auf, da kein Wort über die Existenz des geheimen Ordens über seine Lippen dringen wird. Seine Aufgabe ist es, seine vorhandenen und latenten Fertigkeiten zu trainieren und gleichzeitig seine Brüder vor den perfiden Versuchungen des Bösen und paranormalen Angriffen zu schützen. Er muß jederzeit damit rechnen, einen geheimen Marschbefehl für eine gefährliche Spezialmission zu erhalten, an der nur Gabrielsritter teilnehmen.

4. Psi-Disziplinen

Die grundsätzlichen Regeln für den Einsatz von Psi-Kräften sind dem **Space Gothic®**-Abenteuermodul *Der fünfte Engel* (im Kapitel *Psi – Die Macht des Bösen*) zu entnehmen. Im Gegensatz zu Psitern müssen Gabrielsritter jedoch eine WIK-Probe bestehen, um eine Fertigkeit erfolgreich zu benutzen. Auf diese Probe wird das fünffache der Stufe der betreffenden Fertigkeit als Modifikator angewendet.

Bei der Charaktererschaffung müssen, wie bei einem Psiter, pro Stufe einer erlernten Fertigkeit 20 Lernpunkte aufgewendet werden. Nur die im Folgenden aufgeführten Fertigkeiten stehen zur Auswahl:

Stufe 1

Psi-Spende (PP: variabel)

Der Ritter kann ein Opfer von Psi-Angriffen mit seinen eigenen *Psi-Punkten* versorgen. Der Empfänger darf dadurch nicht über seinen Ausgangswert steigen, es sei denn, er ist selbst ein Gabrielsritter (vgl. hierzu Psiter-Fertigkeit *Psi-Raub*). Die Tauschrate ist 1:1.

Beruhigen (PP: 2)

Durch den lindernden Einfluß seiner Geisteskräfte kann der Ritter die Effekte eines Ergebnisses von 1-15 auf den Tabellen GZ2 und GZ3 aufheben. Er muß jedoch zuvor die WIK seines Patienten in einer *Widerstandssprobe* überwinden.

Stufe 2

Schmerzen lindern (PP: 1 pro Stunde)

Durch Handauflegen senkt der Ritter die Schmerzen eines Verwundeten, so daß dieser auf die vor körperlichen Anstrengungen auszuführenden WIK-Proben einen Modifikator von -20 erhält.

Stufe 3

Mentaler Block (PP: 4 pro Minute)

Für die Wirkungsdauer werden alle *Psi-Proben* zur Verteidigung gegen Psi-Attacken auf Grundlage der doppelten aktuellen PP des Gabrielsritters berechnet.

GZ-Spende (PP: 1 pro 2 GZ-Punkte)

Der Ritter gibt einem geistig Verwirrten etwas von seiner eigenen Geistesstärke, um dessen Zustand zu stabilisieren. Der Patient erhält GZ-Punkte (nicht über seinen Ausgangswert!), die dem Spender im Verhältnis 1:1 abgezogen werden. Auf diese Weise gespendete GZ-Punkte werden wie *Psi-Punkte* regeneriert.

Stufe 4

Betäuben (PP: 1 pro Minute)

Um ein Lebewesen zu betäuben, muß der Gabrielsritter dessen KON mit seiner WIK in einer *Widerstandssprobe* überwinden. Diese Probe kann durch den Einsatz von *Psi-Punkten* verstärkt werden (vgl. allgemeine Psi-Regeln in *Der fünfte Engel*). Gelingt dies, so fällt der Betroffene in eine Art Koma. Dieses kann vom Ritter so lange aufrecht erhalten werden, wie er genügend *Psi-Punkte* hat.

TP-Spende (PP: 1 pro 2 TP)

Der Ritter gibt einem Verwundeten etwas von seiner eigenen Körperkraft ab. Der Patient erhält *Körper-* und *Basis-TP* (nicht über seinen Ausgangswert!), die dem Spender im Verhältnis 1:1 von seinen *Körper-* und *Basis-TP* abgezogen werden (er übernimmt quasi die Verletzung des Patienten, die bei ihm auch optisch sichtbar wird und erleidet alle damit verbundenen Nachteile). Auf diese Weise gespendete TP werden wie echte Verletzungen auf normalem Weg regeneriert.

Schmerzen aufheben (PP: 2 pro Stunde)

Der Ritter entzieht einem Patienten für eine vorher bestimmte Zeitspanne alle Schmerzen und hebt damit alle negativen Effekte für den Betroffenen auf. Da dies für ihn selbst mit großer Pein verbunden ist, muß er eine WIK-Probe bestehen, um bei der Anwendung nicht laut aufzuschreiben.

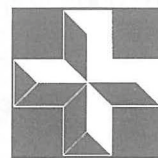
Stufe 5

Mentaler Spiegel (PP: variabel)

Wird ein Gabrielsritter durch Psi-Kräfte angegriffen und gelingt ihm die Verteidigung mit einer *Psi-Probe*, so kann er mit dieser Fertigkeit die geplanten Effekte der Attacke auf den Angreifer zurückschleudern. Er zahlt dafür so viele PP, wie der attackierende Psiter zuvor für den Angriff aufgewendet hat. Dadurch können seine Punkte auch in den negativen Bereich sinken, wodurch er so lange in Tiefschlaf fällt, bis er mindestens wieder über einen PP verfügt.

Adrenalinstoß (PP: 5 pro Minute)

Der Gabrielsritter verfällt in eine kontrollierte Berserkerwut. Solange er es wünscht (und seine PP reichen) erhält er die Vorteile eines *Berserkers*.



Die Macht ist mit mir. Ich kann das Pulsieren deutlich fühlen.

Esther Beanz,
Hauptinquisitor

Dieser Rückfall ins Mittelalter ist unverantwortlich. Jetzt brennen in der TSU wieder Hexen. Wir müssen etwas dagegen unternehmen!

Hector Zacharias,
Disktriktsdirektor

Bei meinem Blut
und dem des
Erlösers schwöre
ich, zum Schutze
der Unwissenden
allzeit Stillschwei-
gen zu bewahren
über die Mysteri-
en der Finsternis,
die mir offenbart
worden sind.
Tapfer werde ich
meinen geistlich
schwächeren
Brüdern und
Schwestern zur
Seite stehen und
sie schützen vor
unheiligem
Wissen und
Versuchungen der
Seele. Ohne
Zaudern werde
ich die Plätze der
Dämonen
aufsuchen und
über sie bringen
das Feuer des
Erzengels, dessen
Zeichen ich zu
tragen hoffe.

Gelöbnis eines
Aspiranten des
dritten Siegels

Geh' und bring'
mir den Kopf des
Inquisitors.

Govan Plaecic,
Geschäftsmann

(vgl. *Spezielle Eigenschaften* im Grundregelwerk), ohne dessen Nachteile zu erleiden. Im Anschluß an seine Kampfeswut muß er jedoch eine KON-Probe bestehen, um nicht für die fünffache Zeitspanne das Bewußtsein zu verlieren.

Stufe 6

Mentaler Alarm (PP: 4 pro Einsatz)

Während der Ritter schläft, wachen seine Ohren weiter. Sein Fertigkeitswert *Horchen* steigt um 50%. Meldet der Spielleiter ein verdächtiges Geräusch, so kann der Spieler selbst entscheiden, ob sein Charakter erwacht oder weiter schläft. Er braucht nur 1W4 Phasen, um nach dem Erwachen voll einsatzbereit zu sein.

Mentaler Panzer (PP: variabel)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Gabrielsritter seine Rüstung verstärken, ähnlich wie ein Stabilisationsgenerator die Hülle eines Raumschiffs verstärkt. Pro eingesetztem *Psi-Punkt* erhöht sich der Schutzwert seiner Panzerung für 5 Kampfrunden um den Faktor 1. Sobald die *Psi-Punkte* aufgewendet sind, muß sich der Ritter nicht weiter konzentrieren, um die Wirkung aufrecht zu erhalten.

⚠ *Achtung: Diese Disziplin kann nur unmittelbar bei der Charaktererschaffung erworben werden!*

Erwerb weiterer Fertigkeiten

Nach einem Abenteuer, in dem ein Gabrielsritter *Psi-Kräfte* eingesetzt hat, besteht eine Chance, daß eine zufällig ermittelte, latente *Psi-Fertigkeit* in ihm erwacht. Dazu muß der Spieler *Lernpunkte* aufwenden. Pro *Lernpunkt* besteht eine Chance von 2%, daß eine Fertigkeit zum Ausbruch kommt. Falls die Probe erfolgreich ist, würfelt der Spieler mit 2W6 auf die *Liste der Psi-Disziplinen* (Seite 146). Erzielt er dabei jedoch eine Fertigkeit, über die sein Charakter schon vorher verfügte, so hat er Pech gehabt; die *Lernpunkte* sind trotz des Erfolges verloren.

Um seine latenten Fertigkeiten zu trainieren, muß der Charakter übrigens zuvor mindestens 24 Stunden in einer ruhigen Umgebung meditieren, um die notwendige Konzentration zu erlangen. Wird er während dieser Zeit durch laute Geräusche oder gar körperliche Berührungen gestört, so verliert er die Hälfte der investierten *Lernpunkte* und muß den Versuch abbrechen.

☞ *Beispiel: Der junge Gabrielsritter Aaron beherrscht die Disziplinen "Adrenalinstoß", "GZ-Spende" und "Mentaler Block". Nach einem Abenteuer beschließt der Spieler, 15 seiner erworbenen Lernpunkte zu investieren, um eine*

latente Fertigkeit zu trainieren. 15 x 2 ergibt 30; Aaron hat daher eine 30%-Chance, sich eine neue Psi-Disziplin anzueignen. Der Ritter zieht sich in einen abgeschiedenen Winkel seines Divisionsklosters zurück und beginnt die Meditation, die er auch ohne Störung vollenden kann. Anschließend würfelt sein Spieler 1W% und erzielt eine 24, also einen Erfolg! Nun wirft er noch 2W6 um zu ermitteln, welche Fertigkeit zum Ausbruch kommt. Die Würfel zeigen eine 9, so daß die Disziplin "Psi-Spende" erworben wird. Hätte der Spieler stattdessen eine 2 ("Adrenalinstoß") gewürfelt, wären die Lernpunkte trotz des vorherigen Erfolgs verschwendet gewesen, da Aaron diese Disziplin bereits beherrscht.

XI. Außenpolitik

1. Verhältnis zum Vatikan

Wie bereits mehrfach erwähnt, versteht sich der Kreuzritterorden als designierter Beschützer der heiligen Allkatholischen Kirche. Besonders die Erzkonservern pflegen stetige Beziehungen zum Klerus und ihre Hauptvertreter sind häufig auf *Vatikan* anzutreffen, wo sie undurchsichtige Verbindungen knüpfen.

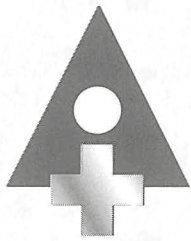
Seitens des Klerus werden die Ritter als wackere Streiter für den Glauben geachtet und ihre Kapläne als gleichwertige Brüder im Geiste akzeptiert. Es ist nicht ungewöhnlich, daß Ritter, die des Kämpfens müde werden, eine Karriere als ziviler Geistlicher einschlagen. Ab dem Rang eines Bischofs können Kapläne außerdem in die Kurie berufen werden und zum *Kardinal* oder *Erzkardinal* aufsteigen, ohne dem Orden entsagen zu müssen.

Alle Kreuzritter begegnen allkatholischen Geistlichen mit dem größten Respekt. Selbst der ärmste und schmutzigste Bettelmönch wird als Bruder in Christo empfangen und bewirtet. Regelmäßig beteiligen sich die Ritter an Kollekten und Wohltätigkeitsveranstaltungen oder legen selbst Hand beim Bau von Kirchen und Klöstern an. Die kleinste Kapelle wird im Kampf bis zum letzten Blutstropfen verteidigt.

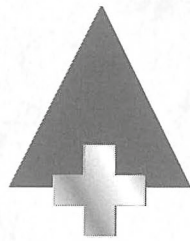
2. Verhältnis zu anderen Orden

Trotz der religiösen Differenzen werden die Samurai und die Wölfe des Mahdi als Waffengefährten geachtet und geehrt. Man begegnet sich untereinander mit Respekt. Besuche auf Welten der anderen Orden und ökumenische Feste sind keine Seltenheit, obwohl solche Akte der Verbrüderung mit den Heiden vom Klerus und den Erzkonservern nicht allzugerne gesehen werden. Besucht gar ein hoher Offizier ein Divisionskloster oder einen Flottenstützpunkt, so werden ihm zu Ehren Turniere und Bankette abgehalten. *Mori Michinobu*, der am-

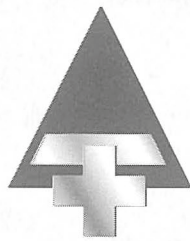
Rangabzeichen des Kreuzritterordens:



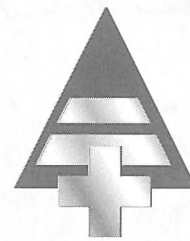
Matrose / Schütze /
Jäger ¹⁾ / Plasmakanonier ²⁾



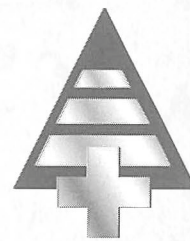
Obermatrose / Oberschütze /
Oberjäger ¹⁾ / Oberplasmakanonier ²⁾ /
Sanitätsmatrose / Sanitätssoldat



Matrosengefreiter /
Gefreiter / Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Matrosenobergefreiter /
Obergefreiter /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Matrosenhauptgefreiter /
Hauptgefreiter /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Matrosengefreiter UA /
Gefreiter UA /
Sanitätsgefreiter UA



Maat /
Unteroffizier /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Obermaat /
Unterfeldwebel /
Unterwachtmeister ³⁾ /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Bootsmann /
Feldwebel /
Wachtmeister ³⁾ /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



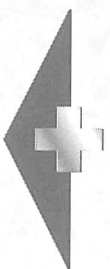
Oberbootsmann /
Oberfeldwebel /
Oberwachtmeister ³⁾ /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Hauptbootsmann /
Hauptfeldwebel /
Hauptwachtmeister ³⁾ /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



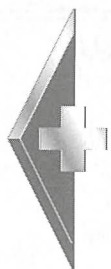
Stabsoberbootsmann /
Stabsoberfeldwebel /
Stabsoberwachtmeister ³⁾ /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Matrosengefreiter OA /
Gefreiter OA /
Sanitätsgefreiter OA



Raumkadett /
Fahnenjunker / Kadett ⁴⁾ /
Sanitäts-(DG Flotte/MI)



Raumfähnrich /
Fähnrich /
(DG Flotte/MI) im
Sanitäts-Korps



Raumboberfähnrich /
Oberfähnrich /
(Marine-) Unterarzt



Raumunterleutnant z.P. /
Unterleutnant z.P. /
(Marine-) Assistenzarzt



Raumunterleutnant /
Unterleutnant /
(Marine-) Oberarzt



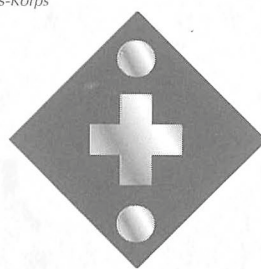
Raumleutnant /
Leutnant /
(Marine-) Stabsarzt



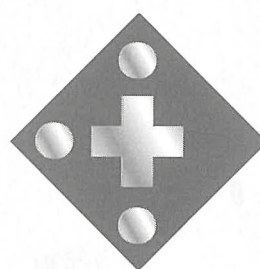
Raumboberleutnant /
Oberleutnant /
(Marine-) Oberstabsarzt



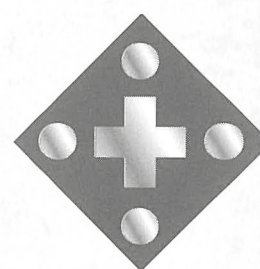
Kapitänleutnant /
Hauptmann / Rittmeister ⁴⁾ /
Geschwaderarzt oder Oberfeldarzt



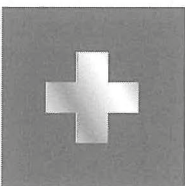
Korvettenkapitän /
Major /
Flottenarzt oder Oberstabsarzt



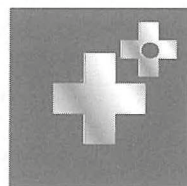
Fregattenkapitän /
Oberstleutnant /
Admiralarzt oder Generalarzt



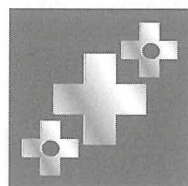
Raumkapitän /
Oberst /
Admiralstabsarzt oder Generalstabsarzt



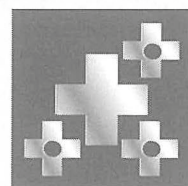
Konteradmiral /
Generalmajor /
Admiraloberstabsarzt oder
Generaloberstabsarzt



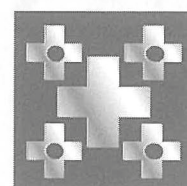
Vizeadmiral /
Generalleutnant



Admiral /
General



Großadmiral /
Komtur



Raummarschall /
Generalfeldmarschall

Sanitäts-(DG Flotte/MI) = der jeweils gültige Dienstgrad (DG) der Waffengattung (Flotte/MI = Infanterie) wird einfach angehängt.
Beispiel: Bei Maat/Unteroffizier gilt Sanitätsmaat bzw. Sanitätsunteroffizier.

1) = nur bei den Parajägern

3) = nur bei der Militärpolizei

2) = nur bei den Plasmakanonieren

4) = nur bei den Heeresfliegern

Kapläne und Gabrielsritter tragen keine offiziellen Rangabzeichen. Sie erkennen den Dienstgrad eines Kollegen an der Gestaltung seiner Reliquienkreuze (vorne rechts und links auf der Brustpanzerung). Sanitäter tragen zusätzlich einen Äskulapstab im Ordenskreuz.

Ich habe eine
schöne neue
Formulierung für
SEK gehört,
Bruder:
"Sucht Einsatz
Karte".

Gary Lewis,
Oberschütze

Da gefällt mir
"Sucht Einen
Kommandanten"
etwas besser.

Ole Thorwald,
Oberschütze

Wir sind
unschuldig! Das
SEK hat einen
Altar des Herrn
aufs unflätigste
besudelt.

Nora Brookman,
Obergefreite

tierende *Shogun* der Samurai, ist ein persönlicher Freund von *Josephine d'Arcy* und häufig auf der *Hermann von Salza* zu Gast. Man achtet jedoch darauf, keine Diskussionen über religiöse Fragen aufkommen zu lassen, denn bei aller Freundschaft kann eine Beleidigung des all-katholischen Glaubens nicht toleriert werden. Gerät ein Ritterorden in Not und befinden sich Einheiten eines anderen Ordens in der Nähe, so zögern diese in der Regel nicht, den Bedrängten zu Hilfe zu eilen. Besonders im Verlauf der Konzernkriege waren kombinierte Einsätze an der Tagesordnung.

3. Verhältnis zu PTI

Die Beziehungen zu PTI sind äußerst zwiespältig. Dem SEK wird bestenfalls für militärische Leistungen Respekt entgegengebracht, obwohl seine Soldaten in den Augen des Ordens häufig unmoralisch und ketzerisch handeln. Doch der Stachel der Beleidigung durch den Schutzgürtelerlaß sitzt tief und auch die Fehde um *Torellis Five* (Seite 9) ist nicht vergessen worden. Hinzu kommen die häufigen Schmähungen durch SEK-Soldaten, denen Ritter z. B. bei einem Gaststättenbesuch ausgesetzt sind. Trotzdem kommt es nur relativ selten zu Handgreiflichkeiten. Zum einen trifft man außerhalb des Schutzgürtels nur auf wenigen Welten auf größere SEK-Verbände und zum anderen drohen Unruhestiftern drakonische Strafen, auch wenn sie eindeutig durch das SEK provoziert worden sind. Der letzte amtlich registrierte Zwischenfall ereignete sich auf *Asterion*, als es im Verlauf der Siegesfeier um ein erobertes Dorf zur Schändung einer Piratenkapelle durch Angehörige zweier SEK-Platoons gekommen war. Der mittlerweile hingerichtete Parajägermajor *William Troy* gab seiner nunmehr geschlossen zum Strafdienst abkommandierten Kompanie den Befehl, die Missetäter zu eliminieren. Die Bilanz: 100 tote SEK, 22 tote Kreuzritter und ein völlig vernichtetes Dorf.

Noch extremer sind die Beziehungen zur *InSic*. Die Ritter billigen weder die Machtfülle noch die Methoden dieser Institution. Trotzig weigern sie sich, dem Geheimdienst der TSU irgendwelche Befugnisse über Ordensmitglieder zuzugestehen. Diese Art von bürgerlichem Ungehorsam führt regelmäßig zu Konflikten, bei denen hysterisch kreischende Agenten krampfhaft versuchen, ignorante Kreuzritter mit hohlen Drohungen zur Kooperation zu zwingen. Geifernd belauern sich die beiden Parteien und suchen gierig nach Schwächen des Gegners, um diesen vor der Weltöffentlichkeit bloßzustellen. Bewaffnete Auseinandersetzungen zwischen Rittern und *Roten Falken* hat es aber bisher noch nicht gegeben, was nicht zuletzt an der in den Konzernkriegen geschmie-

deten, persönlichen Freundschaft zwischen *Cino da Pastoia*, dem liberalen Komtur von *Excalibur* und *Michel de Vieillard*, dem Oberbefehlshaber der *Falken*, zu liegen scheint. Schießereien zwischen *InSic*-Agenten und Kuriereinheiten des Ordens fordern hingegen regelmäßig Todesopfer, wobei die jeweils ob-siegende Partei behauptet, die andere Seite habe sich nicht zu erkennen gegeben und sei daher versehentlich mit Angehörigen einer Verbrecherorganisation verwechselt worden.

4. Verhältnis zu freien Kolonien

Das Verhältnis zu den freien Kolonien ist unterschiedlich. Während den puritanischen Siedlern auf *Liberté* und *Bretagne* eine gewisse Hochachtung entgegengebracht wird und man die gewitzten Händler von *Tiefurt* aufgrund ihrer hervorragenden Raumschiffe (die auch vom Orden erworben werden) bewundert, brandet dem heidnischen und widerwärtigen *Ming-Imperium* blanker Haß entgegen. Laut-hals fordern die einfachen Soldaten den Angriff auf die Welten des Imperiums. Ihre Ordensoberen wissen jedoch nur zu gut, daß eine solche Aktion aufgrund von *Mings* Beziehungen in die höchsten Reihen der TSU nicht durchführbar wäre. Außerdem sind die Streitkräfte des Chinesen gut ausgebildet und mit hochmodernen Waffensystemen ausgestattet.

Einen Sonderstatus bildet das System *Alpha Fornacis* (Nr. 18) mit seinen Welten *Napoli* und *Piemont*. Diese Welten werden zwar von einer Verbrecherorganisation regiert, aber das (so lautet eine inoffizielle Parole der Ritter) wird die TSU schließlich auch. Und die Mafiosi von *Alpha Fornacis* sind zumindest durch die Bank weg strenggläubige Katholiken. Daher hat man sich weitgehend gütlich geeinigt, beschränkt Konflikte auf ein Mindestmaß und hat sogar ein Abkommen mit der ehrenwerten Gesellschaft geschlossen: Da der Knotenpunkt *Attika* (Nr. 62) und die daran angebundenen Kolonien *Psychon* (Nr. 36), *Eisenstein* (Nr. 37), *El Alamein* (Nr. 67) und *Schinderstein* (Nr. 74) sowie das junge Protektorat *Brunns Welt* (Nr. 87) für die Ritter aufgrund des Schutzgürtelerlasses nur über einen Zwischenstop auf *Florenz* (der Randstation von *Alpha Fornacis*) erreichbar sind, hat man sich darauf geeinigt, daß gegen eine pauschale Sicherheitsgebühr bis zu 2 Verbände Großkampfschiffe, ein Geschwader Kampfflieger und eine unbegrenzte Anzahl von Frachtschiffen jährlich die Sprungstation zur Durchreise anfliegen dürfen. Das Abkommen verlangt allerdings, daß kein Soldat des Ordens (außer dem jeweiligen Schiffskommandanten und 2 Begleitern seiner Wahl) *Florenz* oder einen Planeten des *Alpha Fornacis*-Systems betreten darf.

5. Verhältnis zu Shark

Spätestens seit dem heimtückischen Angriff auf die II. Raumflotte hat sich der niederländische Konzern alle Sympathien des Ordens verscherzt. Die Ankündigung: "Wir ziehen gegen Rebellen ins Feld", versetzt manche Ritter in einen regelrechten Bluttausch. Mit Terroristen kennt der Orden ohnehin kein Pardon. Bezeichnend ist die Haltung des immer noch im Amt befindlichen Generalleutnants *Ash Billington* von der 3. Division *Plettenberg* auf *Alderamin V*. Als 20 Shark-Terroristen eine Kunstakademie in der Hauptstadt der Protektoratswelt in ihre Gewalt gebracht hatten und damit drohten, Studenten und Professoren hinzurichten, falls man nicht binnen sechs Tagen 12 inhaftierte Kampfgenossen von *Treiber IV* freilasse, ließ er für die Geiseln eine Messe lesen und befahl Parajägern und Sturmpionieren seiner Division den sofortigen Angriff auf die Hochschule. Innerhalb von drei Stunden (einschließlich der Messe) nach Zustellung der Forderung waren alle Geiselnnehmer und 12 Zivilisten tot.

XII. Beta Leonis

1. Systemdaten

System Beta Leonis (Nr. 31)
Blaue Sonne der Klasse A, 3 Planeten, Randstation *Jericho*

Beta Leonis I

Kochende Erzkugel ohne Atmosphäre. Keine Monde.

Beta Leonis II (Jerusalem II)

Feuchte Mischwelt mit atembarer Atmosphäre. Karge, teilweise aggressive Fauna und Flora, Schwerkraft 1,1 G, Justizlevel 4, Orbitalstation *Bethlehem*.

Hauptstadt *Jerusalem* (200.000 Einwohner), 5 weitere Ansiedlungen mit insgesamt 450.000 Einwohnern.

Durchschnittlich 18 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 482 planetarische Tage (keine planetarische Monatseinteilung, TSZ gültig). Temperaturen tagsüber -5° bis +40° Celsius, nachts auf bis zu -15° Celsius fallend. Ein atmosphärenloser Mond (*Sinai*).

Beta Leonis III

Gasriese vom Saturntyp mit 8 atmosphärenlosen Monden; Mond 7 (*Joseph*) enthält Mine, in der Laesum und andere Bodenschätze gefördert werden.

2. Jerusalem II

Klima

Fast das gesamte Jahr über ist es auf Jerusalem II stürmisch und feucht. Aufgrund der häufigen

Stürme muß ein Charakter im freien die Windstärke mit seiner eigenen *STK* überwinden, um sich ungehindert fortbewegen zu können. Scheitert er, so wird seine Bewegungsweite halbiert. Ein kritischer Mißerfolg bedeutet, daß er sich festhalten muß, um nicht von den Füßen geblasen zu werden.

Tabelle Windstärke

Ausgangsstärke: 30+2W10

Alle 6 Stunden: 1W5

1 = -2W10

2 = -1W10

3 = ±0

4 = +1W10

5 = +2W10

Tabelle Niederschlag

Niederschlag mit 1W8 auswürfeln:

planetarischer Tag:

1W8	1-152	153-207	208-482
1	Sonne	Sonne	Sonne
2	bewölkt	Sonne	bewölkt
3	bewölkt	Sonne	Schauer
4	Schauer	bewölkt	Regen
5	Regen	Schauer	Wolkenbruch
6	Regen	Regen	Hagel
7	Hagel	Gewitter	Schnee
8	Schnee	Gewitter	Schnee

Alle 6 Stunden: 1W3

1 = -1

2 = ±0

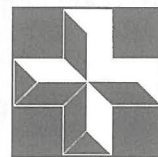
3 = +1

Landschaft, Flora

Die Landschaft ist felsig, karg und öde. Hauptsächlich wachsen hier Büsche und Sträucher mit giftigen Beeren (Gift *STK* 55, Schaden 2W6+6/1W6+3). In den Äquatorialgebieten finden sich große Wälder mit riesigen, tannenartigen Bäumen. Ansonsten ist die Landfläche mit Seen und Flüssen überzogen. Der Landanteil beträgt 65%. Jerusalem II hat einen magnetischen Nordpol, der von einer kilometerdicken, ewigen Eisschicht bedeckt und in ständige Dunkelheit gehüllt ist.

Fauna

Nur wenige Spezies haben die Terraforming-Projekte auf dem Planeten überstanden und sich den neuen Atmosphärenverhältnissen angepasst. Dazu gehören verschiedene Fischarten, welche die Hauptnahrungsquelle der *Schwarzbiber*, einer Gattung kleiner, eierlegender Pelztierchen, bilden. Diese wiederum stehen auf dem Speiseplan der *Stachelechse*, einer wolfsgroßen und warmblütigen Reptilienart. Die ewige Dunkelheit der nördlichen Polarrregion ist die Heimat des *Nachtmörders*, eines bärenartigen Ge-



Wenn Du noch mal von Deinem Verwandten bei Shark erzählst, Gefreiter, wirst Du 30 Tage bei Wasser und Brot zubringen!

Elven Onager, Fähnrich

Entschuldigung, Herr Leutnant. Der Plasmakanonier braucht Urlaub. Ich glaube fast er ist schwanger...

Gotthelf Fischer, Oberschütze

schöpfes, das sich hauptsächlich von größeren Fischen ernährt, aber auch für Menschen eine Gefahr darstellen kann.

Stachelechse:

Diese fleischfressenden Reptilien jagen in Gruppen von 1W6+3 Tieren und sind in der Nähe von Flüssen und Seen beheimatet. Ihren Namen haben sie von ihrem stachelbewehrten Schwanz, der ein starkes, lähmendes Nervengift absondert. Die Echsengruppe versucht zunächst, sämtlich Opfer in Reichweite mit Hilfe ihrer Giftstachel zu lähmen. Anschließend werden 50% der Opfer vorort verzehrt, die übrigen werden für Weibchen und Jungtiere zu ihren Höhlenquartieren gezerzt. In besonders kalten Wintern greifen größere Gruppen (4W10+10 Tiere) mitunter menschliche Ansiedlungen an. Eine Stachelechsengruppe flüchtet, sobald sie auf 50% ihrer Ausgangsstärke reduziert wurde.

Stachelechse (Trophäenwert 2 EH):

STK 50, GES 60, KON 50, WIK 30, "Wahrnehmung" 50%, "Biß" 60% (Schaden 1W6+4, Mod. +20 auf Wundinfektion) oder "Schwanzschlag" 50% (Schaden 1W6+3 zzgl. Gift STK 70 [Schaden 2W6 + 3 Stunden Lähmung / 1W6 + 10 Minuten Lähmung]).

Basis-TP 10, Rüstung 1W6+3 (Schuppenpanzer), Bewegung 7 Meter pro Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1 Kopf (6 TP); 2-10 Rumpf (10 TP); 11-12/13-14 rechter/linker Vorderlauf (je 5 TP); 15-17/18-20 rechter/linker Hinterlauf (je 7 TP).

Nachtmörder:

Diese riesigen, bärenartigen Geschöpfe machen die dunkle Nordpolregion unsicher. Sie sind Einzelgänger und treffen sich nur zur Paarungszeit mit einem Partner, den sie gleich danach wieder verlassen. Das Weibchen zieht alleine 1-2 Jungtiere auf, die einen wunderschönen, blauschwarzen Pelz tragen. Dieser Pelz wird mit Vorliebe für die Mäntel von hohen Offizieren des Kreuzritterordens verwendet, so daß mitunter Jagdzüge aufbrechen, um einige Jungtiere (und damit zwangsläufig auch deren Mutter, die ihre Brut mit berserkerhafter Wut bis zum letzten Blutstropfen verteidigt) zu erlegen. Nachdem die Jungen geschlechtsreif sind, verfärbt sich der Pelz in einen dunklen Grauton und verliert seinen schönen Glanz. Der Nachtmörder steht auf *Greenshields Liste der bedrohten Arten*.

Im Kampf schlägt der Nachtmörder mit seinen Klauen (ohne Abzüge für beidhändigen Kampf) zu. Hat er mit jeder Klaue einen Treffer erzielt (unabhängig vom Schaden), so hat er sich festgekrallt und beißt in der folgenden Phase zu (immer ohne Abzüge auf den Kopf). Eine Mut-

ter, die ihre Jungen verteidigt, erhält einen Modifikator von -20 auf ihre Angriffe und einen Schadensbonus von 1W6+2. Außerdem kämpft sie auch mit 0 oder weniger TP bis zum Tod ohne Abzüge weiter.

Erwachsener Nachtmörder

(Trophäenwert 50 EH):

STK 120, GES 50, KON 120, WIK 60, "Wahrnehmung" 60%, "Spurenlesen" 80%, 2 x "Klaue" 60% (Schaden 2W6+4), "Biß" 80% (Schaden 2W6+6).

Basis-TP 24, Rüstung 1W4+2 (Fell), Bewegung 8 Meter pro Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1 Kopf (20 TP); 2-10 Rumpf (24 TP); 11-12/13-14 rechter/linker Vorderlauf (je 16 TP); 15-17/18-20 rechter/linker Hinterlauf (je 18 TP).

Junger Nachtmörder

(Trophäenwert 200 EH):

STK 80, GES 40, KON 80, WIK 40, "Wahrnehmung" 40%, "Spurenlesen" 50%, 2 x "Klaue" 50% (Schaden 1W6+3), "Biß" 60% (Schaden 1W6+5).

Basis-TP 16, Rüstung 1W4+1 (Fell), Bewegung 8 Meter pro Phase.

Treffertabelle/TP-Verteilung: 1 Kopf (12 TP); 2-10 Rumpf (16 TP); 11-12/13-14 rechter/linker Vorderlauf (je 8 TP); 15-17/18-20 rechter/linker Hinterlauf (je 10 TP).

Die Städte

Eigentlich finden wir auf Jerusalem keine Städte sondern nur 2 Festungen. Außerhalb der Festungen befinden sich gut 200 Gehöfte, die von pensionierten Kreuzrittern und deren Familienangehörigen sowie wenigen zivilen Angestellten des Ordens betrieben werden.

Jerusalem:

Diese riesige Festung birgt die Divisionsklöster der 16. *Lothringen* und der 17. *Valois* sowie das Regimentskloster des VII. Garderegiments *Krak des Chevaliers*. Außerdem befinden sich hier die Gemächer des *Großkomturs* und die Tagungsräume des *Hohen Rates* (obwohl dieser heutzutage öfter auf der *Hermann von Salza* tagt). Weiterhin birgt die Festung die wundervolle Kathedrale *Corpus Christi* (in welcher der *Erzbischof* jeden Sonntag persönlich die Messe liest) und den Ordensgerichtshof.

Marienburg:

Die zweitgrößte Festung des Ordens beherbergt die Klöster der 13. MI-Division *Bouillon* und des I. Parajägerregiments *Steinadler*. Hier befinden sich auch der Sitz des *Schatzmeisters* und die riesigen Lagerhäuser des Ordens, in denen die Steuereinnahmen aus den Protekto-

Die Stachelechse
hat mich erw ...
ggghh ...

Timo Damballa,
Scout

Das sind unzweifelhaft die Spuren
mehrerer Nachtmörder. Wir
sollten vorsichtig
sein.

George Frazer,
Scout

Jetzt heißt es
Helm ab zum
Gebet, Bruder.

Rudi Rattlich,
Schütze

ratswelten und Komtureien (häufig in Form von Wertgegenständen, Bodenschätzen und Naturalien) eingelagert werden. Jeweils am 15. Februar, Mai, August und November TSZ trifft ein Konvoi von PTI-Frachtern ein, um den für die TSU bestimmten Teil der Steuern einzuladen und zur Zwischenstation *Modular* zu transportieren, von wo aus die Güter weiter verteilt werden. Da kein militärisches PTI-Schiff das Heimatsystem der Kreuzritter anfliegen darf, geben 2 Verbände der I. Raumflotte den Frachter Geleitschutz bis zum Erreichen des Systems *Xi Ursae Maioris* (Nr. 93), wo Kampfschiffe des SEK den Konvoi übernehmen.

3. Joseph

Klima, Landschaft

Der 7. Mond von *Beta Leonis III* ist ein trostloser Felsbrocken ohne Atmosphäre und mit geringer Schwerkraft (0,4 G). Riesige Gebirge (bis zu 9.000 Meter Höhe) wechseln sich mit tiefen Schluchten und enormen Kratern. Es ist anzunehmen, daß Joseph einmal über Atmosphäre verfügte, die jedoch Meteoriteneinschlägen zum Opfer fiel.

Die Mine

Joseph birgt eine äußerst ertragreiche Platinmine, in der auch große Mengen von Laesum vorhanden sind. Hier bauen ca. 2.000 verurteilte Schwerverbrecher unter der Aufsicht des 400 Mann (zzgl. Stab) starken Strafbataillons *Gnade der Sühne* das wertvolle Erz ab, das auf der Orbitalstation *Simon* raffiniert wird. Es entspricht zwar nicht der offiziellen Praxis, Laesumplatin von Kriminellen abbauen zu lassen, aber da die Verurteilung grundsätzlich lebenslänglich erfolgt und die gnadenlosen Wachmannschaften ein Schweigegelübde abzulegen haben, verläßt niemand, der darüber berichten würde, den Mond. Das abgebaute Erz wird in Container geladen, die von Terratracs eingesammelt und zur Orbitalstation gebracht werden. Auf *Simon* sorgt ein Team aus ordens-eigenen Technikern und Wissenschaftlern unter dem Schutz von 200 Flottensoldaten und zwei Jägergruppen für die Weiterverarbeitung der Erze.

Die Sträflinge und ihre Wächter leben in der in ein Gebirge getriebenen, hermetisch abgeriegelten Stadt *Purgatorium*. Der Tagesablauf besteht aus Arbeiten, Beten, Essen und Schlafen. Die einzige Freizeitbeschäftigung, die den Sträflingen erlaubt ist, ist das Singen religiöser Lieder unter der Aufsicht des Bataillonskaplans. So finden sich in *Purgatorium* außer den Zellen der Häftlinge, den unbequemen Quartieren ihrer Bewacher, den Werkstätten und Materiallagern, dem Küchentrakt und dem Speisesaal sowie der Kapelle (in welcher auch der Gefan-

genenchor probt) keine weiteren Institutionen. Die Versorgung erfolgt einmal monatlich über ein Frachtschiff von *Simon* aus. Über Transporttunnel gelangt man zu den Stollen, wo die Sträflinge und ihre Bewacher in Strahlenschutzanzügen der harten Arbeit nachgehen. In der Geschichte von Joseph sind keine Gefangenerevolten verzeichnet.

Laesumbedarf der Ritter:

Das auf *Simon* raffinierte Antriebslaesum reicht in der Regel aus, um die Sprungstationen des Ordens zu versorgen. In Zeiten starken Raumverkehrs ist man jedoch auf zusätzliche Lieferungen durch PTI angewiesen. Der Megakonzern gewährt den Rittern übrigens kein Rabatte, sie müssen die normalen Listenpreise bezahlen.

4. Randstation Jericho

Abmessungen

Diskusförmig, 700 Meter Durchmesser, 300 Meter Höhe (im Zentrum).

Besatzung

Je 2 Bataillone aus verschiedenen im System stationierten Divisionen (800 Mann zzgl. Stab).

Bewaffnung

8 Ionenkanonen (*Siegel* SIK II), 15 Fächerlaser (*Rottenbach* FL8), 40 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

Dockplätze

30 Trockendocks, 200 Anlegestellen.

Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), da das System selbst Laesum produziert, ist im schlimmsten Fall mit Lieferzeiten von 4W6 Stunden zu rechnen. In der Regel kann bestelltes Laesum sofort geliefert werden.

Preisindex/Warensortiment

Computer und Zubehör (teuer), Hyperfunk (teuer), Kleidung (billig), Lebensmittel (mittel), Medizin (billig), Passagen (teuer), Pharma-Artikel (mittel), Schiffswartung (billig), Technik (teuer), Werkzeug (mittel).

Sicherheitsbestimmungen

Die Einfuhr von Waffen und Explosivstoffen ist generell nur Offizieren des Ordens im Dienst gestattet (gilt nicht für Schiffsbesatzungen der Raumflotte im Dienst). Die Einfuhr bewußtseinserweiternder, radioaktiver, giftiger oder ätzender Stoffe ist nur mit einer Sondergenehmigung des diensthabenden Stationskommandanten gestattet. Eingeführte Tiere und Pflan-



Laesum ist der Stoff der die Galaxis am Pulsieren hält.

Klaus Lehmann, Kapitänleutnant

In Abschnitt 17 ist alles ruhig. Schöne Wache.

Hans von Heide, Oberfähnrich

August war ein schwacher Monat. Wir haben nur 15 Kilo pornographisches Material beschlagnahmt.

Marius Wesaeld,
Leutnant

Wir befinden uns im Anflug auf Excalibur. Endlich atmen wir mal wieder gläubige Luft.

Lou Qention,
Raumfährer

Wirklich toll. "Die zehn Gebote" sehe ich jetzt zum 263. Mal.

Wilfried Käfer,
Hauptgefreiter

zen sind in eine achtwöchige Quarantäne zu übergeben, die Einfuhr unbekannter oder gefährlicher Organismen ist generell untersagt. Die Einreise ist nur Kreuzrittern und Familienangehörigen, Diplomaten oder Steuerinspektoren der TSU gestattet.

Wachflotte

Wechselnde Schiffe der I. Raumflotte (immer mindestens 1 Verband).

Zollrecht

Der TSU-interne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen, die Ein- und Ausfuhr von Alkoholen, Drogen und pornographischem oder sonstwie unsittlichem Material ist jedoch verboten. Verstöße werden, je nach Schwere des Falls, mit Geldstrafen zwischen 5,00 EH und 20,00 EH (Bürger der TSU) oder Arrest/Strafdienst bis zu 6 Monaten (Ordensangehörige) geahndet.

XIII. Wichtige Stationen

1. Excalibur

Die Komturei Excalibur liegt zwischen den Systemen *Alpha Arietis* (Nr. 9, Kolonien *Treiber IV* und *V*), *Delta Trianguli* (Nr. 44, Kolonie *Dark Star*), *Jota Persei* (Nr. 64, Kolonien *Orinoco* und *Gaucha*), *Theta Persei* (Nr. 89, Kolonie *Schwarze Pumpe*) und *Rand*. Die Station liegt unter dem Befehl von Komtur *Cino da Pastoia*. Er befehligt die an Bord befindlichen MI (5 Regimenter und Stab der 2. Division *Lichtenfels* unter General *Arthus von Bonin*) und die hier stationierten Schiffe der III. Raumflotte (ein Geschwader). Da der Komtur die gemäßigte Linie vertritt, ist seine Station weit aus freundlicher gestaltet als beispielsweise *Rand* (siehe unten). Für Durchreisende bieten sich hervorragende Unterhaltungsmöglichkeiten in Form mehrerer Bars, Spezialitätenrestaurants, Einkaufszentren, Kinos und 0-G-Golfplätze. Natürlich kommen auch die christlichen Formen der Unterhaltung nicht zu kurz. Es gibt auch religiöse Kinos (die historische Monumentalfilme wie "König David" oder "Die zehn Gebote" zeigen), meditative Teestuben und eine Menge Kapellen.

Abmessungen

Diskusförmig, 2.000 Meter Durchmesser, 500 Meter Höhe (im Zentrum).

Besatzung

1.000 Soldaten der III. Raumflotte erledigen die Wartungs- und Administrationsaufgaben. Weiterhin befindet sich hier das Kloster der 2. MI-Division *Lichtenfels*. 5 Regimenter und der Stab unter General *Arthus von Bonin* sind hier sta-

tioniert. Weitere 4 Regimenter der Division sind auf *Rand* stationiert.

Bewaffnung

20 Ionenkanonen (*Siegel*/SIK II), 50 Fächerlaser (*Rottenbach* FL8), 80 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

Dockplätze

50 Trockendocks, 500 Anlegestellen.

Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), es ist mit Lieferzeiten von 1W4 Tagen zu rechnen.

Preisindex/Warensortiment

Computer und Zubehör (teuer), Hyperfunk (mittel), Kleidung (billig), Lebensmittel (mittel), Medizin (mittel), Passagen (mittel), Pharma-Artikel (mittel), Schiffswartung (mittel), Technik (teuer), Werkzeug (mittel).

Sicherheitsbestimmungen

Die Einfuhr von Waffen und Explosivstoffen ist generell nur Angehörigen des Kreuzritterordens gestattet. Die Einfuhr bewußtseins-erweiternder, radioaktiver, giftiger oder ätzender Stoffe ist nur mit einer Sondergenehmigung des Komturs gestattet. Die Einfuhr von Tieren und Pflanzen ist generell untersagt. Es ist Zivilisten verboten, die besonders gekennzeichneten Touristiksektionen zu verlassen.

Wachflotte

Excalibur ist der Stützpunkt der III. Raumflotte. Ein Geschwader ist ständig in Bereitschaft um die Station herum stationiert.

Zollrecht

Der TSU-interne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen, die Ein- und Ausfuhr von Drogen und pornographischem oder sonstwie unsittlichem Material ist jedoch verboten. Verstöße werden, je nach Schwere des Falls, mit Geldstrafen zwischen 5,00 EH und 20,00 EH (Bürger der TSU) oder Arrest/Strafdienst bis zu 6 Monaten (Ordensangehörige) geahndet.

2. Rand

Diese Zwischenstation bildet den Knotenpunkt zwischen den Systemen *Alpha Fornacis* (Nr. 18, Kolonien *Napoli* und *Piemont*), *Delta Eridani* (Nr. 42, Kolonie *Bettelheim*), *Epsilon Ceti* (Nr. 46, Kolonien *Hell's Kitchen* und *Devil's Bathroom*), *Pi Orionis* (Nr. 77, Kolonien *Nippon* und *Ustonomiya*) und *Tau Eridani* (Nr. 85, Kolonie *Thai-Pan*) und *Excalibur*. 4 Regimenter der 2. MI-Division *Lichtenfels* sind hier

fest stationiert. Der Komtur *Thierry van der Laack* gehört zu den Erzkonservativen und betreibt Rand demzufolge mit eiserner Faust getreu nach den strengsten Dogmen des Allkatholischen Glaubens.

Für den Durchreisenden bieten sich nur wenig Unterhaltungsmöglichkeiten, die von einem Besuch in einer der vielen christlichen Teestuben über einen Bummel in den Duty-Free-Shops (Tabakwaren, Aromastäbchen, Schmuck, Parfüm oder Alkoholika, nur für Reisende zu einer unabhängigen Kolonie, 20% Kostenersparnis gegenüber dem Mindestpreis in der Ausrüstungsliste, Ware wird bis zum Verlassen der Station in versiegelte Behältnisse eingeschweißt) bis hin zum Besuch einer Kapelle der Allkatholischen Kirche (inklusive Turbobeichte) reichen. Kneipen oder sogar Bordelle sucht man hier vergeblich.

Abmessungen

Diskusförmig, 1.200 Meter Durchmesser, 400 Meter Höhe (im Zentrum).

Besatzung

800 Soldaten der III. Raumflotte erledigen die Wartungs- und Administrationsaufgaben. Weiterhin sind hier 4 Regimenter der 2. MI-Division *Lichtenfels* stationiert. Weitere 5 Regimenter und der Stab unter General *Arthus von Bonin* sind auf *Excalibur* untergebracht, wo sich auch das Divisionskloster befindet.

Bewaffnung

20 Ionenkanonen (*Siegel* SIK II), 40 Fächerlaser (*Rottenbach* FL8), 60 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

Dockplätze

50 Trockendocks, 300 Anlegestellen.

Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), Lieferzeiten von 1W4 Tagen sind einzurechnen.

Preisindex/Warensortiment

Computer und Zubehör (teuer), Hyperfunk (mittel), Kleidung (billig), Lebensmittel (billig¹⁾), Medizin (mittel), Passagen (mittel), Pharma-Artikel (mittel), Schiffswartung (mittel), Technik (teuer), Werkzeug (mittel).

1) Bei Tabakwaren, Aromastäbchen, Schmuck, Parfüm oder Alkoholika erhalten Reisende zu einer unabhängigen Kolonie eine Steuergutschrift von 20%. Die Ware wird bis zum Verlassen der Station in versiegelte Behältnisse eingeschweißt.

Sicherheitsbestimmungen

Die Einfuhr von Waffen und Explosivstoffen ist generell nur Angehörigen des Kreuzritter-

ordens gestattet. Die Einfuhr bewußtseins-erweiternder, radioaktiver, giftiger oder ätzen-der Stoffe ist nur mit einer Sondergenehmigung des Komturs gestattet. Die Einfuhr von Tieren und Pflanzen ist generell untersagt. Es ist Zivilisten verboten, die besonders gekennzeichneten Touristiksektionen zu verlassen.

Wachflotte

Der C-Verband des 8. Geschwaders der III. Raumflotte wacht über die Raumsicherheit. Außerdem sind hier eine AKB-Staffel und eine Fernaufklärerrotte stationiert.

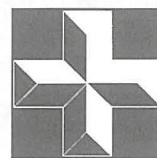
Zollrecht

Der TSU-interne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen, die Ein- und Ausfuhr von Drogen und pornographischem oder sonstwie unsittlichem Material ist jedoch verboten. Verstöße werden, je nach schwere des Falls, mit Geldstrafen zwischen 5,00 EH und 20,00 EH (Bürger der TSU) oder Arrest/Strafdienst bis zu 6 Monaten (Ordensangehörige) geahndet.

3. Typisches Kloster

Willkommen, verehrte Gäste. Heute bieten wir Ihnen eine Rundfahrt der ganz besonderen Art an. Wir besuchen das Kloster *Schönberg* auf der Protektoratswelt *Orinoco* im Sonnensystem *Jota Persei*. Es ist die Heimstatt der 10. MI-Division *Eschenbach*. Auf den ersten Blick wirkt der *Schönberg* wie eine ins riesenhafte vergrößerte, mittelalterliche Burg. Auf zwei Seiten schützen hohe Gebirgszüge die gigantische Festung, die den gut 9.000 Soldaten der 10. Division ein sicheres Zuhause bietet. 6 mächtige Türme ragen drohend in den Himmel, ein jeder von ihnen bestückt mit einer tödlichen Doppel-Impuls-laserbatterie.

Wir nähern uns dem Kloster auf einer gut ausgebauten Straße von Westen her, und unser Blick fällt auf einen 200 Meter breiten, 20 Meter hohen Gebäudekomplex, in dessen Mitte sich das große Haupttor befindet. Er ist Teil der Mannschaftsquartiere, die vor der eigentlichen Kernburg liegen und den großen Innenhof umgeben. Bevor wir das Tor erreichen, müssen wir eine Brücke überqueren, die den einzigen Weg über eine 15 Meter breite, unermesslich tiefe Schlucht darstellt. Im Innenhof, der die Maße 105 x 185 Meter hat und von einem Säulengang umsäumt ist befinden sich große Parkplätze für PTF, ein Fahrstuhl, der die Schlachtkolosse in ihre Tiefgaragen bringt, ein Chopper-Landefeld, ein großer Werkstattbereich und, an die Mauer der Kernburg geschmiegt, die divisions-eigene Klinik. An einer hohen Fahnenstange im Zentrum des Hofes, der als Exerzierplatz genutzt wird, flattert in Friedenszeiten das prächtige Divisionsbanner.



Bringen Sie Ihre Männer etwas mehr in Schuß. Die Disziplin läßt zu wünschen übrig.

*Wolf Herrmann,
Admiral*

Auf zwei Seiten schützen hohe Gebirgszüge die gigantische Festung, die den gut 9.000 Soldaten der 10. Division ein sicheres Zuhause bietet. 6 mächtige Türme ragen drohend in den Himmel, ein jeder von ihnen bestückt mit einer tödlichen Doppel-Impuls-laserbatterie.

*Ingolf Scherer,
Klosterführer*

Wer putzt
eigentlich meine
Stiefel?

Arthur Draw,
Raumleutnant

Degradieren ist
mein absolutes
Lieblingsspiel!

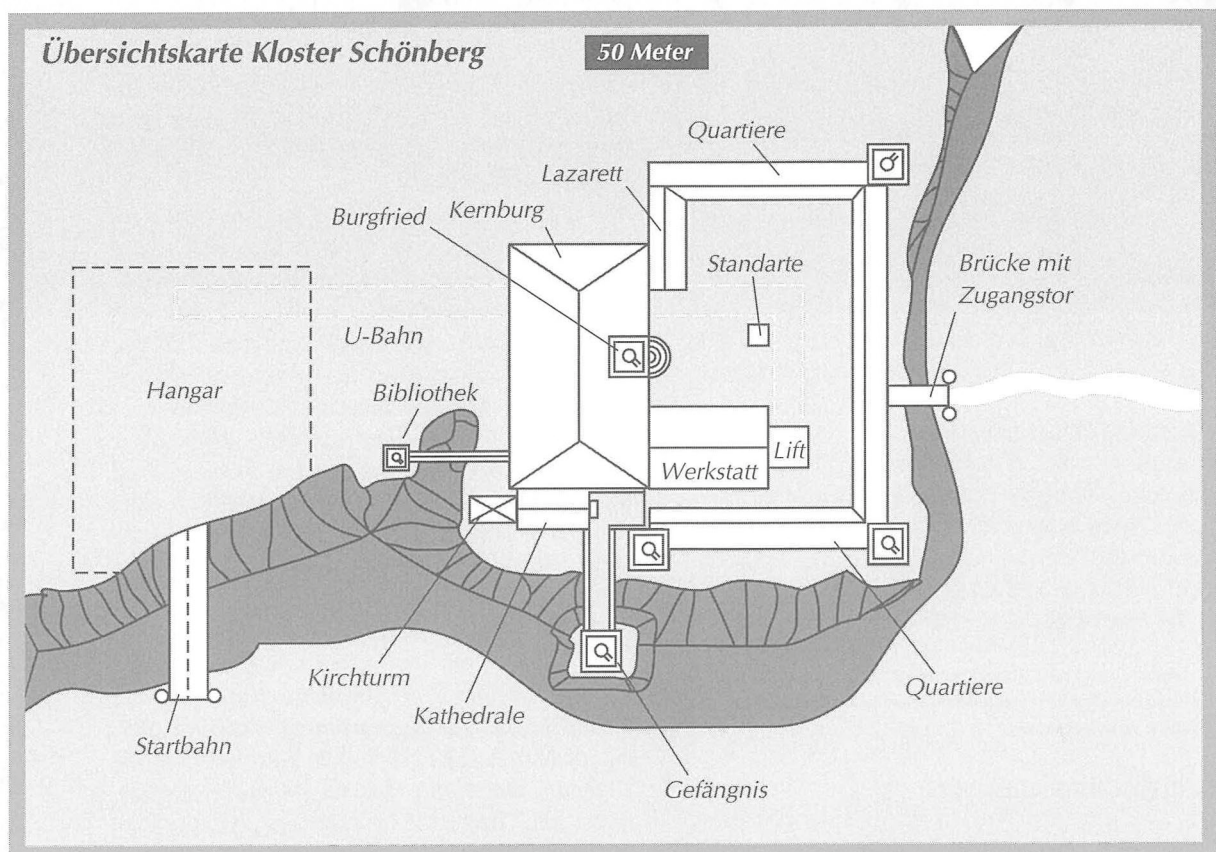
Arthur Draw,
Raumleutnant

Ein kurzer Rundgang durch die Mannschafts-
quartiere zeigt uns die bescheidenen, 4 x 5 Me-
ter großen Kammern, in denen auf 4 Etagen
7.500 Soldaten leben. Außer einigen sanitären
Einrichtungen und vielen Nischen mit Heili-
genfiguren sind hier keine weiteren Sehenswür-
digkeiten.

Die steile Treppe auf der der Einfahrt gegen-
überliegenden Seite des Hofes führt durch ein
weiteres Tor in die eigentliche Burg. Es ist
permanent von 10 Parajägern bewacht. Durch
das Tor betreten wir die prachtvolle, mit Säulen,
Spitzbögen und Heiligenfiguren gestaltete Ein-
gangshalle. In der untersten Etage der Kern-
burg befinden sich der große Speisesaal, der
auch für Festlichkeiten verwendet wird, die
Küche mit dem Abstieg in den großen Wein-
und Vorratskeller, einige Vorratskammern und
die Zugänge zur Kathedrale und zum Gefäng-
nisturm, die wir später besuchen wollen. Stei-
gen wir zunächst über eine breite Wendeltreppe
in die erste Etage. Hier befinden sich einige
Besprechungsräume und die Offiziers- und
Stabsunteroffiziersquartiere. Eine Brücke auf
der Ostseite führt in einen Turm, der sich jen-
seits des Abgrunds an die Felswand schmiegt.
Dieser Turm beherbergt eine guteingerichtete
Bibliothek, in der jeder interessierte Soldat sei-
nen Studien nachgehen kann. Da sich hier viele
Ordensbrüder auf wichtige Prüfungen vorbe-
reiten, herrscht ständige Schweigepflicht. Wir
kehren zurück in die Kernburg und betreten die

2. Etage. Hier befinden sich die Gemächer hö-
herer Offiziere und einige Gästeräume. Außer-
dem sind hier 5 geräumige Besprechungszim-
mer untergebracht, die auch für kleine Feier-
lichkeiten der Offiziere oder die Bewirtung von
Besuchern mittleren Ranges gedacht sind. Auch
der Zugang zum gewaltigen Burgfried ist von
hier aus erreichbar. Die nächsten Etagen der
Kernburg befinden sich nur noch in seinem
Inneren. In der 4. Etage liegen Schlafgemächer
für höhere Gäste und ein kleiner Speisesaal für
deren Bewirtung. Die 5. Etage beherbergt die
Kammern der Regimentskommandanten und
ihrer Stabsoffiziere. In der 6. Etage schließlich
finden wir die in christlicher Pracht eingerich-
teten Räume des Divisionskommandanten *Udo
von Braunschweig* und seines Stabes. Die 7. und
letzte Etage, nur noch gekrönt von der Ge-
schützkuppel des Burgfrieds, enthält Räum-
lichkeiten, die Komturen oder Ratsmitgliedern
auf Besuch vorbehalten sind. Auch der Shogun
der Samurai oder der Aga der Wölfe des Mahdi
könnten hier angemessen untergebracht wer-
den.

Zurück ins Erdgeschoß der Kernburg. Es gibt
hier noch die Kathedrale, prächtig aus Rot-
sandstein im gotischen Stil errichtet. Hier hält
der *Generalkaplan* jeden Sonntag die heilige
Messe und täglich eine Abendandacht ab. Ein-
drucksvoll (die Kathedrale ist etwa halb so groß
wie der Kölner Dom) sind die hohen Säulen
und Bögen und die verschiedenen Altäre, in



denen man Heilige um ihre Fürsprache bitten kann. Über 50 Beichtstühle laden zur Erfüllung des Sakraments ein.

Neben der Kathedrale befindet sich der Zugang zu einer streng bewachten Brücke, die zu einem weiteren freistehenden Turm führt, der sich von einer Felsnadel aus dem Abgrund erhebt. Wir betreten nun den Gefängnistrakt. Keine Spur von modernem Strafvollzug, will mir scheinen. Im Turm ist die Feldpolizei untergebracht. Die unteren Etagen sind fensterlos, hier schmachten fehlgeleitete Ritter oder politische Gefangene in Dunkelheit bei Wasser und Brot. Wir verlassen diesen ungastlichen Ort und kehren zurück auf den Hof, genauer gesagt zum Fahrzeuglift, der uns in die Tiefgarage bringt. Hier ist der imposante Fuhrpark untergebracht, aber wo sind die Chopper? Eine Magnetbahn bringt uns durch einen nicht enden wollenden Tunnel in einen in den Fels gehauenen Hangar östlich der Burg. Nun endlich sehen wir die waffenstarrenden Chopper der Division, die nur auf ihren nächsten Feindflug warten. Da sich die Heeresflieger nicht gerne von ihren Maschinen trennen, sind ihre Quartiere ebenfalls hier. Im Falle eines Einsatzes schießen sie mit ihren schnellen Kampfmaschinen über eine Startrampe ins Freie, um jeder Bedrohung für den Orden entgegenzutreten.

Ich hoffe, dieser kleine Rundgang durch den Schönberg hat Ihnen gefallen. Natürlich konnten wir längst nicht alle Räumlichkeiten betrachten, aber ich denke, Sie haben nun einen guten Eindruck von einem typischen Divisionskloster der Mobilen Infanterie des allerchristlichsten Ritterordens.

XIV. Die Hermann von Salza

Dieses Schiff ist das gigantischste Objekt, das jemals von Menschenhand geschaffen wurde. Es ist über 10 km lang, 500 m breit und am Rumpf 250 m hoch. Der Heckbereich mit seinen riesigen Solarkollektoren erreicht eine Höhe von 5 km. Die *Hermann von Salza* (HvS) könnte ohne Probleme die gesamte Raumflotte des Kreuzritterordens in sich aufnehmen und über 100.000 Passagiere befördern. Um ein solches Schiff überhaupt antreiben zu können, sind immense Energien notwendig. Ein großer Teil der HvS ist daher auch der Energiegewinnung gewidmet. 2/3 der Außenhülle sind mit Solarzellen bestückt, im Linearflug wird sie ausschließlich mit Sonnenenergie betrieben. Für die Sprungtauglichkeit sorgen nicht etwa Laesumkraftwerke (die benötigten Mengen an Antriebslaesum könnte kein Mensch bezahlen) sondern große *Antimaterie*-Kraftwerke im Hecksbereich, eine Novität, die noch nie zuvor für den Betrieb von Sprunggeneratoren einge-

setzt wurde. Pessimistische Wissenschaftler betrachten diese Antriebsform als eine Art Zeitbombe, und vor dem Jungfernflug wurde prognostiziert, daß das Flaggschiff des Kreuzritterordens mit 33% Wahrscheinlichkeit bei seinem ersten Sprung explodieren würde.

Wie wir alle wissen, hat die Hermann von Salza den ersten (und auch den zweiten) Hyperraumsprung überstanden. Es sind jedoch bei jeder Hyperraumreise beträchtliche Strukturschäden entstanden. Die geschätzten Kosten für einen Sprung belaufen sich auf ca. 1.000.000 EH!

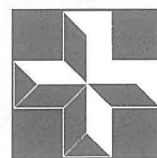
1. Besatzung

Kommandantin der Hermann von Salza ist nominell Großkomturin *Josephine d'Arcy*; sie hat jedoch die Schiffsführung an den ihr treu ergebenen Großadmiral *Kasimir von Wittgenstein* übergeben. Die Mannschaft besteht aus allein 99 direkten Brückenoffizieren (Kommandant, 1. und 2. Offizier, 26 Funker, 10 Geschützfürer, 50 Techniker und 10 Navigatoren) und 2.520 weiteren Technikern, Funkern, Med-Tech, Geschützfürern und Kaplänen sowie 3.127 Flottensoldaten (200 Züge nebst Führung und 822 spezialisierte Unteroffiziere). Dazu kommen noch die Mannschaften der ständig auf dem Schiff stationierten Raumschiffe (100 Landungsboote, 2 Jägerschwader, 2 Jagdbomberschwader, eine AKB- und eine Aufklärergruppe) mit 1.769 Mann. Wie bei Schiffen der Raumflotte üblich, ist auch die Mannschaft der HvS in zwei Deckwachen unterteilt, die von Stabsoberbootsmann *Kirk Muleskinner* mit Hilfe von 5 Hauptbootsmännern und 100 Bootsmännern koordiniert werden. Da tausende von Anträgen eifriger Soldaten vorliegen, werden nur die Besten der Allerbesten zum Dienst akzeptiert.

2. Schiffsbeschreibung

Von außen betrachtet wirkt die HvS wie ein riesiges Schwert. Die Klinge beherbergt hauptsächlich Fracht- und Hangarsektionen, während im Heft und den Parierstangen Wohn- und Aufenthaltsräume, Labors und Maschinen-decks integriert sind. Überall im Schiff sind riesige Pflanzenbeete verteilt, um eine kontinuierliche Sauerstoffversorgung zu gewährleisten. Jeder Tropfen Wasser wird in der schiffseigenen Kanalisation aufgefangen und wieder aufbereitet; trotzdem sind ständig große Mengen an Frischwasser einzuführen.

Die Inneneinrichtung ist genauso beeindruckend wie das Äußere. Lange, hohe Korridore mit Wänden aus Sandsteinimitat, gotische Spitzbögen, Nischen mit Heiligenfiguren sowie religiöse Wandmalereien und -teppiche vermitteln den Eindruck einer riesigen Kathedrale (immerhin 120 schiffseigene Kapläne).



Habe ich das richtig verstanden? Wir sollen springen? Mit der HvS?

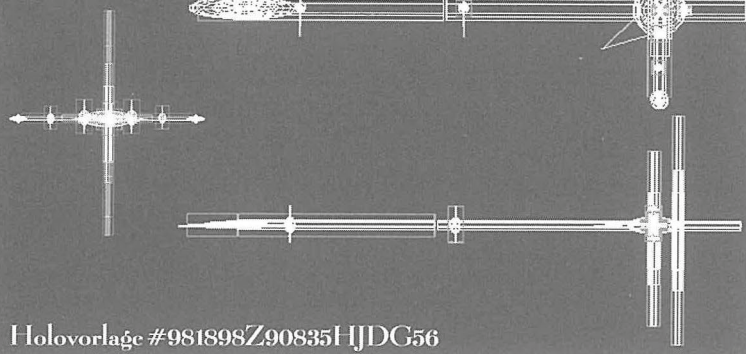
Edgar Degen,
Raumleutnant

Beweg' Deinen Arsch, Matrose!

Kirk Muleskinner,
Stabsoberbootsmann



Blaupausen der Hermann von Salza



Holovorlage #981898Z90835HJDC56

Das majestätische
Flaggschiff des
Kreuzritterordens.

*Kurskorrektur
durch Zentral-
computer vorge-
schlagen. Wir
sollten lieber die
Handsteuerung
nehmen!*

Ödon Bokel,
Kapitänleutnant

a) Bughangar (Hangar 1)

Gigantische Schleusen führen in den Bughangar. Er ist in eine untere und eine obere Ebene unterteilt. Landende Schiffe erreichen die obere Ebene (Hangar 1a), die mit einer Vielzahl von Sicherheitsvorrichtungen versehen ist. Um die Brandgefahr bei Unfällen zu vermindern, herrscht hier zwar künstliche Gravitation aber auch ein ständiges Vakuum. Schiffsbesatzungen und Techniker bewegen sich durch Druckschläuche und mit speziellen Magnetwagen. Wer trotzdem zu Fuß gehen muß, trägt einen Druckanzug. Ist ein Schiff sicher gelandet, so wird es über unsichtbar im Boden installierte Magnetschienen durch eine weitere Schleuse in die hintere Sektion von Hangar 1a transportiert. Hier steht der Hangar unter Atmosphäre. Bedarf das Schiff keiner Reparaturen, so wird es über einen Lift nach unten in Hangar 1b gebracht und geparkt. Defekte und beschädigte

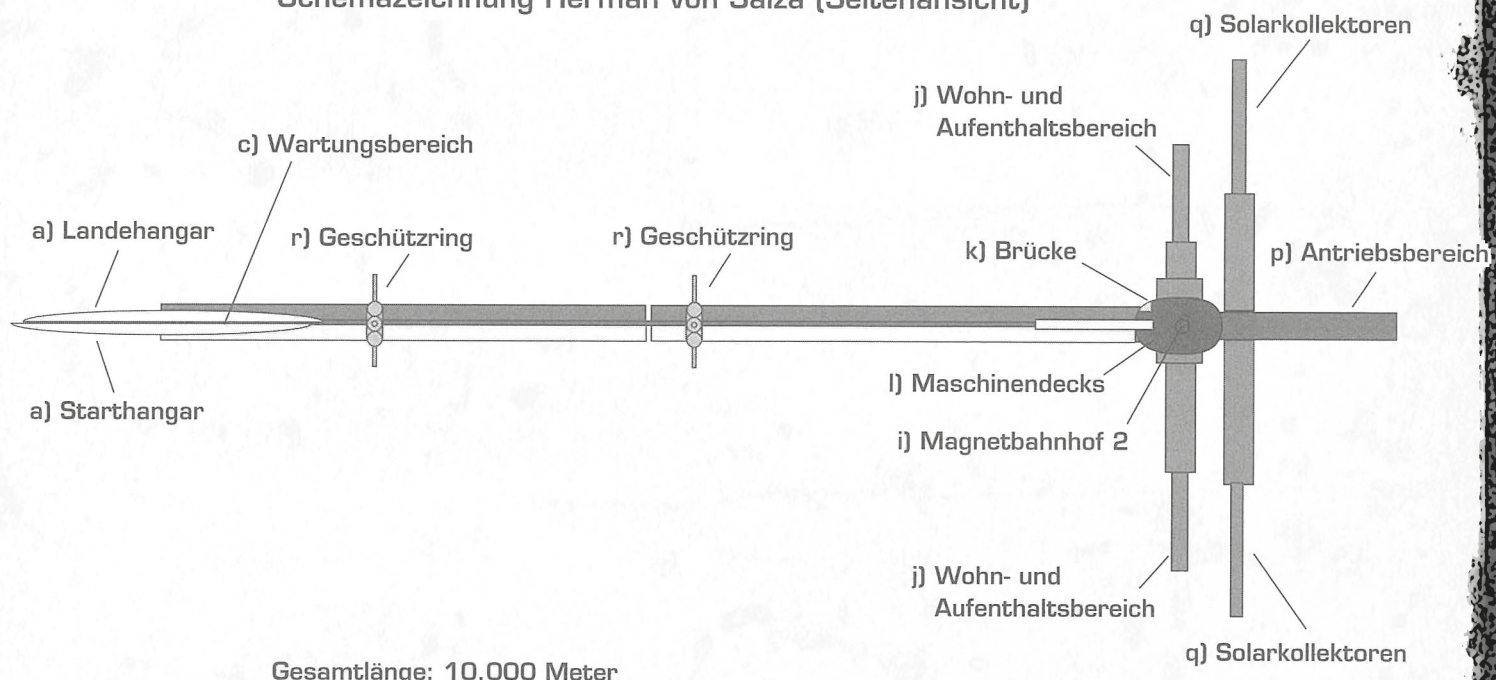
Schiffe werden nach einem kurzen Sicherheitscheck in den Wartungsbereich (c) transportiert. Außerdem befindet sich hier ein Zugang zum Magnetbahnhof (b).

Über den unteren Hangar 1b können die an Bord befindlichen Raumschiffe starten. Im vorderen Bereich befinden sich hunderte von Abschußrampen, auch hier herrscht immer Vakuum. Im unter Atmosphäre stehenden, hinteren Bereich sind die dem Schiff zugehörigen Maschinen der Kampffliegerverbände (mit Ausnahme der in Hangar 3 (h) stationierten Maschinen) und Besucherschiffe geparkt. Auch hier führen Magnetschienen im Boden zu den einzelnen Standplätzen und dirigieren die startenden Maschinen sicher in die jeweiligen Abschußrampen. Über einen Lift nach Hangar 1a werden gelandete und reparierte Maschinen herabgeholt. Ein riesiger zentraler Transportschacht führt in Richtung Heck zu den Transporthangars (d), wo, im Falle eines Großeinsatzes, die Großkampfschiffe der Raumflotte untergebracht sind, und zu den Hangars 2 und 3 (g und h). Außerdem gibt es auch hier einen Zugang zum Magnetbahnhof (b).

b) Magnetbahnhof 1

Da man auf einem Schiff wie der HvS unmöglich seinen Dienst effizient leisten kann, wenn man ständig kilometerlange Fußmärsche absolvieren muß, durchzieht ein Hochgeschwindigkeits-Magnetbahnsystem das gesamte Schiff. Im Bug und im Heck befinden sich große Bahnhöfe, an denen auch die Passagierwagen gewartet werden. Ansonsten verfügt jede Sektion über mehrere Haltestellen. Natürlich können auch

Schemazeichnung Herman von Salza (Seitenansicht)



Gepäckstücke und mächtige Frachtcontainer über das Magnetbahnsystem transportiert werden.

c) Wartungsbereich

Hier werden defekte und beschädigte Schiffe von versierten Technikerteams gewartet. Nach den Reparaturarbeiten werden sie zurück in Hangar 1 (a) oder die Transporthangars (d) gebracht.

d) Transporthangars

Diese riesigen Hangars sind über den zentralen Transportschacht mit dem Bughangar (a) verbunden. Hier werden Großkampfschiffe der Raumflotte transportiert. In Notfällen können die Hangars dekomprimiert und geöffnet werden, um die Schiffe auch von hier aus zu starten. Ansonsten laufen im Normalfall alle Starts und Landungen aus Sicherheitsgründen nur über den Bughangar ab.

e) Seitenschleusen

Hier docken kleinere Transportschiffe (Frachter, Shuttles, Terratracs) an, um Passagiere und Frachtcontainer anzuliefern oder abzuholen. Die Sicherheitskontrollen sind außerordentlich streng.

f) Frachthangars

Diese unüberschaubaren Lagerhallen enthalten die riesigen Mengen von Gütern, die für den Betrieb der HvS unentbehrlich sind. Sie sind jedoch so konzipiert, daß sie sektionsweise auch ohne Probleme als Transporthangars (d) benutzt werden können.

g) Hangar 2

Wie Bughangar 1a (a) ist dies ein reiner Landehangar für Schiffe der Kampffliegerverbände. In Notfällen können hier auch einzelne Großkampfschiffe (jedoch keine Raumträger) gelandet werden. Er ist über einen zentral zugänglichen Transportschacht mit dem Bughangar (a) und Hangar 3 (h) verbunden und verfügt über eine eigene, abgeteilte Wartungs- und Reparatursektion.

h) Hangar 3

Dieser Hangar beherbergt jeweils ein Geschwader der Jäger und Jagdbomber, die auch von hier gestartet werden. Außerdem ist er an den zentralen Transportschacht angeschlossen. Zur Funktionsweise siehe Bughangar (a)

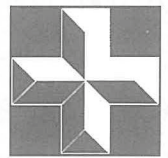
i) Magnetbahnhof 2

Hier fahren ständig Magnetbahnen in Richtung Bug und in den oberen und unteren Wohn- und Aufenthaltsbereich (j) ab.

j) Wohn- und Aufenthaltsbereich

In dieser Sektion befinden sich die Quartiere für Mannschaften, Offiziere und eventuelle Besucher. Außerdem gibt es eine Vielzahl von Besprechungsräumen, Speisesälen, Küchen, Trainingshallen, Schießständen, Schulungszentren und Kapellen.

Im unteren Bereich dieser Sektion liegt die große Schiffskathedrale, in der Bischof *Paulus Fenrison* täglich Gottesdienste und Sonntags mehrere Messen zelebriert. Unter der Kathedrale befinden sich sinnigerweise die stark bewachten Zellentrakte.



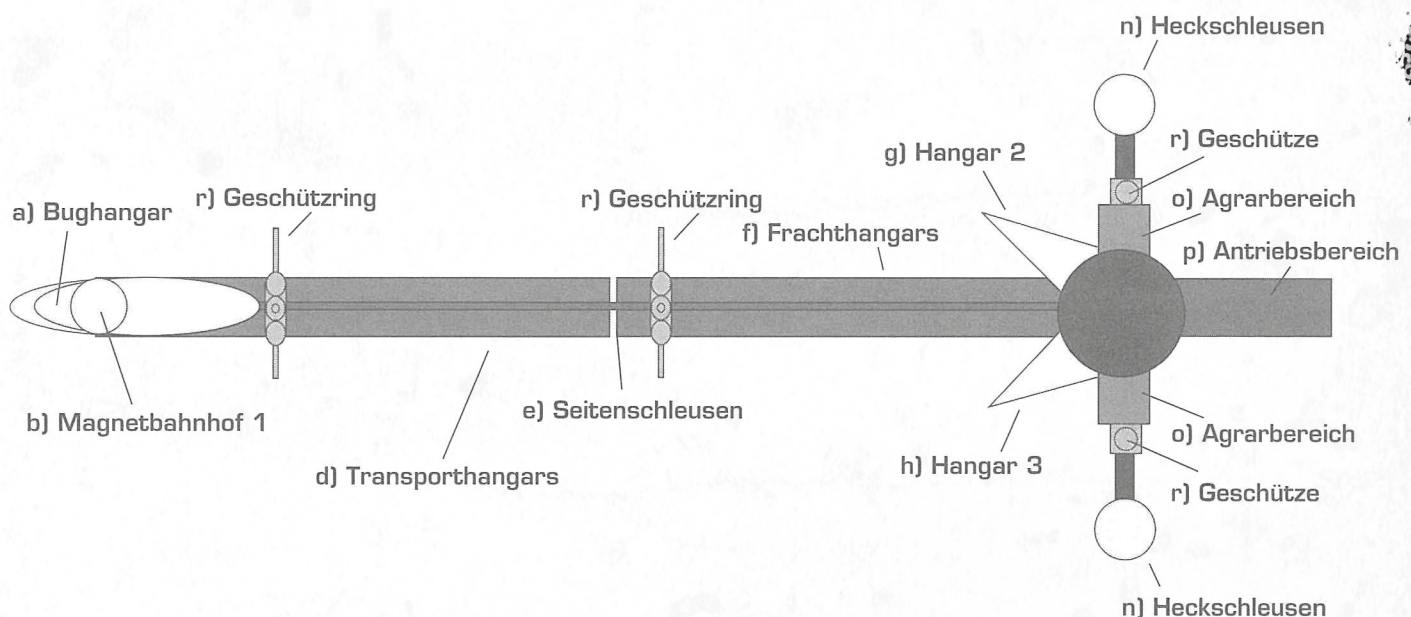
Nichts geschieht umsonst. Alles empirische Werte.

Paul von Reck, Bootsmann

Dieses Schiff wird helfen, den Glauben adäquat zu verteidigen!

Klemens XVIII., Papst

Schemazeichnung Herman von Salza (Aufsicht)



Gesamtlänge: 10.000 Meter

An der Spitze des oberen Bereichs sind die Gemächer der Ratsmitglieder und, unter einer wundervollen Panoramakuppel, der Versammlungssaal des Hohen Rates untergebracht. Nur Ratsmitglieder und ein handverlesener Zug Gardeinfanteristen der *Krak des Chevaliers* haben den Zugangscodex auf ihre ID-Karten einprogrammiert.

*Halten Sie die
Geschwindigkeit
konstant. Oder
schneller . . .*

*Arthur Draw,
Raumleutnant*

k) Brücke

Das Reich von Großadmiral *von Wittgenstein* und seinen Brückenoffizieren ähnelt eher einer Aktienbörse als einer Raumschiffsbrücke. Die knapp 50 Personen einer Schicht sind ständig in Bewegung, senden und empfangen Funksprüche, geben Kommandos an die einzelnen Schiffssektionen aus und ersticken in einer Flut von Datenfolien. Daß sie es trotzdem schaffen, den Überblick zu behalten, beweist, daß sie alle zur Elite der Flotte gehören.

Nur Brückenpersonal und Ratsmitglieder können die Sicherheitsschotts zur Brücke mit ihren ID-Karten öffnen. Alle anderen müssen über Funk einen Zugangserlaubnis einholen, um eingelassen zu werden.

l) Maschinendecks

Hier ist gut die Hälfte der an Bord befindlichen Techniker im Einsatz. Die Maschinendecks enthalten eine Vielzahl konventioneller Laesumreaktoren. Die gesamte Energieverteilung des Schiffes wird von dieser zentralen Stelle aus gesteuert. Außerdem befindet sich hier die Wasseraufbereitungszentrale der HvS.

m) Forschungslabors

In diesen riesigen Laborkomplexen sind die fähigsten Wissenschaftler und Techniker des Ordens ständig mit streng geheimen Experimenten im Bereich Waffen- und Antriebstechnik beschäftigt. Nur Personen, die eine Sicherheitsfreigabe durch ein Ratsmitglied erhalten haben (die auf ihrer ID-Karte gespeichert wird), können die komplizierten Sicherheitssysteme passieren.

n) Heckschleusen

Hier können Großkampfschiffe oder Frachter andocken, die nicht in den Hangars landen wollen oder sollen. Nach strengen Sicherheitskontrollen werden die ankommenden Personen mittels Magnetbahnen zum Magnetbahnhof 2 (i) transportiert.

o) Agrarbereich

Riesige Felder und Gärten sorgen dafür, daß sich die HvS größtenteils selbst mit Nahrung versorgen kann. Der größte Teil der anfallenden Arbeit ist automatisiert, trotzdem kümmern sich botanisch ambitionierte Soldaten in

ihrer Freizeit liebevoll um die Aufzucht und Hege der Keimlinge.

p) Antriebsbereich

Dieser Bereich enthält die 2,5 km langen Teilchenbeschleuniger, die zum Betrieb der Antimateriekraftwerke benötigt werden. Außerdem sind hier ebendiese Kraftwerke und die Solarconverter untergebracht. Am Heck liegen schließlich die 400 m langen Schubtriebwerke und das komplexe Lasertriadensystem. Der Aufenthalt in diesem Bereich ist äußerst gefährlich, viele der Anlagen sind deshalb ferngesteuert. Die wenigen Techniker und Wissenschaftler, die sich hier aufhalten, tragen spezielle Schutzanzüge, die sie eher wie große Roboter als wie Menschen erscheinen lassen.

q) Solarkollektoren

Die kilometerlangen Solarkollektoren im Heckbereich sind schwenkbar und können auf die ergiebigste Lichtquelle am jeweiligen Einsatzort ausgerichtet werden. Während eines Hyperraumsprungs verbraucht die HvS einen Großteil der gespeicherten Solarenergie, so daß das Ausrichten der Kollektoren eine der ersten Amtshandlungen nach der Ankunft ist. Es ist jedoch ein komplizierter Vorgang und nimmt 1W6 Stunden in Anspruch. Weitere 2W10+10 Stunden später sind die Energiezellen des Schiffes wieder voll aufgeladen.

r) Geschütze

Die HvS verfügt über 24 Ionenkanonen und 50 Torpedorohre. Alle Geschütze können sowohl von der Brücke aus ferngesteuert, als auch manuell bedient werden. Sie sind ringförmig um das Schiff angelegt. Im Kampf werden die Geschütze nur gezielt abgefeuert, um die schiffseigenen Abfanggeschwader nicht zu gefährden. Alle Kanoniere sind Meister ihres Fachs und haben auf anderen Schiffen mindestens einen silbernen *Donnerkeil* erworben.

3. Die Hermann von Salza im Spiel

Spielercharaktere werden kaum in die Verlegenheit kommen, die HvS kontrollieren zu können. Sie ist ein Machtwerkzeug des Spielleiters und nur als Legende gedacht, von der die Ritter schwärmen und über die *SEK/InSic* fluchen. Ein Spielleiter, der gerne die politische Entwicklung der TSU beeinflussen möchte, kann natürlich Szenarien wie: "*Die HvS greift Prometheus an*" oder "*Mit der HvS ins Ming-Imperium*" ins Spiel bringen. In unseren eigenen Runden benutzen wir sie nur, um in Kreuzrittern ein Gefühl der Erhabenheit zu erwecken. "*Als ihr ins Beta-Leonis System einfliegt, passiert Ihr die mächtige Hermann von Salza. Noch nie habt Ihr Euch Gott so nahe gefühlt . . .*"

*Jetzt ziehen wir
Hölzchen.
Mir langt's!*

*Herbert Traube,
Matrose*

*Ist die Halswirbel-
säule noch ganz?
Dann ist es ja
nicht so schlimm.*

*Tim Sugar,
Matrose*

XV. Waffensysteme des Ordens

1. Kanonen

Rockwell "Onager" (leichter Mörser):

Strukturpunkte: 20

Schaden: 4W6+4 / 12 m (Sprengzone),
2W6+2 / 24 m (Splitterzone)

Reichweite: 100 m / 500 m / 2.000 m

Feuerrate: 1 x / Ph. (2 Hilfskanoniere),
1 x / 2 Ph. (1 Hilfskanonier)

Munition: TNT "Cleaning Woman",
Rauchgranaten (Radius 20 m)

Preis: 30 EH

Gewicht: 30 kg (zweiteilig)

Mauser L3 (mobile Energiekanone):

Schaden: 5W6+5

Reichweite: 180 m / 1.200 m / 2.800 m

Feuerrate: alle 3 Phasen

Munition: 50 EH-Chips zu je 5 Schuß

Preis: 152 EH

Gewicht: 340 kg (nur Geschütz)

Rockwell 8.8 (schwere Kanone):

Strukturpunkte: 200

Schaden: 8W6+5¹⁾ / 15 m (Sprengzone),
4W6+2 / 30 m (Splitterzone)

Reichweite: 200 m / 3.500 m / 12.000 m

Feuerrate: 1 x / Rd. (3 Hilfskanoniere),
1 x / 2 Rd. (2 Hilfskanoniere)

Munition: Harpers "Entsatz"¹⁾,
Rauchgranaten (Radius 40 m)

Preis: 120 EH

Gewicht: 550 kg (nur Geschütz)

1) Munition ist panzerbrechend (nur Minimum-Rüstungsschutz bei Direkttreffer auf das Ziel)!

2. Angriffschopper

Warzenschwein

Typ: Warzenschwein AC11 Mk 2.

Ausmaße: 9,6 m lang (Rumpf), 4,1 m breit
(Rumpf), 8,7 m breit (Flügel).

Besatzung: 3 Pers.

Antrieb: Fusionsantrieb vom Typ Gallus PF32
mit schwenkbaren Triebwerken.

Bewaffnung: 2 Energiekanonen Mausier L3 (Bug-
turm), 2 Kanonen Vulcan FG7 (Bug-
turm), 4 Flügelstationen für verschie-
dene Rüstsätze.

Techn. Daten: Höchstgeschwindigkeit 180 m/Ph,
Beschleunigung 60 m/Ph,
Bremswert 60 m/Ph.

Ausrüstung: Raumabtastung, Autopilot, Orbital-
funk, IR-Sensoren, Motion-Scanner,
Kampfleitstand.

Mammut

Typ: Mammut AC9 Mk 2E.

Ausmaße: 25,3 m lang (Rumpf), 9,4 m breit
(Rumpf), 16,4 m breit (Flügel).

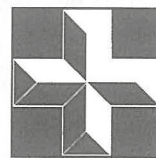
Besatzung: 12 Pers.

Antrieb: Fusionsantrieb vom Typ Gallus PF38
mit schwenkbaren Triebwerken.

Bewaffnung: je 4 MG Wallenfels MG-X7 (Rumpf-
unterseite, Bugturm), 4 Kanonen
Vulcan FG7 (Rumpfunterseite), je 2
MG Wallenfels MG-X7 (2 Seiten-
türme, ferngesteuert), je 2 Kanonen
Vulcan FG7 (2 Seitentürme, Bug-
turm), 2 Energiekanonen Mausier L3
(Bugturm), 4 Flügelstationen für
verschiedene Rüstsätze.

Techn. Daten: Höchstgeschwindigkeit 120 m/Ph,
Beschleunigung 40 m/Ph,
Bremswert 40 m/Ph.

Ausrüstung: Raumabtastung, Autopilot, Orbital-
funk, IR-Sensoren, Energie-Scanner,
Motion-Scanner, Kampfleitstand.

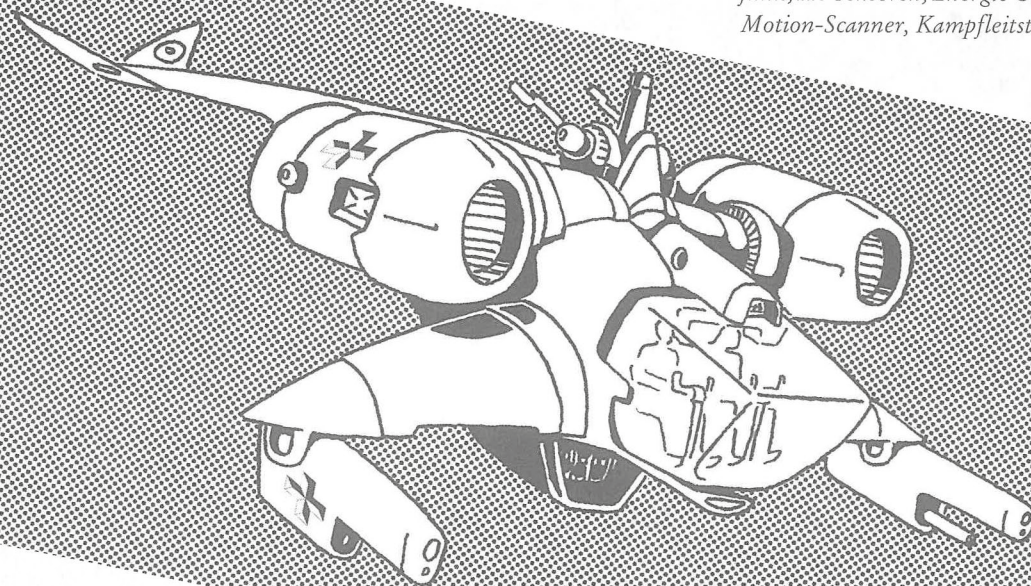


Jetzt werde ich für
die Rebellen-
schweine meine
Vulcan warm-
laufen lassen.
Guten Appetit,
Jungs...

Willie Peter,
Obermaat

Flieger, grüß' mir
die Sonne...

Theodor Zahn,
Raumkadett



Angriffschopper Warzenschwein

3. Transportchopper

Sturmvogel

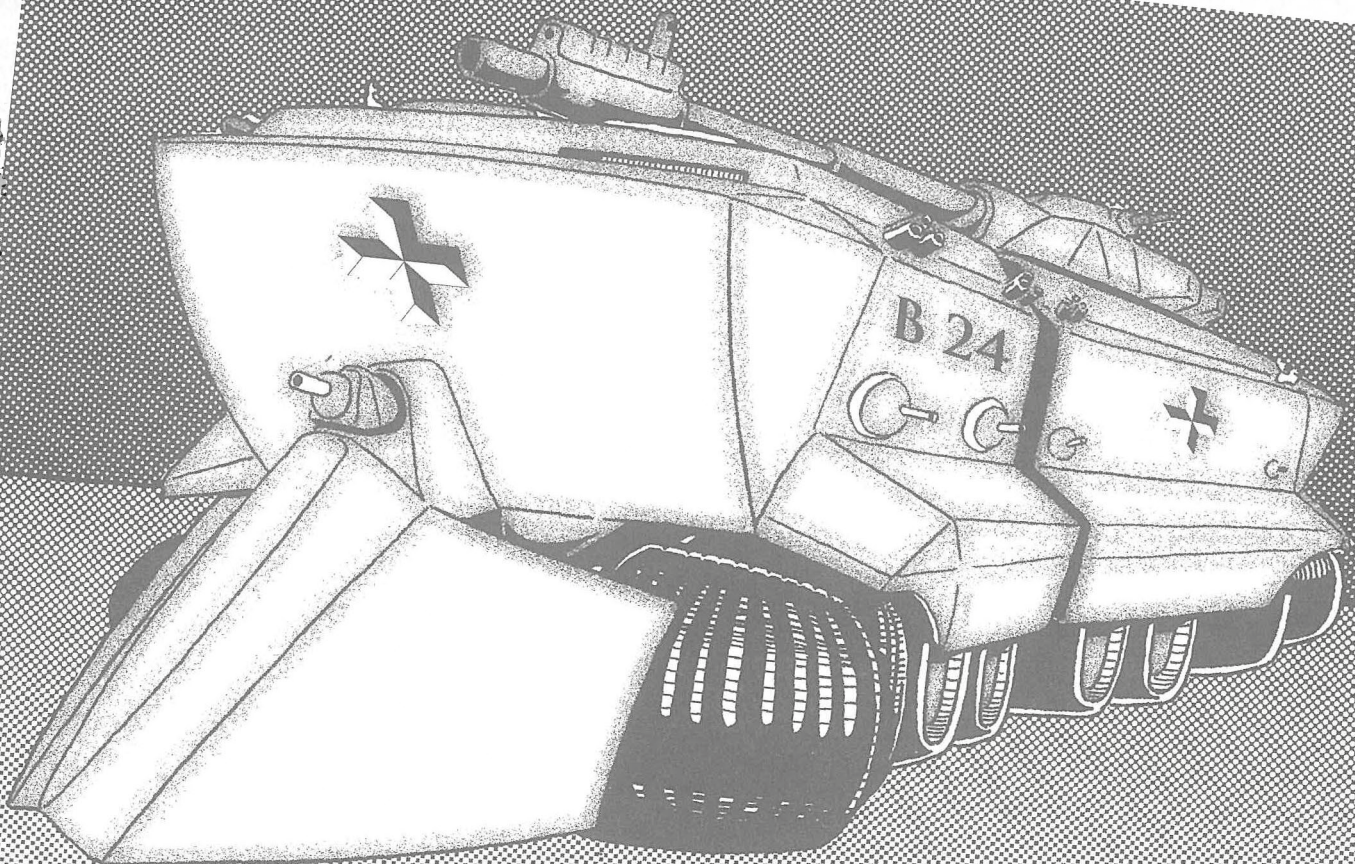
Typ: Sturmvogel UC7 Mk 1F.
 Ausmaße: 14,2 m lang (Rumpf), 8,3 m breit (Rumpf), 12,6 m breit (Flügel).
 Besatzung: 3 Pers., 12 Pass.
 Antrieb: Fusionsantrieb vom Typ Gallus PF29 mit schwenkbaren Triebwerken.
 Bewaffnung: 4 MG Wallenfels MG-X7 (Rumpfunterseite), 2 MG Wallenfels MG-X7 (Türen, ferngesteuert), 2 Flügelstationen für verschiedene Rüstsätze.
 Tech. Daten: Höchstgeschwindigkeit 150 m/Ph, Beschleunigung 50 m/Ph, Bremswert 50 m/Ph.
 Ausrüstung: Orbitalfunk, Autopilot, Kampfleitstand, Heckrampe, IR-Sensoren.

Dreh' das Ding
 aus der Schneise
 raus! Drehen!
 Gütiger Gott,
 wir ...

Cugar Dernbach,
 Rittmeister

Elefant

Typ: Elefant UC9 Mk 1D.
 Ausmaße: 35,2 m lang (Rumpf), 14,5 m breit (Rumpf), 20,6 m breit (Flügel).
 Besatzung: 8 Pers., bis zu 100 Pass. oder 80 t Zuladung.
 Antrieb: Fusionsantrieb vom Typ Gallus PF38 mit schwenkbaren Triebwerken.
 Bewaffnung: 4 MG Wallenfels MG-X7 (Rumpfunterseite), 2 MG Wallenfels MG-X7 (Türen, ferngesteuert).
 Techn. Daten: Höchstgeschwindigkeit 120 m/Ph, Beschleunigung 40 m/Ph, Bremswert 40 m/Ph.
 Ausrüstung: Orbitalfunk, Autopilot, Kampfleitstand, 8 Laderoboter, 4 Ladekräne, bis zu 10 PTF, 4 Außenstationen mit Winden für Mehrzweckcontainer, 2 Heckrampen, Med-Station mit 8 Stasis-Tanks.



Ein Panzer-Transportfahrzeug "Bronto" des Kreuzritterordens. Diese mächtigen Fahrzeuge stellen bei mobilen Operationen die Einsatzzentrale dar. Da diese Panzer sehr langsam sind, wird das Zentrallager weit vom Einsatzort entfernt eingerichtet. Die Kampfeinheiten haben somit eine gute Kommunikation mit der Basis und die Zentrale ist vor schnellen Frontverlegungen geschützt. Auch Störaktionen von Feindverbänden sind schwierig, da die Einsatzzentrale in der Regel gut getarnt wird.

4. Leichte Chopper

Wirbelwind

Typ: Wirbelwind LC3 Mk 2.
 Ausmaße: 6,5 m lang (Rumpf), 2,9 m breit (Rumpf), 5,7 m breit (Flügel).
 Besatzung: 2 Pers.
 Antrieb: Fusionsantrieb vom Typ Gallus PF21 mit schwenkbaren Triebwerken.
 Bewaffnung: 2 MG Wallenfels MG-X7 (Bugturm), 2 Flügelstationen für Rüstsätze.
 Techn. Daten: Höchstgeschwindigkeit 180 m/Ph, Beschleunigung 60 m/Ph, Bremswert 60 m/Ph.
 Ausrüstung: Autopilot, Orbitalfunk, IR-Sensoren, Motion-Scanner, Energie-Scanner, Kampfleistand, Fernsteuerung.

Taifun

Typ: Taifun LC4 Mk 1B.
 Ausmaße: 6,8 m lang (Rumpf), 3,1 m breit (Rumpf), 5,7 m breit (Flügel).
 Besatzung: 2 Pers., 2 Pass.
 Antrieb: Fusionsantrieb vom Typ Gallus PF21 mit schwenkbaren Triebwerken.
 Bewaffnung: 2 MG Wallenfels MG-X7 (Bugturm), 2 Flügelstationen für verschiedene Rüstsätze.
 Techn. Daten: Höchstgeschwindigkeit 180 m/Ph, Beschleunigung 60 m/Ph, Bremswert 60 m/Ph.
 Ausrüstung: Autopilot, Orbitalfunk, IR-Sensoren, Motion-Scanner, Kampfleistand, Fernsteuerung.

5. Fahrzeuge

Nikita "Landgraver"

Antrieb: Grav- oder Allrad-
 Höchstgeschw.: 75 m / Ph. (135 km/h)
 Beschleunigung: 5 m / Ph.
 Bremswert: 25 m / Ph.
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: Funkgeräte, Motion-Scanner
 Transport: 6 Passagiere

Strukturp./Panzerungsfaktor "Landgraver":

Lokalisation	1W20	SP	PF
Antrieb	01-05	10	1W6+5
Crew	06-07	TP	1W6+5
Fahrwerk	08-13	15	1W6+5
Kontrollen	14	5	1W6+5
Lebenserhaltung	16	5	1W6+5
Passagiere	17-20	TP	1W6+5

PTF-Standard

Antrieb: Grav-, Ketten- oder Allrad-
 Höchstgeschw.: 65 m / Ph. (117 km/h)
 Beschleunigung: 4 m / Ph.
 Bremswert: 20 m / Ph.
 Bewaffnung: Wallenfels MG-X7 oder R.-Werfer Williams "Hornet"

Munition: 10 x 500 Cal. 38 oder 20 x MGX "Panzerbrecher"
 Ausrüstung: Funkgeräte, Wärmeabtaster, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner

Strukturpunkte/Panzerungsfaktor Standard:

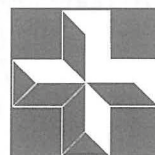
Lokalisation	1W20	SP	PF
Antrieb	01-04	15	1W8+8
Crew	05-06	TP	1W8+8
Fahrwerk	07-12	20	1W6+5
Kontrollen	13	8	1W8+8
Lebenserhaltung	14	6	1W8+8
Munition	15	1	1W4+2
Ortung	16	3	1W8+8
Transport	17-19	TP	1W8+8
Waffen	20	5	1W6+5

PTF-Nashorn

Antrieb: Grav- oder Ketten-
 Höchstgeschw.: 50 m / Ph. (90 km/h)
 Beschleunigung: 3 m / Ph.
 Bremswert: 15 m / Ph.
 Bewaffnung: Wallenfels MG-X7, R.-Werfer Williams "Hornet", Kanone Ortega "Bolero",
 Munition: 10 x 750 Cal. .38, 20 x MGX "Panzerbrecher", 10 x Betäubungsgasraketen, 30 x Collins "Intruder"
 Ausrüstung: Funkgeräte, Wärmeabtaster, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner

Strukturpunkte/Panzerungsfaktor Nashorn:

Lokalisation	1W20	SP	PF
Antrieb	01-04	15	1W8+8
Crew	05-06	TP	1W8+12
Fahrwerk	07-13	20	1W8+8
Kontrollen	14	8	1W8+12
Lebenserhaltung	15	6	1W8+12
Munition	16	1	1W8+12
Ortung	17	3	1W8+12
Transport	18	TP	1W8+12
Waffen	19-20	5	1W8+8

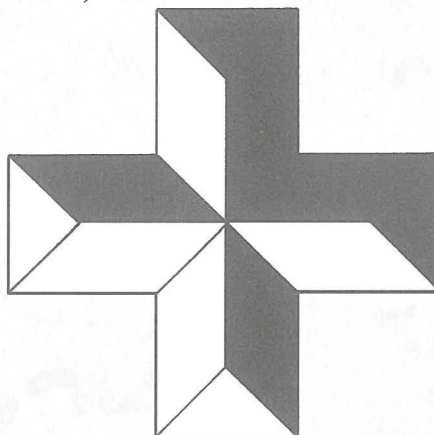


Das Minenfeld scheint geklärt. Ganze Kolonne, Marsch!

Ray de Vito, Unterleutnant

Wenn ich Feuer sage, meine ich Feuer...

Ray de Vito, Unterleutnant



Space Gothic · IN HOC SIGNO VINCES

PTF-Bronto

Antrieb: Grav-, Ketten- oder Allrad-
Höchstgeschw.: 40 m / Ph. (72 km/h)
Beschleunigung: 2 m / Ph.
Bremswert: 10 m / Ph.
Bewaffnung: MG A. & G. "Tornado",
R.-Werfer Williams "Hornet",
Kanone Siegel "Brecher",
Mauser Impulslaser L3,
Mörser Rockw. "Orgelwerfer"

Munition: 10 x 500 Cal. .38,
30 x TNT "Hellfire II",
20 x Betäubungsgasraketen,
50 x Collins "Intruder",
2 x 50 EH-Chips (je 5 Schuß)

Ausrüstung: Funkgeräte, Kampfleitstand,
Lebenserhaltungssysteme,
Motion-Scanner,
Wärmeabtaster

Strukturpunkte/Panzerungsfaktor Bronto:

Lokalisation	1W20	SP	PF
Antrieb	01-04	15	1W8+12
Crew	05-06	TP	1W8+12
Fahrwerk	07-10	20	1W8+8
Kontrollen	11	8	1W8+12
Lebenserhaltung	12	6	1W8+12
Munition	13-14	1	1W8+12
Ortung	15	3	1W8+12
Transport	16-18	TP	1W8+12
Waffen	19-20	5	1W8+8

Nikita Werkstattwagen

Antrieb: Grav-, Halbketten- oder
Allrad-
Höchstgeschw.: 60 m / Ph. (108 km/h)
Beschleunigung: 3 m / Ph.
Bremswert: 15 m / Ph.
Bewaffnung: keine
Ausrüstung: Funkgeräte, Ersatzteile,
500 m Seilwinde (STK 300),
Technikerwerkzeug
Transport: 5 Techniker, max. 5 weitere
Passagiere

Strukturp./Panzerungsfaktor Werkstattwagen:

Lokalisation	1W20	SP	PF
Antrieb	01-04	12	1W6+5
Crew	05-06	TP	1W6+5
Fahrwerk	07-10	17	1W6+5
Kontrollen	11	6	1W6+5
Transport	12-17	SP	1W6+5
Passagiere	18-20	TP	1W6+5

Nikita "Katana" (frisiert)

Antrieb: Grav- oder Rad-
Höchstgeschw.: 110 m / Ph. (198 km/h)
Beschleunigung: 15 m / Ph.
Bremswert: 22 m / Ph.
Bewaffnung: keine

Ausrüstung: Funkgerät, Holokamera,
Motion-Scanner

Strukturp./Panzerungsfaktor Nikita "Katana":

Lokalisation	1W20	SP	PF
Antrieb	01-04	8	1W4+2
Fahrer	05-08	TP	0
Fahrwerk	09-15	10	1W6+5
Kontrollen	16-17	4	1W4+2
Beifahrer	18-20	TP	0

Nikita Feldlazarett

Antrieb: Grav-, Halbketten- oder
Allrad-
Höchstgeschw.: 60 m / Ph. (108 km/h)
Beschleunigung: 3 m / Ph.
Bremswert: 15 m / Ph.
Bewaffnung: keine
Ausrüstung: Funkgeräte, Medikamente,
Gegengift-Sortiment Stufe 5,
Sauerstoffzelt, 3 Stasis-Tanks,
2 OP-Tische, 18 Feldbetten
Transport: 4 Med-Tech, 20 Patienten

Strukturp./Panzerungsfaktor Feldlazarett:

Lokalisation	1W20	SP	PF
Antrieb	01-04	12	1W6+5
Crew	05-06	TP	1W6+5
Fahrwerk	07-10	17	1W6+5
Kontrollen	11	6	1W6+5
Transport	12-17	SP	1W6+5
Passagiere	18-20	TP	1W6+5

Was für ein
Glück. Wir sitzen
hier im warmen
Befehlsstand und
haben anständige
Rationen. Was
war das für ein
Einschlag?

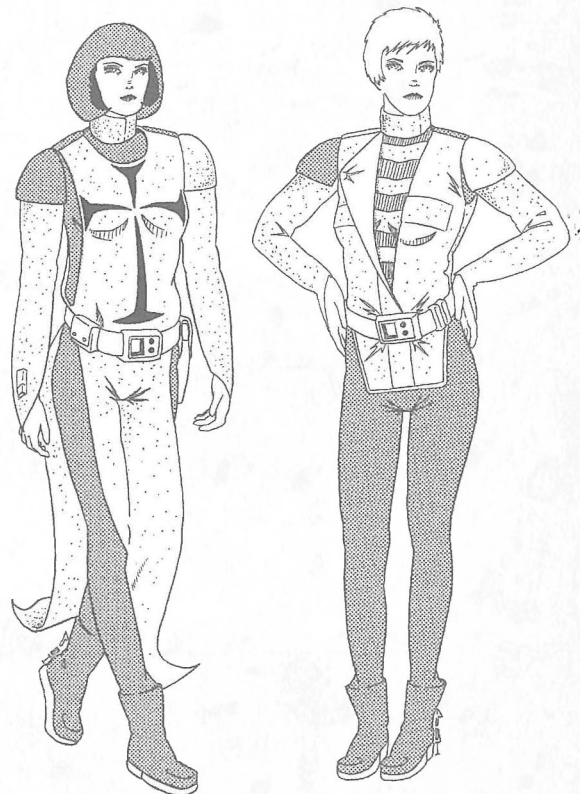
Theo von Thatten,
Hauptmann

Es ist nicht alles
Gold, was glänzt.
Das waren jetzt
Gewehrläufe.

Oskar Dreier,
Feldwebel

Die Gravbikes
sind einfach zu
schnell für diese
wahnsinnigen
Kundschafter.

Bert Bloch,
Hauptgefreiter



Auch der Ritterorden geht mit der Mode...



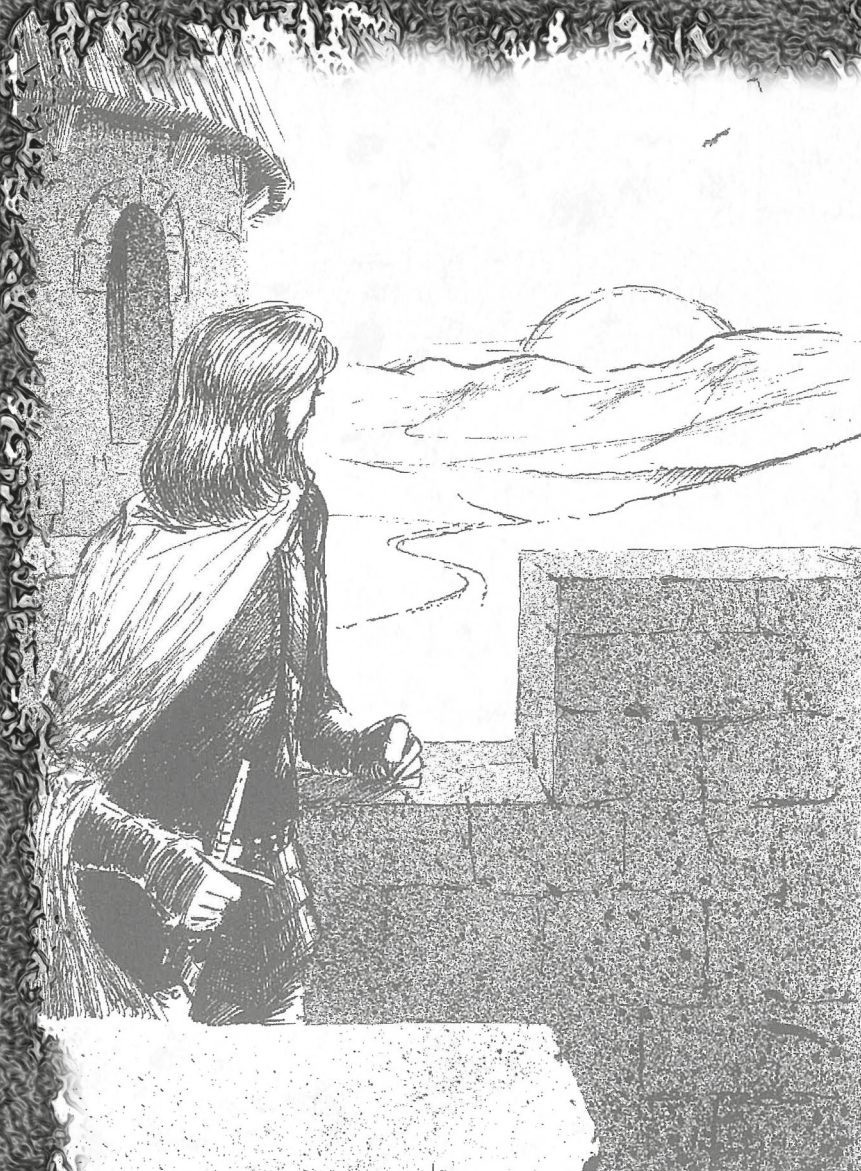
SPACE
GOLDFIC

von
Michael
Greiss



Der Schatz der Tempeler





I. Voraussetzungen

Dieses Abenteuer ist speziell für die Mitglieder des Kreuzritterordens geschrieben worden. Es ist außerordentlich wichtig, daß zu Beginn des Moduls einige Rahmenbedingungen erfüllt sind. In der Gruppe soll auf jeden Fall ein *Assassini* (neue Charakterklasse/Wichtig: Tarnung als Kaplan des allkatholischen Schatzamtes!!), ein bis zwei *Kapläne* (neue Charakterklasse) und maximal bis zu fünf normale Ordensmitglieder mitspielen. Achten Sie unbedingt darauf, daß die Gruppe genau sieben Spieler enthält. Alle Gruppenmitglieder müssen über die spezielle Eigenschaft *Religiöser Fanatiker* verfügen! Im Interesse des Spielflusses können auch keine anderen Charakterklassen zugelassen werden. Bei diesem Modul ist es sehr wichtig, daß eine morbide und mittelalterliche Stimmung aufkommt. Verwenden Sie unbedingt diffuse Lichtquellen (Zimmer abdunkeln, Kerzen, Taschenlampen usw.) und mittelalterliche Musik und Gesänge, um die Spieler zu beeinflussen. Um die Tarnung des Spielers, der den Assassini verkörpert, nicht zu gefährden, sollten Sie als Spielleiter sehr vorsichtig agieren. Sprechen Sie am besten schon vor dem eigentlichen Spieltermin die Feinheiten ab, um die restlichen Mitspieler nicht allzu mißtrauisch zu machen.

II. Einführung

„Legt die Stützbalken seythlich an, behor alles zusammenbricht“, rief Hugo von Pagens seinen schuftenden Kameraden zu. Langsam schoben sich die groben Holzkeile in Position. „Ich hatte nicht gedacht, daß wir diesen Orden gründen, um als profane Erdarbeythler zu enden“, murmelte Andreas von Montbard angestrengt. „Onkel, achtet auf eure Worte. Wenn wir hier in den Trümmern von Salomons Tempel dieses heyl'ge Relikt finden, wird unserem Orden die Macht des Herrn theylhaftig werden. Unsere Arbeit ist fast abgeschlossen. Der gesamte Pferdestall liegt offen vor uns. Die Platten des Tempelplatzes sind entfernt. Hier finden wir das Heyl des Abendlandes. Haltet durch, Kameraden“, sprach der Großmeister. Die neun Männer legten sich mit neuer Kraft in die Seile. Die Winde protestierte laut, als die große Steinplatte angehoben wurde. Flugs wurden weitere Holzstützen unterlegt, als sich plötzlich eine unheimliche Stille ausbreitete. Eustach von Boulogne flüsterte: „Dort in der Senke. Dieser Glanz . . .“ Ehrfürchtig sanken die Tempelritter auf die Knie. Hugo von Pagens stammelte: „Wir haben Sie gefunden. Lasset uns beten.“

Vikar Takamashi beobachtete gelangweilt die Kamerabilder in der großen Archivhalle. Die

Terra 1125 a.D., Frühjahr

Der rotglänzende Ball der Sonne schiebt sich langsam über den Horizont heraus. Hugo von Pagens steht auf der Wehrmauer seiner Burg und blickt aufmerksam auf die aufgehende Sonne und seine vom frischen Morgenlicht beleuchteten Ländereien. Gleich würden seine Freunde aufbrechen. Und er würde an ihrer Spitze reiten. Gottes Fügung ist unergründlich. Das Heilige Land ruft mit mächtigem Klang und hat den braven Hugo von Pagens in seinen Bann gezogen.

Unser Kodex ist unsere Stärke. Diese ehernen Regeln reichen zurück, bis in die Frühzeit der terranischen Geschichte.

Wahnfried von Mordhorst, Leutnant

Terra 1128 a.D., Herbst

Heimat. Endlich zurück. Die Hafenanlagen von Marseilles tauchen langsam aus dem Fröhndunst auf. Die Planken des Schiffes knarren, die Segel werden von einem frischen Wind gestrafft. Hugo von Pagens ist zurück. Und er hat seine wichtige Mission erfüllt. Seine Gedanken schweiften zurück in die Wüste. Diese seltsamen Ritter. Wohl edel im Geblüt, aber befremdlich in ihrem Gebaren. Und dieser seltsame Vorfall auf dem Schiff. Warum erscheinen diese geheimnisvollen Brüder immer in höchster Not? Welche Aufgabe haben diese Männer? Er weiß es beim besten Willen nicht . . .

Bibliothekare waren schweigend und tief gebeugt bei der Arbeit. Laut gähmend legte er die Füße auf das geräumige Wachpult und kämpfte gegen die tückische Versuchung des Schlafes. Plötzlich fuhr er auf. Ein Kamerabild übermittelte die gebeugte Gestalt eines der Bibliothekare, der unvermittelt vom Arbeitsplatz aufsprang und einen lauten Schrei des Entzückens ausstieß. Daraufhin bewegte sich der alte Mann schnellen Schrittes zum Ausgangsportal. Takamashi sprang hellwach auf. Das hatte es im Dokumentenarchiv noch nicht gegeben. Der Vikar griff seinen Elektroschockstab und rannnte zur Sicherheitsschleuse. Der alte Bibliothekar stand bereits im Gang und wollte die Treppe zum Hauptkomplex emporlaufen. "Bruder Otthelf, wartet bitte", rief Takamashi, "was ist dort drin vorgefallen?"

"Ich... ich muß sofort zu seiner Heiligkeit. Ich habe etwas Unglaubliches gefunden. Der Heilige Vater wird damit der Gnade Jesu gewiß", stammelte Otthelf Elgert.

"Nun, Ihr wißt ehrwürdiger Bruder, daß ich für die Sicherheit verantwortlich bin. Bitte zeigt mir Euren Fund.", antwortete der Vikar lächelnd.

"Nein, ich... ich muß...", murmelte Bruder Otthelf unglücklich. Takamashi zog den sich wehrenden Mönch in den Überwachungsraum und nahm ihm die alten Dokumente ab. Nachdem der wachhabende Vikar die Dokumente ausführlich betrachtet hatte, verwandelte er sich einen kurzen Moment in eine andere Person, einen Assassini. Takamashi wirbelte herum und schlug dem völlig überraschten Mönch zweimal mit voller Kraft seinen Schockstab über den Kopf. Gurgelnd brach der Bibliothekar zusammen. Der Vikar legte den Stab auf den Tisch und prüfte die Lebenszeichen des alten Mannes. "Flach, aber stabil. Prächtige Sache. Ich denke, ich muß sofort einen Anruf beim Erzkardinal machen", flüsterte Takamashi vor sich hin.

"Mein Sohn, Du hast absolut richtig gehandelt. Diese Dokumente nützen mir sehr viel mehr, als dem heiligen Vater. Deine Dienste sollen nicht vergessen werden. Kümmere Dich bitte um Bruder Otthelf. Gott sei seiner einfältigen Seele gnädig", bemerkte Erzkardinal Fernando Orsini.

Der vatikanische Kirchenbrief gibt einen Tag später unter der Rubrik Todesnachrichten bekannt, daß der Allmächtige die Seele des Bibliothekars Otthelf Elgert zu sich befohlen habe. Er habe sich bei einem unglücklichen Sturz auf der Archivtreppe schwer verletzt und sei seinen Verletzungen kurze Zeit später erlegen.

Auftragserteilung

Da die Spielergruppe aus verschiedenen Charakteren besteht, muß der Spielleiter am Anfang

vorsichtig agieren, um die Identitäten nicht aufzudecken.

Alle Charaktere haben unten auf ihrer persönlichen Spielhilfe die verbleibende Zeit (*h:min:sec*) bis zur Besprechung bzw. zum Abflug verzeichnet. Der Spielleiter sollte mit jedem einzelnen Spieler unter vier Augen abstimmen, ob besondere Aktionen geplant sind und diese bei Bedarf separat abhandeln.

Der Assassini

Der *Assassini* in der Gruppe ist der einzige, der vollständig in die Sache eingeweiht ist. Er erhält die *Spielhilfen* 1, 4, 5, 6, 7 und 8. Außerdem bekommt er ein Notebook, auf dem die wichtigsten geschichtlichen Daten des Mittelalters aufgezeichnet sind. In diesen Dateien sind auch alle Informationen gespeichert, die im Abschnitt *VIII. Anhang (1. Die vatikanischen Bibliotheken)* aufgeführt sind. Des weiteren wird ihm eine Kreditkarte mit 1500 EH ausgehändigt, und er erhält den Namen einer Kontaktperson auf Terra (*Spielhilfe* 8), die in der vatikanischen Vertretung arbeitet. Dieser Mittelsmann kann bei auftauchenden Problemen helfen und gegebenenfalls weitere Geldmittel beschaffen.

Geben Sie ihm das umfangreiche Material auf jeden Fall vor dem eigentlichen Spieltermin. So hat der bedauernswerte Spieler die Möglichkeit, sich schon einmal in die Spielhilfen einzulesen. Außerdem beobachten die restlichen Spieler am Tisch einen Charakter immer äußerst mißtrauisch, der umfangreiches Infomaterial vom Spielleiter bekommt.

Da der Assassini den (die beiden) Kaplan(e) in den eigentlichen Plan einweihen sollte, ist es von Vorteil, wenn sich die Spieler vor dem Spieltermin schon einmal sehen, um Details zu besprechen.

Orsini schlägt in dem geheimen Gespräch einen Mönch als Begleiter vor. Sollte der Assassini sich für diesen entscheiden, händigen Sie ihm *Spielhilfe* 11 aus.

Der Kaplan/die Kapläne

Für diese Charaktere ist die *Spielhilfe* 2 vorgesehen. Außerdem werden die Kapläne in den wirklichen Auftrag von dem Beauftragten des allkatholischen Schatzamtes (*Assassini*) eingeweiht. Was dieser allerdings erzählt oder nicht erzählt, ist alleine seine Sache.

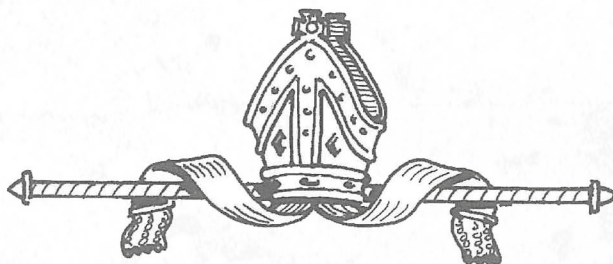


Mein Sohn, Du hast absolut richtig gehandelt. Diese Dokumente nützen mir sehr viel mehr, als dem heiligen Vater. Deine Dienste sollen nicht vergessen werden. Kümmere Dich bitte um Bruder Otthelf. Gott sei seiner einfältigen Seele gnädig.

*Fernando Orsini,
Erzkardinal*

Prächtig, prächtig. Jetzt stehe ich in der Gunst des Erzkardinals.

*Huevo Takamashi,
Vikar*



Die Ordensmitglieder

Die restlichen Kreuzritter rekrutieren sich alle aus einem speziellen ordenseigenen Garderegiment mit dem Namen "Faust Gottes". Diese Ordensbrüder werden immer dort eingesetzt, wo wenig Hoffnung besteht oder eine besondere Gefahr existiert. Alle Charaktere aus dieser Gruppierung erhalten jeweils die *Spielhilfe 3* ausgehändigt und vom Spielleiter 15 Lernpunkte gratis dazu. Der ranghöchste Dienstgrad der kämpfenden Truppe ist normalerweise der Befehlshaber dieser Unternehmung. Sobald der Beauftragte des allkatholischen Schatzamtes aber die geheime Order seiner Heiligkeit präsentiert, sind er bzw. nach ihm die Kapläne federführend.

Wir müssen unter allen Umständen nach Frankreich gelangen. Dies wird eine gefährliche Reise, meine Brüder.

Hugo von Payens

III. Die Audienz

"Wir werden nach Frankreich reisen müssen mein Fürst", sagte Hugo von Payens.

"Das ist betrüblich zu hören. Doch reysth mit meynem Segen. Nehmt diese Botschaft für den Heyligen Vater. Überbringt Sie ihm sicher. Wir brauchen dringend neue Kriegsleute an unserer Seyte, um den wogenden Kampf zu entscheyden", bat Baudouin der Zweite.

"Es sey so wie Ihr sagt, mein König", entgegnete Hugo von Payens.

Für das Leben von Kardinal Gota Usambaque bürgen wir mit unserer Ehre.

Gregor von Falkenstein, Unterleutnant

Die Einsatzbesprechung aller beteiligten Charaktere findet genau 34 Stunden vor dem Abflug statt. Der Besprechungsraum 5692 ist, bis auf ein Kruzifix aus Raumfahrtplastik und ein Bild des heiligen Bernhard von Clairvaux, schmucklos. In dem Raum befinden sich am Boden befestigte Stühle und ein Stehpult mit angeschlossenem Holoprojektor.

Alle Spielercharaktere sind pünktlich angetreten. Außerdem befinden sich noch vierzehn weitere Soldaten des Garderegiments *Faust Gottes* im Raum. Zwei Minuten nach der im Marschbefehl ausgedruckten Zeit betreten vier Schweizer Gardisten den Raum. Sie postieren sich rechts und links neben dem Eingang. Danach erscheinen *Kardinal Usambaque* und *Erzkardinal Orsini* in der Türöffnung.

Alle im Raum befindlichen NSC-Kreuzritter springen auf und nehmen zackig Haltung an. Sollte es einer der Charaktere vorziehen, sitzenzubleiben, so mustert *Fernando Orsini* diesen kalt und merkt sich dessen Gesicht (Und Tschüss, Karriere!).

Nachdem sich die zwei kirchlichen Würdenträger gesetzt haben, beginnt Erzkardinal Orsini zu sprechen: "Männer und Frauen des Kreuzritterordens. Sie haben alle einen Marschbefehl für eine wichtige Mission erhalten. Jeder von Ihnen kennt die Bestimmungen des Schutzgürtelerlasses der TSU. Kein Schiff unseres Or-

dens darf sich Terra weiter als 30 Lichtjahre nähern. Zu diesem Thema haben wir schon einige geheimgehaltene Gespräche geführt. Nun treten wir aus dem Schatten heraus und wollen mit einigen Beauftragten der TSU-Regierung weitere Maßnahmen besprechen. Diese Gespräche finden in der Stadtmetropole Paris auf Terra statt. Sie sind ausgewählt worden, um den Orden auf Terra zu repräsentieren und unseren Verhandlungsführer, Kardinal Usambaque, zu schützen. Sie werden in genau 34 Stunden abreisen. Bitte finden Sie sich alle mit vollständigem Marschgepäck bei Landefeld 902 ein. Sie werden von dort mit dem Raumfernaufklärer 'Johannes' nach Terra reisen. Der Kapitän ist Kaspar derer von Stade. Das wäre soweit alles. Noch irgendwelche Fragen?"

Detailfragen zu den anstehenden Gesprächen werden von Kardinal Usambaque und Erzkardinal Orsini mit nichtssagenden Worten beantwortet. Alle weiteren Auskünfte kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen geben. Besondere Anforderungen von Material und Ausrüstung werden ebenfalls nach Gutdünken des Spielleiters genehmigt. Alle Gegenstände werden vor dem Abflug in kleinen Transportcontainern verstaut und von der Zeugmeisterei im Schiff untergebracht.

IV. Die Reise beginnt

"Herr, diesmal entfleucht uns die Gnade des Herrn. Die Sarazenen holen auf. Unser Karren ist zu schwer", brüllte Gottfried von Saint-Omer, um den Lärm des wilden Galopps zu übertönen. "Und wenn es so ist, werden wir den Kelch bis zur Neige leeren, mein besther Gottfried! Dort vorn ist ein Hügel. Wir müssen denselben in unseren Rücken bekommen, dann



Der heilige Bernhard von Clairvaux.

Geht es jetzt los?
Jetzt geht es los!

Jason Kragwitch,
Oberschütze

werden wir absitzen und unsere kostbare Fracht vertheuigen", keuchte Hugo von Hayens angestrengt. "Spornt die Pferde an. Am Fuß des Hügels wird unser Schicksal entschieden. Laßt uns diese Heydenbrut das Fürchten lehren!", rief Gottfried den anderen Kameraden zu und spornte sein Pferd zu einem letzten verzweifelten Galopp an.

1. Der Abflug

Die Spielergruppe und alle NSC werden mit ihrer Ausrüstung zwei Stunden vor Abflug zum Landefeld 902 gebracht. Besondere und/oder geheime Ausrüstungsgegenstände sind vom Zeugmeister des Ordens bereits in speziell ausgewiesenen Containern ins Schiff verbracht worden. Auf Anforderung läßt Kapitän derer von Stade die Charaktere in die aktuellen Ladelisten sehen, damit diese sich von dem ordnungsgemäßen Verstauen überzeugen können. Die Mannschaft des Schiffes "Johannes" ist schweigsam und arbeitet wie besessen. Der Grund dafür ist der Kommandant. Raumkapitän Kaspar derer von Stade ist ein pedantischer und unnachsichtiger Vorgesetzter. Sonderwünsche von Seiten der Charaktere haben keine Chance bei ihm. Alles hat genau nach Vorschrift zu geschehen. Natürlich könnte der Assassini aufgrund seiner Position einige Schritte unternehmen, die dem Kapitän sicherlich nicht gefallen würden, aber was ist das im Endeffekt wert? Die geheime Mission hat schließlich absoluten Vorrang.

Kurz vor Abflug erscheinen Orsini und Usambaque in einem weißen Rabenstein. Zwei Gardisten der Schweizer Garde eskortieren die Kardinäle zum Einstieg. Fernando Orsini ruft Usambaque, kurz bevor das Schott sich schließt noch zu: "Fahrt wohl, Bruder. Möge Eure wichtige Mission von Erfolg gekrönt sein."

Die Reise nach Terra dauert insgesamt sechs volle Tage. Besondere Vorkommnisse sind nicht geplant. Sollten Sie allerdings den Charakteren besondere Mühen auferlegen wollen, so agieren Sie in fairem Ermessen.

Die "Johannes"

Die Charaktere und NSCs können sich auf dem Schiff frei bewegen. Zutritt zur Brücke, zum Laderaum und zum Antriebsraum werden von der Besatzung aber generell verweigert. Alle Waffen der Ritter werden vor dem Antritt der Reise durch die Besatzung eingesammelt und in einem Schrank verschlossen, der in der Kapitänskajüte zu finden ist. Den Schlüssel dazu haben Raumkapitän derer von Stade und Raumboberfähnrich Fisher. In Notfällen werden die Waffen natürlich an die Passagiere ausgegeben. Außerdem wird bei einer Krisensituation der

Befehlshaber der Einheit "Faust Gottes" auf die Brücke gerufen. Sollten die Charaktere mit diesem Prozedere nicht einverstanden sein, so beruft sich Kapitän derer von Stade auf geltendes Raum- und Ordensrecht. Kardinal Gota Usambaque wird sich bei einem Eklat auf die Seite des Raumkapitäns stellen, um den Schiffsfrieden wieder herzustellen.

2. Die Ankunft

Am Morgen des siebten Tages (06:34:26 TSZ) ertönt durch die Lautsprecheranlage des Schiffes ein schriller Pfeifton. Danach ist die Stimme des Kapitäns zu hören: "Achtung! An Besatzung und Passagiere. Wir erreichen in einer Stunde die Orbitalstation von Terra. Dort werden wir durch Beamte des Sicherheitsministeriums kontrolliert. Ich darf um einen reibungslosen Ablauf bitten. Die Außenkameras des Schiffes werden die Bilder des Anflugs in vier Minuten in Ihre Kabinen übertragen. Bitte halten Sie sich zur Überprüfung bereit. Vielen Dank. Ende der Durchsage."

Die Kameras

Exakt vier Minuten nach der Durchsage des Kapitäns flammen die Monitore in den einzelnen Unterkünften auf und bieten einen Blick auf den Planeten Erde. Es ist wenig wahrscheinlich, daß jemand der anwesenden Charaktere und NSC jemals auf Terra war. Selbst Kardinal Usambaque hat die geheimen Gespräche mit PTI auf Prometheus geführt. Mit ehrfürchtig schweigender Besatzung nähert sich das Schiff der Orbitalstation und der "Wiege der Menschheit" – Terra.

Die Orbitalstation

Als der Raumfernaufklärer des Ordens an der legendären Randstation *Stargate* festmacht, bittet der Kapitän den Kardinal über die Lautsprecheranlage, zum Eingangsschott zu kommen. Begeben sich einige der Charaktere zum Zugangsschott, so sehen sie drei TSU-Zollinspektoren und einen unauffälligen Herrn in einem unauffälligen grauen Anzug. Sie sprechen mit Kardinal Usambaque und Kapitän derer von Stade. Die Gruppe geht Frachtaufzeichnungen und offizielle Papiere durch. Das Gespräch ist belanglos und dreht sich nur um rechtliche Details. Nach kurzer Prüfung der Papiere sind die Inspektoren zufrieden und haben auch kein Bedürfnis, das Schiff oder einzelne Personen zu untersuchen. Nachdem diese Details geklärt sind, beginnt der unauffällige Mann zu sprechen: "Herzlich willkommen im Herz der TSU. Mein Name ist Gunnar Soerten. Seit dem Ende des Konzernkriegs hat kein Abgesandter des Ordens Terra offiziell betreten. Ich darf Sie herzlich begrüßen. Solange das Schiff von unse-



Wohlan, Brüder. Diese Gespräche könnten eine entscheidende Wendung bringen.

Gota Usambaque,
Kardinal

Klingt nicht sehr
aufregend.

Johannes Metzger,
Fähnrich im
Sanitäts-Korps

ren Technikern überholt wird, darf ich Sie auf die Randstation Stargate einladen."

Das Programm der IGID ist leider nicht besser geworden.

Gota Usambaque, Kardinal

Den Besuchern wird ein separater Raum zur Verfügung gestellt, in dem kühle, antialkoholische Getränke und ein VMTV vorzufinden sind. Das Fernsehgerät bietet die gesamte Programmpalette des IGID (andere Sender sind nicht einzustellen). Kardinal Usambaque setzt sich in diesem Raum auf eine Couch, schenkt sich einen grünschillernden Drink ein und zappt langsam durch den zähen Strom der 263 IGID-Kanäle.

Die Charaktere werden allerdings nicht weiter in die Randstation vorgelassen. Mehrere freundliche InSic-Angestellte sorgen dafür, daß die Ritter sich nur bis zu diesem Aufenthaltsraum bewegen können.

Sollten einige der Charaktere im Schiff bleiben wollen, so können sie bemerken, daß die PTI-Techniker nur die normalen Routinekontrollen an den Instrumenten, Aggregaten bzw. an der Außenhaut durchführen. Das technische Personal führt keine verdeckte Untersuchung des Schiffes durch.

Die Freundlichkeit dieser InSic-Spinner stinkt doch zum Himmel. Augen auf, Kameraden.

Harald Josef, Oberschütze

Nachdem das Schiff untersucht wurde und kleinere Schäden ausgebessert worden sind, bittet Gunnar Soerten alle wieder an Bord. Der kleine Aufenthalt hat ungefähr 45 Minuten gedauert. Soerten bleibt auf der Orbitalstation zurück. Nach dem Start wird der Raumfernaufklärer des Ordens von drei PTI-Jägern eskortiert. Landemanöver in der verseuchten Zone außerhalb von Paris oder ähnliche gewagte Manöver werden von Kapitän derer von Stade und/oder den Begleitjägern verhindert.

Der Landeanflug auf Terra verläuft ohne Probleme. Die Kameras in den Unterkünften übertragen die Bilder des Flugs und Terra füllt bald den gesamten Sichtschirm. Nach einiger Zeit kann man Kontinente unterscheiden und kurz danach ist das ehemalige Europa zu sehen. Die großen Gebiete der Stadtmetropolen sind leicht von dem Rest der Landfläche zu unterscheiden. Die schwärzlich-grauen, riesigen Kuppelkonstruktionen stellen einen seltsamen Fremdkörper in der Umgebung dar. Als das Schiff in den Leitstrahl der Metropole Paris kommt, können die Charaktere feststellen, daß sich eine große Schleuse in der Kuppel öffnet und das Schiff per Autopilot (von der Bodenstation gesteuert) in einem Zwischendeck aufsetzt. Das Schiff wird von außen voll automatisch von Roboterarmen abgescannt. Nach dem Scanvorgang spritzen die Roboterarme eine Reinigungsflüssigkeit durch einige Düsen auf die Außenhaut. In diesem Hangar sind keine Menschen zu entdecken. Nach der Reinigung wird die Außenhaut abermals gescannt und das Schiff von

der Bodenstation durch eine weitere Luke zum Raumhafen gesteuert. Die Landung ist sanft, und die Charaktere bekommen von der Brücke die Freigabe, sich loszuschnallen. Ankunft auf Terra um 09:32:47 TSZ.

3. Die Unterkunft

Ein freundlicher Empfang

Der Befehlshaber der *Faust Gottes* wird sich vorraussichtlich schon Gedanken über die Bewachung des Kardinals gemacht haben. Die Sicherung von Usambaque beim Ausstieg ist gleich etwas problematisch, da sich der Kardinal und ein poppiger, bunt gekleideter Mann auf dem Treppenabgang in die Arme fallen. Der schrill gekleidete Mann ist Terry R. Pliar, der Pressesprecher der TSU. Nach einer herzlichen Begrüßung gehen die beiden gemächlichen Schrittes zu einer der parkenden Limousinen. Sollte einer der Charaktere versuchen einzugreifen, winkt der Kardinal jovial ab.

Der gesamte Bereich des Landefelds ist weiträumig durch die InSic abgesperrt worden. Die Fahrer der vier bereitstehenden Rabenstein Royal sind ebenfalls Angestellte der InSic. Vor den Wagen stehen 10 Gravbikes mit Polizeibesatzung als Eskorte. Pliar und der Kardinal steigen in den ersten der Wagen und gestatten nicht, daß sich Ritter zu ihnen in den abhörsicheren Fond setzen. Der einzige Platz im Führungsfahrzeug ist auf dem Sitz des Beifahrers. Kurz bevor die Tür sich hinter den beiden laut lachenden Männern schließt, können die Charaktere sehen, daß sich Usambaque einen großzügig bemessenen Bourbon genehmigt. Die Verteilung in den restlichen Fahrzeugen ist egal. Die Fahrer sind höflich und erzählen den Charakteren während der Fahrt viel über die Geschichte der Stadt etc. (*Spielleiter*). Auf Fragen zur allgemeinen Sicherheit usw. reagieren sie freundlich aber ausweichend.

Kapitän derer von Stade wünscht bei den anstehenden Verhandlungen Glück und stellt klar, daß er sich mit seiner Mannschaft bis zur Abreise auf diesem Liegeplatz aufhalten werde. Sobald alle Passagiere zugestiegen sind und das Marschgepäck eingeladen ist, setzt sich der Konvoi in Bewegung. Die Motorräder fahren mit laut jaulender Sirene voran. Die Fahrtroute ist abgesperrt und menschenleer. Nach einer Fahrt von 45 Minuten erreicht die Kolonne *Palais Notre Dame*. Ein großes, kunstvoll geschmiedetes Tor führt auf einen breiten Fahrweg durch einen urwaldartigen Garten. Überall kann man auf dem Gelände Wachmannschaften mit Hunden sehen. Das Gästehaus ist ein voluminöser, prächtiger Gebäudekomplex. Auch dort sind auf dem Dach und um das Haus herum Wachen zu erkennen. Auf dem Parkplatz stehen drei

Der Herr wird unsere Schritte lenken und seine schützende Hand über uns halten.

Ramon Garcia-Mendez, Kaplan

große, ganz in schwarz gehaltene *Rabenstein* "Royal".

Sobald Terry R. Pliar und Kardinal Gota Usambaque dem Wagen entstieg, erscheint *Fitzroy Simpson*, Staatssekretär des Außenministers, auf der Freitreppe des Hauses. Zu ihrem Erstaunen sehen die Ritter den Kardinal mit einem halbvollen Glas den Wagen verlassen und mit Pliar im Schlepptau auf die Treppe zugehen. Und auch hier begrüßen sich die Männer locker und herzlich.

Palais Notre Dame

Wenn der militärische Befehlshaber seinen Job auch nur halbwegs ernst nimmt, hat er sich bereits Gedanken über Wachaufteilung und Schutzstrategien gemacht. Er wird die Pläne des Hauses verlangen, Wachbereiche und -aufteilungen erfragen und mit dem lokalen Sicherheitschef den weiteren Ablaufplan der Konferenz durchgehen wollen. Lassen Sie ihn ruhig solange in dem Glauben, bis der Kaplan des allkatholischen Schatzamtes den Grund des eigentlichen Hierseins offenbart. Sorgen Sie bitte nur dafür, daß die eigentlichen Expeditionsvorbereitungen in Paris mit dem Wissen und der Beteiligung der militärischen Seite gemacht werden. Zum einen könnten die Spieler der Soldaten noch an Details denken, die die Kapläne vergessen, zum anderen ersparen Sie sich lange Gesichter ob der Wartezeiten, wenn der Assassini etc. mit Ihnen die Reise separat plant. Es gibt nichts schlimmeres, als über längere Zeit unbeschäftigte Spieler!



Unterwegs in der TSU. Ob auf Terra die offiziellen Ausgehuniformen so angebracht sind?

Der Sicherheitsbeauftragte der InSic für diese Konferenz ist Distriktsagent *Winfried Schultheiß*. Das Zimmer des Kardinals und die Unterkünfte der Ritter sind nobel ausgestattet und wanzenfrei. Doppeltes Panzerglas und Titanbeton ist Grundausstattung des gesamten Gebäudes. Der Garten und die Mauern sind mit elektronischen Überwachungsgeräten gespickt. Der Zugang zur Sicherheitszentrale des Anwesens ist für die Offiziere und Unteroffiziere des Ordens erlaubt. Die Wachmannschaften arbeiten in Sechs-Stunden-Schichten. Einer Beteiligung an der Bewachung des Hauses wird von Schultheiß sofort zugestimmt.

V. Der Schwur

"Wir sind die Hüther des Wissens, nicht nur die Hüther des Glaubens. Und so wollen wir das von unserem Heyland empfangene Wissen weythergeben, an die Unbedarften. So ziehet aus, meine Brüder, gehet und gebt Kunde von der Allmacht des Herrn", befahl Hugo von Payens. "So wird es geschehen, Großmeyersther", entgegneten seine Ordensbrüder fest.

1. Expeditionsvorbereitungen

Terra ist erreicht. Paris liegt vor der Haustür. Nun ist es an der Zeit, die anstehende Expedition vernünftig zu planen. Der Assassini verfügt über eine passende Kontaktanschrift, die bei der Planung der Reise sicher hilfreich ist. Sie sollten darauf achten, daß der militärische Arm langsam aber sicher in die wahre Unternehmung eingeweiht wird.

Sollten die Ritter in voller Rüstung zu einem Stadtbummel aufbrechen wollen, so wird ihnen von der InSic nahegelegt, doch bitte Zivilkleidung anzulegen, um nicht mehr als nötig aufzufallen. Kardinal Gota Usambaque unterstützt dieses Ansinnen voll. Er möchte die geheimen Gespräche nicht gefährden. Notfalls wird den Ordensbrüdern auch passende Kleidung gestellt.

Patre Randolph Viernann

Der erste Schritt des Kaplans des allkatholischen Schatzamtes wird wahrscheinlich ein Anruf bei Patre Viernann sein. Der Patre ist sehr erfreut, bittet aber den Spielercharakter persönlich vorbeizukommen, da diese wichtigen Dinge schwer über Bildtelefon zu klären seien. Viernann bespricht am Telefon keine vertraulichen Angelegenheiten.

Die vatikanische Vertretung ist eine schlichte Büroetage in einer durchschnittlichen Gegend. Die Vertretung beschäftigt drei Mitarbeiter. Einen Sekretär (*Pfarrer Paolo Sartelli*), einen Assistenten (*Vikar Thierry Lombard*) und den Büroleiter (*Patre Randolph Viernann*). Viernann



Heyho, Gota. Wie geht es dir, altes Haus.

Fitzroy Simpson, Staatssekretär

Eine seltsame Begrüßung für einen Würdenträger von Mutter Kirche. Was meint ihr, Brüder?

Julius Stern, Oberschütze

Herzlich willkommen auf Terra.
Leider ist die Wiege der Menschheit etwas vom rechten Weg abgekommen.
Hier gibt es viele verlorene Schafe.
Doch nun zu dem Grund Ihres Kommens...

Randolf Viermann,
Patre

Ich ... wir ...
eine Reise ...
buchen ...
korpulieren ...
äh, was?

Gregor von
Falkenstein,
Unterleutnant

Puuh ...
scharfes Gerät.

Julius Stern,
Oberschütze

läßt die Charaktere keine zwei Minuten warten und führt sie in einen neutral gehaltenen Besprechungsraum.

Viermann ist ein korpulenter Mann mit eisgrauem Haar. Seine schwarze Kirchentracht weist keine einzige Falte auf. Er ist sehr engagiert und seine Augen ruhen fest auf dem jeweiligen Gesprächspartner.

♣ *Spielleiter:* Viermann kann Mittel in Höhe von 3500 EH innerhalb von sechs Stunden beschaffen. Höhere Summen (insgesamt maximal 6000 EH) kann er in einer Frist von zwanzig Stunden zur Verfügung stellen. Der Patre übergibt den Teilnehmern des Gesprächs einen handgeschriebenen Zettel, der zwei Adressen enthält (*Spielhilfe* 9). Er weist darauf hin, daß diese Reiseveranstalter sehr wenig fragen bzw. sehr entgegenkommend sind. Andere Anbieter melden ihre Aufträge standardmäßig an die Innere Sicherheit weiter.

Im Falle von ein wenig Small Talk beschreibt Randolf Viermann die schwierige Lage der all-katholischen Kirche auf Terra und empfiehlt unbedingt einen Besuch der Kathedrale Notre Dame (*Pfarrer Jean Hulot*).

2. Wie geht es weiter?

Als nächstes besuchen die Ritter wahrscheinlich die auf der *Spielhilfe* 9 angegebenen Adressen. Beide Ladengeschäfte liegen in einer schäbigen Gegend im äußersten Südosten der Metropole. Finstere und abgewrackte Gestalten drängen sich um brennende Mülltonnen. Ausgemergelte Huren preisen sich mit brüchiger Stimme an. Ab und an fährt ein gepanzerter Gravtransporter der Polizei durch die zugemüllten Gassen. In diesem Slumviertel sehen die Ordensbrüder die unverhüllte, schwarze Fratze der Stadt.

Hier können Sie nach eigenem Ermessen einen Zwischenfall plazieren. Pöbeleien, ein versuchter Raub, denken Sie einfach an den normalen Alltag in einem armseligen Ghetto.

Kippenberg & Söhne

Kontakt per Bildfon:

Die Bildfon-Nummer ist dauernd besetzt. Ein Durchkommen ist nicht möglich.

Persönlicher Besuch:

Die Gruppe erreicht ein von außen total vergittertes Geschäft. Die gesicherte Tür ist aber normal zu öffnen. Betritt man den Innenraum, erkennt man eine kleine speckige Sitzgruppe zur Rechten und einen ebenfalls vergitterten Tresen zur Linken. Es führt eine Tür im Tresenbereich nach hinten. Hinter dem Tresen sitzt eine wasserstoffblonde Frau, die nur einen Hauch von Kleid an hat. Die mutmaßlich von einem Chirurgen geformten, üppigen Brüste

werden von den dünnen Trägern kaum bedeckt bzw. gehalten und liegen fast auf dem Tresen auf. Die Sekretärin ist anscheinend mit einer Freundin am telefonieren. Erst wenn die Charaktere an den Tresen herankommen und sie ansprechen, unterbricht die Frau das Gespräch, indem sie den Hörer beiseite-, aber nicht auflegt. Mit verlockend gurrender Stimme fragt sie nach den Wünschen der Anwesenden, wobei sie mit den Augen sehr genau den Körperbau der anwesenden Männer studiert.

Spätestens jetzt ist für alle männlichen Offiziersränge/Kapläne im Raum eine WIK-Probe mit einem Modifikator +10 fällig. Da alle Offiziere im Orden ein Keuschheitsgelübde abgelegt haben, ist ihnen der Anblick von so viel unbedecktem, paarungsbereitem Fleisch völlig fremd.

- Gelingt die Probe, so wird der Mann rot bis zur Haarwurzel und stammelt unbeholfen etwas von einem Reisewunsch.
- Mißlingt die Probe, spürt der Offizier etwas unter seinem Bauch zucken und die in der kirchlichen Ausbildung unterdrückten Hormone fangen bedrohlich an zu brodeln. Mit dem letzten Rest Selbstbeherrschung ist eine Flucht zur Sitzgruppe möglich. Doch dort befinden sich leider mehrere Bildschirme, die in loser Folge Werbeangebote und unzüchtige PinUps von der Dame hinter dem Tresen zeigen. Es wird sofort ein weiterer WIK-Test fällig. Mißlingt dieser wieder, so ist der Damm endgültig gebrochen. Der Offizier/Kaplan möchte nur noch eins: der Dame die berühmte "*Briefmarkensammlung*" zeigen, möglichst sofort. Gelingt die zweite Probe, so schließt der Charakter die Augen und beruhigt sich nach 2W10 Minuten wieder.
- Mißlingt eine der Proben kritisch, hängt der bedauernswerte Charakter am Gitter des Tresens und sabbert irgendetwas von ewiger Liebe und sofortiger Vereinigung usw.

Mannschaftsdienstgrade sind da von den Soldatenbordellen etwas abgehärteter, sie benötigen keine Probe.

Nach diesem – nicht für alle – erheiternden Zwischenspiel können die Charaktere erfahren, daß Herr Kippenberg momentan nicht im Hause ist. Voraussichtlich wird er in zwei Stunden wieder da sein. Die gute Frau kann ansonsten keine Auskünfte zu den angebotenen Reisen geben und greift wieder zum Telefon, um das unterbrochene Gespräch fortzusetzen.

Kehren die Charaktere nach zwei Stunden nochmal zurück, so wird sie dann wohl endgültig der Schlag treffen. Sobald sie frohgemut durch die Tür treten, erblicken sie ein widerliches Sündenbabel. Ein Herr, anscheinend Herr Kippenberg, kümmert sich gerade aufopferungsvoll

auf der speckigen Sitzecke um seine Sekräterin. Die beiden lassen sich bei ihren Verrichtungen nicht stören, der einzige Kommentar von dem schwitzenden Mann ist: "*Moment, Kumpel. Bin gleich fertig!*"

Jeder echte Gläubige wird spätestens jetzt panisch fliehen und diesen Veranstalter zukünftig nicht weiterempfehlen.

Fernand Houvet

Kontakt per Bildfon:

Das Bildfon meldet mit süßlicher Stimme, daß dieser Anschluß momentan gestört ist. Ein Wartungsteam sei bereits bestellt worden.

Persönlicher Besuch:

Nachdem das eine Reisebüro wegen unakzeptabler Sitten nicht genommen werden kann, muß man auf den zweiten Veranstalter zurückgreifen. Fernand Houvet betreibt seinen Laden in einer ähnlich düsteren Gasse. Gerade als die Charaktere an die Tür herantreten, bringt ein fettleibiger Mann ein Schild mit der Aufschrift "*Geschlossen*" an. Als er bemerkt, daß sich Kundschaft vor der Tür befindet, läßt er diese natürlich hinein. Houvet geht kurzatmig hinter seinen Schreibtisch und bietet der Gruppe ebenfalls an, Platz zu nehmen.

⚡ *Achtung Spielleiter:* Houvet ist trotz seines schmierigen Aussehens ein kompetenter Geschäftsmann, der wenig Fragen hat und dafür ordentlich kassiert. Wünschen sich die Charaktere einen Chopper, um ihren Auftrag zu erledigen, so teilt ihnen der Veranstalter mit, daß private Flüge mit Choppern außerhalb der Stadtgrenzen nicht erlaubt seien. Mitgebrachte Transportfahrzeuge (PTF, etc.) müssen erst in der Stadt registriert werden, um sie zu benutzen (Dauer vier bis zehn Tage).

Glücklicherweise kann er den Charakteren drei Landrover mit hartem Verdeck und großer Ladefläche anbieten. Diese Fahrzeuge werden von einem erfahrenen Team gesteuert und ein ortskundiger Scout ist sogar mit von der Partie. Die Landrover sind speziell modifiziert und für solche Ausflüge prädestiniert. Leider ist das Angebot nur als Paket zu verstehen, einzelne Fahrzeuge ohne Fahrer sind nicht leihbar. Der Preis beläuft sich auf 267 EH pro Tag inklusive Fahrzeuge, Besatzung, Verpflegung und keine Fragen über Ladung und Zweck. Die Buchung mindestens einer Woche wird von Houvet vorausgesetzt. Die erste Hälfte des Betrags wird fällig bei Auftragsvergabe, die zweite Hälfte bei Expeditionsbeginn. Wenn die Charaktere Interesse bekunden, teilt er Ihnen mit, daß seine Vorbereitungen ca. 20 Stunden in Anspruch nehmen. Danach seien die Landrover zu jeder Uhrzeit bzw. an jedem Punkt in der Stadt verfügbar. Sobald ein genauer Treffpunkt und eine

Uhrzeit verabredet sind, kassiert Fernand Houvet die erste Rate.

Andere Reiseveranstalter

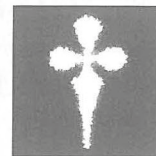
Alle anderen Veranstalter verlangen in zahllosen Formularen Angaben über Reisegründe, Ladung, Herkunft und dergleichen viel mehr. Ermüdende Sache und gar nicht geheim.

Mietwagen

Die Geschäfte, die Mietwagen anbieten, haben eine eiserne Regel. Kein Fahrzeug verläßt die Stadtmetropole. Am Tor werden die Papiere jedes Wagens normalerweise geprüft. Ist zu ersehen, daß ein Leihwagen benutzt wird, wird das Fahrzeug festgehalten und die Verleihfirma informiert. Na, dann viel Spaß.

Chopper

Nach einem Attentat einer Terrorgruppe im letzten Jahr sind die Beschränkungen zur Choppernutzung enorm verschärft worden. Der Chopperverkehr innerhalb der Metropole wird mit speziellen Scannern laufend kontrolliert. In der Stadt gemeldete Chopper (Anmeldedauer vier bis zehn Tage) dürfen die Stadt nur mit einer speziellen Sondergenehmigung der InSic verlassen. Der Flugverkehr außerhalb der Stadt ist ebenfalls genehmigungspflichtig und wird scharf kontrolliert. Es stehen rund um die Uhr drei Jägerstaffeln zur Verfügung, die die Stadtmetropole gegen Angriffe aus der Luft absichern.

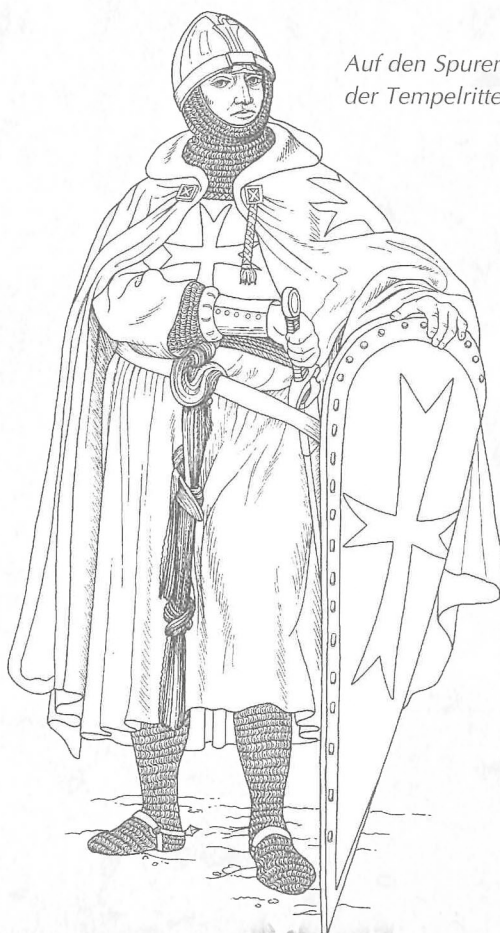


Das wird Sie eine Kleinigkeit kosten. Die Innere Sicherheit hat ihre Ohren zwar überall, aber ich habe auch so meine kleinen Verbindungen.

Fernand Houvet

Ich denke wir sind im Geschäft.

Friedrich Karl von Reck, Kaplan



Auf den Spuren der Tempelritter . . .

Es ist mir eine besondere Ehre. Meine bescheidene Kirche hat zwar viel an Glanz verloren, aber es durchweht sie immer noch der Geist des Herrn. Doch meine Aufgabe wird täglich schwieriger.

*Jean Hulot,
Pfarrer*

Die Landrover mit dem engagierten Team.

*(v.l.n.r.)
Arnie Kilgrow,
Willy Sokomashi,
Leander Hazrati,
Henrik Remmler.*

Sightseeing in Paris

Sollten die Spieler in Paris ein wenig unterwegs sein und/oder Wartezeit überbrücken wollen, so können wir nur empfehlen, mit einer handelsüblichen Stadtkarte von Paris etwas zu improvisieren.

a) Eiffelturm:

Dieses beeindruckend alte Bauwerk ist immer noch für Touristen geöffnet. Man kann aber an einigen Stellen Techniker sehen, die kleinere Reparaturen ausführen. Interessierte müssen ca. 15 Minuten in einer längeren Schlange vor der Kasse warten, zahlen 0,15 EH und können dann mit dem Expresslift auf alle Plattformen fahren. Der Ausblick lohnt die Ausgabe allemal, außerdem kann man einen anerkennenden Blick auf das Kuppeldach werfen.

b) Louvre:

Die legendäre Bilderausstellung ist momentan wegen Umbauarbeiten geschlossen. Einen Katalog-Datenträger mit virtueller Führung kann man aber trotzdem für 0,5 EH erwerben.

c) Notre Dame:

Diese einstmals schöne Kathedrale sieht heruntergekommen aus. Die Kirche selbst hat schadhafte Stellen im Dach, das Gemäuer ist bröck-

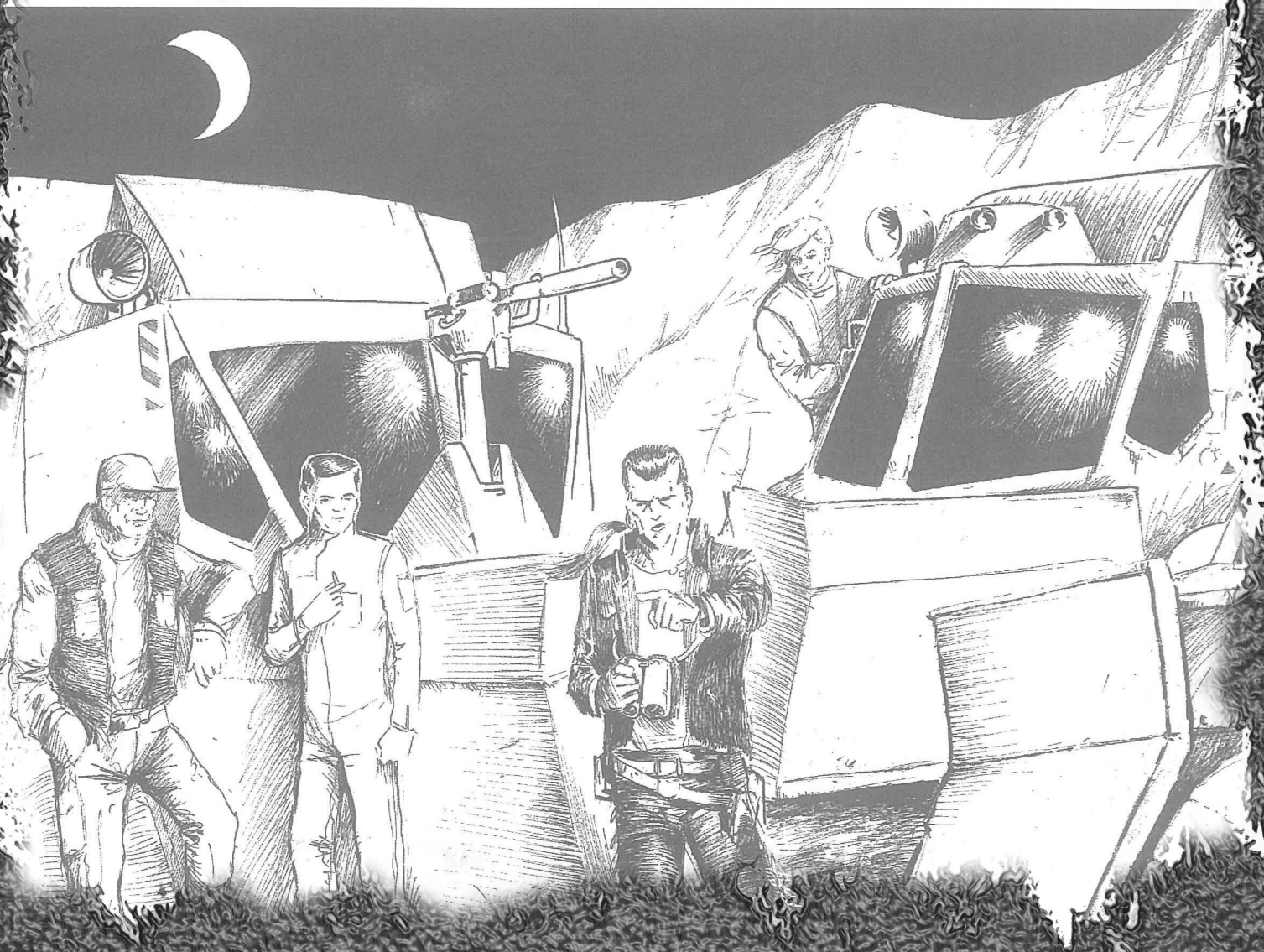
lig und meist menschenleer. Überall hängt ein feiner, modriger Geruch in der Luft, der selbst den Duft nach Weihrauch überlagert. Ab und zu taumeln verschiedene gebrechliche alte Menschen herein und setzen sich mit einem Aufseufzen in die Bänke, um dort ihre Gebete zu verrichten oder einfach nur die majestätische Stille zu genießen. Der Bau ist trotz aller Schäden für die Ritter überwältigend.

Pfarrer Jean Hulot ist ein einfacher und bescheidener Mann, der über den Besuch der Ordensbrüder sehr erfreut ist. Gerne lädt er sie auf einen kleinen Plausch in die Sakristei ein. Hulot ist traurig wegen der mangelnden Gläubigkeit seiner Schafe und bemüht sich nach Kräften, dies zu ändern. Der Pfarrer hat keine wichtigen Informationen für die Gruppe (*Spielleiter*). Eine mildtätige Gabe für den Opferstock wird er allerdings hochofrendlich annehmen.

Allerletzte Vorbereitungen

Spätestens jetzt muß der militärische Befehlshaber informiert sein, damit er seine Soldaten einteilen kann. Usambaque besteht auf jeden Fall auf zehn Mann Begleitung, um den Orden korrekt zu repräsentieren.

Die Innere Sicherheit gibt sich mit dem Grund der Reise (Jagdausflug) zufrieden. Deren Meinung ist, daß die Ritter ruhig in die verseuchte



Zone reisen können, da würde es sowieso nichts von Wert geben. Die anstehenden Gespräche über die Schutzgürtelfrage sind nach Maßgabe der Sicherheitsleitung sehr viel wichtiger.

3. Die Expedition

Zum vereinbarten Zeitpunkt erscheinen die drei Landrover und eine ein älteres etwas angerostetes Modell eines Volksgleiters. Dem mit Pfeifenden Aggregaten haltenden Volksgleiter entsteigt ächzend Fernand Houvet. Er stellt die Fahrer und den Scout der Gruppe vor und kassiert die zweite Rate. Danach wünscht er eine gute Reise, übergibt die Führung an den Scout und fährt seines Weges.

Leander Hazrati begrüßt die Gruppe mit einigen warmen Worten und bittet das Gepäck nach Wunsch zu verstauen. Im ersten und dritten Wagen sind Sitzplätze im Laderaum montiert. Außerdem kann man im zweiten und dritten Wagen auch einen Beifahrerplatz haben. Sollten die Charaktere schon das Ziel dieser Fahrt (*Chartres*) bekannt gegeben haben, so schlägt Hazrati das Westtor zu Ausreise vor. Hat man ihm keine eindeutige Richtung genannt, steuert er ebenfalls das westliche Tor an (Grund: bessere Straßen).

Wagenbelegung

Erster Wagen

Fahrer: Arnie Kilgrow

Beifahrer: Leander Hazrati (Scout)

Laderaum: vier Plätze für Passagiere, Stauraum für Gepäck

Zweiter Wagen

Fahrer: Willy Sokomashi

Beifahrer: ein Platz für Passagier

Laderaum: voll belegt mit Zelt, Verpflegung, zusammengelegtem Stasis-Tank, medizinische und sanitäre Materialien, Wasser, Werkzeug, Ersatzteile, Munition

Dritter Wagen

Fahrer: Henrik Remmler

Beifahrer: ein Platz für Passagier

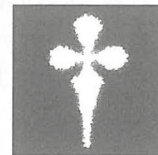
Laderaum: vier Plätze für Passagiere, Stauraum für Gepäck

Sobald alles verstaut ist und die Reise beginnt, erzählt Hazrati über die interne Sprechanlage ein wenig über die generelle Verfahrensweise: *"Nochmal herzlich willkommen zu unserem kleinen Ausflug. Wir befinden uns jetzt auf dem Weg zum Westtor der Kuppel. Halten Sie bitte Ihre ID-Karten und die beglaubigte Ausreisegenehmigung bereit. Wenn wir die Kuppel verlassen haben, sorgen die Scheiben für eine Filterung des Lichts. Sollten Sie das Fahrzeug verlassen wollen, finden Sie direkt vor sich in der*

kleinen Klappe eine spezielle Filterbrille und eine Atemmaske. Gehen Sie nicht ohne Schutzvorrichtung aus dem Wagen, ihr Organismus könnte Schaden nehmen. Bitte öffnen Sie während der Fahrt die verriegelten Türen nicht gewaltsam. Wir verlassen das Fahrzeug alle durch die Schleusenvorrichtung an der Heckklappe. Nur dort können wir garantieren, daß keine schädlichen Stoffe ins Wageninnere kommen. Bitte steigen Sie erst aus, wenn ich Sie dazu auffordere. Nun weg von den langweiligen technischen Details, hin zur Geschichte. Die Umgebung der Stadtmetropole Paris war vor langer Zeit eine anmutige Gegend. Hübsche Dörfer und nett gelegene Städte. Nach der Aufstellung der Paladinschirme waren wir zwar vor nuklearer Außenstrahlung geschützt, aber die starke klimatische Veränderung brachte uns Erdbeben und Sturmfluten. Diese Naturkatastrophen verursachten Unfälle in einigen außen liegenden Chemiefabriken und Atomkraftwerken. Die Verschmutzung und Verseuchung der äußeren Zonen sorgte vor 15 Jahren für einen großen Zustrom von Flüchtlingen in die überkuppelten Metropolen. Bei den letzten Flüchtlingen wurden so hohe radioaktive Meßwerte festgestellt, daß weitere Einreisewillige abgewiesen wurden. Es kam teilweise zu größeren Auseinandersetzungen. Nach den alten Erzählungen waren die Flüchtlinge richtig wahnsinnig vor Angst. Man hat gehört, daß die Menschen, die draußen bleiben mußten, sich dann entweder gegenseitig umgebracht oder ihre Wut an ganzen Straßenzügen und Dörfern ausgelassen haben. Heute sind die Kuppeln aber sehr gut gegen äußere Angriffe geschützt. Alle Lebewesen oder deren Nachwuchs, die heute noch in der Umgebung leben, sind unangenehm verändert. Sollten wir auf solche Eingeborenen treffen, bleiben Sie ruhig und versuchen Sie, sie zu erlegen. Die anzutreffenden Exemplare sind nur im Ausnahmefall aggressiv."

Nach einiger Zeit bemerkt man, daß die Kuppel sich immer weiter in Richtung Boden neigt. Bald darauf kommen die Wagen vor einer massiven Sperre zum Stehen. Dahinter erkennt man ein riesiges geschlossenes Tor. Der Westrand der Kuppel ist erreicht. Zwei Soldaten des SEK kommen auf die Fahrzeuge zu und kontrollieren alle Papiere. Hazrati plaudert während der Kontrolle unbefangen mit den Wachen. Nachdem die Neugier der Torwachen befriedigt ist, gewähren sie freie Durchfahrt.

Langsam schiebt sich die Barriere in den Boden und das große Tor beginnt, sich ebenfalls zu bewegen. Es dauert ca. 10 Minuten, bis das Tor in der Kuppel sich geöffnet hat. Dahinter befindet sich ein weiteres Tor. Die Kolonne fährt in



Wenn Sie sich an meine Anweisungen halten, kann Ihnen eigentlich nichts passieren.

Leander Hazrati

Wir kommen gleich zum Westtor. Verhalten Sie sich völlig normal und lassen Sie mich reden.

Leander Hazrati



Last Exit . . . Paris

*Freundliche
Gegend. Sieht fast
aus wie Oranien.*

*Gregor von
Falkenstein,
Unterleutnant*

den Zwischenraum und das erste Tor schließt sich wieder in Zeitlupe. Erst wenn sich die innere Schleuse komplett geschlossen hat, fängt das äußere Tor an, sich zu öffnen. Grelles, ungefiltertes Sonnenlicht fällt auf die Wagen. Die Scheiben filtern den größten Teil der schädlichen Strahlung aus. Die grausam zernarbte Oberfläche von Terra liegt vor der Expedition. Gleich vor dem Tor können die Charaktere mehrere zerlumpfte Leichen sehen, die erst vor kurzem durch Feuer aus großkalibrigen Waffen umgekommen sind. Die gepanzerte Außenverkleidung des äußeren Tores weist unangenehm aussehende Waffensysteme auf.

4. Die Verbotene Zone

Eine breite Straße führt vom Tor weg in eine zernarbte Ebene. Die ersten 100 Meter sind mit großen Betonblöcken blockiert, so daß nur eine schmale, geschlängelte Fahrspur übrig ist. Nach diesen Hindernissen können die Rover für ca. zehn Minuten schneller fahren. Danach gleicht die Straße eher einem Trichterfeld. Die Wagen müssen ihren Weg mühsam suchen. An den unzugänglichsten Stellen klettert Leander Hazrati aus dem Führungsfahrzeug und lotst die

Landrover durch Trümmerbrocken und Krater. Der Spielleiter kann die Reise nach Chartres gerne mit Überraschungen würzen. Im Angebot sind da hungrige Mutanten, angreifende Riesenratten und tobende Stürme.

Begegnungen/Ereignisse

a) Mutanten:

Die ehemals menschlichen Überreste der Zivilisation bieten ein erbärmliches Bild. In einigen geschützten Plätzen leben locker gestreut bis zu 250 Menschen in Stämmen zusammen. Normalerweise stellen sich diese Stämme gutausgerüsteten Reisenden nicht in den Weg. Trotzdem ist Vorsicht angebracht. Hazrati kann einige unheimliche Geschichten von verschollenen Expeditionen erzählen. Die Spieldaten eines durchschnittlichen Mutanten finden sich im *Anhang*.

b) Riesenratten:

Durch das ungesunde Klima in den Außenbezirken sind diese possierlichen Kuscheltierchen nicht zum sofortigen Verzehr geeignet. Die nachtaktiven Tiere können durchaus auf der Suche nach Nahrung die Expedition angreifen (z.B. ein Loch ins Zelt nagen etc.). Deshalb werden während eines Nachtlagers die Maschinengewehre ausgefahren und die automatische Zielerfassung eingestellt. Zusätzlich wachen die Fahrer und Hazrati nachts im Turnus. Sollten die Charaktere von sich aus eine Beteiligung bei der Wache vorschlagen, gehen die Männer gerne darauf ein. Die Spieldaten der Riesenratte befinden sich im *Anhang*.

c) Stürme:

Durch die katastrophalen Zustände der natürlichen Umgebung hat sich auch das Wetter geändert. Es kann durchaus sein, daß sich in kürzester Zeit ein übler Sturm zusammenbraut und über die gepeinigste Landschaft rast. Die Metropolen sind davon nicht betroffen, deren Außenhaut ist fast perfekt geschützt.

Um auf die Entstehung eines Sturmes zu prüfen, würfelt der Spielleiter alle zwei Stunden Spielzeit mit *1W100* auf die nachfolgende Liste:
01-77 Kein Sturm in der Nähe der Gruppe.
78-00 Ein Sturm kündigt sich an.

Für den Scout Leander Hazrati testen Sie bitte auf die Fertigkeit *Wetter vorhersagen*, ob er das nahende Unwetter früh genug bemerkt.

Ist ein Unwetter im Anzug, so wird danach ermittelt, um welche Stärke es sich handelt. Bitte würfeln Sie mit *1W100* auf folgende Liste:

01-44 Gewitter mit Sturmböen
45-88 Hagelsturm
89-00 Tornado

Gewitter mit Sturmböen

Es regnet Katzen und Hunde. Ein heftiger Wind treibt Staub, Müll und kleinere Gegenstände vor sich her. Der Regen ist säurehaltig und löst organische wie anorganische Gegenstände leicht an. Hält sich ein Lebewesen fünf Minuten im Gewitterregen auf, so besteht eine 60%-Chance, 1W4 TP Schaden an 1W4 Körperteilen zu erleiden (Rüstung schützt normal). Die Rover sind mit einer elastischen Speziallegierung überzogen, die dem Säureregen problemlos standhält. Für die Zeit des Gewitters (1W20+6 Minuten) halten die Wagen trotzdem an einer geschützten Stelle an.

Hagelsturm

Auf die Expedition geht ein infernalischer Blizzard nieder. Tennisballgroße Hagelklumpen trommeln erbarmungslos auf jeden Quadratmeter Boden. Hält sich ein Lebewesen in diesem Hagelsturm auf, so werden je Runde 1W6+3 TP Schaden an 1W4 Körperteilen fällig (Rüstung schützt). Die Landrover sind mit einer elastischen Speziallegierung überzogen, die insgesamt vier Hagelschauer aushält. Danach geht der Schaden direkt auf die Strukturpunkte. Für die Zeit des Hagelsturms (1W10+6 Minuten) halten die Wagen möglichst an einer geschützten Stelle an. Hazrati verfällt während eines Hagelsturms in einen monotonen indianischen

Gesang und brennt mehrere Räucherstäbchen ab, die einen süßsauren Geruch verbreiten.

Tornado

Ein brüllender, schwarzer Finger Gottes pflügt durch die Landschaft. Alle in seinem Weg liegende Hindernisse saugt er gierig auf und zermalmt sie. Sollte ein Lebewesen in den mächtigen Sog kommen, ist alles zu spät. Die Fahrzeuge sind aber mit ausfahrbaren Erdhaken versehen, deren diamantene Bohrkern sich durch Gestein und Erdreich fressen, einrasten und den Wagen am Boden geradezu festnageln. Walzt ein Tornado dann über einen so gesicherten Wagen, haben die Erdhaken eine 80% Chance, den Wagen zu halten. Außen angebrachte Gepäckstücke etc. sind aber in jedem Fall verschwunden. Die Erdhaken können nach Gebrauch wieder eingefahren werden. Während eines Tornados umklammert Leander Hazrati seinen Medizinbeutel und geht per Meditation auf die Reise zu den Geistern der Luft.

d) Nachtlager:

Da die Fahrzeuge durch das extrem ungünstige Gelände nur sehr schwer vorankommen (Stürme, Trümmer, etc.), haben die Charaktere auf jeden Fall eine Übernachtung auszustehen. Ein wunderschöner Platz dafür ist eine alte Kapelle bei *Limours*. Das kleine Gotteshaus ist fast

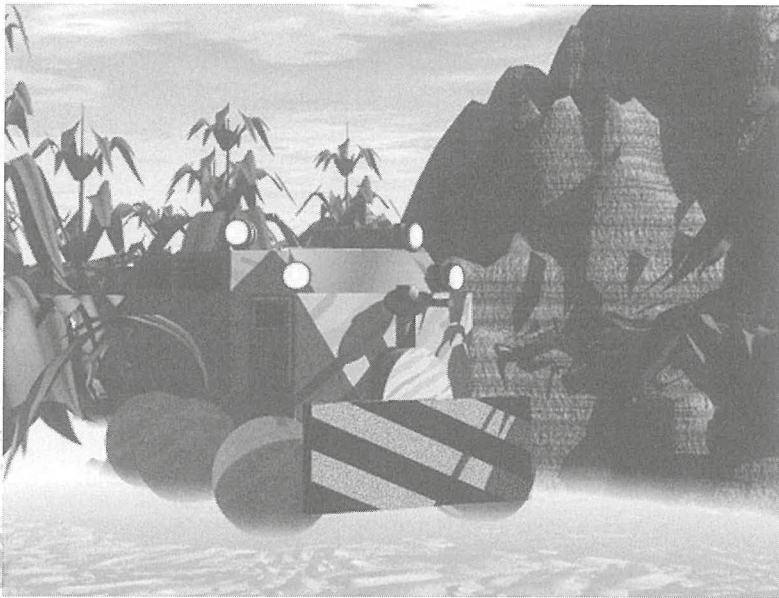


Auch hier hat das Strafgericht des Herrn gewütet. Ich hoffe, daß die Seelen der Unschuldigen ihren Frieden gefunden haben.

Ramon Garcia-Mendez, Kaplan

Nachtlager in der verbotenen Zone.





It's Rover time.

zerstört. Der kleine Altar zeigt Spuren übelster Entweihung. Der alte Friedhof ist teilweise umgegraben, die Gräber roh geöffnet und Grabsteine umgestürzt. Die Herzen der reisenden Kreuzritter müßten vor Gram überfließen. Beschreiben Sie die vorgefundenen Verhältnisse so drastisch, daß die Ritter einen Teil ihrer

Nachtruhe hingeben, um den ehemaligen Gottesacker wieder notdürftig herzurichten. Der Kaplan wird in dieser Zeit sicher den Altar reinigen und neu weihen wollen. Sollten die Charaktere an diesen gottgefälligen Arbeiten nicht das geringste Interesse haben, so strafen Sie die Gruppe vielleicht mit einem *Finger Gottes* oder so (har, har, har).

5. Ankunft in Chartres

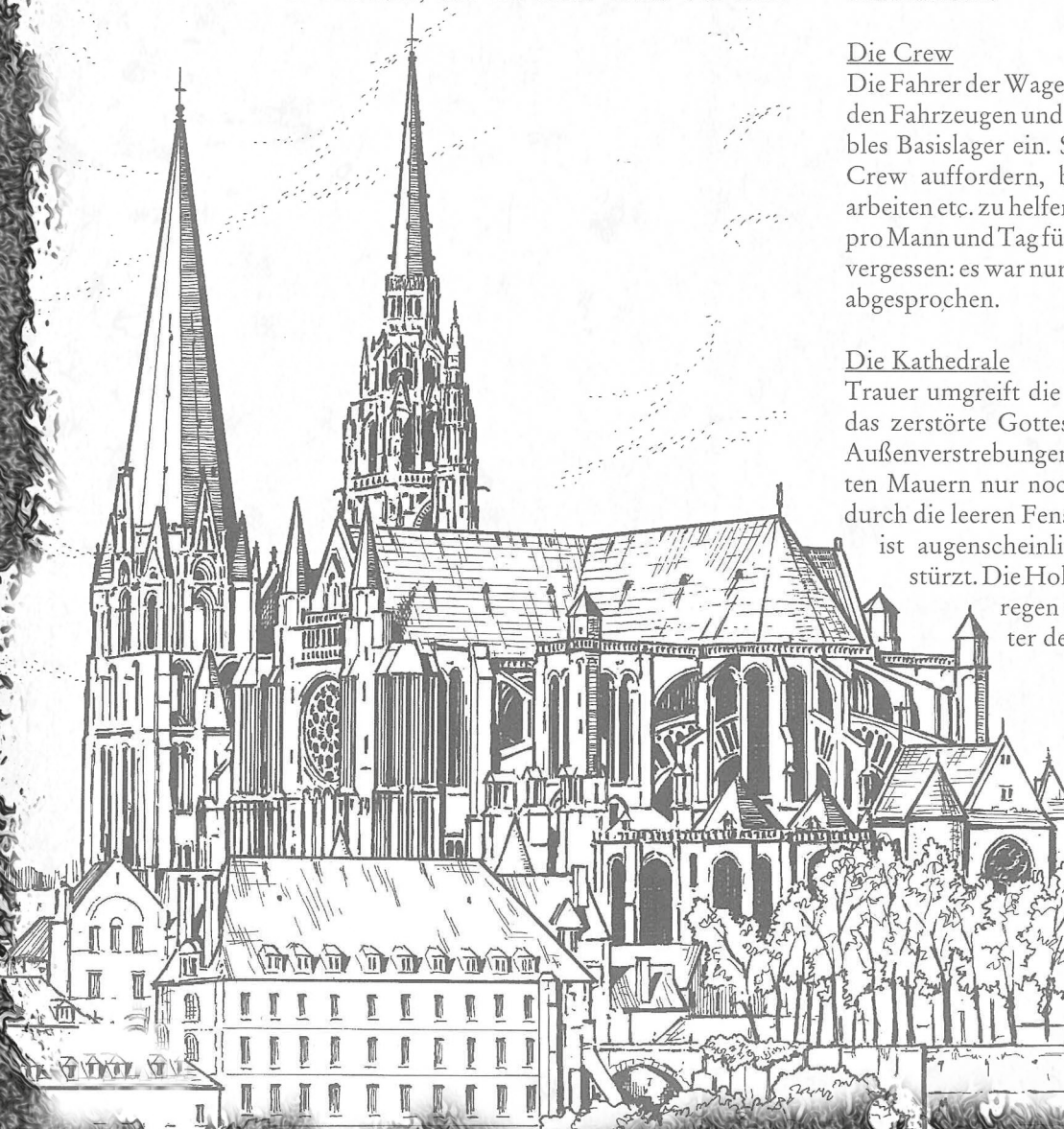
Nach einem beschwerlichen Weg ist es dann am nächsten Vormittag soweit. Die Silhouette der Kathedralenruine ist deutlich gegen den grellen, wolkenlosen Himmel auszumachen. Die Gruppe bewegt sich über unübersichtliche Trümmerfelder auf den Berg zu, auf dessen Plateau die Kirche zu sehen ist. Nach einer zweistündigen Fahrt ist der Bergsattel mit den Fahrzeugen erklommen und ein geschützter Lagerplatz in Sichtweite der Kathedrale erreicht. Das beeindruckende Gotteshaus hat aber, wie die umgebenden Gebäude, verheerenden Schaden genommen. Die beiden großen Türme sind zusammengestürzt. Das Dach ist völlig verschwunden. Das einzige, was noch mehr oder weniger intakt steht, sind die Außen- und einige Innenmauern.

Die Crew

Die Fahrer der Wagen und der Scout bleiben bei den Fahrzeugen und richten dort ein komfortables Basislager ein. Sollten die Charaktere die Crew auffordern, bei den Ausschachtungsarbeiten etc. zu helfen, so verlangen diese 15 EH pro Mann und Tag für die Mehrbelastung. Nicht vergessen: es war nur ein harmloser Jagdausflug abgesprochen.

Die Kathedrale

Trauer umgreift die Herzen der Ritter, als sie das zerstörte Gotteshaus sehen. Die grazilen Außenverstreibungen halten die wenigen intakten Mauern nur noch notdürftig. Wind pfeift durch die leeren Fenster und Ritzen. Das Dach ist augenscheinlich verbrannt und eingestürzt. Die Holzreste sind von dem Säureregen so angegriffen, daß sie unter der Hand zerfallen.



Die Kathedrale von Chartres. Eine Abbildung aus besseren Tagen (Quelle: Kirchenarchiv).

Wahrscheinlich werden die Charaktere erst einmal den gesamten Kirchenkomplex untersuchen. Wertgegenstände oder Reliquien sind nicht zu finden. Alles scheint schon mehrfach geplündert worden zu sein. Auch die Seitenbauten bieten außer Trümmerhaufen keinen Anhaltspunkt.

Templers Schwur

An den Seitenwänden der Kathedrale befinden sich einige vom Regen zerfressene Grab- und Inschriftplatten. Untersucht die Gruppe diese mindestens drei Stunden, so fällt eine besonders ins Auge. Diese kleine unscheinbare Platte besteht aus echtem Marmor und liegt abseits in einer winzigen Nische. Die Gravur ist verwittert und schwer zu entziffern (*Spielhilfe 10*). Der nach unten abgesetzte Satz ist in einer anderen Schrift gehalten und paßt nicht in die ästhetischen Proportionen der Steinmetzarbeit. Untersucht man mit entsprechendem Gerät die Inschriften, so kann man herausfinden, daß die Platte ca. 1128 hergestellt worden ist. Der zusätzlich eingemeißelte Satz ist ungefähr 7 Jahre später hinzugefügt worden.

Das Labyrinth

Das in den Boden eingelassene Labyrinth befindet sich im Mittelschiff. Die Gruppe benötigt 1W6+3 Stunden, um die gesamte Fläche freizulegen. Auffallend an dem Boden ist, daß der Stein im Mittelpunkt des Labyrinths 12 cm abgesenkt ist. Offenbar ist dort ein großer Trümmerbrocken aus dem Dachstuhl aufgeschlagen und hat den Stein nach unten getrieben. Da dieser Steinblock an jeder Seite genau 12 cm abgesenkt ist, könnte es sein, daß sich unter diesem Labyrinth ein größerer Hohlraum befindet. Würde sich eine kompakte Erdschicht darunter befinden, so hätte sich der

Mittelstein nicht so gleichmäßig absenken können. Ein weiterer Anhaltspunkt ist gefunden.

⚔ *Achtung Spielleiter:* Genau unter dem Labyrinth befindet sich der Raum mit dem Sarkopharg und den sieben Steinsitzen. Versuchen die Charaktere, Steine aus dem Boden zu entfernen, so ist es möglich, daß das gesamte Gewölbe unterhalb zusammenbricht. Der abgesenkte Mittelstein ist der Schlußstein der Gewölbedecke. Entfernt man diesen, bricht die Decke in Sekunden zusammen. Das Modul wäre an diesem Punkt leider gescheitert, da der Sarkopharg und dessen Inhalt sofort zermalmt wären. Ein Argument gegen diesen Vandalismus der Spieler wäre z.B., daß ein christlicher Baumeister (zum Lobe Gottes) dieses Labyrinth geschaffen hat. Und dessen Zerstörung wäre ein Verrat an den Idealen des Glaubens (oder so). Lassen Sie sich zu dieser Situation auf jeden Fall etwas einfallen.

Der Altar

Zwischen zahllosen Trümmern können die Abenteurer relativ leicht den Hauptaltar erkennen. Den Altarraum bzw. den Altar selbst freizuräumen braucht 1W6+5 Stunden Zeit. Die Gruppe muß auch eine Seilwinde aus einem der Rover ausbauen, um die größten Stücke zu bewegen. Wenn diese Fläche freigeräumt ist, bemerkt man schnell, daß der Altar nicht im rechten Winkel zur Wand steht. Versucht man, den Altar seitlich zu bewegen, so ist ein zartes Rucken zu spüren. Mehr nicht. Setzt man rohe Gewalt ein und drückt mit mehreren Personen (insgesamt 400 Punkte *STK*), so bricht der interne Mechanismus. Der Altar bewegt sich langsam mit schleifenden Geräuschen zur Seite und gibt ein dunkles Loch frei. Trockene und kühle Luft weht den Charakteren entgegen.

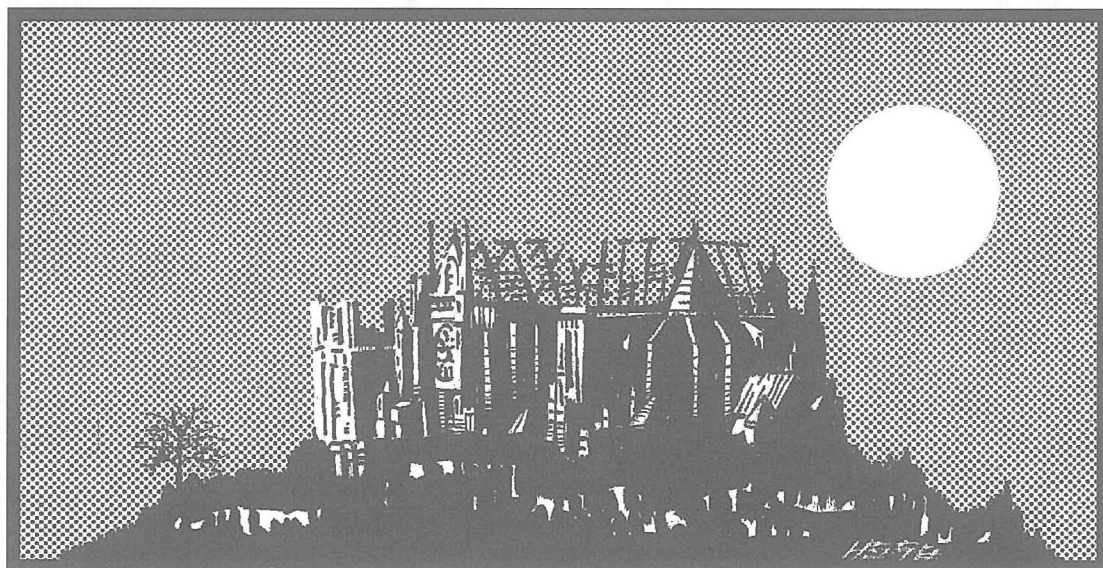


Kommt alle her. Hier ist eine gravierte Platte mit einer interessanten Inschrift.

Jason Kragwitch, Oberschütze

Der Altar bewegt sich ganz leicht. Darunter scheint ein Eingang zu sein.

Harald Josef, Oberschütze



Das Skelett des ehrwürdigen Bauwerks ist weithin zu sehen.

VI. Kein Pardon

*Ich kenne mich
mit Projektile
aus. Die sind
zweifelsfrei nicht
vor dem
Jahr 2244
abgefeuert
worden.*

*Jason Kragwitch,
Oberschütze*

*Zwei tote Punks?
Die Leichname
sind älter, die
Kugeln nagelneu?
Was ist hier
passiert?*

“Und wenn ihr in die finsternen Labyrinth
eurer Seelen hinabsteigt, so nehmt das Licht
Gottes mit an eure Seythe. Dann wird euch kein
Weh’ geschehen. Doch wenn ihr strauchelt, so
gebt acht auf die mächtigen Klauen der Versu-
chung.”

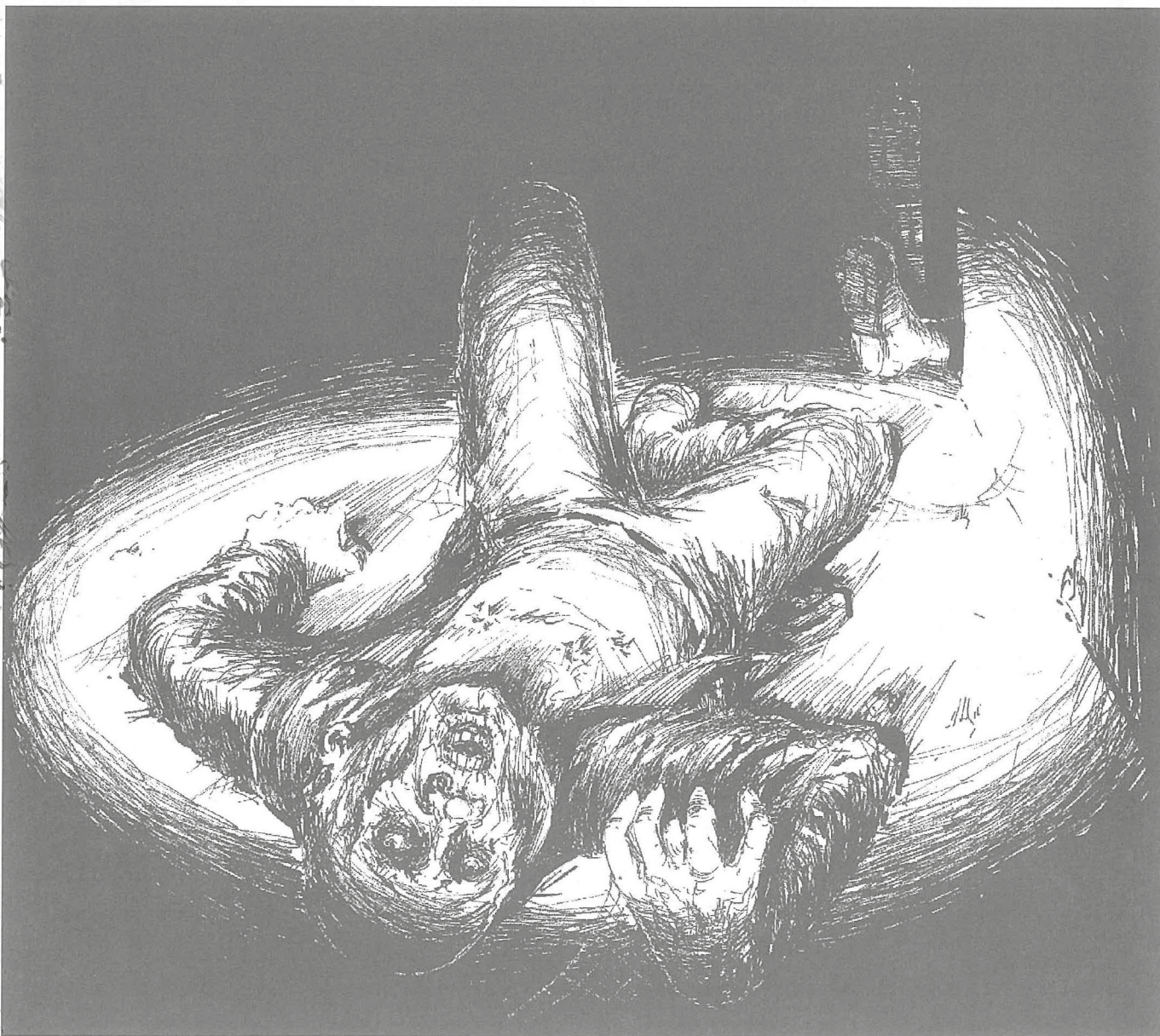
1. In den Gang hinein

☞ *Ein Tip vorab:* es wäre schön, wenn nur die
Spielercharaktere den Gang betreten und die
Ritter-NSC draussen Wache halten würden. Es
sollten auf jeden Fall sieben von Spielern ge-
führte Kreuzritter im Gewölbe ankommen.

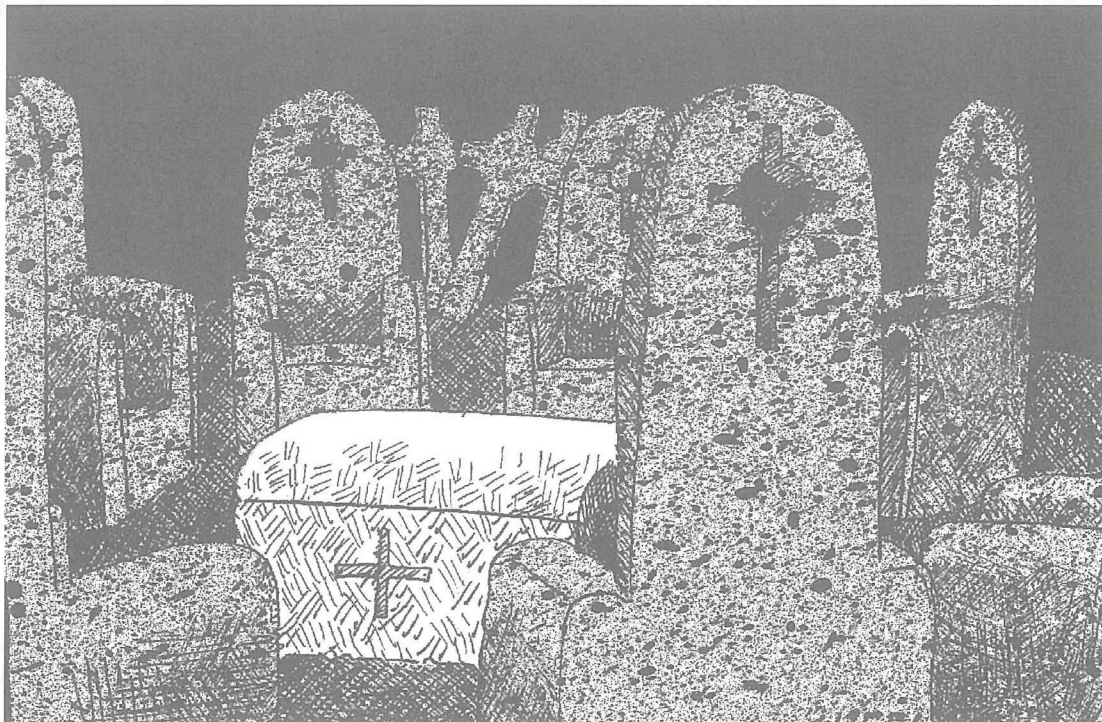
Eine schmale, gewundene Treppe führt hinab
ins Dunkle. Schalten die Ritter ihre Helmlampen
ein, so können sie hinter den sieben Stufen der
engen Treppe einen trockenen Gang in Rich-
tung Mittelschiff erkennen. Muffiger Staub wir-

belt auf, als der erste Ordensbruder seinen Fuß
auf die Stufen setzt. Nach einem zehn Meter
langen Stück Gang trifft die Gruppe auf die
Leiche eines Punks. Er liegt mit dem Kopf zur
Gruppe auf dem Rücken und hat ein schreck-
verzerrtes, mumifiziertes Gesicht. Sein verwe-
ster Brustkorb weist Spuren von Einschüssen
auf. Neben dem Körper liegen ein angefaulte,
mit Nägeln versehener Baseballschläger und
eine defekte Taschenlampe.

☞ *Achtung Spielleiter:* Eine Untersuchung er-
gibt, daß der Punk ungefähr in der Mitte des
Jahres 2231 hier gestorben ist. Fällt bei einer
Autopsie der Blick auf die eingedrungenen Pro-
jektile, so darf jeder Ritter einen Wurf auf die
Fertigkeit *Waffentechnik* machen. Hat einer
der Kreuzritter die Spezielle Eigenschaft
Waffenfetischist, ist kein Wurf nötig. Die gefun-
denen hülsenlosen Geschosse sind mit einer
nagelneuen Treibladevorrichtung versehen.



Nach einer weiteren siebenstufigen Treppe liegt ein düsteres Gewölbe vor der Gruppe.



Dieses Prinzip ist definitiv erst 2244 eingeführt worden. Da diese Neuerung auf einer erst im Herbst 2243 gemachten Erfindung beruht, ist es nicht möglich, daß diese Projektile vor 2244 abgeschossen worden sind. Der mumifizierte Punk ist aber definitiv 2231 gestorben. Ein Zeitparadoxon? Später mehr davon.

Wendet sich die Gruppe kopfschüttelnd von diesem Rätsel ab, so entdeckt sie wenige Meter später eine Nische auf der rechten Seite des Gangs. Dort ragt ein Stiefel in den Gang heraus. In dieser Einbuchtung finden die Charaktere einen weiteren toten Punker, der sich anscheinend selbst entleibt hat. Neben dem zweiten Toten liegt ein antiker, französischer Armee-revolver (stark verrostet). Eine Patronenkammer in der Waffe ist leer. Mit diesem Projektil hat sich der zweite Punk einen Kopfschuß gesetzt. Der Tod ist ebenfalls 2231 eingetreten. Außerdem findet man einen alten Ausweis der TSU (ausgestellt am 16.04.2225/*Spielhilfe* 12) und ein zerknittertes Foto, das eine Gruppe von feiernden Punks zeigt. Beide Männer sind mit etwas Fantasie auf dem Foto zu erkennen.

Jetzt müßten die Ritter völlig verwirrt sein. Wilde Vermutungen und Diskussionen branden langsam am Tisch auf. Lassen Sie der Gruppe ruhig etwas Zeit zur Aussprache.

2. Das heilige Gewölbe

Verfolgen die Abenteurer den Gang weiter, so stoßen sie auf eine zweite siebenstufige Treppe. Im Anschluß an den Abstieg befindet sich ein

kreisrunder Raum. An der hinteren Mauer stehen, achtlos an die Wand gelehnt, drei keltische Steinkreuze.

Genau in der Mitte des Raums befindet sich ein steinerner Sarkophag mit einigen Gravuren. Darum gruppieren sich in gleichmäßigen Abständen sieben Steinsitze. Bei den Sitzen ist ein christliches Kreuz in die Rückenlehne gemeißelt. Betrachten die Charaktere die Decke genauer, so können sie erkennen, daß der zentrale Deckenstein genau über dem Sarkophag ca. 12 cm nach unten heraussteht. Das Zentrum des Labyrinths ist erreicht.

Achtung Spielleiter: Die Komposition des Raums gleicht dem darüberliegenden Labyrinth. Wenn Sie sich den Kreis in der Mitte betrachten, sehen Sie sechs Ausbuchtungen. Stellen Sie sich vor, daß der Eingang in diesen Kreis ebenfalls eine solche Nische ist. Die sieben Steinsitze stehen im Gewölbe genau unter den Einbuchtungen bzw. dem Eingang. Denn sieben Ritter haben einen geheimnisvollen Gegenstand aus dem Heiligen Land nach Frankreich transportiert. Sieben Spieler sitzen momentan mit fiebrigen Gesichtern am Tisch. Hier laufen die Fäden durch Zeit und Raum zusammen.

Der Sarkophag ist rundherum mit mehreren christlichen Kreuzen verziert und auf dem Dekkel prangt die Gravur des Labyrinths. Öffnen die Charaktere das Steinbehältnis, so passiert ca fünf Sekunden nichts. Während dieser Zeit kann man die Umrisse einer Ebenholztruhe mit verflochtenen Einlegearbeiten erspähen. Handelt

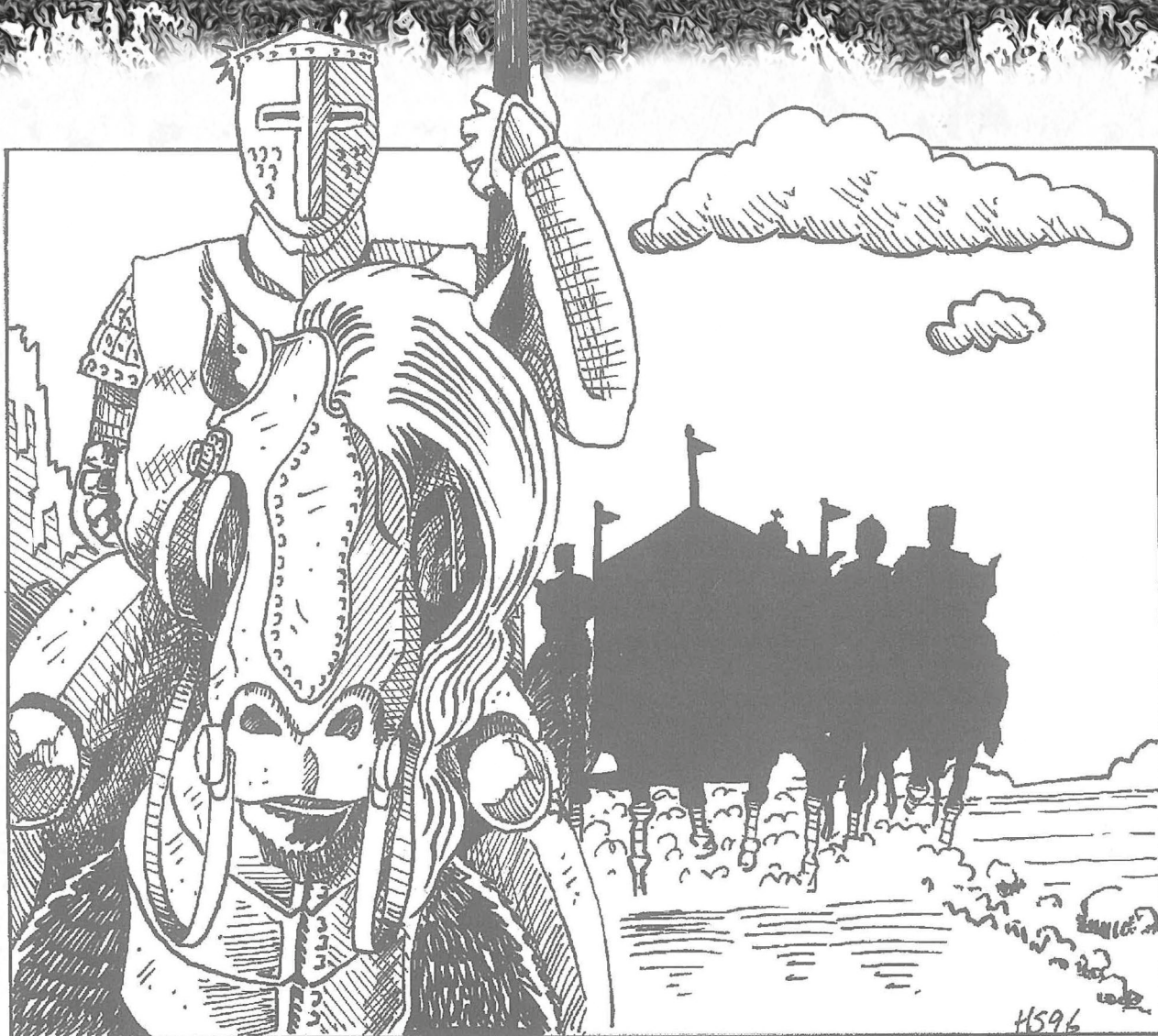


Liebe Ordensbrüder, ich bin überfragt. Wir sollten auf eine Eingebung des Herrn warten.

*Julius Stern,
Oberschütze*

*Welches uralte Geheimnis birgt das verborgene Gewölbe?
In welchem Zusammenhang stehen die beiden Toten dazu?
Rätsel über Rätsel.
Möge der Herr unsere Gedanken leiten und über unser Schicksal wachen.*

Ramon Garcia-Mendez, Kaplan



Sieben Kreuzritter
zu Pferde und ein
Knecht auf einem
Lastkarren.
Was hat diese
Scharade zu
bedeuten?

Für diese
Jahreszeit ist
es ganz
eindeutig zu
warm und zu
sandig!

Friedrich Karl
von Reck, Kaplan

es sich um die Bundeslade? Welches unschätz-
bar wertvolle christliche Relikt ist das?

Danach ist ein flackerndes blaues Leuchten zu
erkennen, das sich langsam aus der Öffnung
herausschiebt. Dieses nicht greifbare Wabern
löst sich plötzlich in einen wirbelnden, bläuli-
chen Funkenregen auf, der in strudelartigen
Kreisen in den Raum greift. Wird ein Kreuzrit-
ter-Charakter von dem Funkenregen berührt,
passieren mehrere Sachen gleichzeitig. Sein Be-
wußtsein wird in einen wunderschönen Traum-
garten gewirbelt, durch den seine Seele lust-
wandelt. Der Körper bewegt sich währenddes-
sen auf einen der sieben Sitze zu. Sobald der
Spielercharakter sitzt, läßt er seine Schußwaf-
fen auf den Boden fallen und wird in einen
traumlosen, tiefen Schlaf gezogen. Dieser Schlaf-
zustand ist nur durch ein schweres Verletzen
des Betroffenen (mindestens 10 TP) zu brechen.
Der Funkenwirbel breitet sich in den ganzen
Raum aus. Flüchten die Charaktere in den Gang
hinaus, so wird sie der Wirbel nicht erreichen.
Der Strudel bleibt solange in der maximalen
Größe bestehen, bis alle sieben Sitze mit Kreuz-
rittern besetzt sind. Kommt ein Mensch in den
Funkenwirbel, der kein Ordensmitglied ist, so
bricht dieser bewußtlos zusammen und träumt
süß vor sich hin. Ein Erwachen wird erst durch

einige kräftige Ohrfeigen möglich. Sind mehr
als sieben Kreuzritter im Gewölbe und sind alle
Sitze besetzt, so stellen sich die übrigen in Tran-
ce neben die keltischen Kreuze. Diese Ritter
nehmen nicht an den folgenden Ereignissen teil,
erwachen aber mit den anderen zusammen (bit-
te nur NSC)

Sind endlich alle Sitze besetzt, so mag dann die
Reise beginnen . . .

3. Das Schicksal eines Ritters

Die nächste Spielphase wird besonders kompli-
ziert für den Spielleiter. Sie müssen zuerst mit
einer entsprechenden Musik für die richtige
Grundstimmung sorgen. Sprechen Sie mit lei-
ser, geheimnisvoller Stimme, dunkeln Sie das
Zimmer ab und zünden Sie einige Kerzen an.
Stellen Sie sich vor, Sie wachen aus einem tiefen
Schlaf auf. Die einzelnen Sinne reagieren noch
nicht im Gleichklang bzw. verzögert. Einzelne
Wahrnehmungen überlagern andere. Die Spie-
ler unternehmen in diesem Augenblick seltsa-
me Reisen. An jedem Ort, an dem sie ankom-
men, erwachen sie wie aus tiefem Schlaf. Be-
schreiben Sie die ersten Empfindungen der
Spielercharaktere isoliert und zäh. Nach dieser
Aufwachphase überstürzen sich die Ereignisse,
weil die Charaktere in Gefahrensituationen hin-

eingeworfen werden. Die sieben Kreuzritter sind Gesandte, die ihren sieben Glaubensbrüdern durch Zeit und Raum hindurch in der Stunde höchster Not zur Hilfe eilen.

Die erste Reise

"Warm. Hell. Sand? Viel Sand und Geröllbrocken. Wo sind die anderen? Alle neben mir. Gott sei gedankt in seiner Güte. Die Sicht ist gut. Wir sind auf einer Anhöhe. Eine Wüste? Man kann unten eine Straße sehen, mehr eine Piste oder einen rauen Weg. Am Horizont erkennt man eine Staubwolke."

Wir schreiben das Jahr 1128. Die Spieler befinden sich auf einer Anhöhe in der Nähe von Akkon. Alle Schußwaffen haben die Charaktere in Trance im Gewölbe abgelegt. Sie sind nur mit ihren Schwertern und gegebenenfalls mit additionalen Messern bewaffnet. Die Rüstungen der Spieler sind voll funktionsfähig.

Nach einiger Zeit kann man sieben Kreuzritter zu Pferd und einen Knecht auf einem beladenen Karren erkennen. Hinter dieser ersten Gruppe tauchen in geringem Abstand 40 moslemische Krieger auf, die schnell zur ersten Gruppe aufschließen. 40 Meter vor der Anhöhe schwenkt die erste Gruppe vom Weg ab und hält an. Die in Kettenrüstung gewandeten Ritter wenden ihre Pferde zum nahenden Feind, der Karren kommt direkt an der Anhöhe zum Stehen. Die sieben Templer tragen über ihren Rüstungen einen dünnen Überwurf, der das christliche Kreuz trägt. Nach kurzer Beratung ziehen die Kreuzritter ihre Schwerter und warten.

Jetzt ist es für die Spieler an der Zeit, zu reagieren und ihren Glaubensbrüdern zu helfen. Die moslemischen Verfolger erreichen die wartende Gruppe in ungefähr drei Minuten. Die 40 Sarazenen werden die Ritter am Fuß der Anhöhe aller Wahrscheinlichkeit nach überwältigen. Ziehen die Charaktere aber ihre Schwerter blank und treten an die Seite der Templer, so wandelt sich das Bild. Nach kurzer Verwirrung treten die vierzehn Ritter geschlossen dem Feind entgegen. Normalerweise dürfte der Kampf dann kein Problem sein. Verwenden Sie die angegebenen Spielwerte im *Anhang*.

Kurz nachdem der Kampf gewonnen worden ist, kommt ein heftiger Wind auf. Hochwirbelnder Sand erschwert die Unterhaltung sehr. Nach einer Minute ist der Sandsturm so heftig, daß die Charaktere kaum die Hand vor Augen sehen können. Dann verlieren alle das Bewußtsein und werden in den schwarzen Sog des Schlags geschleudert. Die erste Reise ist bewältigt.

Greifen die Spielercharaktere nicht ein, so können sie ein kurzes aber blutiges Gemetzel beob-

achten. Die Ritter und der Knecht werden getötet und die Ladung des Karrens wird brutal zerstört. Der Nachteil ist, daß die Charaktere nun in der Vergangenheit gefangen sind. Die Rückfahrkarte (die Bundeslade) ist in Stücke gegangen. Jetzt ist der Spielleiter mit einer munteren Improvisation gefragt. Das Abenteuer ist gescheitert.

Die zweite Reise

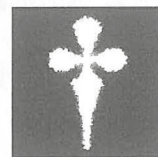
"Dunkel. Es riecht durchdringend nach Salzlucht und fauligem Tang. Das Gurgeln von Wasser und das Knarren von Holz ist zu hören. Kisten und Fässer. Ein Laderaum? An einem Ende des Raums, über dem Treppenaufgang, ist eine kleine Laterne aufgehängt, die dumpfes Licht abgibt."

Wir schreiben immer noch das Jahr 1128. Die Lade und die Ritter befinden sich auf dem Seeweg nach Frankreich. Alle Charaktere befinden sich im Laderaum der "Florence". Sämtliche Schußwaffen haben die Charaktere in Trance im Gewölbe abgelegt. Sie sind nur mit ihren Schwertern und gegebenenfalls mit additionalen Messern bewaffnet. Die Rüstungen der Spieler sind voll funktionsfähig.

Die Planken des Schiffes knarren hörbar wenn sich Wellen an den Rumpf pressen. Die Bilge gluckst leise und stinkend. Nach einigem Umhersuchen findet die Gruppe eine raue Plane die eine größere Kiste umhüllt. Diese Kiste scheint den gleichen Umfang zu haben, wie die auf dem Karren. Sobald die Spielercharaktere anfangen die Plane näher zu untersuchen, hören sie einen Alarmruf und das Trampeln vieler Füße von Deck. Stürzen die Kreuzritter die schmale Treppe herauf, erreichen sie das Deck. Dort spielt sich ein wilder Kampf ab. Besatzungsmitglieder liegen tot oder blutend am Boden. Die sieben Templer aus der Wüste stehen ohne Rüstung Rücken an Rücken und schwingen ihre Schwerter verbissen. Um die noch kämpfenden Verteidiger drängen sich ungefähr 60 dunkelhäutige Männer in zerrissener Kleidung. Sie sind klein, drahtig und schnell. Ihre Entermesser schlagen unbarmherzig Lücken in die schwankenden Reihen der letzten Überlebenden.

Keiner der Angreifer beachtet momentan den Ausgang vom Laderaum. Greifen die Charaktere an, so können sie wegen des Überraschungseffekts zwei Attacken durchführen. Sobald mehr als die Hälfte der Piraten getötet oder schwer verwundet sind, ergreifen die verblüfften Seeräuber spontan die Flucht.

Ist der Kampf siegreich und nähern sich die Charaktere den Templern, so ist in deren Gesichtern echtes Erstaunen und Schaudern zu lesen. Sobald eine Konversation beginnt, kommt



In welches faulige Gelaß sind wir denn nun geraten. Das ist ein Werk des Teufels. Wir müssen handeln.

Julius Stern,
Oberschütze

Schweig, Bruder. Du versündigst Dich. Bleibe zurück und bete, bis Dein Geist Klarheit gewinnt.

Ramon Garcia-
Mendez, Kaplan

ein heftiger Wind auf, Wellen branden über die Reeling. Dann verlieren alle Charaktere das Bewußtsein und werden wie vorher auch in den schwarzen Sog des Schlags geschleudert. Die zweite Reise ist bewältigt.

*Drauf, Jungs.
Geben wir diesen
stinkenden Heiden
christlichen Stahl
zu schmecken.*

*Gregor von
Falkenstein,
Unterleutnant*

Erbrechen die Charaktere im Laderaum die Kiste, so finden sie das Relikt, das auch in dem Steinsarkophag des Kirchengewölbes liegt. Versucht ein Abenteurer, die Lade zu berühren, so bekommt dieser einen schmerzhaften elektrischen Schlag, der am entsprechenden Körperteil 1W6 Punkte Schaden verursacht (Rüstung schützt nicht!) und verliert für eine volle Minute das Bewußtsein.

Greifen die Spielercharaktere nicht ein, so können sie ein kurzes aber blutiges Gemetzel hören. Die Ritter und die Besatzung werden getötet und das Schiff geplündert und versenkt. Die Charaktere sind in der Vergangenheit gefangen. Das Abenteuer ist gescheitert.

Uuuuläääää . . .

*Jason Kragwitch,
Oberschütze*

Die dritte Reise

"Es ist schummrig. Feuchte Erde. Der Geruch von frischgebackenem Brot liegt in der Luft. In der näheren Umgebung mehrere Feuer. Hinter uns die Kathedrale. Die Kathedrale von Chartres. Sie ist im Bau begriffen."

Das Jahr ist 1135. Im September 1134 verheerte ein Brand die Stadt Chartres. Das Feuer zerstörte das Spital, das neben der Kirche eingerichtet war. Von der Kathedrale selbst wurden die westliche Vorhalle und der Turm vernichtet. Im Frühjahr 1135 beginnen die Vorbereitungen für den Bau der beiden heutigen Türme. Um die rauchgeschwärzten Mauern der Kirche drängen sich Bauhütten, Werkstätten und grobe Zelte für die Arbeiter. Es ist drei Uhr früh.

Die fünfte Reise.



Nur die Bäcker sind schon am Arbeiten und der frische Duft von garem Sauerteig zieht durch die klare Luft. Alle Charaktere befinden sich nebeneinander. Sämtliche Schußwaffen haben die Charaktere in Trance im Gewölbe abgelegt. Sie sind nur mit ihren Schwertern und gegebenenfalls mit additionalen Messern bewaffnet. Die Rüstungen der Spieler sind voll funktionsfähig.

Das Lager liegt in tiefem Schlaf. Sollten die Charaktere die einzigen wachen Leute (vier Bäckergelesen) ansprechen wollen, so fliehen diese in großer Furcht. Die Kreuzritter sehen in ihren modernen Rüstungen einfach furchteinflößend aus.

Wenden sich die Charaktere in das Zentrum der Baustelle, so können sie im späteren Altarraum ein flackerndes Licht ausmachen. Der Hauptaltar ist hinter einem kleinen Verschlag verborgen. Öffnen die Ritter die angelehnte Tür, so sehen sie einen zerlumpten Mann über dem Eingang zum heiligen Gewölbe stehen. Sobald dieser die Gruppe bemerkt, verschwindet er laut schreiend in dem Loch. Der Altar ist mit Hilfe des Mechanismus beiseite geschoben worden.

Folgen die Ordensbrüder dem laut rufenden Eindringling, entdecken sie im verborgenen Gewölbe vier Männer, die sich am Sarkophag zu schaffen machen und verschreckt aufsehen, als sie die Rufe ihres Spießgesellen vernehmen. Aus dem Gewölbe gibt es keinen anderen Ausgang. Betreten die Charaktere den unterirdischen Raum, so werfen sich die Räuber ihnen mit Todesmut entgegen. Der Kampf dürfte schnell entschieden sein. Ist der letzte Eindringling tot, so verlieren die Kreuzritter, wie jedes Mal, das Bewußtsein.

Kümmern sich die Charaktere nicht um die Einbrecher, zerstören diese die Bundeslade, in der Hoffnung in dem Gefäß wertvolle Dinge zu entdecken. Die Charaktere sind in der Vergangenheit gefangen. Gescheitert!

Die vierte Reise

"Schimmel. Kot. Widerlicher Geruch. Knistern von trockenem Stroh. Leises Klingen von schweren Ketten. Schwere Tropfen laufen die groben Wände herunter."

Die vorletzte Reise führt die Gruppe nach Paris. Wir schreiben das Jahr 1314. In einer kleinen, schimmlichen Zelle liegt der gemarterte Körper von Jakob von Molay. Der letzte Hochmeister der Templer bietet ein Bild des Grauens. Furchtbare Folterspuren finden sich am ganzen Körper. Der Gefangene schläft einen Schlaf der Erschöpfung. Die Zellentür ist stabil und verschlossen. Das einzige Licht bieten die Helmlampen der Ritter. Wecken die Ordensbrüder

den schlafenden Gefangenen, so ist dieser nicht überrascht. Mit brüchiger Stimme sagt er: *"Ich habe auf Euch gewartet. Der Traum von Jakob von Molay. Mein Traum. Gott hat mir gesagt, er wird sieben Engelschicken. Bitte helft. Gebt mir etwas von eurem Mana, um diese unsagbaren Schmerzen zu besiegen. Unser Schatz. Er liegt unter Chartres. Morgen wollen sie mich zum letzten Mal foltern. Ich weiß nicht ob ich stark genug bin zu schweigen. Bitte helft mir durch diese Prüfung. Der Schwur . . . er darf nicht fehlen . . . Ich bitte euch . . ."*

Die Spieler haben zwei Möglichkeiten. Entweder sie töten den bedauernswerten Mann oder sie verabreichen ihm mehrere Dosen *Morphin*. Jeder Ritter hat in seinem persönlichen Med-Pack eine Dosis dieses Rauschmittels. Mit Hilfe des Medikaments wird Molay die Folter sicher überstehen. Töten sie den Templer, so wird die Schuld dem verantwortlichen Zellenwächter gegeben und dieser hingerichtet.

Machen die Spieler Anstalten, den Hochmeister zu befreien, so mobilisiert dieser seine letzten Kräfte, um sich zu wehren. Er schreit ihnen verzweifelt entgegen: *"Laßt ab, ihr Narren. Befreit mich nicht. Ich werde, wie der Herr Jesus, für meine Ordensbrüder leiden und sterben. Gebt mir von eurem Mana, und es sei genug. Helft mir, den bohrenden Schmerz zu besiegen, und euer Lohn wird ewig sein."*

Sollten die Spieler keine der beiden Möglichkeiten wählen, improvisieren Sie bitte. Da die Lade nicht direkt bedroht ist, besteht keine unmittelbare Gefahr. Kommt aber Kunde vom versteckten Tempelerschatz an die Ohren der französischen Häscher, so ist das Schicksal der Charaktere besiegelt.

Die fünfte Reise

"Rauher Lärm. Das Krachen und Brüllen von mächtigen Flammen. Das irre Geschrei eines wildgewordenen Mobs. Klirren von Glas. Heißes Blut pumpt in Erregung durch die Adern."

Das Jahr 2231 ist angebrochen. Die Angst vor dem Tod hat die Bevölkerungsteile, die nicht in die Kuppelstädte gelangen konnten, wahnsinnig gemacht. Der wütende, brüllende Mob fegt durch die Straßen von Chartres. Als die Menge die Kathedrale erreicht, stoppt die Bewegung des Mobs kurz. Der schwindsüchtige letzte Pfarrer der Gemeinde stellt sich den Kräften des Satans vor dem Gotteshaus in den Weg. Doch seine dünne Stimme kann die schäumende Wut und die Verzweiflung nicht bremsen. Er wird von der tobenden Menge in den Innenraum gespült. Die Menschen fallen in ihrer Raserei über das Inventar her und legen an einigen Stellen Feuer. Der Pfaffe versucht verzweifelt,

eine Gruppe Punks vom Hauptaltar fernzuhalten. Neugierig geworden, überwältigen sie den schwachen Priester und untersuchen den Altar. Zuerst finden sie nichts besonderes und der Hauptteil beteiligt sich weiter an der allgemeinen Zerstörungorgie. Zwei Punks hingegen haben einen längeren Atem. Nach einiger Zeit finden sie den Mechanismus und öffnen den verborgenen Zugang. In diesem Moment fangen die Kreuzritter an wach zu werden. Das Brausen der Vernichtung dringt durch den Gang in die Kammer. Zuckendes Taschenlampenlicht erfüllt den Stollen. Laut lachend nähern sich die beiden Punker.

☞ **Achtung Spielleiter:** Die Spieler erwachen mit den Geräuschen der Zerstörung in den Ohren. Über ihre Rüstungen läuft ein blauer Funkenregen. Die Schußwaffen liegen da, wo sie abgelegt worden sind.

Beschreiben Sie diese Szenerie bitte dramatisch. Es ist sehr wichtig, daß die Gruppe sich die Waffen greift und in den Gang stürzt (Zeitparadoxon erfüllen!), um die beiden Punker zu erschießen. Außerdem ist es ein feiner Effekt, wenn die Gruppe sich auf den tobenden Mob in der Kirche stürzt. Die Leute sind erschreckt und betrachten voller Grauen die unförmigen Rüstungen, die von einem zuckenden, blauen Funkenregen umhüllt sind. Der Schrecken, den die Charaktere verbreiten, genügt alleine, um den Mob in die Flucht zu schlagen.

Ist die Kirche gesäubert, so entdecken die Ordensbrüder den tödlich verwundeten Körper des Priester neben dem geschändeten Altar. Kurz bevor dessen Augen brechen, stammelt er: *"Gott hat Euch geschickt. Die sieben Engel sind gekommen . . . Habt Dank . . . aarr"*

Die Kathedrale ist unrettbar verloren. Ein brausender Feuersturm zehrt an dem Dach. Mauern stürzen ein. Die Hitze wird trotz KZPs unerträglich.

Beschränken sich die Kreuzritter nur auf die Verteidigung des Gewölbes, so können sie sicher die Angriffe der Eindringlinge zurückschlagen. Sie haben aber das Gotteshaus selbst im Stich gelassen. Versuchen Sie als Spielleiter an einer möglichst heroischen Entscheidung mitzuwirken. Ist diese Aufgabe letztendlich bewältigt, schwindet das Bewußtsein der Spieler ein weiteres Mal.

☞ **Achtung Spielleiter:** Es gibt einige Grenzfälle die während den Reisen auftreten könnten. Stirbt z.B. einer der Charaktere in einer Reise-sequenz, so ist er bei keiner der weiteren Abschnitte dabei. Man findet seine Leiche nach den Zeitsprüngen mit einem friedlichen Lächeln im Gesicht in einem der Steinsitze. Alle



*Ohee, ohee,
jetzt tun wir dem
Pfaffen weh . . .*

*Grölgesang aus
den Reihen des
Mobs*

*Das ist für Dich,
Du ungläubiger
Schleimsack.*

*Jason Kragwitch,
Oberschütze*

Bei dem
leuchtenden
Kreuz Jesu.
Wir sind
gescheitert.

Johannes Metzger,
Fähnrich im
Sanitäts-Korps

Immerhin waren
wir die Werkzeu-
ge des Herrn. Dies
sei uns Trost und
Freude.

Ramon Garcia-
Mendez, Kaplan

Wenn Ihr meint.
Johannes Metzger,
Fähnrich im
Sanitäts-Korps

weiteren abstrusen Ereignisse hier aufzuführen, würde den Rahmen sprengen. Improvisieren Sie bei unvorhersehbaren Zwischenfällen einfach nach Ihren Vorstellungen.

Versuchen Sie, wenn die Spieler nicht in die Gänge kommen, diese bei ihrer Ehre als Ritter zu packen bzw. mit der speziellen Eigenschaft *Religiöser Fanatiker* zu provozieren.

VII. Die Lade und die Folgen

“Nur wenn man segne Ungeduld und segne Neugier bezähmen kann, wird man das Licht des Herrn erblicken können. Oftmals ist ein verlorenes Mysterium auch verlorene Macht. Doch durch Macht wächst Versuchung. Und nur die Stärksten können der Versuchung widerstehen. Sey auf der Macht, meyn Sohn”

Nach der letzten Reise würfeln alle Charaktere auf ihren GZ. Gelingt die Probe, so sind keine schadhafte Auswirkungen spürbar. Mißlingt der Test, so wird mit 1W20 auf die Tabelle GZ I, *Schocks* gewürfelt. Mißlingt die Probe kritisch, so ist der Charakter völlig verwirrt. Der einzige Wunsch, der in ihm noch aufkeimt ist, die *Bundelade* selbst zu besitzen. Dieser Wunsch wird zwangsläufig in einem Gefecht enden. Sollte die Lade hierbei beschädigt werden, so treten die unter *Die Bergung* beschriebenen Auswirkungen ein.

Der Tempelschatz

Der sagenumwobene Schatz der Tempelritter ist kein wertvolles Juwel, kein Geschmeide und kein Gold. Es ist die *Bundelade* selbst. Ein Träger des Wissens, ein Hüter des Lichts. Das heilige Relikt aus den Schlünden der Zeit ist aus schwarzem Holz gefertigt. Zahlreiche Einlegearbeiten aus Gold zieren die Außenseiten. Die Lade ist mit zwei Riegeln fest verschlossen. Öffnen die Charaktere diese, so treten die Auswirkungen wie bei *Die Bergung* ein. Betrachten die Kreuzritter jetzt die *Bundelade* näher, können sie keinen blauen Schimmer erkennen. Das hölzerne Relikt liegt regungslos vor ihnen.

Die Bergung

Getreu seinem Auftrag wird der Assassini versuchen, das kostbare Gut zu bergen. Egal wie vorsichtig die Gruppe dabei zu Werke geht, sobald die Lade aus dem Steinbehälter entfernt wird, gibt das poröse Holz seufzend nach. Mit einem schwachen Aufseufzen löst sich das holzhaltige Material auf. Während die Ordensbrüder noch fassungslos auf den traurigen Haufen Staub blicken, löst sich ein einzelner blauer Funke von der Lade. Langsam tanzt er geradewegs nach oben. Berührt der Lichtpunkt den abgesenkten Schlußstein in der Gewölbedecke,

so fängt dieser an sich aufzulösen. Das geheime Gewölbe erzittert in seinen Grundfesten. Mörtel und Staub rieseln nach unten. Ist der Mittelstein völlig aufgelöst, so bricht die Decke in sich zusammen. Die Charaktere müssen zwei *GES*-Proben bewältigen, um rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen. Durch die Erschütterung geraten die restlichen Mauern der Kathedrale bedenklich ins Wanken. Nach ca. 30 Sekunden fallen auch sie restlos in sich zusammen. Die Überlebenden werden wie betäubt auf den riesigen Trümmerhaufen starren. Die Wege des Herrn sind unergründlich.

Fertig, Abfahrt!

Ohne Relikt, mit gesenktem Kopf, wird die Rückreise angetreten. Um das Gewölbe unter den Trümmern herauszugraben, wäre schwerstes Gerät notwendig. Mit den verfügbaren Bordmitteln können die Ritter nicht viel ausrichten. Der einzige Trost, der jedem Gläubigen bleibt, ist, daß er ein Werkzeug Gottes war. Der Herr hat ein deutliches Zeichen seiner allumfassenden Macht gesendet. Der Herr hat es gegeben, der Herr wird es nehmen. Für die Bewältigung der Heimfahrt orientieren sie sich bitte an den im ersten Teil angegebenen Vorschlägen bzw. Tabellen.

Und nun?

Die schwierigste Frage ist die nach einem gerechten Ende. Die Hauptlast trägt dabei sicher der Assassini. Er hat seine Order nicht erfüllen können. Es liegt an der Kreativität des jeweiligen Spielers, wie er mit der Situation umgeht. Denkt er sich ein Märchen aus, erzählt er Orsini die Wahrheit? Wer weiß das schon?

Wenn die Gruppe nach Ihrer Meinung überzeugend gespielt hat, verfahren Sie gnädig. Der Hinweis aus den alten Dokumenten war außerordentlich vage. Erzkardinal Orsini sieht diese Expedition unter dem Gesichtspunkt der Machtausübung. Hätte die Reise eine uralte Reliquie eingebracht, wäre das sicher hervorragend gewesen. Kommen die Ritter jedoch mit leeren Händen heim, so wird Orsini nicht zu drastischen Maßnahmen greifen, um die Charaktere abzustrafen.

*Der Herr hat es gegeben,
der Herr wird es nehmen, meyn Sohn.*

VIII. Anhang

1. Die vatikanischen Bibliotheken

Alle in diesem Abschnitt aufgeführten Sachinformationen sind in den vatikanischen Bibliotheken ohne besondere Mühe zu finden. Eine einfache Probe auf *Computer bedienen* reicht aus. Sollten die Spieler weitere Informa-

tionen benötigen, können sie sich auch an einen der zahlreichen Bibliothekare wenden. Da die Gruppe in allerhöchstem Auftrag unterwegs ist, werden nach Möglichkeit alle vorgetragenen Fragen beantwortet (*Entscheidung des Spielers*).

Baudouin II. von Bourg (gest. 1131)

König von Jerusalem (1118-31). Vetter Baudouins I., von dem er 1100 die Grafschaft Edessa erhielt. Er war 1104-08 in moslemischer Gefangenschaft und wurde nach dem Tode Baudouins des I. 1118 zum König von Jerusalem gewählt. Er führte die Expansionspolitik seines Vorgängers weiter. 1123-24 war er wiederum in moslemischer Gefangenschaft. Nach seiner Befreiung führte er eine Reihe von Feldzügen nach Transjordanien. Mit seinen harten Gesetzen gegen Ehen zwischen den Kreuzfahrern und einheimischen Frauen (Konzil von Nablus 1120) sollte eine nach westlichen Maßstäben orientierte Gesellschaft entstehen.

Bernhard von Clairvaux (1090-1153)

Mönch, Schriftsteller und ungekrönter Führer der europäischen Kirche in der ersten Hälfte des 12. Jahrhunderts. Als Sohn einer Ritterfamilie aus Fontaines (bei Dijon), trat er 1113 zusammen mit dreißig anderen jungen Adligen dem Kloster Cîteaux bei und wurde 1115 von Abt Stefan Harding ausgesandt, um in Clairvaux ein neues Kloster zu gründen. Dieses leitete er bis zu seinem Tode.

Bernhard von Clairvaux machte sich in kurzer Zeit zum Führer der mönchischen Reformbewegung und zur führenden Persönlichkeit in der westlichen Kirche. Er stellte sich gegen Ludwig VI. von Frankreich, den er des Widerstands gegen die Kirchenreform beschuldigte, und wegen des prunkvollen Reichtums seines Klosters gegen seinen Freund und Rivalen Peter den Ehrwürdigen von Cluny.

Der Mönch förderte die Ritterorden, für die er mit seiner Schrift *De laude nova militiae* (Zum Lob der neuen Ritterschaft) die ideologischen Grundlagen legte. 1128 verfaßte er für die Templer einen Teil ihrer Ordensstatuten.

Hugo von Payens (um 1070-1136)

Gründer und erster Großmeister des Templerordens (1119). Auf seinem Lehen nordwestlich von Troyes wird das erste Ordensgut der Ritter – ihre wichtigste Komturei im Abendland – eingerichtet. Er entstammt der Sippe des Grafen von Champagne. Seine rechte Hand ist *Gottfried von Saint-Omer*.

Jakob von Molay (um 1234-1314)

Letzter Führer des Templerordens. Er organisierte den Orden, nach dem Verlust des Heili-

gen Landes, in den europäischen Besitzungen neu. 1311 wurde er im Verlauf des politischen Schauprozesses Philipps IV. gegen die Templer der Ketzerei beschuldigt, verurteilt und 1314 in Paris auf dem Scheiterhaufen verbrannt.

Die Templer

Ritterorden, der 1119 von *Hugo von Payens* in Jerusalem gegründet wurde. Er und seine neun Gefährten schworen am Ort des Tempels, sich ganz dem Kampf gegen die Moslems und der Verteidigung des Kreuzfahrerreiches Jerusalem zu widmen.

Auf Hugos Bitte verfaßte *Bernhard von Clairvaux* 1128 die Regel des Ordens, die vom Papsttum offiziell anerkannt wurde. Zur Propagierung der Templer schrieb Bernhard auch *De laude nova militiae*, worin er diesen Orden als Inbegriff des neuen Rittertums pries, das sich dem heiligen Krieg und dem Lebensweg des Mönchtums widmete.

Der Orden wuchs rasch an und erhielt große Landgüter in Westeuropa; die entsprechenden Einkommen wurden zur Aufrechterhaltung von Festungen sowie einer stehenden Armee in den Kreuzfahrerstaaten des Ostens verwendet. In der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts hatten sich die Templer auch auf das Bankgeschäft spezialisiert und besaßen in den großen Städten Europas Schatzkammern, die als Finanzzentren fungierten. Im Heiligen Land vertrat die Ordensgemeinschaft eine militante Politik, die die Könige in Zwangslagen brachte und teilweise heftige Reaktionen der Moslems heraufbeschwor. Die Hauptstützpunkte im Osten waren die Festung Chateau-Pélerin (1219 fertiggestellt) mit eigenem Hafen und der Hafen der Hauptstadt Akkon. Mit der Eroberung ihrer Burg durch die Mameluken (1291) siedelten die Templer nach Europa über, wo sie Paris zu ihrem Hauptstützpunkt machten. Ihr Reichtum wurde allseits beneidet und sie sahen sich alsbald öffentlichen Angriffen ausgesetzt. 1307 ließ König Phillip IV. die führenden Persönlichkeiten des Ordens und eine große Zahl von Rittern festnehmen und der Häresie beschuldigen. Der Hochmeister *Jakob von Molay* wurde hingerichtet, der Orden aufgelöst und das Vermögen beschlagnahmt. 1312 bestätigte das von Papst Clemens einberufene Konzil von Vienne die Auflösung der Templer und legte auch die Übernahme ihres Vermögens durch die Johanner fest.

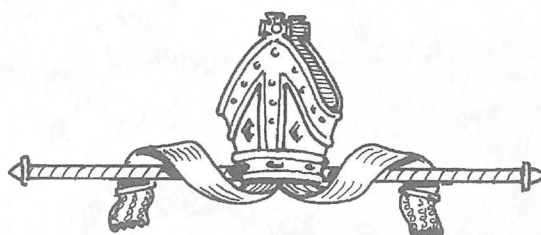


Ganz schöne Staubwolke. Die Gegend ist jetzt um eine Attraktion ärmer. Waren Sie denn erfolgreich?

Leander Hazrati, Scout

War nicht so gemeint. Wenn Sie hier nichts mehr vorhaben können wir ja fahren . . .

Leander Hazrati, Scout



2. Spielhilfen

Spielhilfe 1

Auftragsbeschreibung des Assassini

Preiset den Herrn. Lobet den Allmächtigen. Dir wird heute eine große Ehre zuteil. Der Führer der Assassini, Erzkardinal Orsini, lädt Dich zu einer vertraulichen Zusammenkunft. Dein Herz hüpfte vor Freude. Die vielen kleinen Aufgaben, die Du bisher bearbeitet hast, sind wohl zur vollsten Zufriedenheit des "wahren Befehlshabers" im Vatikan erledigt worden. Die Tatsache, daß Du zu einer persönlichen Audienz bei Fernando Orsini geladen bist, bedeutet, daß eine wichtige Aufgabe auf Dich wartet. Aufgeregt und mit blitzender Uniform erscheinst Du pünktlich in den Privatgemächern des Erzkardinals. Orsini blickt Dich aus dunklen Augen lange an, während Du in strammer Haltung vor ihm stehst. Schließlich schickt er seinen persönlichen Sekretär hinaus und nickt Dir freundlich zu. Allein diese Geste sendet Schauer der Angst und der Erregung über Deinen Körper. Du weißt, dieser Mann ist äußerst mächtig und sehr gefährlich. Er bedeutet Dir, Dich zu setzen und beginnt, den anstehenden Auftrag zu erläutern.

"Mein Sohn, vor einiger Zeit ist etwas Bedeutsames geschehen. Der Herr Jesus selbst offenbarte sich vor uns Unwissenden. Die eifrigen Bibliothekare der Vatikan-Archive, die die halbvergessenen und unsortierten Dokumente aus längst vergessenen Zeiten hüten und ordnen, sind auf einige bemerkenswerte Fragmente eines unbekannten Chronisten gestoßen. Sie berichten von der Hebung eines unglaublichen Schatzes. Im Jahre des Herrn 1128 trafen Ritter vom Orden des Tempels auf dem Konzil von Troyes ein. Sie übergaben dort eine dringende Botschaft von König Baudouin II. an den Papst. Ihr eigentlicher Besuch diente jedoch anscheinend einem anderen Zweck. Sie führten eine große Kiste mit sich, die auf einem Karren verstaut war. Diesen Wagen ließen die Templer, so sagt das Dokument, niemals unbewacht. Mindestens zwei Ritter blieben immer in Sichtweite des eisenverstärkten Karrens. Obwohl sie direkt aus dem heiligen Land kamen, brachen sie nach einem knappen Tag Aufenthalt wieder auf. Als Reiseziel war das Kloster Clairvaux genannt worden. Als sie dort ankamen, waren der eisenverstärkte Karren und vier der sieben Ritter nicht dabei. Nur Hugo von Payens, Archambaud von Saint-Amand und Geoffroy Bisol trafen bei Bernhard von Clairvaux ein. Die drei sind sofort nach ihrer Ankunft zu Bernhard geführt worden. Sie saßen dort eine ganze Nacht und einen ganzen Tag beieinander und hielten Rat. Leider ist von diesem Gespräch nichts überliefert. Der Chronist erwähnt dann nur noch, daß sich die Gruppe in Chartres wieder vereinigt und daß SIE in der Krypta in Sicherheit wäre.

Nun mein Sohn, ich erwarte von Dir, daß Du der Kathedrale von Chartres ihr Geheimnis entreißt und dieses etwaige Relikt unverzüglich zu mir bringst. Nur zu mir! Du wirst eine Expedition anführen, die extra zu diesem Zweck nach Terra entsandt wird. Allen anderen Mitgliedern dieser Gesandtschaft, außer den mitreisenden Kaplänen, wird nur mitgeteilt, daß sie als Gefolge von Kardinal Usambaque zu Gesprächen in die Stadtmetropole Paris nach Terra reisen. Die Kapläne sind Dir direkt unterstellt und Du wirst sie noch vor dem Abflug von dieser Mission persönlich unterrichten. Erlege ihnen aber auf jeden Fall ein Schweigegeflüster im Namen der heiligen Jungfrau auf. Die geplanten Gespräche wirst Du mit einer von Dir handverlesenen Mannschaft (Spielercharaktere natürlich inklusive!) zu einem Jagdausflug in die verbotene Zone außerhalb der Stadtmetropole verlassen. Der Kontaktmann in Paris, Pater Randolph Viermann, wird Dir entsprechende Adressen von Jagdveranstaltern nennen können. Eine entsprechende Sondergenehmigung lasse ich Dir auf Dein Notebook aufspielen. Mindestens zehn Ritter bleiben auf jeden Fall als Begleitschutz bei Kardinal Usambaque, um diesen bei den laufenden Gesprächen zu schützen. Du stellst mit den Kaplanen eine speziell angepaßte Ausrüstungsliste für die Expeditionstruppe zusammen. Sollte irgendjemand verhindern wollen, daß dieser Gegenstand in den Schoß der Mutter Kirche zurückkehrt, so bist Du autorisiert, jedes verfügbare Gegenmittel anzuwenden. Du wirst der gesamten restlichen Gruppe als Kaplan des allkatholischen Schatzamtes vorgestellt. Sobald der Jagdausflug vollständig geplant ist, überreichst Du dem militärischen Befehlshaber eine Order, mit der Du als Leiter der Expedition eingesetzt wirst. Das Briefing der Soldaten der 'Faust Gottes' liegt dann ebenfalls in Deinen Händen. Solltest Du einen persönlichen Assistenten benötigen, so stelle ich Dir gerne einen begabten Mönch meines Vertrauens zur Verfügung. Sein Name ist Joseph von Eichendorff und er verfügt über eine ausgeprägte Bildung. Er könnte Dir sicher von Nutzen sein. So, nun müssen wir unser kleines Gespräch beenden. Ich habe jetzt noch einen anderen Termin. Für alle Sünden, die Du im Laufe dieser Unternehmung begehst, erteile ich Dir hiermit Absolution. Ego te absolvo, mein Sohn."

Marschbefehl 5686786946 / Verbleibende Zeit bis zur Abreise: 56:34:12 / Einsatzbesprechung 34:00:00 in Besprechungsraum 5692

Spielhilfe 2

Auftragsbeschreibung des Kaplans/der Kapläne

Preiset den Herrn. Lobet den Allmächtigen. Dir wird heute eine große Ehre zuteil. Nach den langen Monaten intensiven Studiums der heiligen Schrift und dem endgültigen Ende deiner Ausbildung hast Du heute die Weisung bekommen, Dich für einen besonderen Auftrag bereitzuhalten. Dein geistiger Mentor, der Deine theologische Ausbildung geführt hat, hat lange und intensiv mit Dir gesprochen. Er hat Dir mitgeteilt, daß Dich ein Kaplan des allkatholischen Schatzamtes der Mutter Kirche besuchen wird, um Dich in einen besonderen Auftrag einzuweihen.

In einer allerletzten Unterweisung hat er Dir beschrieben, daß die Regeln des Ordens nicht immer mit den Spielregeln der Außenwelt übereinstimmen. Als Kaplan des Kreuzritterordens trägst Du große Verantwortung. Du mußt zwischen den Bedürfnissen des Ordens und der restlichen Welt abwägen, den Geist und die Seele der unwissenden Schafe außerhalb der Bruderschaft einschätzen können. Das Seelenheil der Brüder und Schwestern des Ordens liegt in Deiner Hand. "Gehe und diene dem Herrn und dem Orden auf das vortrefflichste. Für alle Sünden, die Du im Laufe dieses Auftrages begehest, erteile ich Dir hiermit Absolution. Ego te absolvo, mein Sohn."

Marschbefehl 5686786946 / Verbleibende Zeit bis zur Abreise: 56:34:12 / Einsatzbesprechung 34:00:00 in Besprechungsraum 5692

Spielhilfe 3

Auftragsbeschreibung der Soldaten "Faust Gottes"

Preiset den Herrn. Lobet den Allmächtigen. Dir wird heute eine große Ehre zuteil. Endlich kommt ein wenig Schwung in den Laden. Nach drei Monaten normalem Wachdienst auf Vatikan ist heute ein dringender Marschbefehl des Standortkommandanten eingetroffen. Du sollst mit einer Delegation nach Terra fliegen, um dort bei einem inoffiziellen Gespräch mit der Regierung als Begleitschutz für Kardinal Usambaque zur Verfügung zu stehen. Die Absolution für anfallende Sünden ist im Voraus gewährt.

Marschbefehl 5686786946 / Verbleibende Zeit bis zur Abreise: 56:34:12 / Einsatzbesprechung 34:00:00 in Besprechungsraum 5692

Spielhilfe 4 (Verschlossene Order)

Vertrauliche Order seiner Heiligkeit Papst Klemens IIXX.

Vertrauliche Order seiner Heiligkeit Papst Klemens IIXX.

Hiermit ergeht an den militärischen Befehlshaber der mit dem Schutze des Kardinals Gota Usambaque beauftragte Soldaten aus dem I. Garderegiment "Faust Gottes" die Weisung, den Beauftragten des allkatholischen Schatzamtes sowie die mitreisenden Kapläne während der restlichen Reise als Vorgesetzte zu akzeptieren und allen Befehlen unbedingt Folge zu leisten.

Diese Männer sind zu einem Geheimauftrag abkommandiert

und werden einen Teil der Eskorte zu diesem Zweck abziehen.

Kardinal Usambaque wird zehn Soldaten des Ordens als Geleit bei sich behalten.

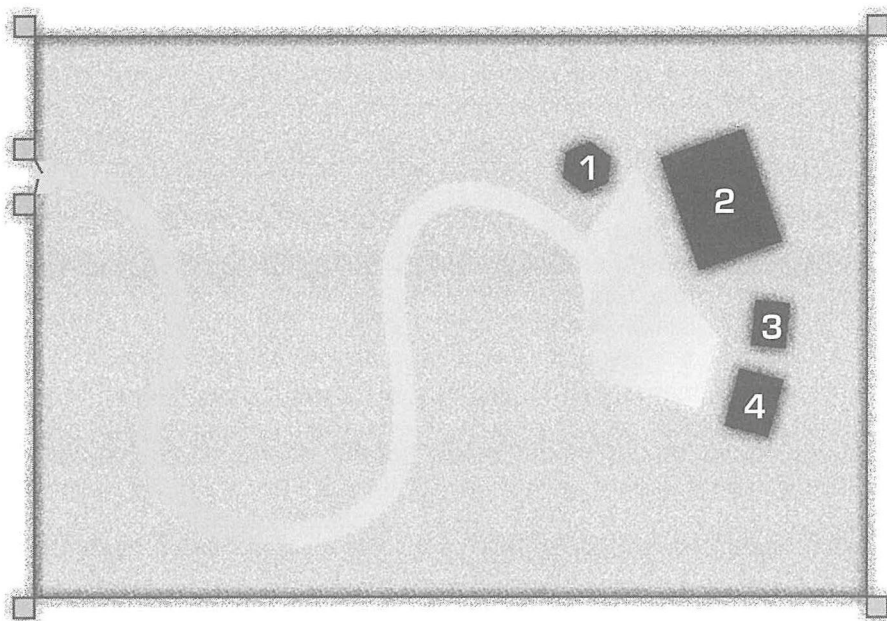
Gesiegelt und beglaubigt durch Erzkardinal Orsini und Oberst Branca Svedljjevic
im Jahre des Herrn 2246.

Spielhilfe 5

Fragment aus der Einleitung zu *De laude nova militiae* von Bernhard von Clairvaux

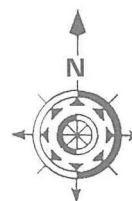
"Mit Gottes und mit unseres Heilandes Jesu Christi und mit unserer Hilfe ist das Werk vollendet worden, der seine Freunde aus der heiligen Stadt Jerusalem in die Grenzen Frankreichs und Burgunds zurückgerufen hat . . ."

Karte Palais Notre Dame / Stadtmetropole Paris



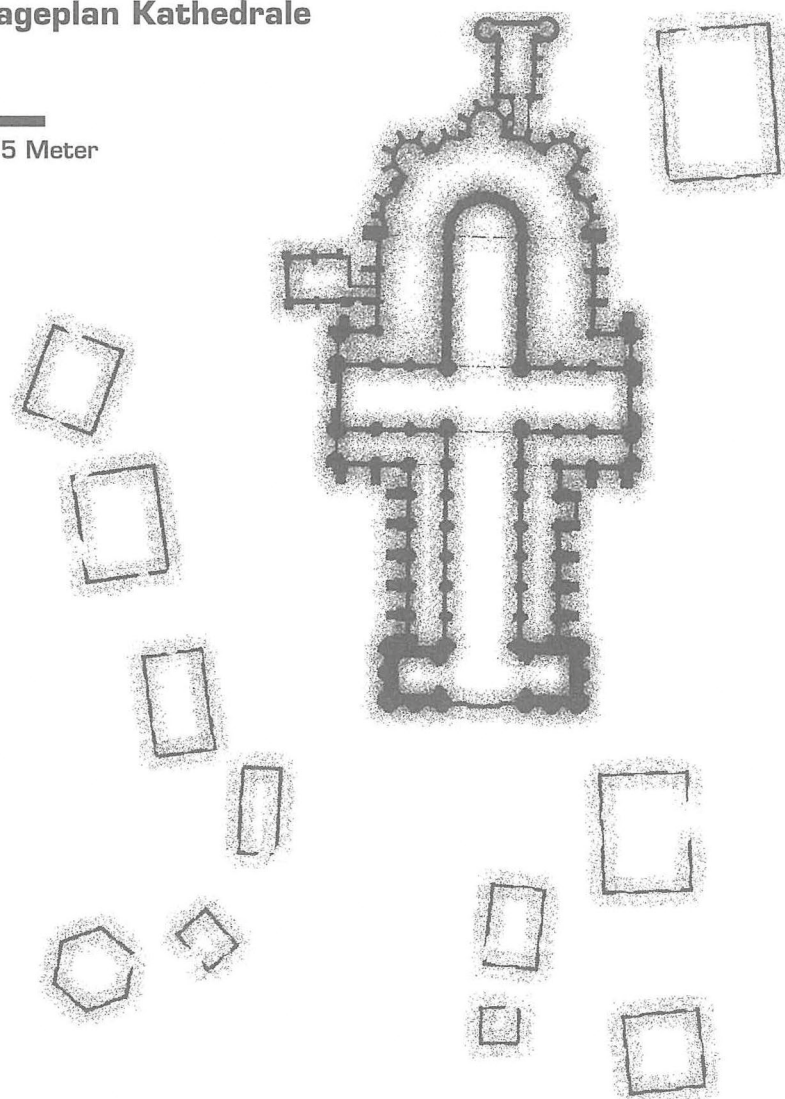
- 1 Sicherheitszentrale
- 2 Palais Notre Dame
- 3 Garage/Werkstatt
- 4 Dienstbotenhaus

50 Meter



Lageplan Kathedrale

15 Meter



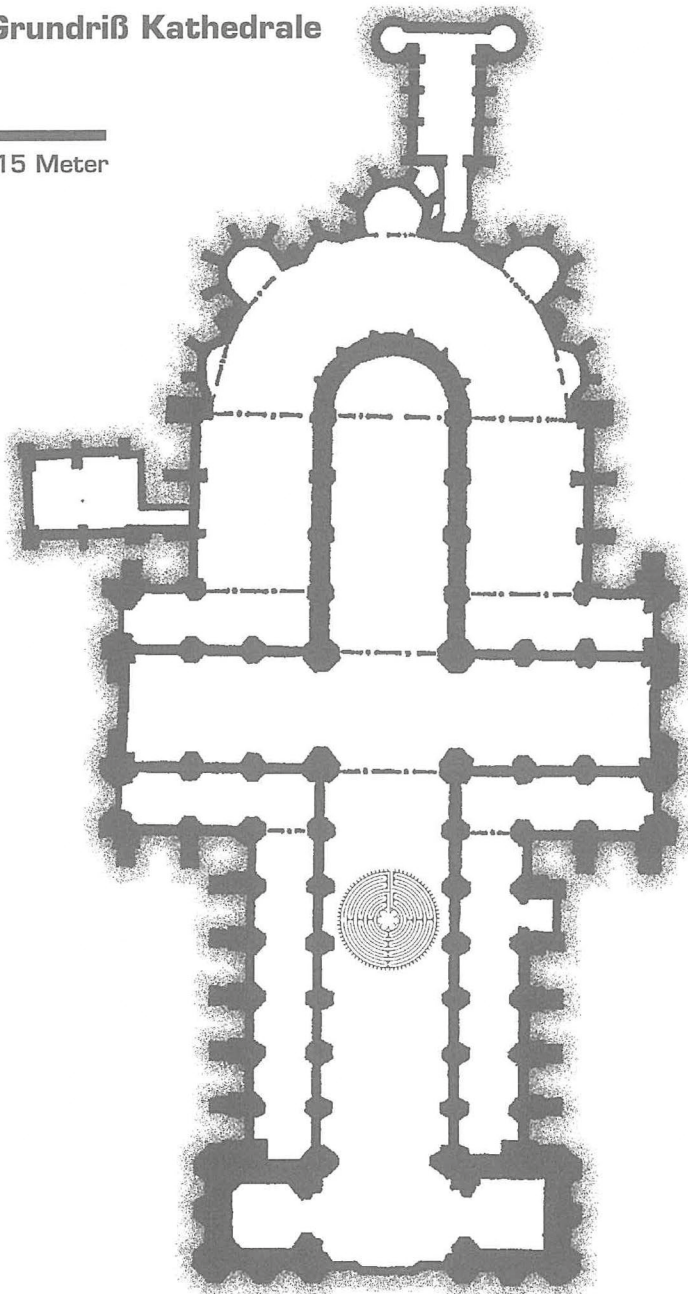
Spielhilfe 6

a. Lageplan der Kathedrale

Die Trümmerfelder und die zerstörten Häuser in der Umgebung sind nur teilweise zugänglich (*Spielleiter*).

Grundriß Kathedrale

15 Meter



Spielhilfe 6

b. Grundriß der Kathedrale

Die im Boden eingelassene Labyrinthstruktur ist im Mittelschiff zu finden. Zuvor müssen allerdings einige Trümmerstücke entfernt werden.

Spielhilfe 8

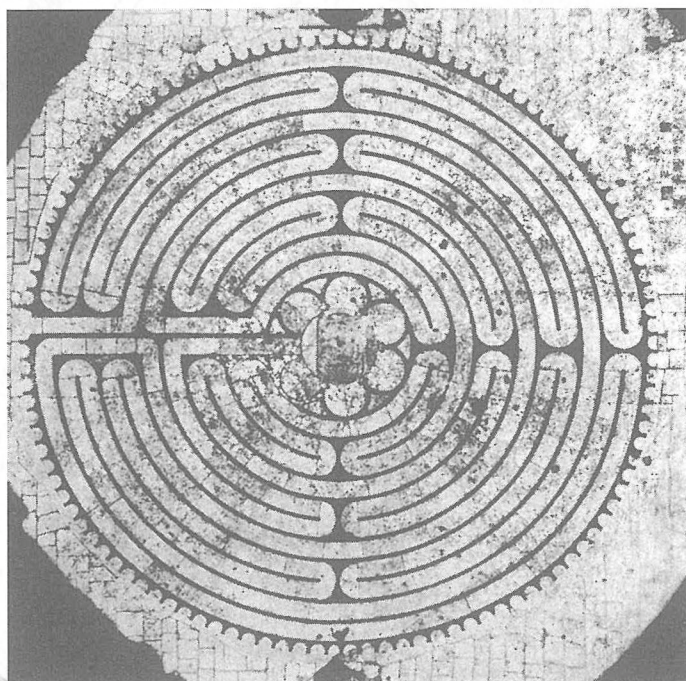
Patre Randolph Viermann
Büroleiter der vatikanischen Vertretung
Boulevard des Moines, Paris, Terra
Bildfon-Nummer
Terra/0405001863066324

Spielhilfe 9

Jagdausrüster:

*Gernand Houwet - Reiseveranstalter
Rue Sachot 5611, Paris, Terra
Bildfon-Nummer Terra/0405001592560107*

*Kippenberg & Söhne
Spezialreisen
Avenue de la Démocratie 701, Paris, Terra
Bildfon-Nummer Terra/0405001333086425*



Spielhilfe 7

Bild des Labyrinths

Spielhilfe 10
Schwur der Templer

„Ich schwöre, meine Rede, meine Kräfte und mein Leben in der Verteidigung des Bekenntnisses des in den Mysterien des Glaubens gegenwärtigen Gottes zu heiligen. Ich gelobe dem Großmeister des Ordens Unterwerfung und Gehorsam. Wenn die Sarazenen in christliches Land einfallen, werde ich übers Meer fahren, um meine Brüder zu befreien. Die Hilfe meines Arms soll der Kirche und den Königen gehören im Kampf gegen die Heidenfürsten. Sind meiner Feinde nicht mehr als drei, so werde ich sie bekämpfen und niemals feige die Flucht ergreifen. Ohne Beistand werde ich sie bekämpfen, wenn sie Ungläubige sind.“

NUR WER DEN SCHWUR GETAN, WIRD ALS BRUDER ERKANNT.

Spielhilfe 11

*Bruder Joseph (32 Jahre):
Der Mönch Joseph von Eichendorff ist ein unauffälliger Mann. Er redet nur wenn es nötig ist und beschäftigt sich am liebsten mit seinen Studien. Seine Personalakte ist makellos und sein Weg in der Kirchenhierarchie ist normal.*

STK 49, GES 66, WIK 53, KON 69, AUS 65, GEW 70, INT 84, "Horchen" 61%, "Wahrnehmung" 45%, "Erste Hilfe" 44%, "Pharmazie" 33%, "Computer bedienen" 80%, "Anthropologie" 63%, "Botanik" 58%, "Geschichte" 84%, "Terranische Dialekte und Sprachen" 85%, Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 66, Basis-TP 9, keine Rüstung.

Ausrüstung: Mönchskutte, Umhängetasche, Mini-Labor, Notebook mit Wörterlisten und Sprachsuchprogrammen, schlichte Kette mit Kreuz, ID-Karte.



Spielhilfe 12
ID-Karte Punk

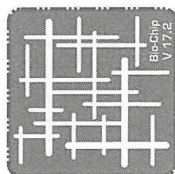


**Terranische
Staatenunion**

Name:
Jean-Lionel Berget

Heimatplanet:
Terra

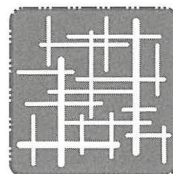
Geburtsdatum:
02.07.2210



ID-Nummer:
TF396203A6684508



**Terranische
Staatenunion**



Diese Identitätskarte ist Eigentum der Terranischen Staatenunion. Setzen Sie bei Verlust oder Diebstahl sofort die für Sie zuständigen Polizeibehörden in Kenntnis. Die mutwillige Beschädigung oder Manipulation dieses offiziellen Dokuments zieht harte Strafen nach sich.

Innenministerium
Terranische Staatenunion

Unterschrift:

J.L. Berget

IX. Nichtspielercharaktere

1. Gegner Vergangenheit

Für alle Personen, die sich der Gruppe in der Vergangenheit entgegenstellen, verwenden Sie im Bedarfsfall einfach die nachfolgend angegebenen Spielwerte.

Sarazenen (1. Reise):

STK 70, GES 60, WIK 69, KON 78, AUS 50, GEW 80, INT 60, "Klettern" 44%, "Reiten" 66%, "Springen" 33%, "Wahrnehmung" 55%, "Werfen" 55%, "Geschichte" 44%, "Survival" 33%, "Jagd" 66%, "Feilschen" 44%, "Faust" 40% (Schaden 1W3), "Messer" 55% (Schaden 1W6), "Krummsäbel" 80% (Schaden 1W8+2), "Kurbogen" 70% (50m/100m/200m, Schaden 1W6), Bewegung in Rüstung 3 Meter/Phase, normale Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 66, Basis-TP 15, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Rüstung, Waffen, Reitpferd, Verpflegung, Kleidung und einige kleine Wertgegenstände.

Pirat (2. Reise):

STK 70, GES 58, WIK 56, KON 80, AUS 40, GEW 76, INT 50, "Klettern" 66%, "Schwimmen" 77%, "Springen" 55%, "Wahrnehmung" 45%, "Werfen" 55%, "Feilschen" 44%, "Faust" 80% (Schaden 1W3), "Messer" 80% (Schaden 1W6), "Schwert" 50% (Schaden 1W8+2), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 66, Basis-TP 15, keine Rüstung.

Ausrüstung: Waffen, zerrissene Kleidung.

Räuber (3. Reise):

STK 70, GES 58, WIK 56, KON 80, AUS 40, GEW 76, INT 50, "Klettern" 55%, "Springen" 44%, "Wahrnehmung" 30%, "Werfen" 40%, "Feilschen" 66%, "Faust" 80% (Schaden 1W3), "Messer" 80% (Schaden 1W6), "Schwert" 50% (Schaden 1W8+2), Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 66, Basis-TP 15, keine Rüstung.

Ausrüstung: Waffen, stinkende Kleidung, kleinere kirchliche Beutestücke.

Plünderer (5. Reise):

Für diese Gegner verwenden Sie bitte die Daten des Zivilisten aus dem *Grundregelwerk*. Die Waffenfertigkeiten liegen bei 50%.

2. Gegner verseuchte Zone

Durch die radioaktive und chemische Verseuchung von Terra haben sich die Lebewesen, die nicht unter den Titan-Plastikkuppeln der Stadtmetropolen leben, extrem verändert. Nachfolgend beschreiben wir zwei verschiedene Lebensformen. Lassen Sie ihrer Fantasie aber ru-

hig freien Lauf. Wir werden in einem Quellenband Terra und die verbotenen Zonen ausführlich beschreiben.

Mutierte Menschen

Die europäischen Gebiete lagen zwar unter dem Schutz der Paladinschirme, haben aber durch lokale Aufstände und Unglücksfälle einiges Unbill erfahren.

Die heute mutierten Bewohner waren vor diesen Eskalationen einfache Menschen. Nach den Katastrophen der Vergangenheit haben sich die Nachkommen derer, die nicht in den Schutz einer abgeschirmten Metropole gelangen konnten, sehr verändert.

Mutant (maximal 25 Jahre):

STK 75%, GES 50%, KON 50%, INT 30%, Basis-TP 14, Bewegung 6 Meter/Phase, Rüstung 0, "Klettern" 60%, "Horchen" 70%, "Tarnung" 40%, "Riechen" 70%, "Wahrnehmung" 70%, "Spurenlesen" 44%, "Survival" 66%, "Keule" 50% (Schaden 1W6+3), "Speer" 77% (Schaden 1W6+2), "Biß" 80% (Schaden 1W4+2), "primitive Feuerwaffe" 66% (25m/50m/100m, Schaden 1W8+1), Treffertabelle und TP-Verteilung wie beim Menschen.

Riesenratte

Das treueste Haustier des Menschen hat sich auch dieser Umweltveränderung angepaßt. Die Größe ist durch die ungesunde Strahlung etwas üppiger geworden und das Verhalten aggressiver. Riesenratten sind nachtaktiv und bewegen sich meistens in einer Gruppe von 1W6 Tieren. Viel Spaß beim Füttern!

Riesenratte (Trophäenwert 0 EH):

Bewegung 8 Meter/Phase, Gewicht 6 Kilo, Basis-TP 8, Rüstung 1W4, "Riechen" 77%, "Wahrnehmung" 55%, "Biß" 77% (Schaden 1W6+3). Treffertabelle: 1-4 Kopf (4 TP), 5-8 Körper (8 TP), 9-11, 12-14, 15-17, 18-20 Bein (je 5 TP).

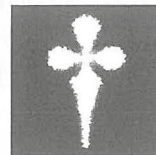
3. NSC Vergangenheit

Die persönlichen Daten, soweit vorhanden, finden sich im Abschnitt 1. *Die vatikanischen Bibliotheken*.

Bernhard von Clairvaux (maximal 63 Jahre):

STK 50, GES 60, WIK 80, KON 63, AUS 57, GEW 63, INT 70, "Klettern" 36%, "Reiten" 44%, "Wahrnehmung" 66%, "Beredsamkeit" 66%, "Diskussion" 66%, "Feilschen" 55%, "Faust" 50% (Schaden 1W3), "Messer" 60% (Schaden 1W6), Bewegung 5 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 77, Basis-TP 12, keine Rüstung.

Ausrüstung: Kutte, Pergament und Feder, kleines Holzkreuz, Schnitzmesser.



Diese Mutationen sind ja schrecklich. Arme Viecher . . .

Jason Kragwitch, Oberschütze

Auch das sind Kreaturen des Herrn, mein Sohn.

Friedrich Karl von Reck, Kaplan

Wer sind nur
diese seltsamen
Männer? Sie
tragen das Kreuz
und sie helfen
uns. Wahrlich ein
Zeichen des
Herrn.

Hugo von Payens

Hugo von Payens (maximal 66 Jahre):
STK 76, GES 60, WIK 75, KON 78, AUS 55,
GEW 80, INT 66, "Klettern" 44%, "Reiten"
66%, "Springen" 33%, "Wahrnehmung" 66%,
"Werfen" 55%, "Geschichte" 63%, "Survival"
33%, "Jagd" 66%, "Feilschen" 44%, "Faust"
50% (Schaden 1W3), "Messer" 66% (Schaden
1W6), "Schwert" 80% (Schaden 1W8+2), "Lan-
ze" 80% (Schaden 1W10+2, nur in der Attacke
mit gelungener Probe auf Reiten), "Armbrust"
75% (30m/60m/90m, Schaden 1W6), "Bogen"
75% (40m/80m/120, Schaden 1W6+1), Bewe-
gung in Rüstung 3 Meter/Phase, normale Bewe-
gung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ
68, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+3.

*Ausrüstung: Rüstung, Waffen, Reitpferd, Ver-
pflegung, Kleidung und Wertgegenstände.*

Gottfried von Saint-Omer (maximal 51 Jahre):
STK 68, GES 70, WIK 65, KON 73, AUS 60,
GEW 71, INT 66, "Klettern" 34%, "Reiten"
58%, "Springen" 23%, "Wahrnehmung" 68%,
"Werfen" 45%, "Geschichte" 65%, "Survival"
15%, "Jagd" 48%, "Beredsamkeit" 44%, "Feil-
schen" 59%, "Faust" 50% (Schaden 1W3), "Mes-
ser" 70% (Schaden 1W6), "Schwert" 70% (Schaden
1W8+2), "Lanze" 30% (Schaden 1W10+2,
nur in der Attacke mit gelungener Probe auf
Reiten), "Armbrust" 75% (30m/60m/90m, Schaden
1W6), Bewegung in Rüstung 3 Meter/Phase,
normale Bewegung 5 Meter/Phase, Schadens-
bonus +1W4, GZ 66, Basis-TP 14, Rüstung
1W4+3.

*Ausrüstung: Rüstung, Waffen, Reitpferd, Ver-
pflegung, Pergament und Feder, Kleidung und
einige kleine Wertgegenstände.*

*Payen von Montdidier, Archambaud von Saint-
Amand, Geoffroy Bisol, Rosal, Godefroy:*
Für diese im Strudel der Geschichte untergegan-
gen Begleiter von Hugo von Payens gelten fol-
gende einheitliche Werte:

Hugos Begleiter:
STK 74, GES 63, WIK 70, KON 78, AUS 55,
GEW 79, INT 60, "Klettern" 44%, "Reiten"
66%, "Springen" 33%, "Wahrnehmung" 55%,
"Werfen" 55%, "Geschichte" 55%, "Survival"
33%, "Jagd" 66%, "Feilschen" 44%, "Faust"
50% (Schaden 1W3), "Messer" 66% (Schaden
1W6), "Schwert" 80% (Schaden 1W8+2), "Lan-
ze" 80% (Schaden 1W10+2, nur in der Attacke
mit gelungener Probe auf Reiten), "Armbrust"
75% (30m/60m/90m, Schaden 1W6), "Bogen"
75% (40m/80m/120, Schaden 1W6+1), Bewe-
gung in Rüstung 3 Meter/Phase, normale Bewe-
gung 5 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ
66, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+3.

*Ausrüstung: Rüstung, Waffen, Reitpferd, Ver-
pflegung, Kleidung und einige kleine Wertge-
genstände.*

Jakob von Molay (80 Jahre):

*Der letzte Führer der Templer ist von der lan-
gen Haft und den unmenschlichen Folterqualen
gezeichnet. Der einstmals charismatische Mann
ist nur noch ein Schatten seiner Selbst.*

Bernhard von Clairvaux (maximal 63 Jahre)
STK 50, GES 40, WIK 55, KON 63, AUS 51,
GEW 49, INT 66, Bewegung 1 Meter/Phase,
Schadensbonus -1W6, GZ 44, Basis-TP 8, keine
Rüstung.

*Ausrüstung: zerissene und stark verdreckte Klei-
dung, Hand- und Fußfesseln aus Eisen.*

4. NSC Gegenwart

Kardinal Gota Usambaque

Der kleinwüchsige Usambaque zeichnet sich in
den Reihen der katholischen Würdenträger vor
allem durch seine Gelassenheit bei weltlichen
Fragen und sein Verhandlungsgeschick aus. Der
Kardinal hat sich seinen Ruf bei den Verhand-
lungen nach den Konzernkriegen verdient. Er
handelte mit der neuen TSU-Regierung auf
Prometheus die bestehenden Vollmachten der
Ritterorden aus. Aus dieser Zeit stammen auch
seine inoffiziellen Verbindungen zum TSU-
Apparat, die zur Vorbereitung des neuen Ge-
sprächs über den Schutzgürtelerlaß rege ge-
nutzt wurden.

Usambaque ist von *Erzkardinal Orsini* mitge-
teilt worden, daß ein Teil der Ritter zu einem
geheimen Sonderauftrag auf Terra abkomman-
diert sei. Dieser Auftrag würde aber die Ge-
spräche nicht stören. Eine Leibwache von zehn
Rittern ist Gota Usambaque aber garantiert
worden. Sollte der Assassini dem Befehl von
Orsini (*siehe Spielhilfe 1*) nicht entsprechen und
Usambaque weniger als zehn Ritter zugeste-
hen, weigert sich der Kardinal schlichtweg, die-
se Tatsache zu akzeptieren. Er wird auf eine
mindestens zehnköpfige Leibwache bestehen
(*Spielleiter*).

Kardinal Gota Usambaque (51 Jahre):

"Beredsamkeit" 70%, "Diskussion" 77%, "Feil-
schen" 66%, "Psychologie" 80%.

Die sonstigen Spieldaten des Kardinals (Zivi-
list) sind im Grundregelwerk, Kapitel Für den
Spielleiter zu finden.

Bruder Joseph

Joseph von Eichendorff ist ein junger Mönch.
Er hat eine ausgeprägte humanistische Bildung
und hat sich in seinen Studien in die alten Spra-
chen von Terra vertieft. Also alles ganz normal,
wäre da nicht ein geheimgehaltenes schwarzes
Mal auf seiner Seele. Bruder Joseph hat ganz
spezielle päderastische Wünsche. Orsinis Zu-
träger hatten durch einen Zufall die Möglich-
keit, eine solche schmutzige Zusammenkunft
auf einem Videochip festzuhalten. Seitdem wird

Ich mag Kinder
sehr gerne. Sie
sind so unschuldig
und rein.

Joseph von
Eichendorff,
Mönch

Respektabler
Wein, Terry. Echt
guter Tropfen.

Gota Usambaque,
Kardinal

der verkappte Päderast von Eichendorff im Sinne von Orsini gesteuert und eingesetzt. Bruder Joseph bekommt den Auftrag, den Assassinen nach Kräften zu unterstützen.

Joseph von Eichendorff (32 Jahre):
Die Spieldaten finden sich in *Spielhilfe 11*.

14 Mobile Infanteristen

"Zur Ehre des Höchsten" Die restlichen vierzehn Kreuzritter des Geleits sind treue, tapfere und unerschütterliche Mitglieder des Garderegiments *Faust Gottes*. Sie sind alle sehr stolz, für diesen Auftrag ausgewählt worden zu sein. Ihr bisheriger Leumund ist perfekt.

14 Mobile Infanteristen:

Fahnenjunker Theobald von Gleitz (25 Jahre)
Sanitätsfeldwebel Logy Diamond (23 Jahre)
Sanitätsunteroffizier René Martine (21 Jahre)
Unteroffizier Oswald Riebenstein (24 Jahre)
Hauptgefreiter Willy Williams (23 Jahre)
Hauptgefreiter Jonathan Goldberg (21 Jahre)
Obergefreiter Daniel Rosen (22 Jahre)
Gefreiter Lucas Neylund (21 Jahre)
Gefreiter Fritjof Hanse (22 Jahre)
Oberschütze Ricardo Banderas (20 Jahre)
Schütze Udo Bleichwasser (19 Jahre)
Schütze Malte Jensen (18 Jahre)
Schütze Dimitri Sorlukado (18 Jahre)
Schütze Hardy Kimmel (19 Jahre)
Die Spielwerte der Kreuzritter finden sich im *Grundregelwerk*, Kapitel *Für den Spielleiter*.

Besatzung des Fernaufklärers Johannes

"Mit Gott für die allkatholische Kirche, aber nicht zu Fuß!" Die Besatzungsmitglieder des Raumfernaufklärers *Johannes* sind ebenso treu, tapfer und unerschütterlich wie ihre Kollegen von der Infanterie. Aber die Soldaten der Raumflotte tragen ihre Nasen gegenüber den Mobilien Infanteristen ziemlich hoch. Ihre Order lautet, die Gesandtschaft nach Terra zu bringen und auf dem Raumhafen der Stadtmetropole Paris das Ende der Gespräche abzuwarten. Punkt, Ende, Aus. Ausflüge mit dem Raumer in die verbotene Zone wird der Kapitän des Schiffes nicht dulden.

Besatzung des Fernaufklärers:

Raumkapitän Kaspar derer von Stade (34 Jahre)
Raumoberfähnrich Joey Fisher (26 Jahre)
Raumkadett Tom Termeulen (25 Jahre)
Sanitätsfeldwebel Helmut Zonker (26 Jahre)
Feldwebel Dennis Klabuster (25 Jahre)
Obermaat Geoffrey Cluster (24 Jahre)
Maat Ottmar Tischbein (23 Jahre)
Matrosengefreiter Peter Nacht (23 Jahre)
Matrose Gotthelf Eisenbauer (20 Jahre)
Matrose Dave Letterman (19 Jahre)

Die Spielwerte der Kreuzritter finden sich im *Grundregelwerk*, in dem Kapitel *Für den Spielleiter*.

5. Die Crew der Landrover

Scout Leander Hazrati

Hazrati ist ein kräftiger und geschmeidiger Mann, der als Markenzeichen eine Lederjacke aus orange gefärbtem Leder trägt. Unter dem verbeulten, breitrempigen Hut hat er eine indianisch gemusterte Binde um den Kopf geschlungen. Der Scout bemüht sich, die zahlenden Gäste immer bei Laune zu halten. Er erzählt lustige und tragische Geschichten über diverse Jagdausflüge (*Improvisation Spielleiter*). Immer, wenn er Spuren oder sichere Übergänge sucht, verbindet er diese Aktionen mit etwas Theatralik. Bekommt er aber mit, daß die Charaktere keine normalen Touristen, sondern Kreuzritter bzw. Soldaten sind, unterläßt er das Theaterspielen und beschränkt sich auf kühle Professionalität.

Leander Hazrati (32 Jahre):

STK 84, GES 91, WIK 66, KON 80, AUS 54, GEW 80, INT 76, "Ausweichen" 44%, "Klettern" 74%, "Orientierung" 55%, "Schleichen" 68%, "Schwimmen" 66%, "Springen" 63%, "Wahrnehmung" 80%, "Werfen" 60%, "Erste Hilfe" 78%, "Krankheiten behandeln" 44%, "Vergiftungen behandeln" 44%, "Meditation" 77%, "Computer bedienen" 66%, "Gravgleiter fliegen" 44%, "Geschichte" 32%, "Spurenlesen" 68%, "Survival" 80%, "Beredsamkeit" 62%, "Feilschen" 44%, "Wetter vorhersagen" 66%, "Faust" 50% (Schaden 1W3), "Kampfmesser" 66% (Schaden 1W6+1), "Peitsche" 80% (Schaden 1W6+1), "Luger Automag" mit Spezialmagazin (60 Patronen) 80% (20m/40m/60m, Schaden 1W10+2), "Extra Cleaner" 68% (100m/500m/1300m, Schaden 2W8+7), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 71, Basis-TP 17, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).
Ausrüstung: Traveller Coat, Lederjacke, robuste Kleidung, Waffen, antike Lederpeitsche, indianische Ritualsteinchen in Ledersäckchen, Räucherstäbchen, Fernglas, Kompaß, Atemmaske, ID-Karte.

Fahrer Arnie Kilgrow

Kilgrow fährt standardmäßig den ersten Wagen und ist ein sehr schweigsamer Typ. Da Leander Hazrati für das Amüsement der Gäste sorgt, fällt diese Tatsache nicht übermäßig auf.

Arnie Kilgrow (34 Jahre):

STK 87, GES 77, WIK 50, KON 86, AUS 43, GEW 89, INT 70, "Klettern" 55%, "Orientierung" 45%, "Wahrnehmung" 62%, "Werfen" 50%, "Erste Hilfe" 46%, "Elektrotechnik" 80%,



*Bitte festhalten.
Gleich wird es
etwas holprig.*

*Leander Hazrati,
Scout*

*So ein Pech
aber auch.*

*Arnie Kilgrow,
Fahrer*

Die Landrover

Alle drei Wagen verfügen über die gleiche, spezialgefertigte Grundausstattung:

Allrad, geländegängige Haftreifen aus Vollgummi, Laesumantrieb, verstärkte Achsen und Bremsen, leichte Panzerung (16 Strukturpunkte), Panzerglas (15 Strukturpunkte), Funk (Radius 800 km), interne Sprechanlage mit Dauerübertragung, Anhängerkupplung, ausfahrbares Gepäckgitter, Reservereifen, abgekapselter Motor, Infrarot- und Nachtsichtoption, Entseuchungsdusche, Winde mit Titanstahlseil, Bergungswerkzeug, ausfahrbare Erdhaken gegen Stürme, wasserdichter Unterbau (schwimmfähig), kleiner ausfahrbarer Außenbordmotor für Flußüberquerungen.

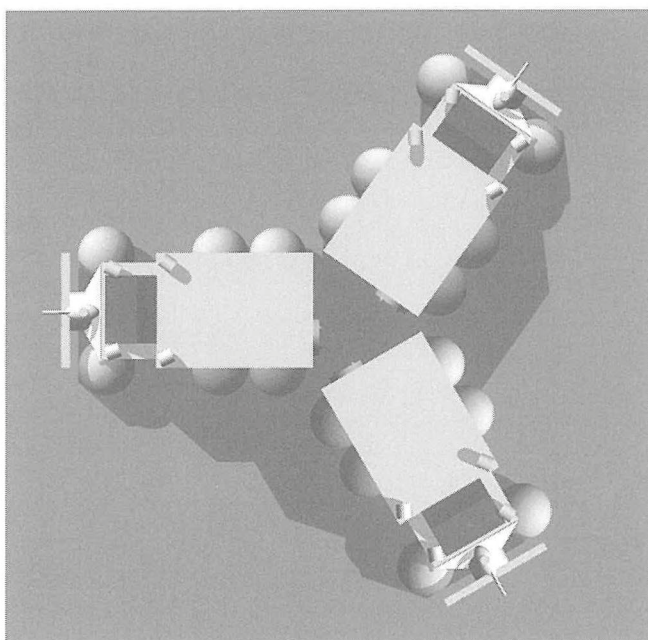
Bewaffnung:

Doppel-MG im Motorraum (ausfahrbar per Knopfdruck), Rockwell MG3, Schaden 2W6+6, max. 1.200m, Feuerrate 5, Magazin 2.500, Burstrate 20, 180° Schußwinkel.

Nebelwerfer, max. 1.500m, Feuerrate 1, Magazin 10, 180° Schußwinkel.

Beide Waffensysteme werden mit der Fertigkeit Kanonier abgefeuert. Bedienbar ist die Konsole vom Platz des Fahrers bzw. des Beifahrers.

Sobald ein Lager aufgeschlagen wird, positionieren die Fahrer die Rover so, daß die Fahrzeughinterseiten ein Dreieck bilden (siehe Skizze unten). Zwischen den Heckklappen wird ein kevlarverstärktes Spezialzelt (11 Strukturpunkte) aufgeschlagen. In diesem Zelt wird das Essen zubereitet und gegessen, außerdem sind dort dann zwei mobile Toiletten installiert.



“Gravgleiter fliegen” 80%, “Gravrad fliegen” 80%, “Kanonier” 80%, “Mechanik” 80%, “PTF fahren” 75%, “Survival” 43%, “Faust” 64% (Schaden 1W3), “Kampfmesser” 55% (Schaden 1W6+1), “Luger Automag” 66% (20m/40m/60m, Schaden 1W10+2), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 65, Basis-TP 18, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Traveller Coat, robuste Kleidung, Waffen, Werkzeug, Fernglas, Kartenmaterial, Kompaß, Atemmaske, ID-Karte.

Fahrer Willy Sokomashi

Sokomashi ist noch ein Stück ruhiger als Kilgrow. Deshalb ist er auch am Steuer des Materialwagens zu finden. Am liebsten fährt Willy alleine.

Willy Sokomashi (29 Jahre):

STK 63, GES 75, WIK 57, KON 69, AUS 63, GEW 70, INT 72, “Klettern” 56%, “Orientierung” 47%, “Wahrnehmung” 75%, “Erste Hilfe” 50%, “Computer bedienen” 78%, “Elektrotechnik” 80%, “Gravgleiter fliegen” 80%, “Gravrad fliegen” 80%, “Kanonier” 66%, “Mechanik” 65%, “PTF fahren” 35%, “Survival” 33%, “Faust” 60% (Schaden 1W3), “Luger Automag” 56% (20m/40m/60m, Schaden 1W10+2), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus 0, GZ 74, Basis-TP 14, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Traveller Coat, robuste Kleidung, Waffen, Werkzeug, Laptop, Fernglas, Kartenmaterial, Kompaß, Atemmaske, ID-Karte.

Fahrer Henrik Remmler

Henrik Remmler ist ein Spaßvogel wie er im Buche steht. Unaufhörlich redend, laut lachend und fast immer fröhlich. Seine einzige richtige Schwäche ist ein gutes Glücksspiel unter Freunden.

Henrik Remmler (30 Jahre):

STK 77, GES 80, WIK 43, KON 79, AUS 58, GEW 80, INT 73, “Klettern” 55%, “Orientierung” 65%, “Taschenspielertricks” 69%, “Wahrnehmung” 73%, “Werfen” 52%, “Erste Hilfe” 66%, “Elektrotechnik” 77%, “Gravgleiter fliegen” 80%, “Gravrad fliegen” 80%, “Kanonier” 80%, “Mechanik” 74%, “PTF fahren” 70%, “Survival” 33%, “Faust” 64% (Schaden 1W3), “Kampfmesser” 65% (Schaden 1W6+1), “Luger Automag” 77% (20m/40m/60m, Schaden 1W10+2), Bewegung 6 Meter/Phase, Schadensbonus +1W4, GZ 77, Basis-TP 15, Rüstung 1W4+1 (außer Kopf).

Ausrüstung: Traveller Coat, robuste Kleidung, Waffen, Werkzeug, Fernglas, Kartenmaterial, Kompaß, Atemmaske, Würfel, Kartenspiel, ID-Karte.

3. SACRUM MAXIMUM

I. Vorwort

Die Allkatholische Kirche bietet all denen, die trotz immer weiter fortschreitender Technisierung den Glauben an den Allmächtigen noch nicht verloren haben, einen romantischen und farbenfrohen Rahmen für ihre Religionsausübung. Zwar hatte sich die Kirche Mitte des 22. Jahrhunderts in der schwersten Krise seit der römischen Christenverfolgung befunden, konnte sich jedoch wieder erholen und bildet nun eine der einflußreichsten Institutionen der TSU. Um den Profit des Klerus zu sichern, ist der Priesterschaft kein Trick zu billig, keine Finte zu schäbig und kein Geschäft zu schmutzig. Natürlich alles unter dem Deckmäntelchen christlicher Nächstenliebe und göttlicher Berufung. Aber bleiben wir fair: Die Kirche hat auch viele guten Werke getan und insbesondere die Armen und Obdachlosen, die in der kalten Welt des 23. Jahrhunderts kaum eine Chance auf einen respektablen Platz in der Gesellschaft haben, profitieren erheblich von ihren karitativen Einrichtungen (auch wenn es sich stellenweise nur um Geldwaschanlagen handelt).

II. Geschichte der Allkatholischen Kirche

Auf Terra und den meisten Innenkolonien gilt es schon seit Beginn des 21. Jahrhunderts nicht mehr als schick, einer Glaubensgemeinschaft anzugehören. Die Konzerne, die das Leben des Menschen bestimmen, bilden den Mittelpunkt seiner Interessen und tolerieren keine anderen Götter neben sich. Das geht so weit, daß Angehörige einer Religionsgemeinschaft sogar Repressalien zu erleiden haben und z. B. bei Beförderungen übergangen werden. Fortschritt und zunehmende Technisierung lassen einfach keinen Platz mehr für überholte Rituale. Ernüchtert durch Kriege, Hungersnöte und Naturkatastrophen verlieren viele Menschen auch ohne sozialen Druck den Glauben an Gott und wenden sich neuen Lebensinhalten zu. Die staatliche Erhebung der Kirchensteuer wird Mitte des

21. Jahrhunderts abgeschafft und die Religionsgemeinschaften sind gezwungen, in eigener Regie Mitgliedsbeiträge einzunehmen.

In den sechziger Jahren des 22. Jahrhunderts brechen die evangelische und die katholische Kirche aufgrund des anhaltenden Mitgliederschwunds finanziell zusammen. Die karitativen Einrichtungen übernimmt die TSU in einem Notprogramm. Sonstige Kircheninstitutionen werden geschlossen, Priester scharenweise entlassen und Grundstücke veräußert.

Diesen Auflösungserscheinungen tritt ein harter Kern fanatischer Christen unter der Führung der reaktionären Vereinigung *Opus Dei* entgegen. 2180 wird eine Gegenreformation erzwungen, welche die beiden Kirchen unter dem Dach der neugegründeten *Allkatholischen Kirche* vereint. Die Allkatholische Kirche muß noch in der Gründungsphase drei weitere Reformwellen überstehen, wogegen die Hardliner der Kirchenverwaltung vergebens ankämpfen. Die Kirchenreformen sorgen für ein freundlicheres Bild und insgesamt flachere Hierarchien.

Der *Hohe Rat der Kreuzritter* erklärt den Orden schon im Jahr 2180 zum Hüter der Allkatholischen Kirche. Um die Mitglieder des neugegründeten Klerus zu schützen, überträgt er ihr das Nutzungsrecht am ordenseigenen Sonnensystem *Beta Comae Berenicis*, dessen einziger Planet feierlich auf den Namen *Vatikan* getauft wird. Hier wird der erste neue Papst, *Urban XI.*, in einer grandiosen Zeremonie auf den heiligen Stuhl Petri erhoben. Die 1. MI-Division bleibt als Garde des Klerus auf dem Planeten und verhindert im Laufe der nächsten Jahre Übergriffe von mehreren durch radikale Kirchengegner finanzierten Söldnerverbänden.

Durch straffe Organisation und intensive Missionstätigkeit gelingt es besonders in den Außenkolonien, eine beachtliche Anzahl von Mitgliedern zu gewinnen. Die vom Fortschritt übersättigten Menschen kehren nur zu gerne in den Schoß von Mutter Kirche zurück, wo sie eine Geborgenheit erfahren, die ihnen seitens

Hast Du überlegt, was Du tust? Schnöder Mammon und fleischliche Gier, das sind Deine wahren Götter. Wenn Du nicht umkehrst, wirst Du im Fegefeuer braten!

Ebenizer Hunt, Priester

Mit diesen Werkzeugen der Macht, wird das Wort des Herrn überallhin verbreitet.

Urban XI., Papst

Wir stehen gut da.
Und nun müssen
diese verbohrt
Konzerne anfangen,
mit dem Feuer zu spielen.
Ich bin der Meinung,
daß wir keine Stellung
beziehen sollten.
Nur, was soll ich tun?
Die Hochmeisterin wartet
in den Empfangsräumen
und erwartet von der Kirche
eine eindeutige Zusage.
Mich schmerzt bei dem Gedanken
an die ungewisse Zukunft.
Auch wir werden Federn lassen
müssen.
Die Wege des Herrn sind
verschlungen und undurchsichtig.
Hinunter in das Tal der Tränen.

Innozenz XVI.,
Papst

Wie Ihr meint,
Hochmeisterin.
Wir werden einen Kreuzzug ausrufen.
Doch dies ist nicht die Lösung.
Wenn die Hunde des Krieges
einmal losgelassen, so werden sie sich
gegen Freund und Feind wenden.

Innozenz XVI.,
Papst

der Konzerne nicht zuteil werden kann. 50 Jahre nach ihrer Gründung verfügt die Allkatholische Kirche immerhin über rund 2 Milliarden Mitglieder und immense Finanzmittel, teils durch Beiträge und Spenden, teils durch geschicktes Wirtschaften und alle möglichen Investitionen.

Die Konzernkriege

Schon während des *Handelskrieges* versucht der Klerus ständig, als Vermittler zwischen den verfeindeten Parteien aufzutreten. Schließlich leiden ja auch die kirchlichen Institutionen unter den Embargos der *ICGM*. Alle Bemühungen verlaufen jedoch fruchtlos im Sande. Als schließlich offene Kampfhandlungen ausbrechen, steht der Heilige Stuhl zwischen zwei Stühlen: Auf der einen Seite hat man PTI, den Inbegriff aller machthungrigen Konzerne, der von seinen Mitarbeitern Atheismus quasi erwartet. Auf der anderen Seite steht mit *Shark Investments* ein Unternehmen, das sich durch seine gentechnischen Experimente und die Züchtung blasphemischer Kunstmenschen leidlich unbeliebt gemacht hat. Der amtierende Papst *Innozenz XVI.* und seine Erzkardinäle hätten wohl lieber während der gesamten Konflikte Neutralität bewahrt; die Kurie beugt sich jedoch schließlich dem Druck der resoluten Hochmeisterin des Kreuzritterordens, *Isabella de Croye*. Im Januar 2236 spricht Innozenz widerwillig gegen *Shark Investments* im allgemeinen und *Jonathan Derby* im besonderen den Kirchenbann aus und ruft die Gläubigen zum Kreuzzug gegen *Shark* auf. Damit tritt genau das ein, was die Kurie befürchtet hat: *Shark* erwidert diese noble Geste mit einer Serie von Anschlägen auf kirchliche Institutionen und hochrangige Kleriker (dieser hübsche Brauch hat sich übrigens bis zum heutigen Tage gehalten). Natürlich werden sofort alle Konten des Klerus bei dem niederländischen Konzern eingefroren, sämtliche Aktien eingezogen und auf *sharktreuen* Welten großflächige Enteignungen durchgeführt. Die Bilanz der Kriege ist aus finanzieller Sicht mehr als grauenerregend, und die Reparationsleistungen seitens des siegreichen PTI-Konzerns fallen vergleichsweise dürftig aus.

Um so intensiver stürzt sich der Vatikan nach dem Ende des Krieges in die freie Marktwirtschaft und erwirbt alle möglichen lukrativen Beteiligungen. Heute ist der Klerus selbst einer der mächtigsten Konzerne der TSU und hält unter anderem Beteiligungen an der *Transall-Bank*, verschiedenen Krankenkassen, Konzernen wie *Kerner Ltd.*, *Galactic Aerospace*, *Bauernknechter*, *Gruber-Nikkei* und *Nikita* sowie immerhin 5% der PTI-Stammaktien.

III. Aufbau der Kirche

Spitze: Der Heilige Vater

An der Spitze der Kirche steht der Papst. Er ist Träger des Primats der lehramtlichen Unfehlbarkeit und besitzt die Macht der absoluten Rechtsprechung über alle Kirchenbediensteten, die übrigens auch von der TSU-Regierung anerkannt wird. Ein eines weltlichen Verbrechens schuldiger Priester wird demnach von den Behörden schnellstmöglich an den nächsten zuständigen *Bischof* überstellt, der in Vertretung des Heiligen Vaters über ihn zu urteilen hat. Außerdem ernennt der Papst direkt neue *Erzkardinäle* und *Kardinäle* nach eigenen Gesichtspunkten. Nähere Informationen zum derzeit amtierenden Papst enthält der Infokasten auf Seite 108.

Die korrekte Anrede des Papstes lautet "*Euer Heiligkeit*", er kann jedoch auch mit "*Heiliger Vater*" angesprochen werden.

1. Ebene: Die Erzkardinäle

Der dem Papst direkt untergeordnete Rang wird von den 15 Erzkardinälen gebildet. Sie sind die Spitze der *Kurie* (siehe 2. Ebene). Aus ihren Reihen wird, wenn der alte Papst verstirbt oder vom Amt zurücktritt, ein neuer Heiliger Vater gewählt. Die Wahl muß einstimmig erfolgen. Dazu werden die Erzkardinäle im Petersdom in einem Versammlungsraum eingeschlossen und erst wieder hinausgelassen, wenn sie sich für einen Kandidaten entschieden haben. Als Zeichen über den Fortschritt der Verhandlungen wird von ihnen in einem Kamin ein Feuer entzündet und mit entsprechendem Räucherwerk versehen. Alle 6 Stunden steigt aus dem Kamin Rauch auf, dessen Farbe den aufgeregt wartenden Gläubigen auf dem Petersplatz Aufschluß über die Lage gibt. Schwarzer Rauch: "*Die Wahlen dauern an.*" Weißer Rauch: "*Wir haben einen neuen Papst.*"

Die Erzkardinäle versehen die höchsten kirchlichen Ämter (z. B. Leiter des Geheimdienstes, Leiter des Allkatholischen Schatzamtes, Vorsteher eines Mönchsordens, etc.). Ihnen obliegt die Rechtsprechung über alle *Kardinäle* und ihr Urteilsspruch ist endgültig. Nur der Heilige Vater kann das Urteil eines Erzkardinals aufheben. Außerdem ernennen sie sämtliche *Bischöfe* und müssen die Wahl von neuen *Äbten* oder *Äbtissinnen* billigen. Das Amt eines Erzkardinals ist, sobald er einmal ernannt wurde, auf Lebenszeit. Nur wenn er vom Papst mit dem Kirchenbann belegt wird, abdankt oder verstirbt wird ein Nachfolger für ihn bestimmt.

Nähere Informationen zu den amtierenden Erzkardinälen und Hinweise über deren Einsatz als NSC enthalten die Infokästen auf den Seiten 108 bis 115.

Für einen Erzkardinal lautet die korrekte Anrede "Eure hochwürdige Eminenz".

2. Ebene: Die Kardinäle

Die 137 Kardinäle bilden zusammen mit den Erzkardinälen die *Kurie*, welche die allgemeinen Amtsgeschäfte der Kirche lenkt und zugleich Regierung, Gericht und höhere Beamtschaft ist. Aus der Kurie rekrutieren sich die Erzkardinäle (siehe oben). Jeder Kardinal hat ein Amt inne, z. B. Vorsteher der *Vatikanischen Bibliotheken*, Verwalter eines Fonds, Schirmherr einer mildtätigen Vereinigung etc. Außerdem bereisen viele Kardinäle als Stellvertreter der Erzkardinäle und des Heiligen Vaters im Range eines päpstlichen *Nuntius* (= Bote) die TSU, um in den Amtsbezirken der *Bischöfe* (siehe unten) nach dem Rechten zu sehen. Ein Nuntius besitzt laut geltenden Verträgen zwischen Klerus und TSU diplomatische Immunität und darf, egal welches Verbrechen er beschuldigt wird, von keiner weltlichen Autorität festgehalten oder behelligt werden. Auch sein Reisegepäck und seine Begleiter sind unantastbar.

Die korrekte Anrede eines Kardinals lautet "Eure Eminenz".

3. Ebene: Die Bischöfe

Der Bischof ist den Kardinälen untergeordnet und das Oberhaupt einer *Diözese*. Diözese ist jede überwiegend christliche Gemeinde mit min-



Die Gotteshäuser der Allkatholischen Kirche sind kunstvoll dekoriert und eingerichtet. Der Mensch soll sich vor der Erhabenheit Gottes klein wie eine Ameise fühlen.

destens 100.000 Einwohnern. Kleinere Gemeinden und Gehöfte sind der ihnen am nächsten gelegenen Diözese zugeordnet. Findet sich auf einer Kolonie keine entsprechend große Gemeinde, so bildet der gesamte Planet/Mond eine Diözese, wobei der Bischof seinen Sitz in der jeweiligen Hauptstadt hat. Der Leiter der größten Diözese einer Kolonie führt den Titel eines *Erzbischofs* und ist Vorgesetzter aller anderen Bischöfe vorort.

Die 408 Bischöfe und Erzbischöfe haben die Autorität, in ihren Diözesen in Vertretung der Kurie über sämtliche Priester rechtzusprechen. Ausgenommen hiervon sind lediglich *Klöster*, welche direkt dem Heiligen Vater unterstehen (siehe unten). Außerdem nimmt der Bischof allen *Akolythen* seiner Diözese die *feierliche Profese* (Seite 107) ab. Alle Bischöfe sind gehalten, mindestens einmal jährlich zum Vatikan zu reisen und über die wichtigsten Ereignisse in ihrem Amtsbezirk Bericht zu erstatten. Kardinäle besuchen die Bischöfe regelmäßig, um in wichtigen Dingen unverzüglich Klärungen herbeizuführen.

Für einen Bischof lautet die korrekte Anrede "Eure Exzellenz" oder "Euer bischöfliche Gnaden".

3. Ebene: Die Klostervorsteher

In der TSU gibt es ca. 500 Klöster, in denen Angehörige der anerkannten christlichen Mönchsorden ein Leben in Bescheidenheit und Demut führen. Die Klöster (oder *Abteien*) haben einen Sonderstatus inne, denn sie unterstehen direkt dem Papst und den Erzkardinälen und ihre Vorsteher, die Äbte und Äbtissinnen, stehen somit auf gleicher Stufe mit einem Bischof. Sie werden vom *Konvent* (= Versammlung) der Mönche und/oder Nonnen ihres Klosters auf Lebenszeit gewählt und können nur von einem Erzkardinal oder dem Heiligen Vater ihres Amtes enthoben werden. Ihnen obliegt die Rechtsprechung über alle Insassen des Klosters, auch über Gäste oder Flüchtlinge! Ein Abt oder eine Äbtissin wird mit "Hochwürdiger Abt" bzw. "Hochwürdige Äbtissin" angesprochen.

4. Ebene: Die Priester

Die Korrekte Anrede für einen Priester lautet "Pater" (für andere Kirchenangehörige) oder "Vater" (für die Gläubigen). Steht der Priester gleichzeitig einer Kirchengemeinde vor, so wird er stattdessen mit "Monsignore" angeredet. Kirchengemeinde kann jeder Zusammenschluß von Christen in einer Diözese sein, der über ein eigenes Gotteshaus verfügt und vom zuständigen Bischof gebilligt wird. Die Billigung geschieht in der Form, daß der Bischof persönlich die neue Kirche einsegnet. Alle Priester werden



Der heilige Vater ist wohl närrisch. Diese Order kostet uns Unsummen. Leider ist er die Stimme und der Arm des Herrn.

Rufus Diekmann,
Bischof

Was tut Ihr, ehrwürdiger Abt? Was sucht Ihr unter meiner Kutte?

Umberto Fornaci,
Mönch

Lebe in Demut
und Du wirst den
gerechten Lohn
empfangen.

Theodor Lazivlaw,
Priester

Bruder Diethelm,
seht Ihr auch das
anmutige Kloster
im Tal. Ich würde
zu gerne einmal
unsere Schwestern
besuchen gehen.
Es brodeln ein
mächtiges
Verlangen in
meinen Lenden.

Gotthelf Fischer,
Mönch

Ziehst aus und
fängst die Seelen
der verirren
Schafe . . .



vom Bischof ihrer Diözese ernannt. Priester ohne eigene Gemeinde dienen entweder einem Monsignore, arbeiten in einer gemeinnützigen Institution (z. B. Caritas-Verband), erteilen Religionsunterricht an Schulen oder führen ein Leben als Wanderprediger.

5. Ebene: Die Mönche/Nonnen

Ein Gläubiger, der sich entschließt, in ein Kloster einzutreten und Mönch, bzw. Nonne zu werden, bricht damit alle Verbindungen zu seinem bisherigen Leben ab. Er nimmt einen Ordensnamen an; üblicherweise den eines Heiligen (*Schwester Johanna*) oder einen biblischen Vornamen (*Bruder Jeremiah*). Er entsagt der Welt, um fortan ein Leben in Demut und Keuschheit hinter den Mauern seines Klosters zu vollbringen. Nicht nur Priester, sondern auch sogenannte *Laienbrüder* können Mönche werden. Es gibt jedoch auch die sogenannten Wander- oder Bettelmönche, die nicht hinter Klostermauern zurückgezogen sind, sondern die TSU und die freien Kolonien durchstreifen, um dem Volk den Glauben zu predigen und Wissen anzuhäufen, das sie für nützlich halten. Solche Wandermönche geben übrigens hervorragende Spielercharaktere ab (siehe auch *Anhang und Tabellenteil*).

Mönche und Nonnen werden mit "*Bruder*" oder "*Schwester*" und ihrem Ordensnamen angeredet.

6. Ebene: Die Laienbrüder/-schwestern

Die zahllosen Angestellten des Klerus, die weder die *einfache*, noch die *feierliche Profess* (siehe unten, *Die Profess*) abgelegt haben, werden als Laienbrüder/-schwestern bezeichnet (nicht zu verwechseln mit den Mönchen/Nonnen ohne Priesteramt, siehe oben). Sie arbeiten in einer Kirchengemeinde (z. B. als Küster oder Kantoren) oder einer karitativen Einrichtung und beziehen nur eine magere Aufwandsentschädigung sowie (im Bedarfsfall) freie Kost und Logis. In der Regel handelt es sich um tiefreligiöse Idealisten. Die Laien tragen eine Art Ordens-tracht (Männer einen schwarzen, schlichten Anzug, Frauen ein schwarzes Kleid und eine Haube).

Laienbrüder und -schwestern unterstehen der weltlichen Rechtsprechung und genießen gegenüber den Ordnungshütern der TSU keinerlei Sonderrechte. Sie werden mit "*Bruder*" bzw. "*Schwester*" und dem Nachnamen angeredet.

IV. Das Leben in der Kirche

Wie auch der allerchristlichste Ritterorden ist die Allkatholische Kirche in unterschiedliche Lager gespalten. Zum einen gibt es die *Konservativen*, die am liebsten das Christentum als Staatsreligion sehen würden und alle übrigen Religionen mit Abscheu betrachten. Auch hängen sie alten (aber immer noch gültigen) Zöpfen wie dem *Zölibat* (Ehelosigkeit) und dem Verbot des Priesteramtes für Frauen an. Die Konservativen haben eine große Lobby innerhalb des Klerus.

Ihnen gegenüber stehen die *Progressiven*, die den ökumenischen Gedanken propagieren, für Frauenpriesterschaft und die Priesterehe eintreten und die starren Riten der Vergangenheit liebend gerne abgelegt sehen würden.

Eine dritte Gruppe sind die *Asketen*. Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich hierbei um äußerst genügsame Menschen. Sie haben eigentlich viel mit den Konservativen gemeinsam. Ihre Ziele sind jedoch noch um einiges extremer. Sie verlangen absolute Armut, Enthaltbarkeit und Keuschheit des Einzelnen (auch für hohe Würdenträger), gnadenlose Selbstkasteiung und fanatische, wortgetreue Befolgung der Heiligen Schrift. Die Mitglieder des *Opus Dei* (Seite 119) gehören dieser Richtung an.

Die Profess

Das Akolythenamt

Prinzipiell kann jeder Mensch ein Priesteramt anstreben, wenn er die Berufung dazu verspürt. Um jedoch vor zwielichtigem Gezucht sicher zu sein, hat der Klerus die Regel eingeführt, daß ein *Akolyth* (so bezeichnet man Laien, die sich auf das Priesteramt vorbereiten) mindestens 2 Befürworter aus dem Klerus braucht, um akzeptiert zu werden. Sind diese sogenannten *Bürgen* gefunden, so erhält der Laie von einem Monsignore (oder einem Bischof, falls dieser ihm Gehör geschenkt hat) die *einfache Profess* und wird zum Akolythen. Der Akolyth muß sich nun mindestens 2 Jahre lang im Dienst eines Monsignore auf das Priesteramt vorbereiten. Während dieser Zeit ist er bereits zum Gehorsam verpflichtet und muß alle ihm übertragenen Aufgaben annehmen, sei es nun als Meßdiener, Kranken- und Altenpfleger oder Jugendbetreuer. Er gibt seine Wohnung auf und bezieht ein kleines Zimmer im Gemeindehaus seiner Kirche. Er darf kein Privateigentum

besitzen (es wird erwartet, daß er all seinen weltlichen Besitz der Kirche stiftet). Akolythen unterstehen nicht der Jurisdiktion der Kirche, sondern der des Staates. Sie können jederzeit ins normale Leben zurückkehren, haben dann aber nicht die Möglichkeit, erneut ein Akolythenamt aufzunehmen. Verstöße gegen das Armuts- und Gehorsamsgebot führen dazu, daß sie aus dem Dienst entlassen werden und ebenfalls ohne die Chance auf eine klerikale Karriere ins normale Leben zurückkehren. Besonders (einfluß-)reiche Familien haben übrigens die Möglichkeit, ihren Sprößlingen das Akolythenamt zu ersparen. Hierzu sind entweder besonders gute Kontakte zu einem Bischof oder Geld- und Sachspenden im Wert von mindestens 200,00 EH notwendig. Der verwöhnte Lummel erhält ohne Wartezeit die feierliche Profeß und kann sofort ein Priesteramt ausüben. Natürlich ist diese Möglichkeit des Schnellaufstiegs besonders den Asketen ein Dorn im Auge.

Die feierliche Profeß

Gegen Ende des Akolythenamtes wird der Priesteranwärter vor den zuständigen Bischof gerufen, der in einem ersten Gespräch unter vier Augen den Akolythen einer strengen Prüfung unterzieht. Befindet er den Kandidaten für geeignet, so muß dieser sich in einer einwöchigen Buß- und Fastenzeit auf die Gelübde vorbereiten. Falls nicht, wird der Akolyth wieder zum normalen Menschen und darf in seinem Leben kein Priesteramt mehr ausüben.

Nach der Fastenwoche versammeln sich alle Akolythen eines Jahrgangs zu einem feierlichen Gottesdienst in der Kathedrale ihrer Diözese. Vor dem Altar werfen sie sich zu Boden und schwören, ein gottgefälliges und gehorsames Leben im Dienste des Herrn und seiner Kirche zu führen. Ein Kuß auf den Ring des Bischofs besiegelt den Schwur. Die jungen Priester werden in sakrale Gewänder gekleidet und sind nun vollwertige Mitglieder des Klerus.

Kapläne des Kreuzritterordens können übrigens jederzeit ihren Orden verlassen, um ein klerikales Priesteramt auszuüben. Sie müssen keine Profeß mehr ablegen, da sie etwas vergleichbares ja schon im Orden getan haben.

Die Karriere

Wie bereits erwähnt, können Priester entweder eine eigene Kirchengemeinde leiten oder einem

Monsignore dienen, ein Lehramt ausüben oder im karitativen Dienst arbeiten. Sie erhalten ein bescheidenes Gehalt und dürfen nun wieder eigenes Vermögen besitzen.

Aufstieg zum Bischof

Nach mindestens 10 Jahren Dienst als Priester kann man sich um eine eigene Diözese bewerben. Da es viel mehr Kandidaten als freie Stellen gibt, haben die Erzkardinäle ihre liebe Last, zwischen den vielen Bewerbern zu entscheiden. Aus diesem Grund ist es durchaus hilfreich, den hohen Herren mit einer bescheidenen Spende die Wahl etwas leichter zu machen. Manche Erzkardinäle sind dem Reichtum nicht abgeneigt und an die richtige Adresse gerichtet (siehe Infokästen Seiten 108 bis 115) kann ein diskreter Umschlag mit einem Orderscheck in Höhe von wenigstens 500,00 EH wahre Wunder bewirken, auch wenn man noch keine 10 Jahre als Priester gedient hat.

Die Investition lohnt sich in der Regel, da ein Bischof nicht nur mehr verdient als ein einfacher Priester oder Monsignore sondern auch noch ganz andere Einnahmequellen hat (Erpressung, Unterschlagung, Spionage, etc.). Ausserdem kann nur ein Bischof zum Kardinal berufen werden, es sei denn . . .

Jeder Kaplan des Kreuzritterordens, der die *höheren Weihen* empfangen hat, kann nach seinem Austritt aus dem Orden ein Bischofsamt erhalten, wenn er die richtigen Beziehungen in der Kurie hat.

Aufstieg zum Kardinal

Nach weiteren 10 Jahren der Amtszeit als Bischof kann man zum Kardinal berufen werden. Dazu muß man die Aufmerksamkeit des Heiligen Stuhls erregen, und das tut man am besten durch besonders herausragende Taten oder eine gehörige Geldspritze in Richtung des *Allkatholischen Schatzamtes* oder direkt in die Tasche einer hochwürdigen Eminenz (mindestens 1.000,00 EH ohne Erfolgsgarantie bzw. 2.000,00 EH, wenn man keine oder nur mangelhafte Qualifikationen vorweisen kann). Da der Heilige Vater alle Hände voll zu tun hat, verläßt er sich bei der Auswahl neuer Kardinäle stets auf den Rat seiner Erzkardinäle.

Ein Kardinal hat ausgesorgt. Er erhält reichliche Geldmittel, um einen angemessenen Lebenswandel zu führen. Außerdem bekommt er seine hohen Reisespesen fürstlich erstattet. Viele aufstrebende Geistliche geben sich mit diesem Rang zufrieden, denn um auf die noch höher dotierten Erzkardinalsstühle vorzustoßen, braucht man Geld wie Heu, Nerven und Ellbogen aus Stahl, eine Seele frei von Skrupel und jede Menge Ehrgeiz. Oder einen Heiligen-schein.

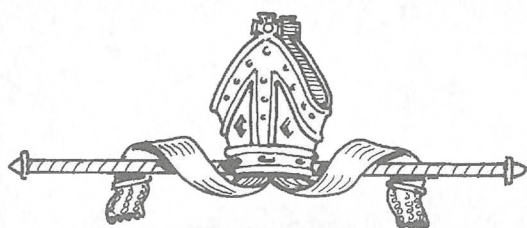


Ich habe einen guten Hinweis. Wende Dich an das Oberhaupt der Vatikanbank. Man hört, daß Otto von Habsburg ein sehr freundschaftliches Verhältnis zu Geld hat.

Engolf Riedel, Priester

Endlich geschafft!

Jesaja Glücksbau, frischgebackener Kardinal



Klemens XVIII.

Persönliche Daten

Geburtstag:	17.05.2167	Stärken:	sittsam, asketisch, tugendhaft
Augenfarbe:	braun	Schwächen:	charakterschwach, hilflos
Größe:	169 cm	Einflüsse:	keine (scheinbar alle)
Haltung:	konservativ	Abhängigkeiten:	Luigi Sforza (und viele andere)

Allgemeines

Klemens "herrscht" seit dem 28.12.2238 über die Geschicke der Gläubigen. Er ist ein traditionsbewußter Papst, der danach trachtet, dem Verfall von Sitte und Moral in diesen Zeiten innerer Verrohung mit aller Strenge entgegenzutreten und den christlichen Tugenden wieder zu ihrem alten Stellenwert zu verhelfen.

Leider ist der Heilige Vater nur ein wehrloser Spielball der unzähligen Intrigen innerhalb des Klerus, obwohl man ihm stets das Gefühl gibt, er sei alleiniger Herr seiner Entscheidungen. Besonders sein Jugendfreund Erzkardinal *Luigi Sforza* hat einen starken Einfluß auf ihn, und wer dem korrupten Sforza genug bietet, hat somit auch direkten Einfluß auf den Heiligen Stuhl.

Klemens XVIII. im Spiel

Die Spielercharaktere werden selten in die Verlegenheit kommen, dem Heiligen Vater persönlich gegenüberzustehen. Fall sie jemals eine Audienz erhalten (hierfür sind schon wichtige Gründe oder eine Spende an Erzkardinal Luigi Sforza in Höhe von mindestens 200,00 EH nötig), zeigt er sich streng und dogmatisch. Seinen Segen erteilt er nur, wenn er vom innbrünstigen Glauben seiner Gäste überzeugt ist. Eine gelungene Probe auf *Psychologie* offenbart jedoch seinen labilen Charakter.



Klemens XVIII. – Schachfigur der Erzkardinäle

Lieblingszitat:

"Denn Gott hat selbst die Engel, die gesündigt haben, nicht verschont, sondern hat sie in finstere Höhlen hinabgestoßen und übergeben, daß sie zum Gericht behalten werden . . ."
(2. Petrus 2, 4)

Bergerác, Gaspar

Persönliche Daten

Geburtstag:	19.11.2184	Stärken:	mitreißender Prediger
Augenfarbe:	braun	Schwächen:	Drogenprobleme, Magengeschwüre
Größe:	178 cm	Einflüsse:	keine
Haltung:	neutral	Abhängigkeiten:	Fernando Orsini

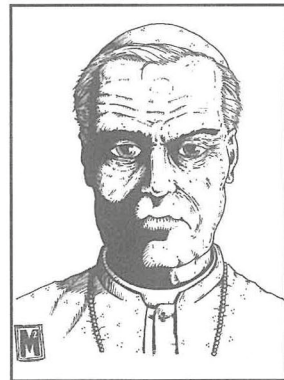
Allgemeines

Der reiselustige Bergerác ist bei jeder Gelegenheit in den Außenkolonien unterwegs, um den unzähligen Kardinälen und Bischöfen auf die Finger zu schauen. Als passionierter und begabter Prediger läßt er dabei natürlich keine Gelegenheit aus, um selbst auf die Kanzel zu steigen. Leider ist er, als er seine Redegewandtheit mit zunehmendem Alter verfallen sah, dem teuflischen *Syn-Tec-Kokain* verfallen. Seine ständige Angst, daß diese Sucht publik werden könne und der Reisetreib haben ihm arge Magenprobleme beschert.

Der Erzkardinal hat für politische Intrigen und Machtgeplänkel wenig übrig. Dummerweise hat der allgegenwärtige *Fernando Orsini* von seinen Suchtproblemen erfahren und benutzt sein Wissen schamlos, um Bergerác in seinem Sinne zu lenken.

Gaspar Bergerác im Spiel

Die Chancen, Bergerác persönlich zu treffen, sind relativ hoch. Es ist möglich, daß die Charaktere eine Kathedrale aufsuchen, in der seine hochwürdige Eminenz selbst die Predigt hält. Auch Polizisten und Kriminelle könnten in ein Abenteuer mit dem Erzkardinal verwickelt werden – als Verfolger oder Auftragnehmer einer hochgestellten Persönlichkeit, die einen größeren *Syn-Tec-Kokaindeal* durchführen läßt!



Gaspar Bergerác – der Erzkardinal mit der weißen Nase

Lieblingszitat:

"Denn die Pfeile des Allmächtigen stecken in mir; mein Geist muß ihr Gift trinken und die Schrecknisse Gottes sind auf mich gerichtet . . ."
(Hiob 6, 4)

de Bouillon, Marcel

Persönliche Daten

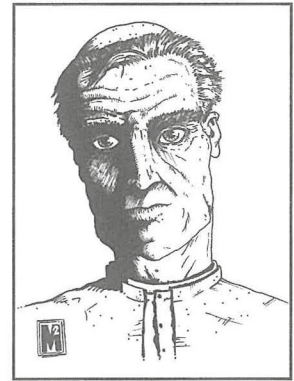
Geburtstag:	02.02.2188	Stärken:	<i>zäher Verhandlungspartner</i>
Augenfarbe:	<i>grün</i>	Schwächen:	<i>bisexueller Päderast</i>
Größe:	181 cm	Einflüsse:	<i>Hernando Pezarro</i>
Haltung:	<i>neutral</i>	Abhängigkeiten:	<i>Gabriele della Rovere</i>

Allgemeines

Marcel de Bouillon ist der offizielle politische Vertreter des Heiligen Stuhls und ein zäher Verhandlungsführer. Gnadenlos sucht er die Schwächen seiner Gesprächspartner und setzt eisern den Willen des Klerus durch. Auch vor seinesgleichen macht er nicht halt. Er weiß z. B. sehr genau über die Freß- und Saufgelage seines Amtskollegen *Hernando Pezarro* Bescheid und erpreßt diesen mit eindeutig zweideutigen Holoaufnahmen. Zu dumm, daß der gerissene Erzkardinal selbst eine Achillesferse hat: minderjährige Knaben und Mädchen! Erzkardinal *Gabriele della Rovere* besitzt einige nette Filmchen, die ihm eine gewisse Kontrolle über de Bouillon verschaffen – was würde die Weltöffentlichkeit dazu sagen, wenn ein Erzkardinal der Allkatholischen Kirche ...

Marcel de Bouillon im Spiel

Falls die Charaktere in diplomatischen Diensten stehen, könnten sie selbst irgendwann mit diesem unangenehmen Mann (*Feilschen* und *Diskussion* 96%) an einem Tisch sitzen. Ordnungshüter könnten eine Serie von Kindesmißbrauchsdelikten verfolgen, an denen der Erzkardinal beteiligt ist (der gegebenenfalls seine Kontakte spielen läßt, um die aufrechten Ermittler ins Messer laufen zu lassen).



Marcel de Bouillon – der Wolf im Schafspelz

Lieblingszitat:

"... Lasset die Kinder zu mir kommen und wehret ihnen nicht; denn solcher ist das Reich Gottes ...
Und er herzte sie und legte Hände auf sie und segnete sie."
(Markus 10, 14-16)

della Rovere, Gabriele

Persönliche Daten

Geburtstag:	01.11.2176	Stärken:	<i>charismatischer Redner, humorvoll</i>
Augenfarbe:	<i>blau</i>	Schwächen:	<i>genußsüchtig</i>
Größe:	189 cm	Einflüsse:	<i>M. de Bouillon, B. King, K. Schallok</i>
Haltung:	<i>progressiv</i>	Abhängigkeiten:	<i>keine bekannt</i>

Allgemeines

Gabriele della Rovere ist Wortführer der progressiven Erzkardinäle. Er ist ein humorvoller, freundlicher Mann, der es versteht, durch mitreißende Predigten die Mengen zu entflammen. *Benjamin King* ist seine rechte Hand und der greise *Karl Schallok* vertraut ihm bedingungslos. Gegen den skrupellosen *Marcel de Bouillon* hat er ein saftiges Druckmittel in der Hand (siehe dort).

Die einzige Schwäche della Roveres ist seine grenzenlose Genußsucht. Er unterhält auf der Kolonie *Eriwan* (System Nr. 70) ein prachtvolles Schloß im Märchenstil, auf das er sich bei jeder Gelegenheit zurückzieht, um im Kreise seiner vielen Freunde rauschende Feste zu feiern. Diese Tatsache hat ihm (besonders seitens der asketischen Mönchsorden) viel Kritik eingebracht.

Gabriele della Rovere im Spiel

Die Charaktere könnten Gäste einer Feierlichkeit auf Schloß Della Rovere sein, während der sich ein grausiges Verbrechen ereignet. Da Eriwan eine Kreuzritterkomturei ist, könnten auch Ritter darin verwickelt oder mit der Aufklärung beauftragt sein. Weiterhin könnte das Allkatholische Schatzamt die Charaktere beauftragen, wegen des Verdachts der Untreue gegen della Rovere zu ermitteln.



Gabriele della Rovere – ein beliebter Gastgeber und Partylöwe

Lieblingszitat:

"Denn ein Mensch, der da ißt und trinkt und einen guten Mut hat bei all seinen Mühen, das ist eine Gabe Gottes."
(Prediger 3, 13)

dos Santos, Emilio

Persönliche Daten

Geburtstag:	01.02.2184	Stärken:	hoher Intellekt
Augenfarbe:	braun	Schwächen:	verblendeter Hexenjäger/Exorzist
Größe:	175 cm	Einflüsse:	offiziell keine
Haltung:	konservativ	Abhängigkeiten:	keine

Allgemeines

Der stolze Spanier ist ehemaliger Generalkaplan des Kreuzritterordens und hat nach wie vor gute Kontakte zu hochgestellten Offizieren der Flotte. Diese nutzt er oft und gerne, um politischen Druck auszuüben. Er ist intelligent und berechnend, trotzdem jedoch ein tiefgläubiger Mensch, der mit kalter Verachtung auf Ketzer und Heiden herabsieht. Im Gegensatz zu seinem Intellekt steht die Besessenheit vom Glauben an die Umtriebe von Hexen und Dämonen. Er hat mehrfach den Versuch unternommen, die *Heilige Inquisition* als offizielles Mittel gegen die Ketzerei wieder einzuführen, scheiterte jedoch am erbitterten Widerstand der Progressiven. *Benjamin King* ist dos Santos' erbittertster Gegner. Im Klerus gibt es jedoch eine große Schar von Anhängern des Erzkardinals, die die Riten des Exorzismus bei jeder sich bietenden Gelegenheit praktizieren. Besonders auf den Außenkolonien werden häufig geistesranke und mißgestaltete Menschen ihr Opfer.

Emilio dos Santos im Spiel

Es ist unwahrscheinlich, daß man dem fanatischen dos Santos persönlich begegnet. Eher könnten die Charaktere in Konflikt mit seinen Hexenjägern und Exorzisten geraten, die als Priester offiziell der Rechtsprechung des Klerus unterstehen.



Emilio dos Santos –
Inquisitor und Exorzist
von eigenen Gnaden

Lieblingszitate:

"Wer den Namen des
Herrn lästert, der soll des
Todes sterben . . ."
(3. Mose 24, 16)

". . . Darum, welcher
Baum nicht gute Frucht
bringt, wird abgehauen
und ins Feuer geworfen."
(Matthäus 3, 10)

King, Benjamin

Persönliche Daten

Geburtstag:	14.04.2185	Stärken:	charismatischer Redner
Augenfarbe:	braun	Schwächen:	genußsüchtig, weibstoll
Größe:	167 cm	Einflüsse:	keine
Haltung:	progressiv	Abhängigkeiten:	Gabriele della Rovere

Allgemeines

King ist *Gabriele della Roveres* rechte Hand und teilt dessen Stärken und Schwächen. Auch er ist ein glänzender Prediger und liebt weltliche Genüsse. Da er ein Freund des weiblichen Geschlechts ist, tritt er insbesondere für die Abschaffung des Zölibats ein. Als ehemaliger Jesuitenpater (nunmehr General des Jesuitenordens) ist er weitgereist und verfügt über eine glänzende Allgemeinbildung. Er hat außerdem hervorragende Kontakte ins *Osmanische Reich*, wo er einige Jahre als Missionar tätig gewesen ist. Der Erzkardinal ist ein erbitterter Feind von *Emilio dos Santos*, dessen inquisitorische Neigungen er aus tiefster Seele verabscheut. Diese Feindschaft beruht auf Gegenseitigkeit.

Benjamin King im Spiel

Reuige Jesuitenmönche, die den Orden verlassen oder große Schuld auf sich geladen haben, werden Gelegenheit haben, diesen Mann kennenzulernen, denn nur er kann sie wieder in den Orden aufnehmen, bzw. über sie richten. Ansonsten trifft man ihn häufig auf rauschenden Festen, Staatsempfängen und Banketten. Durch einen Mittelsmann könnte er Charaktere beauftragen, in eine Gegend zu reisen, in der *dos Santos* Schergen ihr Unwesen treiben, um ihnen in die Suppe zu spucken.



Benjamin King –
General der Jesuiten und
genußsüchtiger Casanova

Lieblingszitat:

"Ihr seid das Salz der Erde.
Wenn nun das Salz
kraftlos wird, womit soll
man's salzen? Es ist zu
nichts hinfort nütze, denn
daß man es hinausschütte
und lasse es die Leute
zertreten."
(Matthäus 5, 13)

MacAlpin, Donald

Persönliche Daten

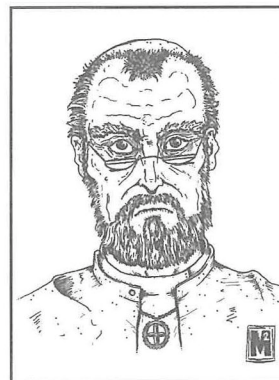
Geburtstag:	28.02.2177	Stärken:	<i>eiserner Wille</i>
Augenfarbe:	<i>grün</i>	Schwächen:	<i>schweres Magenleiden, Nationalstolz</i>
Größe:	198 cm	Einflüsse:	<i>Ludwig v. Bonin, Otto v. Habsburg</i>
Haltung:	<i>konservativ</i>	Abhängigkeiten:	<i>keine</i>

Allgemeines

Der ehemalige Abt eines Highland-Klosters auf *Nova Scotia* ist Wortführer der Konservativen und ein enger Freund des Erzbischofs der Kreuzritter, *Diethelm von Frankenthal*. Seine Verwandtschaft mit *Dughall MacAlpin*, dem liberalen obersten Heeresrichter der Ritter, verschweigt er lieber. Sein ganzes Streben ist darauf gerichtet, die überholtesten katholischen Riten wiedereinzuführen und den Progressiven unter seinem Erzfeind *Gabriele della Rovere* keinen Fußbreit Boden zuzugestehen. Seine Anstrengungen haben ihm heftige Magengeschwüre eingebracht. Ansonsten zeigt er keinerlei Schwäche, von gelegentlichen Heimwehanfällen und der Fremdenfeindlichkeit aller Schotten einmal abgesehen.

Donald MacAlpin im Spiel

Der Erzkardinal setzt gerne in Kirchenkreisen unbekannte Agenten ein, um belastendes Material über die Vertreter der Progressiven zu sammeln. Solche Spitzel werden von unauffälligen Mittelsmännern angeheuert, ohne daß sich seine hochwürdige Eminenz selbst zu erkennen geben würde. Persönlich begegnet man ihm hin und wieder auf *Nova Scotia*, wo er zuweilen in der *Kathedrale zur heiligen Agathe* die heilige Messe zelebriert.



Donald MacAlpin –
der große Konservative

Lieblingszitat:

"... Seid stark in dem
Herrn und in der Macht
seiner Stärke. Zieheth an
die Waffenrüstung Gottes,
daß ihr bestehen könnt
gegen die listigen Anläufe
des Teufels."
(Epheser 6, 10-11)

Mula, Jonas

Persönliche Daten

Geburtstag:	16.06.2171	Stärken:	<i>geschickter Diplomat</i>
Augenfarbe:	<i>braun</i>	Schwächen:	<i>Alkohol, Beruhigungsmittel</i>
Größe:	188 cm	Einflüsse:	<i>keine</i>
Haltung:	<i>progressiv</i>	Abhängigkeiten:	<i>keine</i>

Allgemeines

Man kann nicht sagen, daß Jonas Mula ein begeisterter Verfechter der progressiven Ideen sei. Von Natur aus ist der ruhige und besonnene Mann eher konservativ eingestellt. Die rassistischen Anfeindungen *MacAlpins* und seiner Getreuen, die es als häretisch betrachten, daß ein Schwarzer die heiligen Gewänder eines Erzkardinals trägt, haben ihn jedoch ins Lager der Progressiven getrieben. Mula ist ein hervorragender Jurist und Diplomat, obwohl er bei seinen Verhandlungen stets Fairneß walten läßt. Während der Konzernkriege versuchte er stets, zwischen den Kriegsparteien als Vermittler und Schlichter einzutreten. Aufgrund der oben erwähnten Konflikte entwickelte er jedoch immer stärkere Depressionen, die ihn dem Teufel Alkohol in die Arme getrieben haben. Auch die vielen Psychopharmaka bleiben nicht ohne Wirkung auf die Gesundheit des Erzkardinals.

Jonas Mula im Spiel

Auch Mula (*Jura, Feilschen* und *Diskussion* 90%) können diplomatisch tätige Charaktere hin und wieder zum Verhandlungspartner haben, wenn es um Belange des Klerus und seiner Institutionen geht. Ansonsten lebt er zurückgezogen und wird eher das Opfer als der Drahtzieher einer Intrige sein.



Jonas Mula – hochrangi-
ges Opfer des Rassismus

Lieblingszitat:

"Da sprach Paulus zu ihm:
Gott wird dich schlagen,
du getünchte Wand!
Sitzest du, mich zu richten
nach dem Gesetz, und
heißest mich schlagen
wider das Gesetz?"
(Apostelgeschichte 23, 3)

Orsini, Fernando

Persönliche Daten

Geburtstag:	18.12.2193	Stärken:	<i>willensstark</i>
Augenfarbe:	<i>braun</i>	Schwächen:	<i>eitel</i>
Größe:	186 cm	Einflüsse:	<i>Gaspar Bergerac</i>
Haltung:	<i>neutral</i>	Abhängigkeiten:	<i>keine bekannt</i>

Allgemeines

Trotz seiner (verhältnismäßigen) Jugend hat sich der ehrgeizige Italiener bis fast an die offizielle Spitze des Klerus durchgebissen. Inoffiziell hält er längst die eigentliche Macht im Vatikan in seinen feingliedrigen Händen. Er ist der Leiter des vatikanischen Geheimdienstes und Oberbefehlshaber der legendären und gefürchteten *Assassini*. Als Onkel des Erzdiakons der Flotte des Kreuzritterordens hat er außerdem hervorragende Kontakte zu den christlichen Rittern.

Aus den Streitigkeiten zwischen Progressiven und Konservativen hat er sich bislang erfolgreich herausgehalten. Orsini sitzt wie eine Spinne in einem Netz von Intrigen, Spionage und politischen Morden und sammelt alle verfügbaren Informationen, um Druck auf gestrauchelte Persönlichkeiten wie z. B. *Gaspar Bergerac* auszuüben. Ein Wunder, wie er es immer wieder zuwege bringt, stets mit einer strahlend weißen Weste dazustehen.

Fernando Orsini im Spiel

Als Auftraggeber der *Assassini* steht er mit fast allen Angehörigen dieser Charakterklasse irgendwie in Verbindung. Andere Abenteurer können froh sein, wenn sie nicht die Aufmerksamkeit dieses kaltblütigen Killers erwecken.



Fernando Orsini – kalt wie Eis und hart wie Stahl

Lieblingszitat:

"Siehe, ich komme wie ein Dieb. Selig ist, der da wacht und bewahrt seine Kleidung, daß er nicht nackt wandle und man nicht seine Blöße sehe."
(Offenbarung 16, 15)

Pezarro, Hernando

Persönliche Daten

Geburtstag:	24.11.2155	Stärken:	<i>gute Beziehungen zu PTI</i>
Augenfarbe:	<i>grün</i>	Schwächen:	<i>chronische Freßsucht</i>
Größe:	167 cm	Einflüsse:	<i>keine</i>
Haltung:	<i>neutral</i>	Abhängigkeiten:	<i>Marcel de Bouillon</i>

Allgemeines

Pezarro ist einer der ungewöhnlichsten Charaktere im Klerus. Bis zu seinem vierzigsten Lebensjahr diente er als Offizier beim *SEK*, bevor er (angeblich aufgrund einer Marienerscheinung) eine Laufbahn als Geistlicher einschlug und sich mit militärischer Gründlichkeit den Weg nach oben ebnete. Noch heute hat er hervorragende Beziehungen zum *SEK*; für manche seiner Kollegen zu gute, denn man bezichtigte ihn bereits mehrfach, als Spion für *PTI* zu arbeiten und interne Geheimnisse des Vatikan an die *InSic* weiterzuleiten. Empört weist der Erzkardinal solche Vorwürfe weit von sich. *Fernando Orsini* hat jedoch ein wachsames Auge auf ihn.

Pezarros Schwäche ist eindeutig seine Vorliebe für bizarre Freß- und Sauorgien, bei denen es zuweilen auch äußerst unzüchtig hergeht. Der gerissene *Marcel de Bouillon* hat einige pikante Aufnahmen von Pezarro, mit denen er seinen Kollegen gelegentlich unter Druck setzt.

Hernando Pezarro im Spiel

Nach Wahl des Spielleiters kann an den Gerüchten über Pezarros Spionagetätigkeit etwas dran sein, und er könnte entweder mit einer *PTI*-treuen Gruppe zusammenarbeiten oder von einem *Assassini*-Team *Orsinis* gejagt werden.



Hernando Pezarro – vom SEK zum Vatikan

Lieblingszitat:

"Jedermann sei Untertan der Obrigkeit, die Gewalt über ihn hat. Denn es ist keine Obrigkeit ohne von Gott; wo aber Obrigkeit ist, die ist von Gott verordnet."
(Römer 13, 1)

Schallok, Karl

Persönliche Daten

Geburtstag: 17.07.2164 Stärken: *poetisch begabt*
 Augenfarbe: *graugrün* Schwächen: *Altersschwachsinn*
 Größe: 159 cm Einflüsse: *keine*
 Haltung: *neutral* Abhängigkeiten: *Gabriele della Rovere*

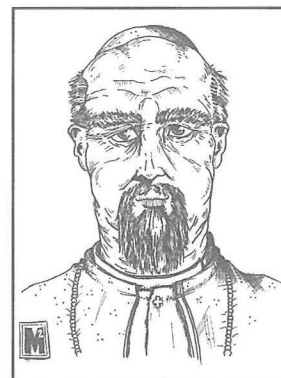
Allgemeines

Schallok ist ehemaliger Musiker und Dichter, der erst mit 47 Jahren eine theologische Laufbahn einschlug. Noch heute schlägt sein Herz für die Poesie, auch wenn der Altersschwachsinn langsam seinen Geist trübt. Der alte Mann ist mit *Gabriele della Rovere* in tiefer Freundschaft verbunden, auch wenn er dessen Hang zu weltlichen Genüssen und revolutionäre Ideen nicht unbedingt teilt. Er ist von sehr friedfertiger Natur und stets bemüht, die Streitigkeiten innerhalb der Kurie zu schlichten. Dabei wird er häufig selbst das Opfer gehässiger Intrigen.

Der Erzkardinal hat kürzlich einen Gedichtband mit dem Titel "*Mit dem Herzen einer Taube*" veröffentlicht, der neben einigen älteren Werken auch jüngere Dichtung enthält, die jedoch aufgrund ihrer verworrenen Struktur von den Kritikern rundweg abgelehnt wird. Das Buch ist, wie die meisten seiner Werke, eine Hommage an den (nicht existenten) Weltfrieden.

Karl Schallok im Spiel

Als NSC ist der greise Erzkardinal nur schwer zu verwenden. Er spinnt keine Intrigen, tritt niemandem auf die Füße und verläßt nur selten den Vatikan. Er könnte allenfalls als Opfer einer Verschwörung in einer Nebenrolle auftauchen.



Karl Schallock – das Opferlamm der Kurie

Lieblingszitat:

"Verwirf mich nicht in meinem Alter, verlaß mich nicht, wenn ich schwach werde. Denn meine Feinde reden über mich, und die auf mich lauern, beraten sich miteinander . . ."
 (Psalm 71, 9-10)

Sforza, Luigi

Persönliche Daten

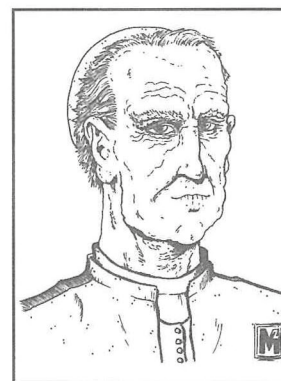
Geburtstag: 08.11.2167 Stärken: *scharfer Verstand*
 Augenfarbe: *blau* Schwächen: *Mord, Korruption*
 Größe: 188 cm Einflüsse: *Klemens XVIII., Wazlaw Wotava*
 Haltung: *neutral* Abhängigkeiten: *keine*

Allgemeines

Sforza ist ein Jugendfreund des Papstes und war nicht unmaßgeblich durch seine vielschichtigen Verbindungen in Kurie und Wirtschaft an dessen Wahl beteiligt. Nach außen hin tritt er als Moralapostel auf und predigt wider die Unzucht und den Verfall der Sitten. Er ist jedoch korrupt bis auf die Knochen und würde sogar seinen Kardinalspurpur verschachern, wenn er dafür ein angemessenes Angebot erhalten würde. Sforza frönt jedoch einer noch weitaus schlimmeren Leidenschaft: Häufig läßt er durch gedungene Verbrecher in aller Heimlichkeit junge Frauen der höheren Gesellschaftsschichten entführen, die er sich mit starken Aphrodisiaka zuwillen macht und während des Beischlafs eigenhändig erwürgt. Bislang ist ihm noch niemand auf die Schliche gekommen, selbst der im allgemeinen gut informierte *Orsini* scheint ahnungslos zu sein.

Luigi Sforza im Spiel

Hier bieten sich für den kreativen Spielleiter viele Möglichkeiten für spannende Abenteuer; ob die Charaktere nun Polizisten sind, die in einer Entführungssache ermitteln, eine nahe Verwandte oder Freundin an den Schurken verlieren oder als attraktive junge Dame selbst in die Klauen des Monstrums fallen.



Luigi Sforza – der mörderische Moralapostel

Lieblingszitat:

"Denn ihr wisst, welche Gebote wir euch gegeben haben durch den Herrn Jesus. Denn das ist der Wille Gottes, eure Heiligung, daß ihr meidet die Unzucht!"
 (1. Thessalonicher 4, 2-3)

Tokugawa, Takasane

Persönliche Daten

Geburtstag:	29.12.2157	Stärken:	<i>Selbstbeherrschung</i>
Augenfarbe:	<i>bernstein</i>	Schwächen:	<i>verkappter Ökoterrorist</i>
Größe:	159 cm	Einflüsse:	<i>keine</i>
Haltung:	<i>neutral</i>	Abhängigkeiten:	<i>keine</i>

Allgemeines

Als Abkömmling eines stolzen japanischen Herrschergeschlechts hat Tokugawa Takasane oft mit Anfeindungen seiner Familie zu kämpfen, nach deren Ansicht er seinen hohen Namen durch seine Laufbahn als allkatholischer Geistlicher entehrt. Wie fast alles andere nimmt er diese Beschimpfungen jedoch mit stoischer Gelassenheit hin. Seine Selbstbeherrschung gilt als unerschütterlich. Sein einziger Schwachpunkt ist seine grenzenlose Liebe zu Gottes Schöpfung. Das geht sogar so weit, daß er heimliche Kontakte zu militanten Umweltschutzorganisationen unterhält und sie kräftig mit finanziellen Mitteln aus seiner Privatschatulle unterstützt.

Tokugawa Takasane im Spiel

Besonders militante Ökologen haben eine gute Chance, dem Erzkardinal einmal persönlich zu begegnen. Ansonsten trifft man ihn häufig auf Demonstrationen von *Greenshield* und anderen friedlichen Umweltschutzorganisationen an. Polizisten und Agenten könnten damit beauftragt werden, gegen einen unbekannten Geldgeber zu ermitteln, der die *Onyx-Adler* und *Wolters Söhne* bei ihren Terroranschlägen unterstützt. Doch Vorsicht! Auch wenn der Tokugawa-Clan die Laufbahn Takasanes mißbilligt – wer ihn bedroht, zieht sich den Zorn der Samurai zu!



Tokugawa Takasane – gelber Erzkardinal mit grüner Seele

Lieblingszitat:

"Sehet die Vögel unter dem Himmel an: sie säen nicht, sie ernten nicht, sie sammeln nicht in die Scheunen; und euer himmlischer Vater nährt sie doch . . ."
(Matthäus 6, 26)

von Bonin, Ludwig

Persönliche Daten

Geburtstag:	07.07.2140	Stärken:	<i>Erfahrung</i>
Augenfarbe:	<i>grau</i>	Schwächen:	<i>Asthma, Alzheimer, Gicht</i>
Größe:	155 cm	Einflüsse:	<i>keine</i>
Haltung:	<i>konservativ</i>	Abhängigkeiten:	<i>Donald MacAlpin</i>

Allgemeines

Mit über 100 Jahren ist Ludwig von Bonin zweifellos der älteste der aktiven kirchlichen Würdenträger. Seine Kollegen bezeichnen ihn oftmals spöttisch als "*Methusalem*". Der Erzkardinal erträgt die Spötteleien mit einem gutmütigen Lächeln, da er sowieso kaum etwas von dem versteht, was um ihn herum so vor sich geht. Aus Tradition stimmt er bei Versammlungen der Kurie für alles, was der überaus konservative *Donald MacAlpin* vorschlägt (sehr zum Ärger von *Gabriele della Rovere* und seinen Parteigängern), da die neuen Ideen der Progressiven seinen verkalkten Horizont bei weitem übersteigen. Debil grinsend und ständig nickend vor sich hinmurmeln ist er nicht mehr als eine lebende Erinnerung an längst vergangene Zeiten. "*Schläft er, oder ist er schon tot?*"

Ludwig von Bonin im Spiel

Der alte Mann ist nicht mehr als ein Dekorationsstück und Wachs in den Händen der Konservativen. Die einzige Möglichkeit, ihm als NSC eine nützliche Rolle zukommen zu lassen, wäre, ihn durch eine politische Aktivistengruppe oder Shark-Rebellen zu entführen und eine Kreuzritter- oder Assassinigruppe mit seiner Befreiung zu beauftragen.



Ludwig von Bonin – das lebende Fossil

Lieblingszitate:

"Ja, ja, so war das damals."
"Zu meiner Zeit hat man dem Alter noch Respekt entgegengebracht."
"Selig sind die . . . ääh, wie war das noch gleich?"

von Habsburg, Otto

Persönliche Daten

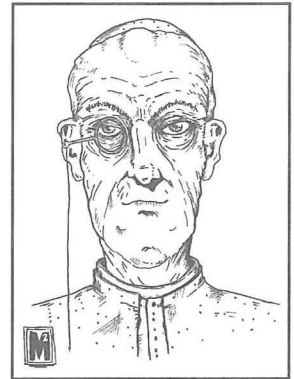
Geburtstag:	13.01.2158	Stärken:	enormer Reichtum
Augenfarbe:	graublau	Schwächen:	geldgierig
Größe:	192 cm	Einflüsse:	keine
Haltung:	konservativ	Abhängigkeiten:	Donald MacAlpin

Allgemeines

Otto von Habsburg, Leiter der Vatikanbank und des allkatholischen Schatzamtes, entstammt dem europäischen Hochadel und wird nie müde, die glorreichen Taten seiner Ahnen zu betonen. Er ist ein Freund des Erzbischofs der Kreuzritter, *Diethelm von Frankenthal*, und fanatischer Verfechter der konservativen Ideen *Donald MacAlpins*. Das Horten von Reichtum ist seine größte Freude. Insider schätzen, daß er zu den 50 reichsten Personen der TSU gehört. Nicht umsonst nennt man ihn auch "*Otto von Habsucht*". Wer ihm die Hand gibt, sollte anschließend vorsichtshalber seine Finger nachzählen. Mit schönster Regelmäßigkeit werden Attentate auf ihn verübt, die bislang jedoch alle gescheitert sind.

Otto von Habsburg im Spiel

Aufgrund seiner schier unerschöpflichen Geldmittel eignet sich der Erzkardinal hervorragend als Auftraggeber für alle möglichen Abenteuer, bei denen es natürlich in erster Linie um seine eigene Bereicherung geht. Die Charaktere könnten auch als Attentäter in seinem Auftrag oder gegen ihn angeheuert werden. Weiterhin unterhält er ein weitgefächertes Spionagenetz, um die Schwachpunkte seiner Gegner auszukundschaften.



Otto von Habsburg – die personifizierte Raffgier

Lieblingszitat:

"Denn wer da hat, dem wird gegeben werden, und er wird in Fülle haben; wer aber nicht hat, dem wird auch, was er hat, genommen werden."
(Matthäus 28, 29)

Wotava, Wazlav

Persönliche Daten

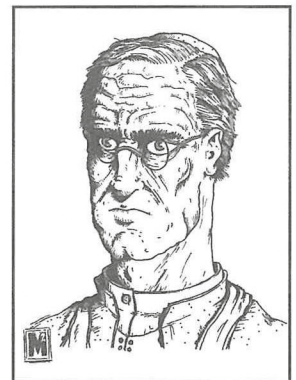
Geburtstag:	03.05.2180	Stärken:	Literaturkenner
Augenfarbe:	grau	Schwächen:	junge Mönche
Größe:	192 cm	Einflüsse:	keine
Haltung:	progressiv	Abhängigkeiten:	Luigi Sforza

Allgemeines

Wotava ist Generalminister der *Franziskaner*. Vor allem hat er stets die Belange seines Ordens im Sinn und ist tief im Herzen stets ein einfacher Mönch geblieben. Im Gegensatz zu seinen Kardinalskollegen lebt er asketisch und in selbstaufgelegter Armut; die Geißel ist sein ständiger Begleiter. Er hat jedoch das Gebot der Nächstenliebe zu wörtlich genommen und pflegt zuweilen fleischlichen Verkehr mit jungen Mönchen. Der gewissenlose *Luigi Sforza* erpreßt ihn mit den schriftlichen Geständnissen mehrere junger Franziskaner und hat so in dem bedauernswerten Wotava einen willfährigen Bundesgenossen. Der Erzkardinal ist gut mit General *Michael Küchmeister von Sternberg*, dem Schatzmeister der Kreuzritter, befreundet, obwohl er den verschwenderischen Lebenswandel des Ritters mißbilligt. Wotavas Versuche, seinen Freund zur Einkehr und Askese zu bewegen, haben bislang wohl noch keine sichtbaren Früchte getragen.

Wazlav Wotava im Spiel

Trotz seiner asketischen Lebensweise ist Wotava ein liberaler und freundlicher Mann. Er kümmert sich persönlich um in Not geratene Mönche, so daß Angehörige dieser Charakterklasse die besten Chancen haben, ihm zu begegnen.



Wazlav Wotava – Koryphäe in Sachen Nächstenliebe

Lieblingszitat:

"Ihr aber, liebe Brüder, seid zur Freiheit berufen. Allein sehet zu, daß ihr durch die Freiheit nicht dem Fleisch Raum gebet, sondern durch die Liebe diene einer dem anderen."
(Galater 5, 13)

Bruder Wilhelm
ist nun schon drei
Jahre lang weg,
um Zigaretten zu
holen. Seltsam,
nicht?

Kaspar Trulm,
Mönch

Ein Mönchlein.
Ich glaube, Du
bist in der
falschen Gegend.
Stirb, Rattensohn!

Gregor Falstaff,
Söldner

Ich genieße den
Geldregen. Jede
feierliche
Mönchsprofes
füllt unsere Kassen
schneller als das
jährliche Hoch-
wasser das
Flußbett.

Jeremiah Tukur,
Abt

Verlassen der Kirche

Nach dem Ablegen der feierlichen Profes ist ein Verlassen der Allkatholischen Kirche auf legalem Wege nur durch ein *Dispens* des Heiligen Vaters oder eines Erzkardinals möglich. Wird der Dispens gewährt (auch hier empfiehlt sich eine bescheidene Spende in die richtige Tasche), verliert der Betroffene alle kirchlichen Ämter und Würden sowie 75% seines Eigentums. Verläßt ein Geistlicher jedoch ohne Dispens seinen Aufgabenbereich, so hat er 3 Monate Zeit, um als reuiger Sünder in den Schoß der Kirche zurückzukehren. Reuigen Sündern werden in der Regel Bußen wie Pilgerfahrten, Selbstkasteiung oder Fastenübungen auferlegt.

Ist ein Flüchtiger nach 3 Monaten immer noch nicht zurückgekehrt, so macht der zuständige Bischof Meldung an die Kurie und die nächste Zentralbehörde. Die Kurie belegt den Flüchtigen mit dem *Kirchenbann*. Im Zuge eines Amtshilfeabkommens liefert die TSU jeden flüchtigen Priester, der im Rahmen einer Personenkontrolle oder eines Delikts in die Hände der Polizei fällt, an den Vatikan aus. Gefasste Flüchtlinge werden einem Kardinalgremium unter dem Vorsitz eines Erzkardinals vorgeführt. Das Gremium entscheidet, ob der Betroffene entweder unter Verlust allen Eigentums aus der Kirche ausgestoßen wird, im Falle der Reue die Möglichkeit erhält, als Mönch in ein Kloster zu gehen oder (falls im Rahmen der Flucht Verbrechen begangen wurden) an die Justiz der TSU ausgeliefert wird (die sich über jede Gelegenheit, einen straffälligen Geistlichen durch die Mühlen zu drehen, besonders freut).

Klöster

Klöster genießen einen Sonderstatus; sie unterstehen keiner Diözese sondern direkt dem Heiligen Stuhl. Hier leben Mönche und/oder Nonnen eines der anerkannten Orden (siehe unten) sozusagen unter Ausschluß der Öffentlichkeit im Einklang mit dem Wort Gottes. Wer in sich die Berufung zum Klosterleben verspürt, tritt einem Orden als *Novize* bei. Das *Noviziat* dauert ein Jahr. Während dieser Zeit verrichtet der Novize, ähnlich wie ein Akolyth, niedere Dienste und kann jederzeit ohne Repressalien den Orden wieder verlassen. Danach legt er vor dem Abt die *feierliche Mönchsprofes* ab und ist nun vollwertiges Mitglied seines Ordens. Die Mönchsprofes schließt nicht die Qualifikation zum Geistlichen ein, denn diese kann nur von einem Bischof gewährt werden.

Der frischgebackene Mönch (die frischgebackene Nonne) hat all seinen (ihren) Besitz dem Kloster zu übereignen und fortan ein Leben in Demut, Bescheidenheit und Armut zu führen. Alle Klöster haben größere Ländereien, auf denen die Mönche im Schweiß ihres Ange-

sichts arbeiten. Höhere und bequemere Ämter sind beispielsweise die des *Bibliothekars* (alle Klöster sind Stätten der Bildung und des Wissens), des *Cellers* (Keller- und Küchenmeister) oder des *Pförtners*. Mönchs- und Nonnenklöster sind strikt voneinander getrennt.

Klöster haben einen besonderen Rechtsstatus. Jeder, der sich innerhalb der Mauern eines Klosters aufhält, untersteht der Jurisdiktion des Abtes/der Äbtissin. So können beispielsweise auch gesuchte Verbrecher Zuflucht in einem Kloster finden, sofern der Abt ihnen den Aufenthalt gestattet. Klöster nehmen jedoch grundsätzlich keine mit dem *Kirchenbann* belegten Personen in ihre Obhut.

Als weiterführende Lektüre für Interessierte bieten sich Bücher wie "*Der Name der Rose*" (Umberto Eco) oder "*Kleines Lexikon des Mönchtums und der Orden*" (Johanna Lanczowski) an.

Benediktiner

Ältester aller Mönchsorden, im 6. Jahrhundert von *Benedikt von Nursia* gestiftet. Hoher Frauenanteil. Vorsteher des Ordens ist der *Abt-primas* (Mitglied der Kurie). Ordenregeln sind äußerst streng. Schickt viele seiner Angehörigen auf Missionsreisen.

Gewandung: Tunika, schwarze Kutte mit Kapuze/Haube, Ledergürtel, Sandalen.

Dominikaner

Gestiftet im 13. Jahrhundert von *Dominikus Guzmán*. Viele Brüder sind auch Priester. Der Ordensoberste heißt *Generalmeister* (Mitglied der Kurie). Gelangten während der Zeit der Hexenverfolgung zu trauriger Berühmtheit. Auch heute noch als Extremisten in Sachen Hexenwahn verschrien. Starker Missionsdrang. Gewandung: Tunika, braune Kutte, Ledergürtel, Stiefel.

Franziskaner

Im 13. Jahrhundert als Bettelorden von *Franziskus von Assisi* gegründet. Den Ordensvorsteher nennt man *Generalminister* (Mitglied der Kurie). Nehmen das Armutsgeübde am genauesten und sind eng mit den *Asketen* verbunden. Üben außerhalb der Klostermauern hauptsächlich seelsorgerische und Lehrtätigkeiten aus. Gewandung: Tunika, dunkelbraune Kutte mit loser Kapuze/Haube, weißer Strick als Gürtel, leihen Schuhwerk in der Regel ab.

Jesuiten

Gegründet im 16. Jahrhundert von *Ignatius von Loyola*. Reiner Männerorden. Ihr Leiter heißt *Ordensgeneral* (Mitglied der Kurie). Zeichnen sich durch extremen Gehorsam (*Kadavergehorsam*) aus. Alle Ordensbrüder sind Priester.

Sind die reiselustigsten und wissbegierigsten Mönche. Überwiegend Jugend-, Presse- und wissenschaftliche Arbeit. Stellenweise mit den *Assassini* in Verbindung gebracht.

Gewandung: Einfache, schwarze Alltagskleidung mit weißem Kragen.

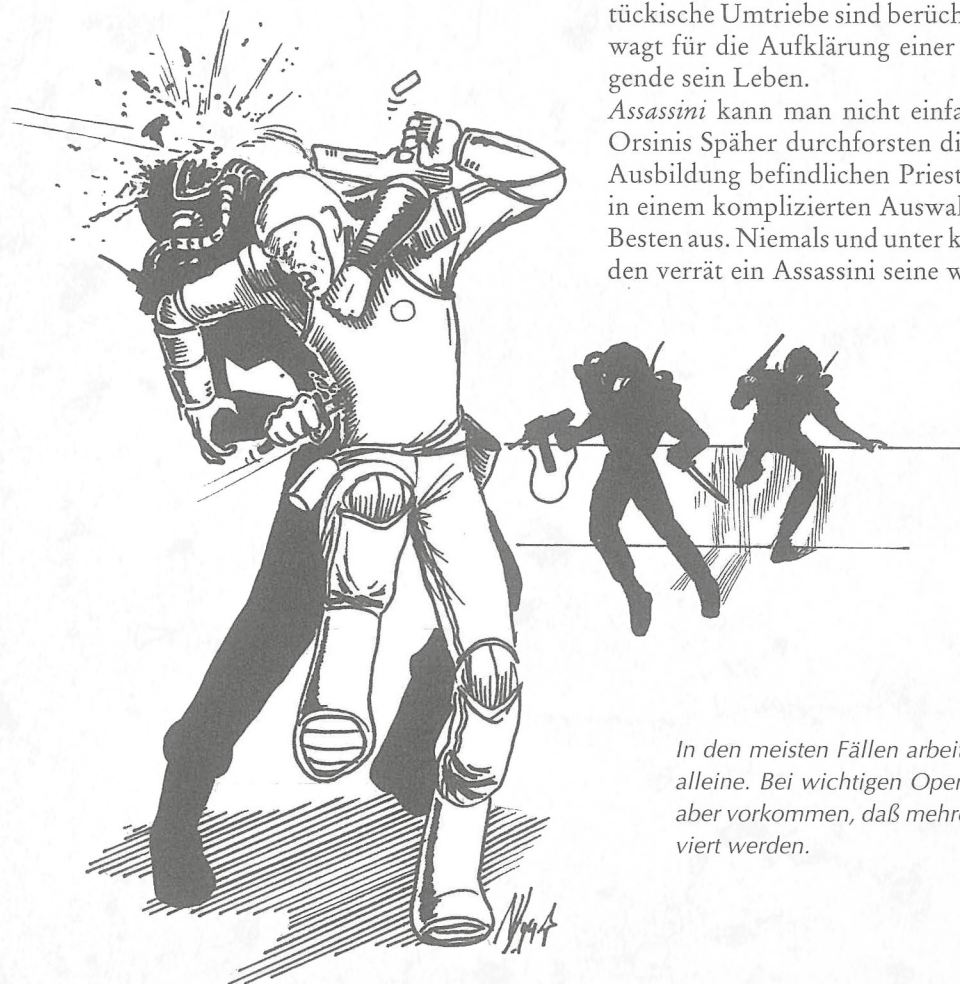
Institutionen

Allkatholisches Schatzamt

Das Allkatholische Schatzamt verwaltet sämtliche Einnahmen und Ausgaben des Klerus. Mit einem riesigen Stab studierter Geistlicher sitzt der jeweilige Schatzmeister (immer ein Erzkardinal, z. Zt. *Otto von Habsburg*) wie ein Topmanager in den monumentalen Büroräumen, die keinen Vergleich mit der Führungsetage eines weltlichen Konzerns scheuen müssen. Von hier aus werden die unzähligen Geschäfte des Vatikans abgewickelt. Alle Mitarbeiter des Schatzamtes haben ein strenges Gelübde der Verschwiegenheit abgelegt, und so durchschauen die wenigsten die tatsächlichen Ausmaße der kirchlichen Geschäfte. Man geht jedoch von einem Jahresumsatz von mindestens 10 Milliarden EH aus.

Kirchenabgabe:

Ebenfalls durch das Schatzamt werden die Kirchenabgaben verwaltet. Jedes Mitglied einer Kirchengemeinde hat monatlich 1% seiner Nettoeinnahmen an die Kirche abzuführen. Stichproben werden durchgeführt. Betrüger werden aus ihrer Gemeinde ausgeschlossen.



Inquisition

Obwohl die Inquisition (Hexen- und Ketzerverfolgung) seit Jahrhunderten abgeschafft ist, ereignen sich seltsamerweise in entlegenen Gegenden hin und wieder schreckliche Brandunfälle, nachdem vorher Gerüchte über Hexerei im Umlauf gewesen sind. Auch geschehen hin und wieder seltsame Brandanschläge auf Institutionen kirchlich nicht anerkannter Religionsgemeinschaften. Der Klerus streitet jegliche Rückkehr zu den Praktiken der Hexenjäger kategorisch ab. Tatsächlich ist jedoch, daß Erzkardinal *Emilio dos Santos* häufig flammende Predigten hält, in denen er die Gläubigen vor den hinterhältigen Umtrieben des "*Hexenzüchts*" warnt.

Die Assassini

Zu diesem geheimnisvollen Thema paßt am besten der Spruch: *Ich weiß, daß ich nichts weiß*. In den *vatikanischen Bibliotheken* findet man zu den Assassini gar nichts. Auch andere Datenarchive und Nachschlagewerke bieten nur öde Leere. Tatsächlich existieren nur noch einige Fragmente mittelalterlicher Dokumente, die von gedungenen Mördern berichten, die im Auftrag des damaligen Papstes Widersacher beseitigten. Diese Aufzeichnungen befinden sich im Privatsafe von Erzkardinal *Fernando Orsini*. In der Kirche kursieren diverse Gerüchte, daß Orsini etwas mit dem Phänomen *Assassini* zu tun haben könnte. Doch niemand forscht diesem Sachverhalt ernsthaft hinterher. Orsinis tückische Umtriebe sind berüchtigt und keiner wagt für die Aufklärung einer nebulösen Legende sein Leben.

Assassini kann man nicht einfach so werden. Orsinis Späher durchforsten die Listen der in Ausbildung befindlichen Priester und wählen in einem komplizierten Auswahlverfahren die Besten aus. Niemals und unter keinen Umständen verrät ein *Assassini* seine wahre Identität.



Endlich brennt diese ungläubige Hexe. Sie hat sich nur mit der Kraft von Satan so lange wehren können.

Henry Davis,
Priester

Die Assassini wurden ins Leben gerufen, als der Kirchenstaat seine Macht errichtete und festigte. Während der Pontifikate der Päpste Sixtus IV., Innozenz VIII. und Alexander VI. hatten sie ihre Blütezeit. Sie folterten, vergifteten, erdolchten und strangulierten ihre ungezählten Opfer. Nicht nur in Rom selbst lebten Feinde des Papsttums gefährlich, auch in die umliegenden Stadtstaaten Italiens reichte der brutale Arm der Kirche.

Unbekannter
Bibliothekar

Space Gothic · SACRUM MAXIMUM

In den meisten Fällen arbeiten die Assassini alleine. Bei wichtigen Operationen kann es aber vorkommen, daß mehrere Schläfer aktiviert werden.

Bisher haben sich nur zwei Personen offenbart, und diese sind innerhalb von wenigen Stunden unter mysteriösen Umständen verstorben.

Sekretär, schicke
nach dem Besten.
Wir haben hier
ein interessantes
Problem.

Fernando Orsini,
Erzkardinal

Wir sind die letzte
Verteidigungslinie
vor dem Vorhof
der Hölle. Jetzt
wo Du das weißt,
kannst Du
beruhigt sterben.

Joshua Almera,
Assassini

⚡ **Achtung:** Spieler, die einen Assassini übernehmen, sollten sich dieser besonderen Stellung bewußt sein und nicht mit ihrer Position prahlen. Jeder Assassini schwört einen persönlichen Eid auf den Erzkardinal. Verraten sie sich dennoch, so wird mit 1W10 gewürfelt und damit die Anzahl der verbleibenden Lebensstunden ermittelt.

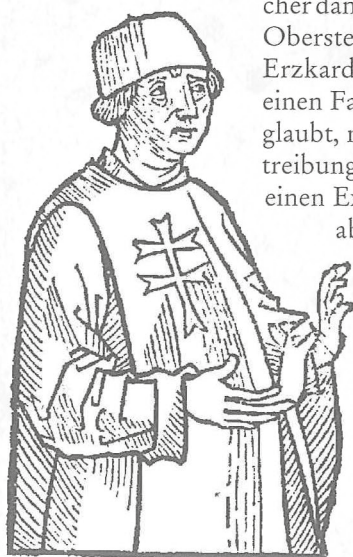
Jeder Erwählte trägt ohne sein Wissen ein Bioimplantat im Stammhirn mit sich herum. Dieses Implantat wird während des Aufnahmeeritus operativ eingesetzt. Damit kann die Position von allen Assassini mit speziellen Suchgeräten schnell ermittelt werden. Durch besonders eingestufte Panikreaktionen und langanhaltende Angstzustände (Verrat, ausweglose Situation usw.) wird dieses Modul aktiviert und sondert eine zersetzende Substanz ab. Die Flüssigkeit verabreicht einen Schaden von 1W20+8 auf den Kopf. Sollte der Charakter diese Attacke überleben, ist er für sein restliches Leben geistig schwerbehindert und zu keiner sinnvollen Reaktion mehr fähig. Viel Spaß...

Riten

Die Riten der Allkatholischen Kirche gleichen denen der christlichen Staatskirchen des 20. Jahrhunderts, nur daß sie wesentlich bunter und mystischer gehalten sind. Beichte, Buße, Gottesdienst und Kommunion gehören zum Alltag der Gläubigen und müssen hier wohl nicht näher ausgeführt werden. Lediglich einige Beispiele seien erwähnt:

Exorzismus

Obwohl die Riten der Dämonenaustreibung nicht öffentlich gebilligt werden, gibt es klare interne Anweisungen, wie in Fällen mutmaßlicher dämonischer Besessenheit zu verfahren ist. Oberster Beauftragter in Sachen Exorzismus ist Erzkardinal *Emilio dos Santos*. Ein Priester, der einen Fall von Besessenheit entdeckt zu haben glaubt, muß die Erlaubnis für eine Teufelsaustreibung beantragen. Nur ein Erzbischof kann einen Exorzismus genehmigen. Besonders auf abgelegenen Außenkolonien, wo der Aberglaube die krassesten Formen annimmt, fallen immer wieder Geistesgestörte und Deformierte den eifrigen Priestern zum Opfer. In solchen Fällen fordern die Behörden vom zuständigen Bischof in der Regel ein Verfahren wegen Totschlags gegen die Beteiligten, woraufhin der Klerus zumeist einen Scheinprozeß einleitet, um die Gemüter zu beruhigen.



Es gibt nur wenige Fälle echter Besessenheit (vgl. Quellenband *Nachstrom* im Kapitel *Das Schattenreich*). Falls ein Priester sich dem Kampf mit einem Schatten stellt, muß er nach ausgiebiger Beobachtung des Wirtskörpers (mindestens 2W4 Stunden) die WIK des Eindringlings mit seinem Fertigkeitswert *Parapsychologie* in einer Widerstandsprobe bezwingen. Gelingt die Probe, so muß der Schatten aus dem Wirtskörper weichen (Auswirkungen auf den Wirtskörper siehe *Nachstrom*). Mißlingt die Probe, so verliert der Exorzist 2W6 Punkte GZ und muß auf die *Schock*-Tabelle würfeln.

Kirchenbann

Der Kirchenbann ist die schärfste Waffe des Klerus gegen seine Feinde. Ein Gebannter wird förmlich aus der Kirchengemeinschaft ausgestoßen und verliert das Recht auf die christlichen Sakramente. Insbesondere gilt das Beichtgeheimnis nicht für ihn. Jeder Katholik, der ihm Obdach oder Speise gewährt, zieht ebenfalls den Bann auf sich. Besonders auf den konservativen Außenkolonien kann ein Kirchenbann für den Betroffenen äußerst unangenehme Folgen haben (bis hin zur Lynchjustiz durch einen aufgebrachten Mob).

Prozessionen

Feierliche Prozessionen sind auf allen überwiegend christlichen Welten äußerst beliebt. In einem farbenfrohen Umzug wird eine angeblich wundertätige Heiligenfigur oder -reliquie durch die Straßen einer Gemeinde getragen, wobei ein Erzbischof alle Anwesenden reichlich segnet. Für die Ordnungshüter sind Prozessionen aufgrund des zwangsläufig entstehenden Verkehrschaos ein Greuel.

Wallfahrten

Gläubige, die unter einem unheilbaren oder für sie unbezahlbaren Gebrechen leiden, machen oft eine Wallfahrt zu einer als heilkräftig bekannten Stätte. Auch reuige Sünder pilgern mitunter zu einem unzugänglichen Wallfahrtsort (zumeist zu Fuß und in Büsserkleidung), um von einem anerkannten Eremiten Absolution für ihre Verfehlungen zu erflehen. Ob es nun tatsächlich Wunder gibt oder nicht: Die Autosuggestion der Be-



troffenen kann zuweilen tatsächlich eine Linderung ihrer Leiden bewirken.

Bekannte Wallfahrtsstätten:

Der blutige Altar zu Magdeburg

Auf Neu-Anhalt (System Nr. 41), inmitten der Ungläubigen, liegt auf einem schwer zugänglichen Hochplateau nahe der Hauptstadt Magdeburg eine kleine Kapelle. In unregelmäßigen Abständen schwitzt ihr Altarstein Blut. Es heißt, daß jeder, der mit dem Blut in Berührung kommt, von chronischen Schmerzen befreit wird. Die Priester der Kapelle verkaufen das Blut in "trockenen" Zeiten mit Wasser verdünnt und in kleine Fläschchen abgefüllt für 10,00 EH pro Portion.

Der Weise der Tränenwüste

Auf El Alamein (System Nr. 67) lebt in einer unzugänglichen Wüstenei ein alter Eremit, von dem man sagt, daß er Wankelmütigen den wahren Glauben zurückgeben kann. Scharen von Pilgern nehmen die beschwerliche Reise auf sich, um Zuspruch zu finden. Ein riesiges Geschäft machen dabei die lokalen Scouts, die zu Wucherpreisen (15,00 EH pro Kopf für 4 Stunden Begleitung) als Führer durch die gefährliche Einöde fungieren. Daß der heilige Mann von den Scouts Prozente erhält, ist unbewiesen.

Christliche Sekten

Luthers Thesenbrüder

Seit den Tagen der *Gegenreformation* kämpft diese Bruderschaft für die Wiederherstellung der zweigeteilten Staatskirche. Sie findet in strenggläubigen Volksschichten und bei mehreren Kardinälen innerhalb der Kirchenverwaltung Rückhalt für ihren Protest. Die Sicherheitsbehörden haben die Vereinigung seit dem Bombenattentat auf den Papst selbst auf die Liste der verbotenen Sekten gesetzt. Die Führer der Gefolgschaft werten den Anschlag am "blutigen Ostersonntag" als Auftakt ihres heiligen Kampfes. Die fanatische Organisation Luthers Thesenbrüder verfügt nach offiziellen Schätzungen über 12.000 entschlossene Gefolgsleute.

Opus Dei

Die Bruderschaft Opus Dei (= *Werk Gottes* oder *Arbeit Gottes*) vereinigt große Macht in ihren Händen. Zum einen bestehen Verbindungen zu den konservativen und radikalen Kirchenkreisen, zum anderen unterstützen strenggläubige Industrielle die Vereinigung mit viel Geld. Man munkelt, daß die Partei *Bund der Industrieverbände* ein Sammelbecken für diese asketischen Gläubigen sei. Die *Arbeiter Gottes* hatten einen entscheidenden Anteil an der Neustrukturierung der Kirche im Jahre 2180 (*Gegenreformation*).

Die Allkatholische Kirche ist mit Opus Dei-Mitgliedern in Schlüsselpositionen durchsetzt. So kann die Organisation auch bei wichtigen Fragen die konservative Ausprägung fördern. In der Wahl der Mittel ist man nicht wählerisch. Erpressung, Drohungen und Bestechung sind alltägliche Umgangsformen. Das eher liberale Lager in der Kirche betrachtet die Vorgänge mit Sorge und bemüht sich nach Kräften, den Einfluß der engstirnigen Asketen zu begrenzen. Die Anhänger des Opus Dei führen ein bescheidenes Leben im Namen Gottes. *Gebete*, *Fastenzeiten* und häufige *Selbstkasteiung* gehören zum Tagesablauf. Befleißigt sich ein männlicher Charakter eines gottgefälligen Lebenswandels und ist fanatisch religiös, so kann er beitreten. Frauen werden generell nicht aufgenommen. Mitglieder fügen sich während den Kasteiungsübungen innerhalb einer Woche mindestens 1W6 TP Schaden zu. Ob der Charakter sich rituell peitscht oder enge Dornenbänder um Arme/Beine legt, bleibt dem Spieler selbst überlassen. Die erlittenen Schmerzen sollen den Geist klären, böse Gedanken austreiben und jedes Mitglied dem allmächtigen Herrn näherbringen.

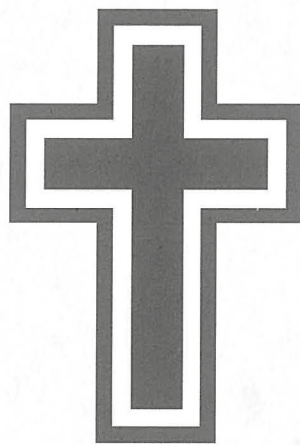


Das Blut heilt alle Schmerzen. Das kann ich beim Tumor meiner Großmutter schwören.

Faruk Deutera,
Scout

Wir werden diese snobistischen Kirchenfürsten schon das Fürchten lehren. Warte nur auf die nächste Weihnachtszeit. Hei, werden da die Pfaffen platzen . . .

Ernest Oblion,
Mitglied von
Luthers
Thesenbrüdern



Logo Luthers Thesenbrüder



Logo Opus Dei



Logo White Lions

White Lions

Die White Lions sind eine extremistische Splittergruppe des *Ku-Klux-Klan*, die mit Stolz auf eine dreihundertjährige Geschichte voller blutiger Attentate auf Randgruppen zurückblickt. Unter dem Deckmantel einer asketischen Glaubensgemeinschaft werden besonders Farbige und Moslems in einflußreichen Positionen mit Anschlägen außergewöhnlicher Grausamkeit verfolgt. Eine beliebte Taktik der Lions ist auch das Schüren von Rassenhaß auf entlegenen Außenkolonien. Man sagt z. B., daß Agenten dieser gefährlichen Gruppierung für den *Krieg der drei Systeme* (vgl. *Lexikon der TSU im Grundregelwerk*) verantwortlich sind. Faschistisches Gedankengut ist den White Lions nicht fremd. Absurde Werke wie: "*Warum Jesus ein Germane war*", "*Mein Kampf*" u. Ä. fehlen in keiner gutsortierten Gemeindebibliothek.

Das Signet der Sekte ist ein weißer Löwenkopf in schwarzem Kreis auf rotem Grund. Die rund 20.000 Mitglieder arbeiten im Untergrund und sind straff organisiert. Je 100 Mitglieder bilden eine *Gemeinde*, der ein *Wolf* vorsteht, der den Gemeindemitgliedern namentlich nicht bekannt ist. Auch kennen die einfachen Gemeindemitglieder keine anderen Gemeinden der Sekte. Je 20 Wölfen steht ein *Löwe* vor. Die 10 Löwen bilden die *Speerspitze*, aus der jährlich ein Mitglied zum *Drachen* gewählt wird. Der Drache herrscht 12 Monate lang als uneingeschränkter Führer über die White Lions; sein Wort ist Gesetz.

Die *InSic* hat bereits vor Jahren die Mitglieder der *Speerspitze* zu *Feinden der TSU* (keinerlei Bürgerrechte) und die White Lions zur verfassungswidrigen Organisation erklärt.

Sieh mal, Joe. Da läuft ein Reisfresser durch unsere Gegend. Wenn wir mit dem fertig sind, wird er das Laufen verlernt haben.

Ritchie Spader, Mitglied der White Lions

Das Wort des Drachens ist ungeschriebenes Gesetz. Wer sich verweigert, der stirbt sofort.

Ritchie Spader, Mitglied der White Lions

V. Außenpolitik

1. Verhältnis zum Kreuzritterorden

Traditionsgemäß und zweckmäßigerweise ist das Verhältnis zwischen Klerus und dem allerchristlichsten Ritterorden äußerst herzlich. In den Reihen der höheren Offiziere und der Kardinäle finden oftmals gemeinsame Feiern und Umtrünke statt, und auch der Hohe Rat und die Spitze der Kurie arbeiten eng zusammen. Überschattet wird die traute Zweisamkeit in jüngster Vergangenheit nur durch die Grundsatzstreitigkeiten innerhalb des Ordens, die sich ja, wie bereits erwähnt, auch im Klerus wieder spiegeln.

Die vielgerühmte Integrität des Kreuzritterordens hört da auf, wo skrupellose Kardinäle unter Vorspiegelung falscher Tatsachen (oder durch gut gezielte Bestechungsgelder) Truppen für Zwecke ihrer eigenen Bereicherung einsetzen. Ist man im Klerus scharf auf ein bestimmtes Stück Land auf einer Protektoratswelt, wird schon einmal mit der Hilfe cleverer Agenten eine lokale Revolte vorgetäuscht. Pflichtbewußt schreiten die Ritter ein und schlagen den (vermeintlichen) Aufstand nieder. Die Ländereien der "Rebellen" kommen dann in der Regel günstig unter den Hammer.

2. Verhältnis zu anderen Religionen

Während die Konservativen alle Akte der Verbrüderung mit den "Gottlosen" rigoros ablehnen, propagieren die Progressiven ökumenische Veranstaltungen mit anderen lebensbejahenden Religionen. Zwischen den gemäßigten Islamisten und Erzkardinal *della Roveres* Anhängern findet z. B. ein reger personeller und geistiger Austausch statt. Extremistische Gruppierungen wie die White Lions sehen solche Aktionen mit Grausen und schrecken vor Intrigen und Anschlägen nicht zurück, um ökumenische Feste zu einem Akt des Grauens und der Gewalt ausarten zu lassen. Wenn das kein Stoff für ein Abenteuer ist...

3. Verhältnis zu PTI

Das Verhältnis zu PTI ist kühl aber sachlich. Zum einen besitzt der Vatikan ja auch Anteile am mächtigsten Konzern der TSU und zum anderen bestehen vielfältige Geschäftsbeziehungen. Obwohl fanatische Prediger immer wieder von der Kanzel herab gegen die "*Verkörperung des Antichristen*" wettern (und dafür regelmäßig von ihren Vorgesetzten eins aufs Dach bekommen), bemüht man sich beiderseits um Verständnis und Achtung. Unter der Hand laufen natürlich Bestrebungen seitens der von PTI unterwanderten Regierung, die bereits vor der Machtübernahme durch die Vorgängerregierung gemachten Zugeständnisse unter dem

Deckmäntelchen der Legalität zu streichen und möglichst viel von der fetten Klerus-Torte zu verstaatlichen. Aber kein kluger Manager oder Politiker würde das zugeben. Umgekehrt sind sich viele Mitglieder der Kurie über die wacklige Position der Kirche im klaren und geben zuweilen unmißverständlich kund, daß eine ungerechte Regierung leicht den Kirchebann auf sich ziehen könnte (was bei immerhin 2 Milliarden gläubigen Katholiken ernsthafte Probleme mit sich bringen könnte). Eingeweihte glauben zu wissen, daß man auch noch Kontakte zu einem gewissen niederländischen Konzern (oder seinen Überresten) unterhält.

Der kirchliche Geheimdienst ist der *InSic* ein Dorn im Auge. Es soll sogar eine inoffizielle Dienstabweisungen für Spezialagenten geben, welche die Assassini auf eine Stufe mit Shark-Terroristen stellt. Das bedeutet, daß man eine kirchliche Geheimdiensttätigkeit als Hochverrat einstuft und jeder *InSic*-Agent damit quasi eine Lizenz zum Töten von völkerrechtlich anerkannten Diplomaten besitzt. Sollte der Vatikan das jemals beweisen können, wäre es ein politischer Skandal erster Güte.

4. Verhältnis zu freien Kolonien

a) Das Imperium

Satanisch, heidnisch, verdammenswert. So lautet die offizielle Parole über Mings Reich. Seltsam nur, daß einige Mitglieder der Kurie beschauliche Villen auf *Thai-Pan* und *Tigris* ihr Eigen nennen und viele Kardinäle im Laufe ihrer Reisen offensichtlich vom Kurs abkommen und mehrere Wochen im *Las Vegas der Galaxis* zubringen.

Da immerhin gut 30% der Bürger des Imperiums dem Allkatholischen Glauben anhängen, gibt es insgesamt 3 Diözesen auf *Thai-Pan*, 2 Diözesen auf *Tigris* und eine Diözese auf *Hell's*

Kitchen. Seitens des imperialen Senats hat man keinerlei kleinliche Vorbehalte gegenüber dem Vatikan. Sofern die Geistlichen während ihres Aufenthaltes im Imperium die Regeln befolgen und wie jeder andere auch ihre Steuern zahlen, behandelt man sie mit höflicher Zurückhaltung, ohne ihnen jedoch einen juristischen Sonderstatus wie in der TSU zu gewähren.

b) Alpha Fornacis

Die freien Kolonien von *Alpha Fornacis* haben traditionsgemäß vorzügliche Beziehungen zum Klerus. Es finden sich nicht nur viele Mitglieder einflußreicher Familien in der Kurie sondern auch 3 Diözesen auf *Napoli* und 2 Diözesen auf *Piemont*. Mitgliedschaft in der Allkatholischen Kirche ist Pflicht für eine Karriere bei *Pasta Inc.* Man gewährt den Geistlichen die gleichen Rechte wie in der TSU. Es geht sogar noch darüber hinaus: Wer sich im *Alpha-Fornacis*-System an kirchlichen Institutionen oder Geistlichen vergreift und erwischt wird, hat sein Leben verwirkt. Der Vatikan dankt es mit farbenfrohen Prozessionen fürs Volk, lobenden Predigten über die Staatsmänner und leichtem Seiteneinstieg in hohe kirchliche Ämter für Mitglieder der großen Familien (raten Sie mal, wo die hochwürdigen Eminenzen *della Rovere* und *Orsini* herkommen). Außerdem investiert man seitens der *Pasta Inc.* gerne in kirchliche Geschäfte (wäscht so weiß, weißer geht's nicht).

c) Tiefurt

Zwischen *Tiefurt* und dem Vatikan gibt es keinerlei diplomatische Beziehungen. Obwohl *Tiefurt Shipyards Ltd.* eine Niederlassung auf Vatikan unterhält (viele Kardinäle lassen sich Luxusjachten nach Maß anfertigen) und auf *Tiefurt* Religionsfreiheit herrscht, wurde der Allkatholischen Kirche die Einrichtung von



Wenn dem Priester auch nur ein Haar gekrümmt wird, lernt Ihr mich kennen.

Don Gabriele,
Pasta Inc.

Mit den Sonderwünschen wird das Schiff einiges kosten, Herr Erzkardinal. Aber Sie haben ja gesagt, daß Geld kein Problem ist.

Leo Frazer,
Vertreter der
Tiefurt
Shipyards Ltd.

Shark Investments hat dem Kreuzritterorden einige unangenehme Niederlagen bereitet...



Diözesen auf der freien Welt nicht gestattet. Man betrachtet sich mit kaltem, allenfalls geschäftlichem Interesse.

d) Zeta, Reticuli

Ähnlich frostig sind die Beziehungen zu den Pilgern auf *Liberté* und *Bretagne*. Diese betrachten den Vatikan als verkommenen Sündenpfuhl und verweigern Geistlichen grundsätzlich die Einreise. Nur Mitgliedern von *Opus Dei* und Asketen werden gelegentlich Ausnahmevisa ausgestellt. Als kleines Dankeschön hat der Klerus die Pilger offiziell zu Ketzern erklärt und mit dem Kirchenbann belegt. Amen.

e) Hanse

So unglaublich es klingen mag: Auf *Hanse* gibt es 2 offizielle Diözesen! Die Piraten sind größtenteils tiefreligiös und manche Kapitäne spenden einen nicht unbeträchtlichen Teil ihrer Beute an die Kirche. Natürlich laufen die Besuche durch Kardinäle nicht ganz problemlos, da die *InSic* und Kuriere der Kreuzritter bereits mehrfach versucht haben, auf diesem Wege das Piratennest zu infiltrieren. Trotzdem sind die beiden Bischöfe angesehene Persönlichkeiten und genießen mit ihren Priestern Narrenfreiheit auf *Hanse*. Wehe dem Piraten, der seine Hand gegen die Kirche erhebt. Seine abergläubischen Kameraden haben Mittel und Wege, ihm den Spaß zu vergällen.

5. Verhältnis zu Shark

Offiziell hat der Bann, der über den unseligen Konzern gelegt worden ist, immer noch Wirkung. Das bedeutet insbesondere, daß sich das Beichtgeheimnis nicht auf Mitglieder der Rebellenarmee erstreckt. Man munkelt jedoch, daß es einige hochrangige Würdenträger im Klerus gibt, die heimlich Kontakte zum provisorischen Generalstab des Widerstandes halten. Die hohen Herren im Klerus sind eben äußerst flexibel. Natürlich kann niemand derartige Behauptungen beweisen – der Klerus hat zwar gewisse gesetzlich verankerte Vorrechte, aber beim berechtigten Verdacht auf Akte von Hochverrat kann die diplomatische Immunität so schnell entzogen werden, als habe sie niemals existiert.

VI. Beta Comae Berenicis

1. Systemdaten

System Beta Comae Berenicis (Nr. 28)
Gelbe Sonne der Klasse G, 1 Planet, Randstation *Gloria Dei*.

Beta Comae Berenicis I (Vatikan)

Trockene Mischwelt mit atembarer Atmosphäre. Karge, kultivierte Fauna und Flora, Schwer-

kraft 0,9 G, Justizlevel 4, Orbitalstation *Engelsburg*.

Hauptstadt *Vatikanstadt* (1.200.000 Einwohner), 25 weitere Ansiedlungen mit insgesamt 850.000 Einwohnern.

Durchschnittlich 12 Stunden Tag- und Nachtphase. Planetarisches Jahr hat 399 planetarische Tage (keine planetarische Monatseinteilung, TSZ wird verwendet). Temperaturen tagsüber von -12° bis +40° Celsius, nachts auf bis zu -25° Celsius fallend. Vier atmosphärenlose Monde (*Matthäus, Markus, Lukas, Johannes*).

2. Vatikan

Klima

Vatikan ist ein warmer und trockener Planet, dessen Klima selten zu extremen Schwankungen neigt. Zwischen dem 180. und 220. planetarischen Tag können zuweilen starke Stürme auftreten, die von den Einheimischen als *Ira Dei* (*Zorn Gottes*) bezeichnet werden. Der *Ira Dei* kann Stärken von 60 bis 85 erreichen.

Wasser ist hier ein kostbares Element. Man findet es, außer in den seltenen Regenperioden, nur in großen Seen, die in der Regel salzhaltig sind. Süßwasser kann in Tiefen ab 20 Meter gefördert werden.

Will der Spielleiter das Wetter auf Vatikan nicht selbst festlegen, so kann er es nach folgender Tabellen zufällig bestimmen:

Tabelle Windstärke

Ausgangsstärke: 2W10 (Tag 180-220 = +20)

Alle 5 Stunden: 1W5

1 = -2W8

2 = -1W8

3 = ±0

4 = +1W8

5 = +2W8

Tabelle Niederschlag

Niederschlag mit 1W8 auswürfeln:

planetarischer Tag

1W8	311-179	180-220	221-310
1	Sonne	Sonne	Sonne
2	Sonne	Sonne	Sonne
3	Sonne	Sonne	Bewölkt
4	Sonne	Bewölkt	Bewölkt
5	Sonne	Bewölkt	Schauer
6	Bewölkt	Schauer	Schauer
7	Bewölkt	Schauer	Regen
8	Schauer	Gewitter	Gewitter

Alle 10 Stunden: 1W3

1 = -1

2 = ±0

3 = +1

Landschaft, Flora

Die Landschaft ist karg, stellenweise felsig. Außerhalb der Ansiedlungen bestimmen Steppen

Diese feisten
Pfaffen belegen
uns mit dem
Kirchenbann?
Uns! Das wird
Folgen haben.

Claudio Salieri,
Siedler auf
Bretagne

Maat, diese zwei
Kielholen lassen.
Sie haben sich an
Pater Raoul
vergriffen.

Vincent Blood,
Piratenkapitän

Natürlich können
wir etwas für Sie
tun, lieber
General. Shark
Investments war
bisher sehr
großzügig...

Unbekannter
Erzkardinal

und Wüsten das Landschaftsbild. Demzufolge findet man an einheimischen Pflanzen hauptsächlich Sträucher und Kakteen, die für Menschen keine Gefahr darstellen. Die dunkelblaue Frucht der verbreitetsten Kakteenart wird *Gottesbeere* genannt. Sie ist äußerst schmackhaft und enthält viele lebenswichtige Vitamine und Spurenelemente.

Um die Städte herum befindet sich eine Vielzahl von Bauernhöfen, auf deren Feldern eine genmanipulierte, äußerst genügsame Getreideform angebaut wird.

Fauna

Bei der Besiedlung des Planeten wurde die einheimische Fauna völlig ausgerottet. Heutzutage findet man nur Nachkommen der von den Kolonisten mitgebrachten Tiere, hauptsächlich Fliegen, Tauben, Ratten, wilde Katzen und streunende Hunde. Weiterhin gibt es auf den Bauernhöfen Nutztiere wie Schafe und Rinder, die mit einer Getreidemischung gefüttert werden. Außerdem werden künstlich angelegte Fischteiche unterhalten (damit die Gläubigen den Traditionen entsprechend Freitags frischen Fisch auf den Tisch bekommen).

Keine der angesiedelten Spezies stellt für den Menschen eine direkte Gefahr dar, wenn man von den Krankheiten absieht, die durch Rattenbisse und Taubenkot übertragen werden können.

Die Städte

Fast alle Bürger von Vatikan gehören dem Klerus an, eine Ausnahme bilden lediglich die vielen Bauern, die als Pächter die landwirtschaftlichen Güter der Kirche bewirtschaften und die Händler, welche (ebenfalls als Pächter) die Geschäfte in den Städten betreiben.

Sämtliche polizeilichen Aufgaben werden von Angehörigen des Kreuzritterordens wahrgenommen. Die 1. und die 15. MI-Division (*Payens* und *Berlichingen*) sowie das I. Garderegiment (*Faust Gottes*) haben ihre Klöster auf Vatikan und sind stets dazu bereit, feindlichen Eindringlingen die Stirn zu bieten.

Vatikanstadt:

Nachdem Rom als Zentrum des katholischen Glaubens schon im 21. Jahrhundert aufgegeben wurde, stellt Vatikanstadt das Zentrum des Kirchenstaates und den Sitz des Papstes und der Kurie dar. Die Stadt wurde nach historischen Vorbildern hauptsächlich im Renaissance-Stil errichtet und bietet den Heerscharen von Pilgern einen imposanten Eindruck.

Am schönsten und prachtvollsten ist natürlich der *Petersdom* (von weniger respektvollen Personen spöttisch als *P 2* bezeichnet). In dieser prachtvollen Basilika befinden sich die Gemä-

cher des Heiligen Vaters, und von einem hochgelegenen Balkon segnet er jeden Sonntag die Pilgerscharen und zelebriert an allen christlichen Feiertagen die Heilige Messe. 2 Kompanien der *Faust Gottes* patrouillieren ständig im und um den Petersdom, um die Sicherheit des Papstes zu gewährleisten. Falls auch nur jemand den Anschein erweckt, als habe er unlautere Absichten, so wird er ohne Zögern verhaftet und verhört.

Eine weitere Sehenswürdigkeit stellen die *Vatikanischen Museen* mit den *Vatikanischen Archiven* dar. Hier sind all die Schätze und Dokumente gelagert, die vom harten Kern des Klerus rechtzeitig vor dem Zusammenbruch der katholischen Kirche in Sicherheit gebracht und nach der Neugründung wieder zur Verfügung gestellt werden konnten. Interessierte Besucher können täglich die Museen besuchen. Um in die Archive zu gelangen, benötigt man jedoch eine Sondergenehmigung, die von einem Kardinal oder seinem Stellvertreter unterzeichnet sein muß. Bestimmte verbotene Schriften (wie beispielsweise Dokumente über die *Templerprozesse*) sind der Öffentlichkeit grundsätzlich nicht zugänglich. In den Gewölben unter den Museen und Archiven lagern auch heute noch in riesigen Truhen nicht katalogisierte Artefakte und Bücher von unschätzbarem Wert.



Vor uns sehen Sie nun den erhabenen Bau des zweiten Petersdoms. Spötter nennen diesen P2. Spötter haben wir hier aber nicht so gerne...

Fremdenführer

Die Barmherzigkeit des Ordens gilt nicht für jedermann.



*Eine neue Robe,
Monsignore?
Dieses Modell
würde Ihnen
fantastisch stehen.
Es macht unglaublich
schlank.*

Verkäufer

*Besonders Shark
leidet unter der
Rachsucht der
Ritter...*

Für Pilger und Geschäftsreisende ist bestens gesorgt. Hunderte von Hotels in allen Preisklassen, Restaurants, Andenkenläden und Supermärkten sind über die Stadt verstreut. Auch Boutiquen für den klerikalen Geschmack findet man zuhauf.

10 Kilometer vor der Stadt befindet sich der Raumhafen, der ständig von einem Regiment der 1. MI-Division gesichert wird. Hier befinden sich auch Niederlassungen von *PTI*, *Tiefurt* und *Alpha Fornacis*.

3. Randstation Gloria Dei

Hier werden Reisende bereits auf die Gegebenheiten auf Vatikan eingestimmt. Die gesamte Station ist mit Heiligenbildern, Schreinen und kleinen Kapellen übersät. Kleine Andenkenläden führen alles, was das Herz eines Pilgers höher schlagen läßt. Hartgesottene Raumfahrer werden jedoch kaum auf ihre Kosten kommen, denn Bordelle, Striplokale oder gemütliche Bierkneipen sucht man hier vergeblich.

Abmessungen

Diskusförmig, 1.000 Meter Durchmesser, 200 Meter Höhe (im Zentrum).

Besatzung

1.796 Flottensoldaten und das II. Regiment der 1. MI-Division *Payens* sowie ca. 3.000 zivile Angestellte des Klerus.

Bewaffnung

5 Ionenkanonen (*Siegel SIK II*), 10 Fächerlaser (*Rottenbach FL8*), 30 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

Dockplätze

20 Trockendocks, 500 Anlegestellen.

Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff), es ist normalerweise mit Lieferzeiten von 4W20 Stunden zu rechnen. Da das System über keinen eigenen Gasriesen zur Betankung der Linearantriebe verfügt, herrscht ein sehr reger Tankerverkehr.

Preisindex/Warensortiment

Computer und Zubehör (teuer), Hyperfunk (teuer), Kleidung (teuer), Lebensmittel (teuer), Medizin (mittel), Passagen (teuer), Pharma-Artikel (teuer), religiöse Souvenirs (alle Preisklassen), Schiffswartung (mittel).

Sicherheitsbestimmungen

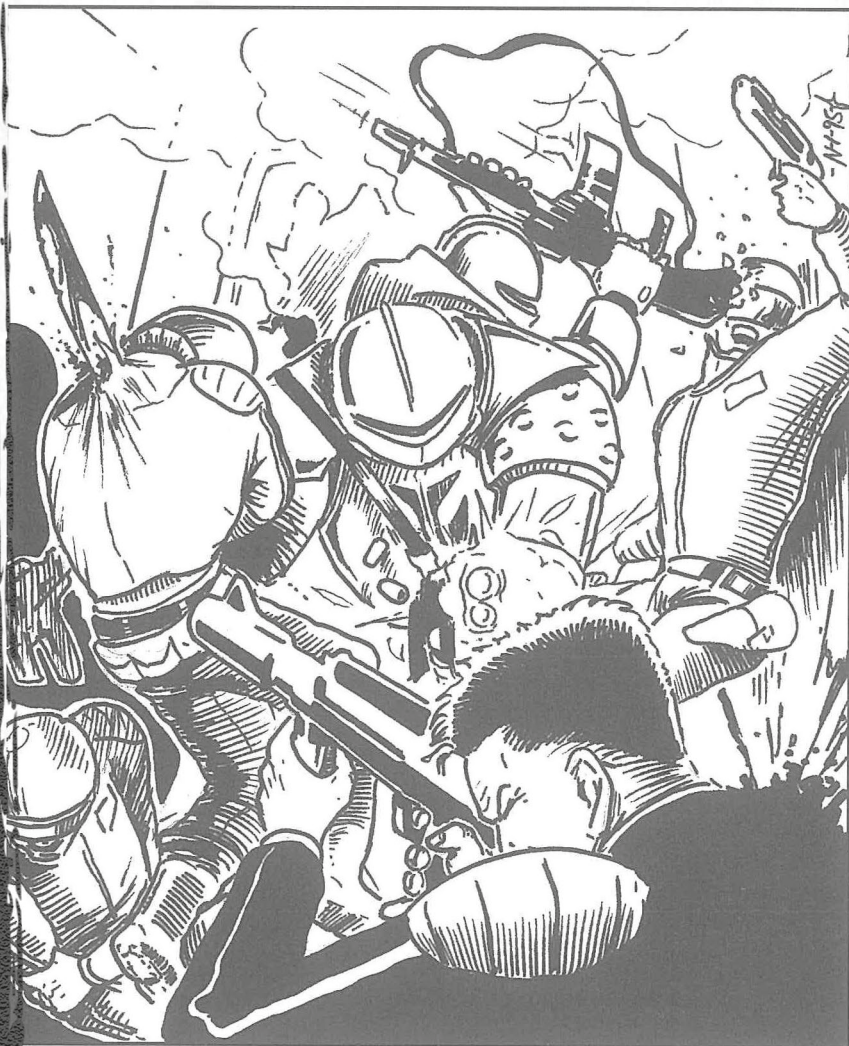
Die Einfuhr von Waffen und Explosivstoffen ist generell nur Offizieren des Kreuzritterordens im Dienst gestattet (gilt nicht für Schiffsbesatzungen der Raumflotte im Dienst). Die Einfuhr radioaktiver, giftiger oder ätzender Stoffe ist nur mit einer Sondergenehmigung eines Erzkardinals gestattet. Eingeführte Tiere und Pflanzen sind in eine zwölfwöchige Quarantäne zu übergeben, die Einfuhr unbekannter oder gefährlicher Organismen ist generell untersagt. Außerdem herrscht ein generelles Verbot für die Einfuhr von Drogen aller Art, Alkohol sowie pornografischen und kirchenfeindlichen Produkten.

Wachflotte

1 Schwerer Kreuzer (*Rom*), 2 Leichte Kreuzer (*Marc Aurel* und *Aurelian*), ein Zerstörer (*Rheinfels*) und eine Jägergruppe (27 Maschinen).

Zollrecht

Der TSU-interne Warenverkehr unterliegt keinerlei Zöllen, die Ein- und Ausfuhr von Alkoholika, Drogen und pornographischem oder sonstwie unsittlichem Material ist jedoch verboten. Verstöße werden, je nach Schwere des Falls, mit Geldstrafen zwischen 5,00 EH und 20,00 EH (Bürger der TSU) oder Arrest/Strafdienst bis zu 6 Monaten (Angehörige des Klerus oder des Kreuzritterordens) geahndet.



4. Anhang und Tabellenteil

Willkommen im Anhang. Die vorliegenden Dateien dienen dem Spielleiter und den Spielern zum besseren Verständnis Sachverhalte. Die aufgeführten Tabellen und Auflistungen können zum Eigengebrauch kopiert werden.

I. Neue Charakterklassen	Seite 125
<i>Charakterklassen</i>	
Flieger (Orden)	Seite 129
Kaplan (Orden)	Seite 130
Med-Tech (Orden)	Seite 131
Mobiler Infanterist (Orden)	Seite 132
Plasmakanonier (Orden)	Seite 133
Sturmpionier (Orden)	Seite 134
Techniker (Orden)	Seite 135
Assassini (Klerus)	Seite 136
Mönch (Klerus)	Seite 137
II. Sprungrouten des Ordens	Seite 138
III. Wichtige Tabellen	Seite 139 ff.

I. Neue Charakterklassen

Die in diesem Band enthaltenen Kreuzritter-Charakterklassen sind teilweise schon im *Grundregelwerk* enthalten. Sie sind hier nochmals (teilweise leicht verändert) aufgeführt, um alle verschiedenen Waffengattungen an einer Stelle zur Hand zu haben.

Spieler, die sich für die Klasse *Mobiler Infanterist* (Seite 132) entscheiden, wählen eine der sechs Spezialisierungen, wobei *Panzerfahrer* und *Artilleristen* unter der Kategorie *Infanterist* einzuordnen sind. Die *Berufslernpunkte* können sowohl für die allgemeinen Berufsfertigkeiten als auch für die im Infokasten der jeweiligen Spezialisierung aufgeführten Sonderfertigkeiten verwendet werden.

1. Spezielle Eigenschaften

Die hier vorgestellten *speziellen Eigenschaften* sind für die neuen Charakterklassen in diesem Band vorgesehen. Ein Spieler kann sie für seinen Charakter mit *Bonuswürfen* (siehe *Grundregelwerk*, Kapitel *Charaktererschaffung*) ermitteln. Sie dürfen keinesfalls wie normale *Fertigkeiten* mit Lernpunkten erworben werden.

Die Erklärungen zu den hier nicht aufgeführten *speziellen Eigenschaften* bietet das *Grundregelwerk* (Kapitel *Fertigkeiten*).

Asket

Der Charakter hat sich zur Ehre Gottes für einen asketischen Lebenswandel entschieden. Er lehnt den Verzehr von Fleisch (außer Fisch), tierischen Fetten und Milchprodukten sowie alkoholischen Getränken und Süßspeisen grundsätzlich ab. Außerdem ißt er nur soviel, wie zum Überleben nötig ist und fastet regelmäßig. Dadurch hat er zwar seinen Körper ausgemergelt, aber sein Verstand hat sich geschärft. *STK* und *KON* sinken um jeweils 1W10 Punkte, die *INT* steigt um 1W10 Punkte.

Charisma

Dieser Begriff steht für eine Gabe des Heiligen Geistes, die der Betreffende erhalten hat. Der Spieler würfelt 1W3 und liest sein *Charisma* in der folgenden Liste ab. Erhält er für einen weiteren Bonuswurf erneut die *spezielle Eigenschaft Charisma*, so würfelt er wieder auf die Liste. Erzielt er dabei mit 1W3 dasselbe Ergebnis wie beim ersten mal, so kann er das zweite Charisma frei auswählen.

1W4 Charisma

- 1 *Trost*
- 2 *Prediger*
- 3 *Vorahnung*

Zu Trost:

Der Charakter hat die Gabe, traurigen und verängstigten Personen durch beruhigende Worte Trost zu verschaffen. Gelingt ihm eine Probe auf die Hälfte seiner eigenen *WIK* (aufgerundet), so kann er bei seinem Gesprächspartner ein Ergebnis von 1-11 auf den Tabellen *GZ 1: Schock*, *GZ 2: Hysterie* und *GZ 3: Panik* oder für 10 Minuten die Auswirkungen einer *Phobie* (Tabellen *GZ 4* bis *GZ 6*) aufheben.

Zu Prediger:

Ein Abenteurer mit dieser Eigenschaft ist äußerst wortgewandt und versteht es, Menschen-

Der nimmt kaum etwas zu sich. Ein richtiges Klappergestell. Ich könnte ohne gut gebratenes Fleisch nicht überleben.

Janeck Termeulen,
Oberschütze

Gerade habe ich drei Deserteure erschossen. Ich kann es gar nicht fassen.

Til Wildhirscher,
Maat

Ich glaube, wir
werden gleich
eine ziemlich
unangenehme
Überraschung
erleben...

Bruder Narian,
Mönch

Ein Gabrielsritter
in Kampfuniform.
Eine besondere
Ehre und eine
besondere
Verpflichtung...

mengen in seinen Bann zu ziehen. Er erhält zusätzliche 15 Lernpunkte, um seinen Fertigkeitswert *Beredsamkeit* damit zu steigern. Gelingt ihm in einer passenden Situation eine Probe auf *Beredsamkeit*, so folgen die Zuhörer seiner Ansprache oder Predigt gebannt und werden ihn und seine Kameraden während der Dauer seiner Rede und bis zu 1W10+10 Minuten danach weder angreifen noch sonstwie belästigen.

Zu Vorahnung:

Jedesmal, wenn eine Person, mit der ein Charakter mit diesem *Charisma* spricht, dunkle Absichten gegen ihn hegt oder ihn anlügt, würfelt der Spielleiter verdeckt mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 6 teilt er ihm mit, daß er ein ungutes Gefühl habe. Um im Spieler keinen Verdacht zu erwecken, sollte der Spielleiter auch bei Personen mit guten Absichten den Würfel rollen lassen.

Chopperfetischist

Der betreffende Abenteurer liebt sein Fluggerät mit fast grenzenloser Hingabe. Er hat ihm einen eigenen Kosenamen gegeben und kümmert sich selbst um jede anfallende Wartungsarbeit. Sollte trotzdem einmal die Hilfe eines professionellen Technikers anfallen, so weicht er für die Dauer der Reparatur nach Möglichkeit nicht von dessen Seite. Wird der geliebte Chopper stark beschädigt oder gar zerstört, so muß der Fetischist sofort eine GZ-Probe ablegen. Mißlingt sie, so verliert er 1 Punkt GZ und muß auf Tabelle GZ 1: *Schocks* würfeln. Als Ausgleich erhält ein Chopperfetischist je 10 zusätzliche *Lernpunkte*, um die Fertigkeiten *Elektrotechnik* und *Mechanik* damit zu steigern.

Emotionslos

Im Verlauf seiner Ausbildung hat der Ritter einen bleibenden emotionalen Defekt entwickelt. Er ist nicht mehr in der Lage, Gefühlsregungen irgendeiner Art zu zeigen. Die einzigen Empfindungen, zu denen er fähig ist, sind innbrünstige Liebe zu Gott und kalter Haß auf die Mächte des Bösen. Er ignoriert sämtlich Würfe auf die Tabellen GZ 1-7. Mißlingt ihm eine GZ-Probe, so verliert er stattdessen die Erinnerung an alles, was in einem Zeitraum von 1W6 Stunden vor der gescheiterten Probe geschehen ist (inklusive etwaiger Lernchancen).

Gabrielsritter

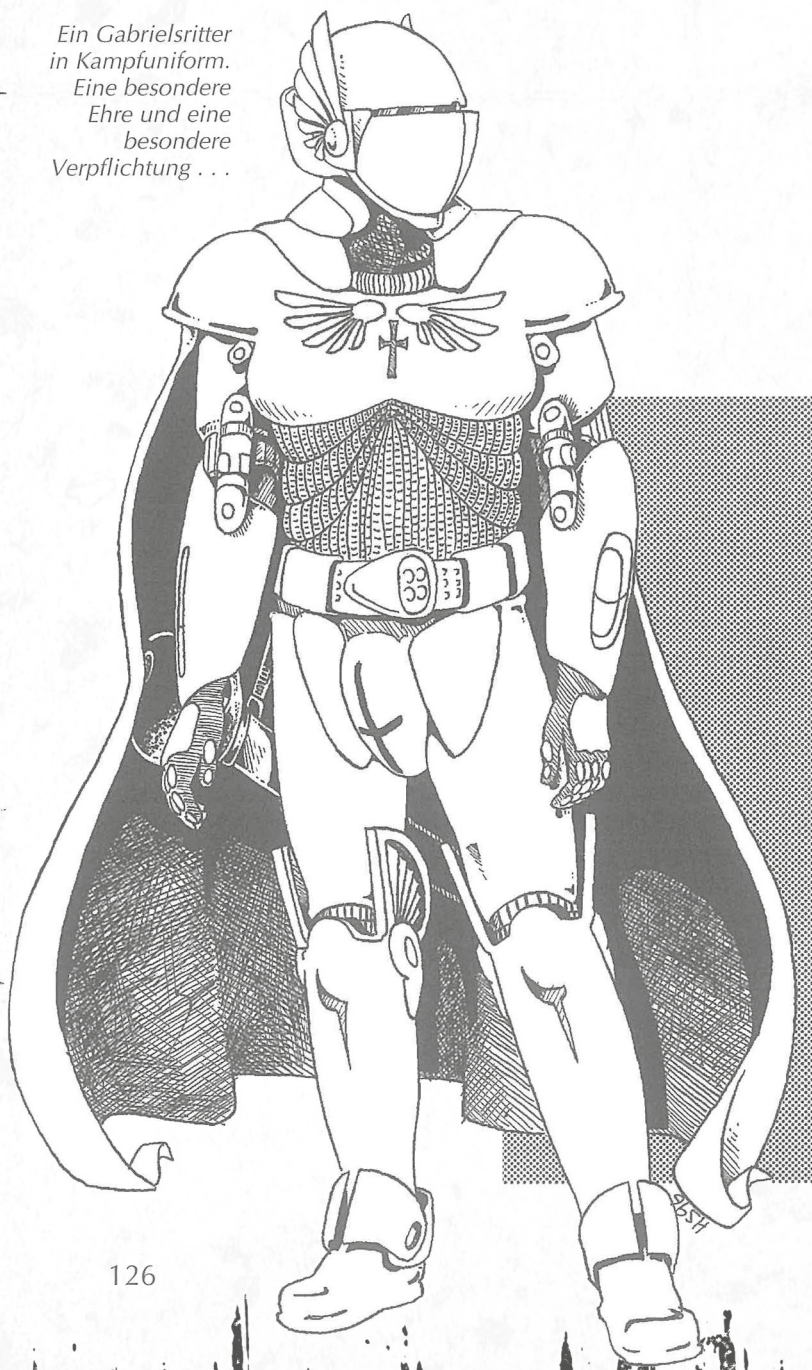
Der Kaplan wurde für würdig befunden, im geheimen *Orden Gabriels* zu dienen. Er erhält alle weiteren Anweisungen zur Erstellung seines Charakters unter vier Augen vom Spielleiter. Seine *STK*, *KON* und *GES* sinken jeweils um 2W10 Punkte, seine *WIK* steigt um 3W10 und seine *ERF* um 1W10 Punkte.

Heißsporn

Der Pilot ist besessen vom Nervenkitzel, den ihm Luft- oder Raumkämpfe bieten. Sein ganzes Streben ist darauf gerichtet, seine *Wild Cards*-Sammlung zu vervollständigen. Trifft er auf einen würdigen Gegner, so stürzt er sich unter Mißachtung aller Befehle und Gefahren auf diesen, falls ihm nicht eine *WIK*-Probe mit einem Modifikator von +20 gelingt. Er erhält jeweils 10 zusätzliche *Lernpunkte*, um seine Fertigkeiten *Kanonier* und *Pilot* (auf einen Maximalwert von 90%) zu steigern.

Meditation

Der Charakter ist in der Lage, durch Meditation bis zu 4 *Psi-Punkte* pro Stunde zu regenerieren. Wird er während dieser Zeit durch laute Geräusche oder ähnliches gestört, so muß er eine *WIK*-Probe ablegen, auf die der Spielleiter einen der Situation angemessenen *Modifikator*



vergift. Mißlingt die Probe, so ist die Meditation gescheitert und die Punkte sind verloren.

Pyromane

Feuer übt eine unheilige Faszination auf den Charakter aus. Steht er vor einem lodernden Brand, so starrt er wollüstig in die Flammen und wird keinen Versuch unternehmen, sie zu löschen. Der Flammenwerfer ist seine erklärte Lieblingswaffe und er führt ständig eine größere Menge an Phosphorgranaten mit sich. Sieht er ein leerstehendes Gebäude oder ein unbewachtes Lagerhaus, so muß er eine GZ-Probe bestehen. Mißlingt diese, so legt er in einem unbeobachteten Moment ein lustig züngelndes Feuerchen ...

Trance

Aufgrund eines genetischen Defektes hat der Charakter eine psychische Mutation entwickelt. Jedesmal, wenn er einen Gegenstand oder eine Person mit einer besonders abenteuerlichen oder tragischen Geschichte berührt, führt der Spielleiter für ihn insgeheim eine WIK-Probe mit einem Modifikator von +30 durch. Gelingt die Probe, so fällt der Charakter in einen kurzen Trancezustand, in dem er eine traumartige Vision von der Vergangenheit des berührten Objekts/Subjekts erhält. Bei besonders gräßlichen Visionen wird eine GZ-Probe fällig. Mißlingt diese, so verliert der Betroffene 1W6 GZ-Punkte und muß auf Tabelle GZ1: Schocks würfeln.

2. Abkürzungen und Fachbegriffe

Einige Abkürzungen und Fachausdrücke auf den Leitfäden zur Charaktererschaffung bedürfen näherer Erläuterung, die an dieser Stelle gegeben wird.

a) Abkürzungen

HF	=	betrifft nur Heeresflieger
KF	=	betrifft nur Kampfflieger
MAN	=	Mannschaftsdienstgrade
MI	=	betrifft nur Mobile Infanterie
OA	=	Offiziersanwärter
OFZ	=	Offizier/e
RF	=	betrifft nur Raumflotte
RKA	=	Raumkampfanzug
UA	=	Unteroffiziersanwärter
UFZ	=	Unteroffiziere
z. P.	=	zur Probe

b) Fachausdrücke

Sani-Pack:

Es handelt sich um einen 4 kg schweren Aufsatz, der am Tornister des Soldaten befestigt wird und mit wenigen Handgriffen abgenommen werden kann. Er enthält sterile Binden, 30 Med-Pflaster, Preßluft-Kompressen zur Stabi-

lisierung von Brüchen, Brandsalbe, 50 Portionen Blitzies, medizinischen Alkohol, einen Punkter mit jeweils 10 Injektionen Morphin, Beruhigungsmittel (STK 90) und Betäubungsmittel (STK 85) sowie ein Gegengiftsortiment der Stufe 3.

Med-Pack:

Wird wie der Sani-Pack am Tornister befestigt (wiegt jedoch 5 kg) und enthält eine Sauerstoffflasche, einen Punkter mit je 10 Injektionen Morphin und Beruhigungs- und Betäubungsmittel, chirurgische Instrumente (Laserskalpell, Klammern, Knochensäge, Schaber etc.), diverse Pharmazeutika zur Behandlung von am Einsatzort typischen Seuchen und Krankheiten sowie ein Gegengiftsortiment der Stufe 5.

Palmtop:

Ein kleiner Computer, der trotz seiner geringen Größe (ca. 15 cm x 7 cm x 1,5 cm) ein enormes Leistungsvermögen hat. Die Eingabe erfolgt akustisch über ein spezielles Mikrofon, das im (Kommando-) Helm angebracht wird. Bilddateien werden direkt auf das Helmvisier projiziert. Zum einloggen in externe Systeme gibt es einen Satz mit Funk- (1.000 km Reichweite) und Kabeladaptoren.

Raumkampfanzug:

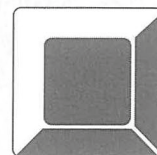
Der *Galactic Aerospace RKA* hat einen Rüstungsschutz von 1W4+4 und bietet dem Benutzer genug Sauerstoff für 3W10+30 Stunden. Das gute Stück ist so schwer, daß die Bewegungsweite eines Charakters unter normalen Schwerkraftbedingungen auf 1 Meter/Phase absinkt.

Der RKA ist standardmäßig mit einem Waffengürtel, einem Notsignal (unbegrenzte Reichweite, sendet für 100 Stunden alle 30 Sekunden in eine zufällig zu ermittelnde Richtung), 2 Anwendungen Vakuum-Kittmasse, 200 m unzerreißbarer Nylonschnur mit Magnethaken und Magnetschuhen ausgestattet. Außerdem ist er hervorragend zu Verwendung mit einem Jetsessel geeignet.

Survival-Pack:

Diese handliche Gürteltasche wird an der Rüstung eingehängt und enthält einige nützliche Utensilien, die das Überleben in einer feindlichen Umgebung erleichtern sollen. Der Inhalt variiert je nach Zielgebiet und Auftrag und wird vor dem Einsatz individuell zusammengestellt (Wahl) des Spielleiters. Die folgende Liste ist nur als Beispiel zu verstehen:

1 Med-Pflaster, Angelhaken, 10 m Nylonschnur, Überallzünder, Kerze, Wasser-Reinigungstabletten, Moskitonetz/Thermofolie, Mini-Signalrakete.



Den Sani hats schwer erwischt. Du mußt Deinen Med-Pack verwenden, Bruder!

Salmon Noon, Oberschütze

Wie sollen wir im RKA das Gewehr ordentlich halten? Die Offiziere haben vielleicht Einfälle ...

Salmon Noon, Oberschütze

3. Anfangsausrüstung MI

Jeder Angehörige der Charakterklasse *Mobiler Infanterist* erhält, unabhängig von seiner Spezialisierung, folgende Standardausrüstung, die im Feld mitgeführt wird:

Standardausrüstung MI

Schwert nach Wahl (außer Vibroschwert), *Siegel* Kampfmesser, je 2 Spreng-/Rauch-Handgranaten, *TiPla*-Kampfpanzerung, Kommandohelm (OFZ), Uniform, Palmtop (UFZ/OFZ), Tornister, Klappspaten, Survival-Pack, Thermo-Schlafsack, Eßgeschirr, Feldflasche, militärische ID-Karte.

Außerdem erhalten die Soldaten, abhängig von ihrer Spezialisierung, folgende Zusatzausrüstung:

Zusatzausrüstung Feldjäger (Militärpolizei)

Sturmgewehr *Mauser* SK 200 (2 Ersatzmagazine, je 2 Magazine Betäubungsgas- und Rauchgranaten), Stunner *Siegel* "Blackout", *Ramirez* Schockstab, Lawcomp, Handschellen, Taschenlampe (2 kg, Schaden 1W4+1), Halskette mit Dienstabzeichen (im Orden wird dieses Abzeichen abfällig "*Hundemarke*" genannt).

Zusatzausrüstung Infanterie

Sturmgewehr *Mauser* SK 150/200/244 (MAN/UFZ/OFZ; 2 Ersatzmagazine, ggf. je 2 Magazine Spreng- und Splittergranaten) oder Maschinengewehr *Wallenfels* MG-X7 (MAN), Automatikpistole *Walter* Q38 (UFZ/OFZ; 2 Ersatzmagazine), *MGX* Kampfbajonett.

Zusatzausrüstung Kundschafter

Bolzenschützengewehr *Williams* "Assassin" (1 Ersatzmagazin und 1 Magazin Sprengbolzen), Säbel *McDuff* "Commander" (statt Schwert, wird als Machete benutzt), Kommandohelm (auch MAN), Gravrad *Nikita* "Katana", Funkgerät (1.000 km Reichweite, Gewicht 0,5 kg), Camouflage-Schminke.

Zusatzausrüstung Kurier

Scharfschützengewehr *Williams* "Assassin" (3 Ersatzmagazine, Zieloptik und Schalldämpfer), Automatikpistole *Walter* Q38 (UFZ/OFZ; 2 Ersatzmagazine, Schalldämpfer), Funkgerät (5.000 km Reichweite, Gewicht 0,7 kg), Holokamera, Zivilkleidung nach Wahl.

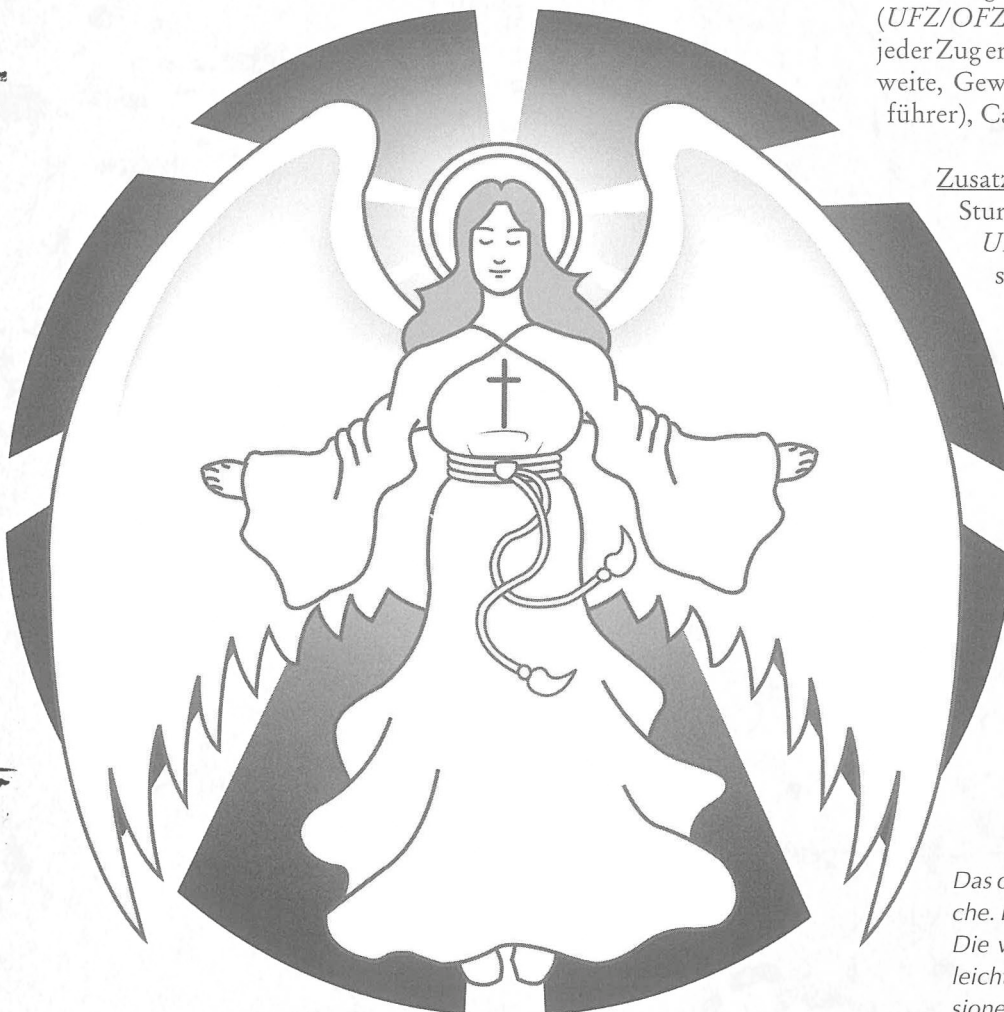
Zusatzausrüstung Parajäger

Maschinenpistole *Sigurd* MP II "Scorpion" (4 Ersatzmagazine), Automatikpistole *Luger* .357 (UFZ/OFZ; 2 Ersatzmagazine), Gleitschirm, jeder Zuger erhält ein Funkgerät (5.000 km Reichweite, Gewicht 0,7 kg; Zuteilung durch Zugsführer), Camouflage-Schminke.

Zusatzausrüstung Panzergrenadier

Sturmgewehr *Mauser* SK 200 (MAN/UFZ) bzw. SK 244 (OFZ; alle: 2 Ersatzmagazine und je 2 Magazine Spreng- und Splittergranaten) oder Maschinengewehr *Wallenfels* MG-X7 (MAN) oder Raketenwerfer *Williams* "Hornet" (je 5 Raketen *Bachmann* "Spezial" und *MGX* "Panzerbrecher"), Automatikpistole *Walter* Q38 (UFZ/OFZ; 2 Ersatzmagazine), 1 Panzermine "Gulag" (MAN), je 2 Phosphor- und Betäubungsgas-Handgranaten, *MGX* Kampfbajonett.

Das offizielle Siegel der Allkatholischen Kirche. Es prangt unter allen offiziellen Briefen. Die verschiedenen Erzbischöfe verwenden leicht modifizierte bzw. personifizierte Versionen davon.



Informationsblatt Charakterklasse:

Flieger (Kreuzritterorden)

Basiseigenschaften

STK

4 W10 + 40

WIK

4 W10 + 40

AUS

5 W10 + 30

GEW

8 W10 + 40

Glück

(WIK : 2) + 20 + 2 W10

GES

4 W10 + 50

KON

4 W10 + 40

ERF

4 W10 + 60

INT

4 W10 + 50

Berufsfertigkeiten

Körper

Nahkampf (max. 40%)

Technik

Computer bedienen, Elektrotechnik, Jetsessel (RF/KF), Kanonier, Mechanik, Pilot: Chopper (OFZ; HF), Pilot: Kleinraumer (OFZ; RF), Waffentechnik (max. 40%)

Wissen

Geschichte (OFZ), Raumnavigation (OFZ/UFZ; RF/KF), Raumsprungtechnik (OFZ; RF)

Zwischenmenschliches

Psychologie (OFZ)

Nahkampf

Messer (Messer), Schwerter ¹⁾ (HF = Schwert, RF/KF = Säbel)

Fernkampf

Automatische Gewehre (HF = Maschinenpistole), Faustfeuerwaffen (HF = Automatikpistole, RF/KF = Energiepistole), Gewehre (RF = Energiekarabiner), Granatwerfer (RF), Maschinengewehre (HF)

¹⁾ muß von MAN/UFZ/OFZ mindestens mit 40%/50%/60% beherrscht werden

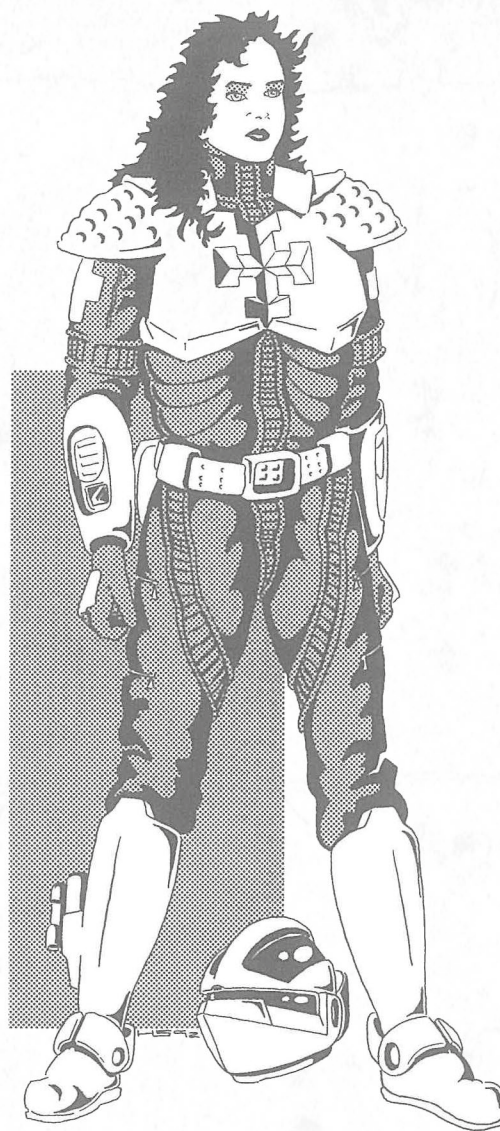
Durchschnittsverdienst

1 W6+5 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

Allgemeines

Angehörige des Kampfflieger und der Raumflotte fühlen sich den normalen Infanteristen haushoch überlegen; schließlich gehören ihnen die Sterne, während die "Fußlatscher" an engen Himmelskörpern festkleben. Die Heeresflieger dagegen betrachten sich als (elitären) Bestandteil der MI.

Nur OFZ können Piloten werden; UFZ und Mannschaften sind jeweils technisches Personal, Flottensoldaten oder Kanoniere.



Spezielle Eigenschaften Kampfflieger/Raumflotte (1 W10)

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 1: Beförderung | 6: Bodenangst |
| 2: Erfahrung | 7: Großmaul |
| 3: Flieger-As | 8: Heißsporn |
| 4: Meisterfechter | 9: Religiöser Fanatiker |
| 5: Richtschütze | 10: Trinker |

Spezielle Eigenschaften Heeresflieger (1 W10)

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| 1: Beförderung | 6: Bruchpilot |
| 2: Ehrgeiz | 7: Chopperfetischist |
| 3: Flieger-As | 8: Heißsporn |
| 4: Richtschütze | 9: Raumangst |
| 5: Scharfblick | 10: Religiöser Fanatiker |

Anfangsausrüstung

Alle: TiPla-Teilpanzerung, Uniform, Siegel Kampfmesser, Survival-Pack, militärische ID-Karte.

HF: Pfeiffer MP X5 (2 Ersatzmagazine), Luger .357 Automagnum (2 Ersatzmagazine), Schwert "Highlander", Fallschirm, Palmtop.

KF: Walter "Meteor", Säbel "Commander" statt TiPla-Rüstung auch wahlweise RKA.

RF: Mauser EK 2b, Walter "Meteor" (nur UFZ/OFZ), Notebook (nur UFZ/OFZ), Säbel "Commander", je nach Einsatz RKA und Jetsessel.

Informationsblatt Charakterklasse :

Kaplan (Kreuzritterorden)

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
4 W10 + 40	4 W10 + 40
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
4 W10 + 50	5 W10 + 40
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
5 W10 + 30	3 W10 + 80
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	3 W10 + 60
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 30 + 2 W10	

Berufsfertigkeiten

Körper

Nahkampf (max. 50%)

Medizin

Erste Hilfe, Krankheiten behandeln,

Psychotherapie

Technik

Computer bedienen,

Waffentechnik (max. 40 %)

Wissen

Anthropologie, Geschichte, Parapsychologie

Zwischenmenschliches

Auftreten, Diskussion, Psychologie

Nahkampf

Messer (Messer), Schwerter ¹⁾ (MI = Schwert, RF = Säbel), Spießwaffen (Bajonett, Speer)

Fernkampf

Automatische Gewehre (MI = Sturmgewehr),

Faustfeuerwaffen (MI = Automatikpistole,

RF = Energiepistole),

Gewehre (RF = Energiekarabiner),

Granatwerfer

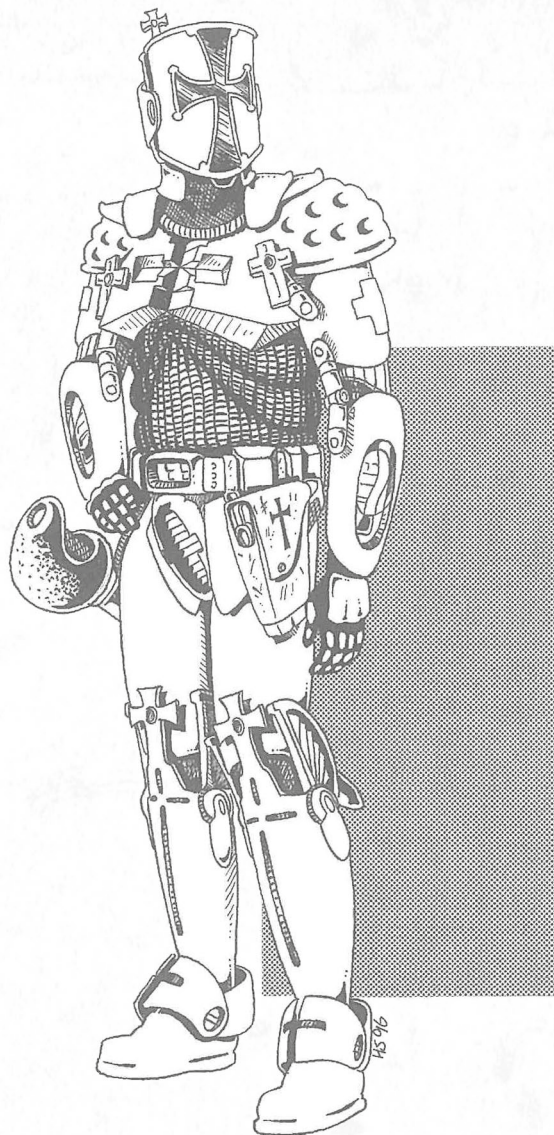
¹⁾ muß von Kaplänen der niederen/höheren Weihen mit mindestens 60%/70% beherrscht werden

Durchschnittsverdienst

1W6+5 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

Anfangsausrüstung

Je 2 Nah- und Fernkampfwaffen nach Wahl, *TiPla*-Panzerung (MI = Vollpanzerung, RF = Teilpanzerung), Standarte, Bibel, mobiler Feldaltar (nur MI), 5 Weihrauchgranaten, sakrale Instrumente, militärische ID-Karte



Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 1: Beförderung | 6: Berserker |
| 2: Gabrielsritter | 7: Emotionslos |
| 3: Meditation | 8: Großmaul |
| 4: Meisterfechter | 9: Religiöser Fanatiker |
| 5: Trance | 10: Sheriff |

Allgemeines

Kapläne erfüllen im Kreuzritterorden mehrere Funktionen. Zum einen handelt es sich bei ihnen um geschulte Psychologen, die die kämpfende Truppe im Feld betreuen. Des weiteren erfüllen sie das Amt von Priestern und sollen mit ihrer Lebensweise den anderen Soldaten ein Beispiel für Gläubigkeit, Tapferkeit, und Heldenmut liefern. Nicht zuletzt gebührt den Kaplänen die Ehre, das Banner ihrer Einheit in die Schlacht zu tragen. Schon zu Beginn ihrer Ausbildung werden interessierte und geeignete Rekruten nach *Vatikan* abkommandiert, wo sie bei den Priestern des Klerus ihre geistliche und beim Garderegiment *Faust Gottes* ihre militärische Ausbildung erhalten. Nach Abschluß der umfangreichen Schulungen müssen sie noch auf sich gestellt eine einjährige Wanderschaft durch die TSU bestehen, um die nötige Weisheit und Reife für ihr verantwortungsvolles Amt zu erlangen.

Informationsblatt Charakterklasse:

Med-Tech (Kreuzritterorden)

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
4 W10 + 40	5 W10 + 40
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5 W10 + 30	5 W10 + 40
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
6 W10 + 20	3 W10 + 70
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	4 W10 + 50
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 2 W10	

Berufsfertigkeiten

Medizin

Alle Fertigkeiten erlaubt (*MAN* nur *Erste Hilfe, Krankheiten behandeln* und *Vergiftungen behandeln*)

Technik

Computer bedienen,
Waffentechnik (max. 30 %)

Wissen

Ernährungslehre, Geschichte (*OFZ*)

Zwischenmenschliches

Psychologie (*UFZ/OFZ*)

Nahkampf

Expertenwaffen (Punkter), Messer (Messer),
Schwerter ¹⁾ (Schwert)

Fernkampf

Automatische Gewehre (*MI* = Sturmgewehr),
Faustfeuerwaffen (Nadler; *MI* = Automatik-
pistole, *RF* = Energiepistole), Gewehre (*RF* =
Energiekarabiner), Granatwerfer

¹⁾ muß von *MAN/UFZ/OFZ* mindestens mit
30%/40%/50% beherrscht werden

Durchschnittsverdienst

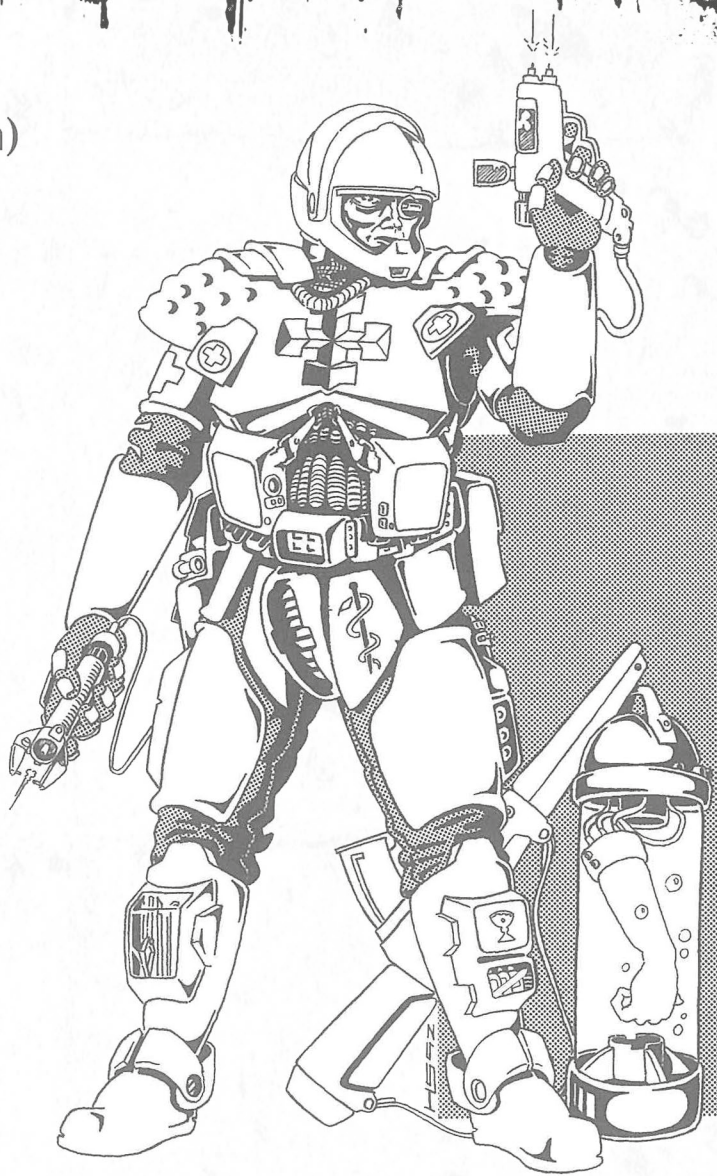
2W4+5 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

Anfangsausrüstung

Alle: *TiPla*-Teilpanzerung (*RF* = Teil-, *MI* =
Voll-), Sani-Pack (*MAN*), Med-Pack (*UFZ/*
OFZ), *Siegel* Kampfmesser, militärische ID-
Karte

MI: *Walter Q38* (*UFZ/OFZ*; 2 Ersatzmaga-
zine), *Mauser SK 150* (*MAN*; 2 Ersatzmagazine),
Schwert "Highlander", Standardausrüstung *MI*

RF: Je nach Einsatz *RKA* und Jetsessel, *Walter*
"Meteor" (*UFZ/OFZ*), *Mauser EK 2a* (*MAN*),
Uniform, 20x Vakuum-Kittmasse für Raum-
anzüge



Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 1: Beförderung | 6: Drogensucht |
| 2: Fingerfertigkeit | 7: Frontkoller |
| 3: Hoher IQ | 8: Metzgermentalität |
| 4: Medicom-As | 9: Religiöser Fanatiker |
| 5: Meisterfechter | 10: Schmutzdelig |

Allgemeines

Die Med-Tech (medizinische Techniker) sind Soldaten, die nach der Grundausbildung eine umfassende medizinische Schulung erhalten haben, um kranke und verletzte Kameraden gut und schnell versorgen zu können. Die Mannschaften sind in erster Linie Sanitäter und werden direkt in normale Züge ihrer Division/ihrer Schiffes eingeteilt, wenn sie nicht Dienst in einem Feldlazarett/einer Med-Station leisten. Unteroffiziere und Offiziere absolvieren ein Medizinstudium an einer Militärakademie und sind im Anschluß an ihre Ausbildung auf einem Wissensstand, der sich hinter dem der zivilen Med-Tech nicht zu verstecken braucht. Sie können die meisten Operationen und Behandlungsmaßnahmen vorort durchführen. Kranke und schwerverletzte Ordenskameraden werden nach Soforthilfemaßnahmen in ein Feldlazarett/die Med-Station eingewiesen, wo sie eine ausgezeichnete Betreuung erhalten.

Informationsblatt Charakterklasse:

Mobiler Infanterist (Kreuzritterorden)

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
3 W10 + 60	5 W10 + 40
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5 W10 + 30	5 W10 + 50
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
6 W10 + 10	4 W10 + 60
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
7 W10 + 50	5 W10 + 30
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 2 W10	

Berufsfertigkeiten

Technik

Computer bedienen (UFZ/OFZ)

Wissen

Geschichte (OFZ)

Zwischenmenschliches

Psychologie (OFZ)

Nahkampf

Messer (Messer), Schwerter ¹⁾ (Schwert),

Spießwaffen (Bajonett)

Fernkampf

Faustfeuerwaffen (UFZ/OFZ)

¹⁾ muß von MAN/UFZ/OFZ mindestens mit 40%/50%/60% beherrscht werden

Durchschnittsverdienst

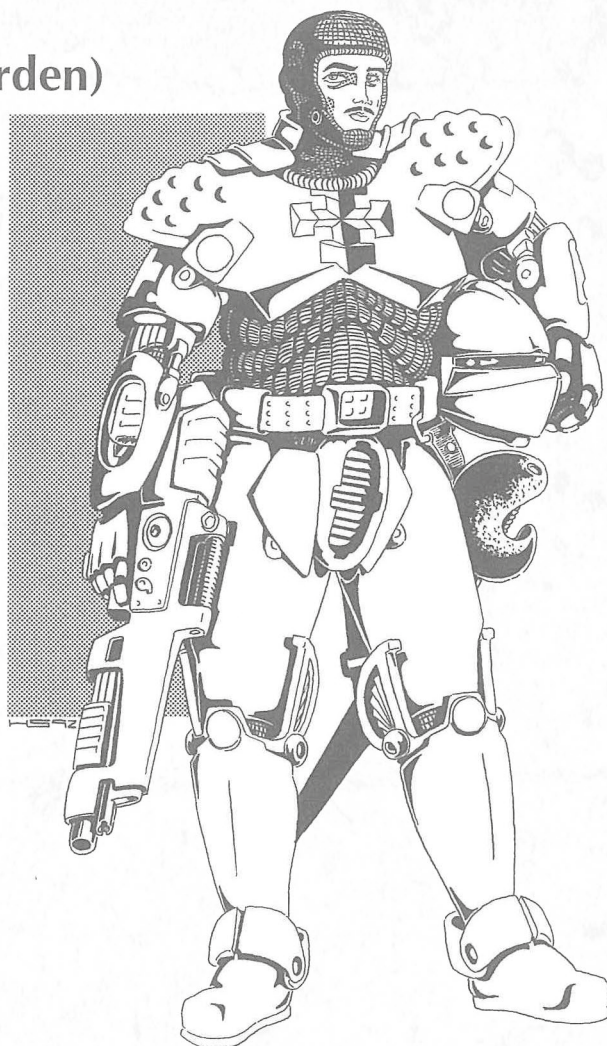
1W6+5 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

Anfangsausrüstung

Siehe Text auf Seite 128.

Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 1: Ausdauer | 6: Berserker |
| 2: Beförderung | 7: Frontkoller |
| 3: Meisterfechter | 8: Niedriger IQ |
| 4: Muskulös | 9: Religiöser Fanatiker |
| 5: Scharfschütze | 10: Waffenfetischist |



Spezialisierungen Mobiler Infanterist:

Feldjäger <u>Körper:</u> Nahkampf (max. 50 %), Springen, Wahrnehmung, Werfen <u>Technik:</u> Gravgleiter fliegen, Kanonier, Waffentechnik (max. 50%) <u>Wissen:</u> Anthropologie, Jura, Spurenlesen <u>Nahkampf:</u> Expertenwaffen (Peitsche), Kampfsport, Schlagwaffen (Keule) <u>Fernkampf:</u> Automatische Gewehre (Sturmge- wehr), Gewehre (Scharfschützengewehr)	Infanterie <u>Körper:</u> Nahkampf (max. 50 %), Werfen <u>Technik:</u> Gravgleiter fliegen, Kanonier, PTF fahren, Waffentechnik (max. 50%) <u>Medizin:</u> Erste Hilfe <u>Fernkampf:</u> Automatische Gewehre (Sturmge- wehr), Gewehre (Energiekarabiner), Granat- werfer, Maschinengewehre	Kundschafter <u>Besonderheiten:</u> Benutzen statt Schwertern Säbel (wie Macheten) <u>Körper:</u> Nahkampf (max. 60 %), Klettern, Orientierung, Schleichen, Tarnung, Wahrnehmung <u>Technik:</u> Gravrad fliegen, Waffentechnik (max. 40%) <u>Wissen:</u> Spurenlesen, Survival <u>Fernkampf:</u> Automatische Gewehre (Sturmge- wehr), Gewehre (Bolzenschützengewehr), Granatwerfer
Kurier <u>Körper:</u> Horchen, Nahkampf (max. 30 %), Orientierung, Tarnung, Wahrnehmung <u>Technik:</u> Computer bedienen, Elektrotechnik, Gravgleiter fliegen, Waffentechnik (max. 40%) <u>Wissen:</u> Anthropologie, Geschichte, Jura, Survival <u>Zwischenmenschliches:</u> Beredsamkeit, Diskussion <u>Fernkampf:</u> Automatische Gewehre (Sturmge- wehr), Gewehre (Scharfschützengewehr)	Parajäger <u>Besonderheiten:</u> STK -10, GES +10, INT +10 <u>Körper:</u> Nahkampf (max. 50 %), Springen, Wahrnehmung, Werfen <u>Medizin:</u> Erste Hilfe <u>Technik:</u> Jetsessel fliegen, Waffentechnik (max. 40%) <u>Wissen:</u> Survival <u>Nahkampf:</u> beliebig (außer Expertenwaffen) <u>Fernkampf:</u> Automatische Gewehre (Maschinenpistole)	Panzergranadier <u>Besonderheiten:</u> INT -10; für je 5 Lernpunkte können STK und GES um 1 Punkt erhöht werden (max. 95) <u>Körper:</u> Nahkampf (max. 50 %), Werfen <u>Technik:</u> Mechanik, PTF fahren, Kanonier, Waffentechnik (max. 50%) <u>Fernkampf:</u> Automatische Gewehre (Sturmge- wehr), Granatwerfer, Maschinengewehre, Raketenwerfer

Informationsblatt Charakterklasse:

Plasmakanonier (Kreuzritterorden)

Basiseigenschaften

STK

3 W10 + 60

WIK

5 W10 + 30

AUS

7 W10

GEW

7 W10 + 50

Glück

(WIK : 2) + 20 + 2 W10

GES

3 W10 + 60

KON

5 W10 + 50

ERF

4 W10 + 60

INT

6 W10 + 20

Berufsfertigkeiten

Körper

Nahkampf (max. 50%), Springen

Technik

Computer bedienen (OFZ), Kanonier, Plasmatechnik, Waffentechnik (max. 50 %)

Wissen

Geschichte (OFZ),

Zwischenmenschliches

Psychologie (OFZ)

Nahkampf

Messer (Messer), Schwerter ¹⁾ (Schwert),

Spießwaffen (Bajonett)

Fernkampf

Automatische Gewehre (Sturmgewehr), Granatwerfer, Maschinengewehre, Plasmawaffen (Plasmakarabiner; UFZ/OFZ = Plasmapistole), Raketenwerfer

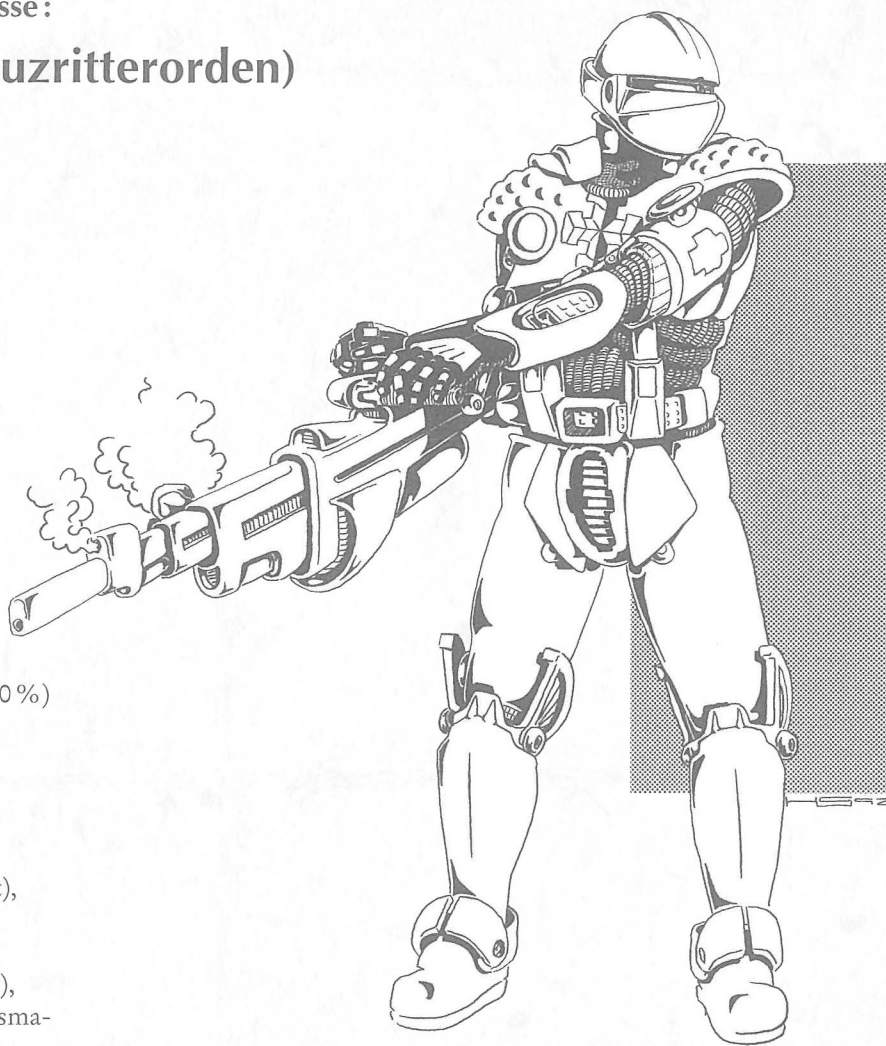
¹⁾ muß von MAN/UFZ/OFZ mindestens mit 30%/40%/50% beherrscht werden

Durchschnittsverdienst

1W8+5 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

Anfangsausrüstung

Mauser SK 200 (2 Ersatzmagazine und je 2 Magazine Spreng- und Splittergranaten) oder Plasmakarabiner *TNT* "Devourer" (2 Ersatzmagazine) oder *Wallenfels* MG-X7 (2 Gurte Munition) oder Raketenwerfer *Williams* "Hornet" (2 *MGX* Plasmaraketen, 4 *Bachmann* Spezial, 4 *TNT* "Hellfire II") oder Plasmapistole *TNT* "Maneater" (UFZ/OFZ; 2 Ersatzmagazine), Standardausrüstung *MI*, Schwert "Highlander"



Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- 1: Ausdauer
- 2: Beförderung
- 3: Erfahrung
- 4: Muskulös
- 5: Scharfschütze

- 6: Cyborg
- 7: Killer
- 8: Khirf-Sucht
- 9: Religiöser Fanatiker
- 10: Waffenfetischist

Allgemeines

Sie gelten als die härtesten Krieger des Ordens. Die *Plakas* erhalten eine Spezialausbildung an schweren Waffen und an den gefürchteten Plasmawaffen, die dieser Waffengattung ihren Namen gegeben haben. Außerdem trägt jeder Plasmakanonier eine speziell beschichtete Rüstung, die ihn mit einem Wert von 1W6+2 auch gegen Strahlungsschäden schützt. Die Plasmakanoniere sind ein eigensinniger Truppenteil. Sie blicken auf die anderen Waffengattungen mit Verachtung herab und halten sich für die Besten der *Mobilen Infanterie*. Nach ihrer Grundausbildung werden sie entweder mit ihresgleichen einem schweren Kampfbataillon zugeordnet oder als Spezialisten in Sturmponier- oder Infanteriezüge integriert. Dieses Schicksal gefällt den wenigsten Plasmakanonieren.

Informationsblatt Charakterklasse:

Sturmpionier (Kreuzritterorden)

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
5 W10 + 40	3 W10 + 60
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5 W10 + 30	6 W10 + 40
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
6 W10 + 10	4 W10 + 60
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
7 W10 + 50	5 W10 + 30
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 2 W10	

Berufsfertigkeiten

Körper

Klettern, Nahkampf (max. 40%),
Orientierung, Schwimmen, Springen,
Wahrnehmung, Werfen

Technik

Computer bedienen, Mechanik,
Sprengstoffe, Waffentechnik (max. 40 %)

Wissen

Geologie, Physik

Zwischenmenschliches

Psychologie (OFZ)

Nahkampf

Messer (Messer, Vibromesser), Schwerter ¹⁾
(Schwert), Spießwaffen (Bajonett)

Fernkampf

Automatische Gewehre (Maschinenpistole),
Faustfeuerwaffen (Energiepistole),
Flammenwerfer, Gewehre (Energie-
karabiner), Granatwerfer

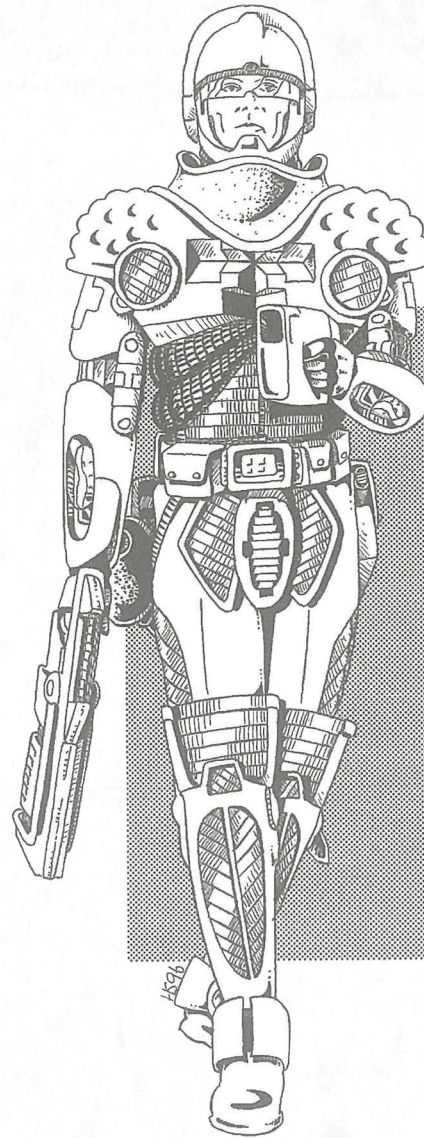
¹⁾ muß von MAN/UFZ/OFZ mindestens mit
40%/50%/60% beherrscht werden

Durchschnittsverdienst

1 W6+6 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

Anfangsausrüstung

Flammenwerfer *MGX* "Kammerjäger" (1 Ersatztank) oder *Pfeiffer* MP X5 (*UFZ/OFZ*; 2 Ersatzmagazine), *Walter* "Meteor", Schwert "Highlander", 10 Portionen "Höllenvind" (mit Funkzünder), Spezial-*TiPla* (1 W6+5 Schutz, implantierte Sensoren haben eine 75 % Chance auf Sprengstoffdetektion. Wird ein explosiver Stoff gefunden, so wird die Fundstelle und die ungefähre Menge/Art sofort im Helmvisier angezeigt), Palmtop, Motion-Scanner, Standardausrüstung *MI*



Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1: Beförderung | 6: Cyborg |
| 2: Fingerfertigkeit | 7: Drogensucht |
| 3: Glückspilz | 8: Khirf-Sucht |
| 4: Reflexe | 9: Pyromane |
| 5: Sechster Sinn | 10: Religiöser Fanatiker |

Allgemeines

Die Sturmpioniere (oder *Stupis*) sind Experten für Sprengungen, Minenfelder (Aufbau und Demontage), Brückenbau (zusammen mit Technikern) und Häuserkampf. Außerdem haben diese Soldaten eine gewisse Affinität zum Feuer, was durch ihre Standardwaffe, den Flammenwerfer, noch gefördert wird. Immer wenn es gilt, ein Hindernis zu überwinden oder eine Befestigungsanlage einzunehmen, werden die *Stupis* auf den Plan gerufen.

Obwohl in fast allen Verbänden der *MI* Sturmpioniere vertreten sind, werden sie von ihren Kameraden doch mit einem gewissen Mißtrauen betrachtet, besonders dann, wenn sie mit entrücktem Lächeln und ein fröhliches Liedchen trällernd einen Brand legen oder ein Gebäude in die Luft jagen. Aus besagten Gründen werden sie in der Regel nicht bei Feuerwehreinsätzen verwendet.

Informationsblatt Charakterklasse:

Techniker (Kreuzritterorden)

Basiseigenschaften

STK

6 W10 + 30

WIK

5 W10 + 40

AUS

6 W10 + 10

GEW

7 W10 + 50

Glück

(WIK : 2) + 20 + 2 W10

GES

3 W10 + 60

KON

6 W10 + 30

ERF

3 W10 + 70

INT

4 W10 + 50

Berufsfertigkeiten

Körper

Klettern, Nahkampf (max. 30%), Werfen

Technik

Computer bedienen, Elektrotechnik, Jetsessel fliegen, Mechanik, Plasmatechnik, Waffentechnik (max. 40 %)

Wissen

Chemie, Physik

Nahkampf

Messer (Messer, Vibromesser),

Schwerter ¹⁾ (Schwert)

Fernkampf

Faustfeuerwaffen (Energiepistole), Gewehre (Energiekarabiner), Granatwerfer

¹⁾ muß von MAN/UFZ/OFZ mindestens mit 40%/50%/60% beherrscht werden

Durchschnittsverdienst

1 W6 + 6 EH / Monat (+ Bonus, vgl. Dienstgrad)

Anfangsausrüstung

Walter "Meteor", je 2 Spreng-, Blend- und Phosphorgranaten, Technikerrüstung (*Beschreibung siehe unten*), Standardausrüstung MI, Notebook, AAP, Energie-Scanner, Geigerzähler, Elektroniker- und Mechanikerwerkzeugset

Rüstung

Um größtmögliche Bewegungsfreiheit zu gewährleisten, tragen Techniker eine leichte Panzerung, an der alle möglichen Taschen, Haken und Ösen angebracht sind. Außerdem ist ihr Helm im Kinnbereich verglast, so daß sie eine freie Sicht nach unten haben. In die Armschienen sind diverse Schneidewerkzeuge, Lötlampen und Schweißbrenner integriert.

Technikerrüstung:

Lokation

Kopf

Oberkörper, Unterleib

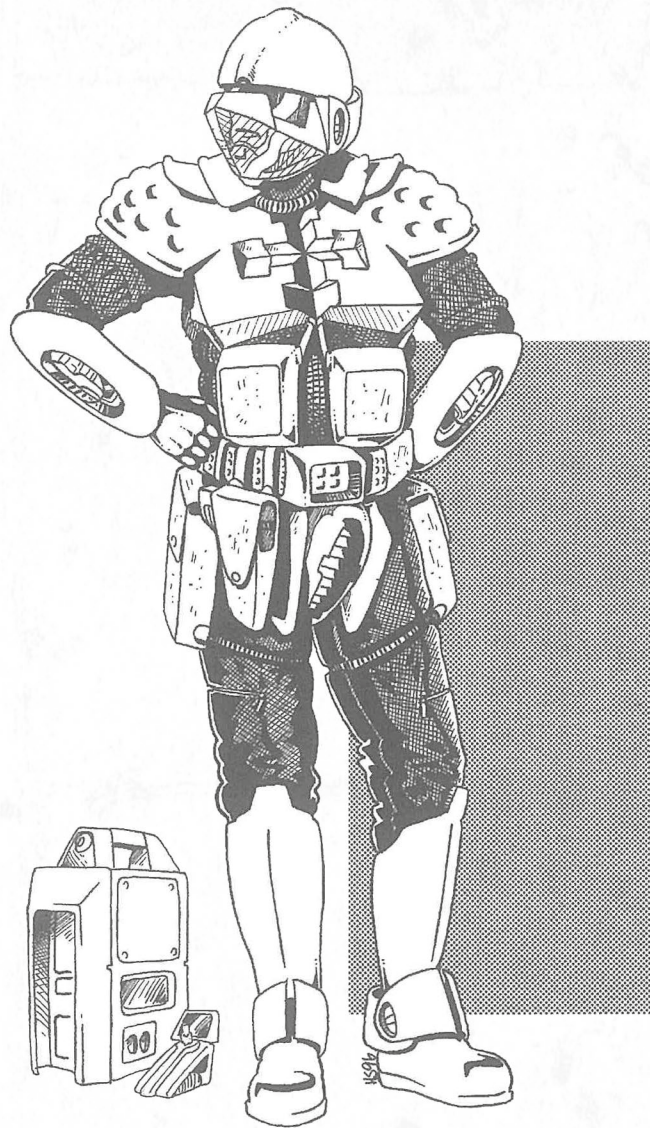
Arme, Beine

Schutzfaktor

1 W6 + 2

1 W6 + 5

1 W6 + 3



Spezielle Eigenschaften (1 W10)

1: Beförderung

2: Fingerfertigkeit

3: Hoher IQ

4: Multifunktionsprothese

5: Super-Hacker

6: Großmaul

7: Kettenraucher

8: Religiöser Fanatiker

9: Trinker

10: Verschrotter

Allgemeines

Im Gegensatz zu den Stupis ist nicht die Zerstörung, sondern die Instandsetzung von Ausrüstung und Bauwerken die Spezialität der Techs. Außerdem hat jedes Kloster ein Forschungslabor, in dem ständig an Neuentwicklungen auf dem Waffen- und Rüstungssektor gearbeitet wird. Seltsame Gerüche und bunt gefärbte Rauchwolken entstehen regelmäßig den Kaminen dieser Institutionen, die von konservativen Kaplänen zuweilen als "Hexenküchen" bezeichnet werden. Übergriffe der Inquisition sind jedoch noch nicht bekannt geworden.

Informationsblatt Charakterklasse :

Assassini (Klerus)

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
5 W10 + 30	4 W10 + 50
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
3 W10 + 60	5 W10 + 30
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
5 W10 + 30	2 W10 + 80
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8 W10 + 40	4 W10 + 50
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 2 W10	

Berufsfertigkeiten

Körper

Ausweichen (max. GES : 3), Horchen, Nahkampf (max. 30%), Orientierung, Schleichen, Tarnung, Wahrnehmung

Technik

Computer bedienen, Elektrotechnik, Mechanik, Sprengstoffe, Waffentechnik (max. 30 %)

Wissen

Spurenlesen, Survival

Zwischenmenschliches

Psychologie

Nahkampf

Expertenwaffen (Würgeschlinge), Messer (nach Wahl), Kampfsport

Fernkampf

Automatische Gewehre (Maschinenpistole), Faustfeuerwaffen (nach Wahl), Gewehre (nach Wahl)

Durchschnittsverdienst

3W10+30 EH / Monat

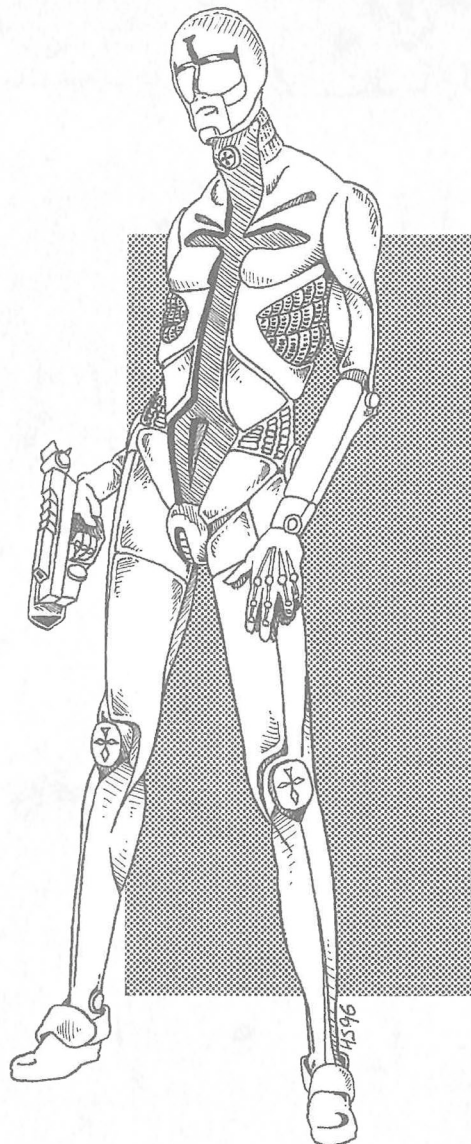
Anfangsausrüstung

2 Nahkampfaffen nach Wahl, 2 Fernkampfaffen nach Wahl, Traveller Coat, ID-Karte, 1W4 falsche ID-Karten, Giftkapsel mit *Centox*-Pulver (in Zahnücke eingesetzt)

Allgemeines

Die Assassini stellen den inoffiziellen Geheimdienst des Vatikan dar, dessen Existenz – von Eingeweihten schon seit Jahrhunderten vermutet – seit jeher vom Klerus aufs heftigste bestritten wird. Es handelt sich um speziell geschulte Priester, die von Rekrutierungsagenten des jeweils zuständigen Erzkardinals (zur Zeit *Fernando Orsini*) aufgrund körperlicher Eignung oder besonderer Neigungen ausgewählt worden sind, um fortan als auf Abruf einsetzbare Attentäter Feinde von Mutter Kirche einzuschüchtern oder zu beseitigen. Die Assassini tarnen sich im täglichen Leben als gewöhnliche Priester, Kapläne des Kreuzritterordens, Philosophen, Schriftsteller, Sozialarbeiter, Sekretäre oder ähnliches. Irgendwann erhalten sie dann einen Anruf – und einen Auftrag.

Es kann sein, daß ein Agent von seinen Oberen jahrelang nicht behelligt wird, um dann plötzlich auf ein selbstmörderisches Kommandounternehmen mitten in die Hölle geschickt zu werden. Wird er gefaßt, so erwartet man von ihm eine Todsünde, für die er jedoch bereits vorab Absolution erhalten hat: den Freitod!



Spezielle Eigenschaften (1 W10)

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| 1: Erfahrung | 6: Kettenraucher |
| 2: Fingerfertigkeit | 7: Killer |
| 3: Meister der Tarnung | 8: Religiöser Fanatiker |
| 4: Reflexe | 9: Sadist |
| 5: Verhör-Profi | 10: Trinker |

Informationsblatt Charakterklasse:

Mönch (Klerus)

Basiseigenschaften

STK

6 W10 + 20

WIK

3 W10 + 60

AUS

5 W10 + 30

GEW

8 W10 + 40

Glück

(WIK : 2) + 20 + 2 W10

GES

4 W10 + 50

KON

6 W10 + 20

ERF

2 W10 + 90

INT

2 W10 + 80

Berufsfertigkeiten

Körper

Horchen, Schleichen, Wahrnehmung

Medizin

Erste Hilfe, Krankheiten behandeln,

Psychotherapie

Technik

Computer bedienen, Mechanik

Wissen

Anthropologie, Botanik, Ernährungslehre,

Geschichte, Parapsychologie, Physik,

Zoologie

Zwischenmenschliches

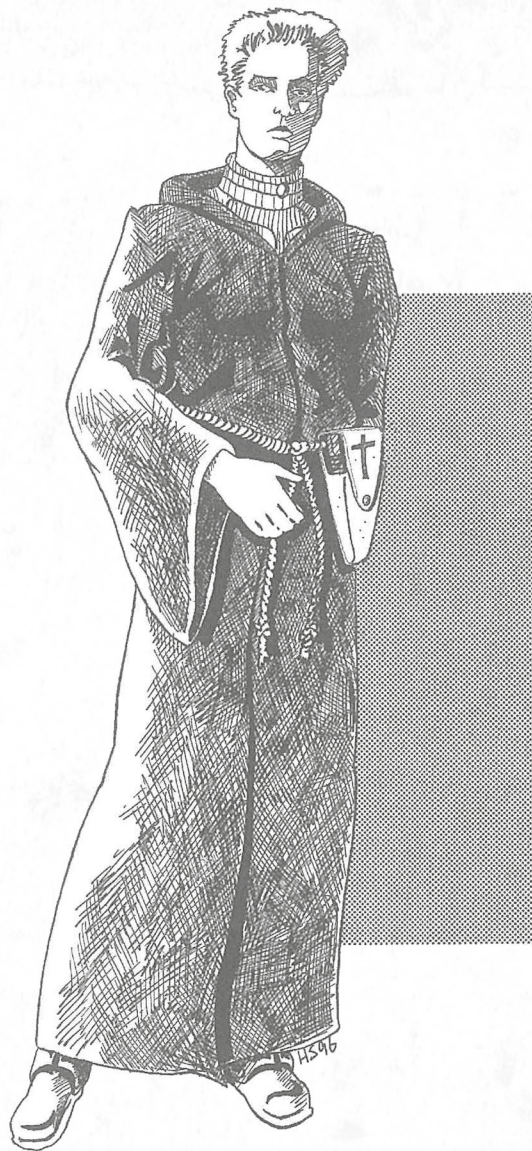
Beredsamkeit, Diskussion, Psychologie

Durchschnittsverdienst

entfällt (Armutsgeübde)

Anfangsausrüstung

Ordensgemäße Kleidung, Sandalen, Bibel, Gesangbuch, Wanderstab, Feldflasche, Brotbeutel, ID-Karte



Spezielle Eigenschaften (1 W10)

1: Charisma

2: Erfahrung

3: Hoher IQ

4: Meditation

5: Sechster Sinn

6: Asket

7: Besserwisser

8: Raumangst

9: Religiöser Fanatiker

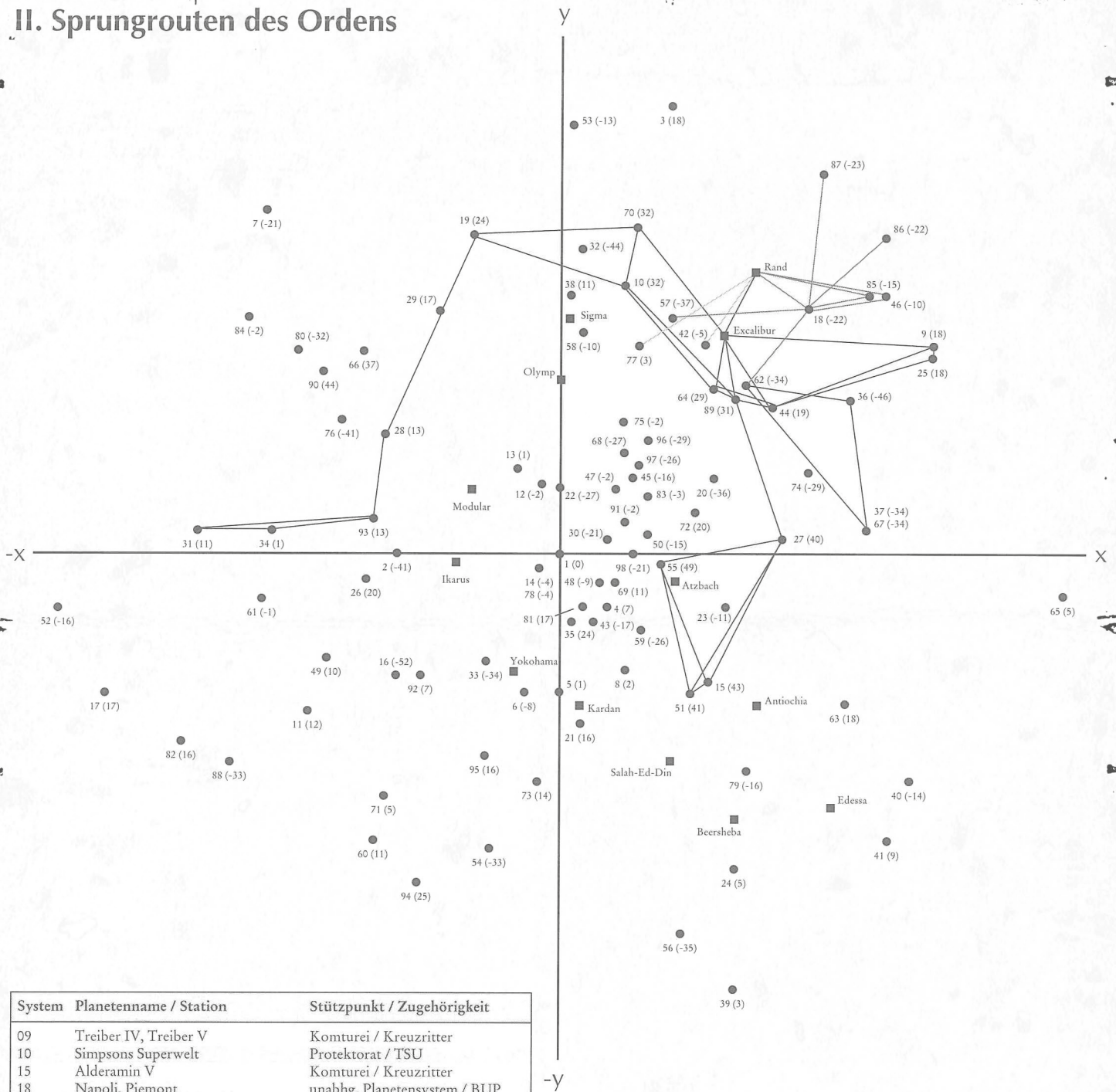
10: Schwächling

Allgemeines

Obwohl die meisten Mönche das besinnliche und geregelte Klosterleben der Wanderschaft vorziehen, treibt es einige reiselustige Vertreter immer wieder hinaus zu den verschiedenen Kolonien der TSU, um unermüdlich die Worte des Herrn an die Menschen zu predigen, zu Ehren des Höchsten Wissen zu sammeln und (auf friedlichem Wege) gegen Unrecht und Gewalt ins Feld zu ziehen. Die Religionsfreiheit und diverse Abkommen zwischen Vatikan und TSU-Regierung garantieren ihnen das Recht der freien Rede, auch wenn ihre feurigen Predigten manchmal nicht völlig verfassungskonform sind.

Wandermönche gehören in der Regel den Orden der *Jesuiten*, *Franziskaner* oder *Dominikaner* an, wobei die Jesuiten am ehesten geneigt sind, sich für einen längeren Zeitraum an einer Stelle niederzulassen, um eine allkatholische Schule oder eine Missionsstation zu gründen und die Dominikaner am lautesten gegen Heiden und Ketzer predigen und zuweilen auch schon durch Vergehen wie Volksverhetzung, Anstiftung zum zivilen Ungehorsam oder Rädelsführerei unangenehm auffallen. Allen Wandermönchen ist eins gemeinsam: Sie verzichten völlig auf das Anhäufen materieller Güter und leben nur von dem, was die Gläubigen ihnen als Almosen geben. Hierbei sind die Franziskaner die bescheidensten; sie würden lieber des Hungers sterben, als zuviele Almosen für die Bestreitung ihres eigenen Lebensunterhalts zu verwenden. Ihre Kollegen denken da schon wesentlich realistischer.

II. Sprungrouten des Ordens



System	Planetenname / Station	Stützpunkt / Zugehörigkeit
09	Treiber IV, Treiber V	Komturei / Kreuzritter
10	Simpsons Superwelt	Protektorat / TSU
15	Alderamin V	Komturei / Kreuzritter
18	Napoli, Piemont	unabh. Planetensystem / BUP
19	unbewohnbares System	Sprungstation / Kreuzritter
25	Robinson	Komturei / Kreuzritter
27	New Dover	Protektorat / TSU
28	Vatikan	Komturei / Klerus
29	Beausite	Protektorat / TSU
31	Jerusalem II	Komturei / Kreuzritter
34	Asterion IV	Protektorat / PTI
36	Psychon	Protektorat / TSU
37	Eisenstein	Komturei / Kreuzritter
42	Bettelheim	Protektorat / PTI
44	Dark Star	Komturei / Kreuzritter
46	Hell's Kitchen, Devil's Bathroom	unabh. Planetensystem / BUP
51	Nova Scotia	Protektorat / TSU
55	Ottawa	Protektorat / TSU
57	Tiefurt-Handelswerft	unabh. Planetensystem / BUP
62	Attika	Protektorat / TSU
64	Orinoco, Gaucho	Protektorat / TSU
67	El Alamein	Protektorat / TSU
70	Eriwan	Komturei / Klerus
77	Nippon, Ustunomiya	Protektorat / TSU
85	Thai-Pan, Barracuda	unabh. Planetensystem / BUP
86	Tigris	unabh. Planetensystem / BUP
87	Brunns Welt	Protektorat / TSU
89	Schwarze Pumpe	Protektorat / TSU
93	unbewohnbares System	Sprungstation / Kreuzritter
-	Excalibur	Komturei / Kreuzritter
-	Rand	Komturei / Kreuzritter

- reguläre Sprungrouten
- - - für Ordensritter verboten (Schutzgürtel!)
- führt zu freier Kolonie, nur auf Verhandlungsbasis benutzbar

Die vordere Zahl gibt das Planetensystem an und der Wert in Klammern ist die Einteilung auf der z-Achse (Tiefe).

● = Planetensystem, ■ = Zwischenstation. 15 Millimeter stellen ungefähr 10 Lichtjahre Entfernung dar.

Verteilung der Flotten des Kreuzritterordens

I. Raumflotte "Bethlehem"																			
Nr.	Hauptkolonie	Kampfschiffe			Trägerbestückung						Großkampfschiffe						Geschwader		
		RA	RJ	RJB	AKB	RFA	LB	RA	RJ	RJB	AKB	RFA	RZ	LRK	SRK	RSS	RT	RFT	MHQ
31	Jerusalem II ¹⁾		9				110	27	188	162	27	9	6	3	2	1			1
10	Simpsons Superwelt																		
19	Alpha Geminorum								5				3	1					
28	Vatikan		27				2		10				1	2	1				
29	Beausite		9																
34	Asterion	6	27	9	3		8		16				6	4	2				
93	Xi Ursae Maioris		9			3													
Summe:		6	81	9	3	3	120	27	219	162	27	9	16	10	5	1	0	0	

III. Raumflotte "Excalibur"																			
Nr.	Hauptkolonie	Kampfschiffe			Trägerbestückung					Großkampfschiffe							Geschwader		
		RA	RJ	RJB	AKB	RFA	LB	RA	RJ	RJB	AKB	RFA	RZ	LRK	SRK	RSS			
F	Excalibur ¹⁾		9				17		122	60			6	3	2	1		1	
34	Schinderstein												1						
36	Psychon								1				1						
37	Eisenstein		9						1				1						
62	Attika						2		9				2	1	1				
67	El Alamein		6						2					1					
70	Eriwan		9																
74	Schinderstein		9																
87	Brunns Welt					9													
K	Rand				9	3	2		9				2	1	1				
Summe:		0	42	0	9	12	21	0	144	60	0	0	13	6	4	1	0	1	0

IV. Raumflotte "Empire"																			
Nr.	Hauptkolonie	Kampfschiffe				Trägerbestückung				Großkampfschiffe							Geschwader		
		RA	RJ	RJB	AKB	RFA	LB	RA	RJ	RJB	AKB	RFA	RZ	LRK	SRK	RSS			
27	New Dover ¹⁾						5		32	40			6	3	2	1	1		
9	Treiber IV		9						3				1	1					
15	Alderamin V		9			3													10. Gsw. 11. Gsw., A-Vb. (2 Schiffe)
25	Robinson		9						4				1	1					11. Gsw., A-Vb. (2 Schiffe)
44	Dark Star		9						4				1	1					
51	Nova Scotia								7				3	2					11. Gsw. (B-Vb.)
55	Ottawa		9																
64	Orinoco		9										1						11. Gsw., A-Vb. (1 Schiff) 11. Gsw. (C-Vb. + GFligs.)
89	Schwarze Pumpe						2		9				2	1	1				
Summe:		0	54	0	0	3	7	0	59	40	0	0	15	9	3	1	1	0	0

Gesamtsumme Schiffe:	6	177	9	12	18	148	27	422	262	27	9	44	25	12	3	1	1	1	1
----------------------	---	-----	---	----	----	-----	----	-----	-----	----	---	----	----	----	---	---	---	---	---

¹⁾ = Flottenstützpunkt

Kampfschiffe des Kreuzritterordens

Mobiles Hauptquartier		
Nr.	Name	Station
MHQ-1	Hermann von Salza	Jerusalem II

Flottenträger		
Nr.	Name	Station
RFT-101	Carolus Magnus	Excalibur

Raumträger		
Nr.	Name	Station
RT-102	Akkon	New Dover

Schwere Kreuzer		
Nr.	Name	Station
SRK-101	Rom	Vatikan
SRK-103	Paris	Rand
SRK-104	Brüssel	New Dover
SRK-105	Den Haag	Jerusalem II
SRK-106	Wien	Jerusalem II
SRK-108	Athen	Attika
SRK-201	Kairo	Excalibur
SRK-202	Canberra	Excalibur
SRK-203	Rangun	New Dover
SRK-204	Brasilia	Schwarze Pumpe
SRK-205	Peking	Asterion
SRK-206	Jakarta	Asterion

Leichte Kreuzer		
Nr.	Name	Station
LRK-101	Augustus	Jerusalem II
LRK-103	Caligula	Excalibur
LRK-105	Nero	Excalibur
LRK-108	Vitellius	New Dover
LRK-206	Mark Aurel	Vatikan
LRK-208	Pertinax	Treiber IV
LRK-211	Septimus	Schwarze Pumpe
LRK-212	Clodius	Dark Star
LRK-213	Caracalla	Attika
LRK-301	Aemilian	Robinson
LRK-303	Gallienus	Jerusalem II
LRK-304	Aurelian	Vatikan
LRK-306	Probus	Alpha Geminorum
LRK-401	Carus	Nova Scotia
LRK-404	Diokletian	Nova Scotia
LRK-405	Maximian	Asterion
LRK-406	Konstantinus	Excalibur
LRK-407	Galerius	Rand
LRK-408	Severus	Asterion
LRK-409	Maxentius	Asterion
LRK-410	Konstantin	El Alamein
LRK-412	Konstanz	Jerusalem II
LRK-414	Valentinian	Asterion
LRK-415	Valens	New Dover

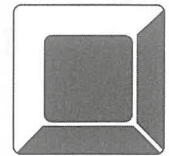
Zerstörer		
Nr.	Name	Station
RZ-102	Seagull	Jerusalem II
RZ-105	Albatros	Excalibur
RZ-107	Reiher	New Dover
RZ-109	Seeadler	New Dover
RZ-115	Kormoran	Excalibur
RZ-217	Rhein	Schwarze Pumpe
RZ-218	Thames	Alpha Geminorum
RZ-219	Loire	Attika
RZ-220	Elbe	Nova Scotia
RZ-221	Ebro	Nova Scotia
RZ-224	Donau	Jerusalem II
RZ-226	Wolga	Psychon
RZ-227	Seine	Excalibur
RZ-229	Po	Orinoco
RZ-230	Save	Asterion
RZ-231	Rhone	Schwarze Pumpe
RZ-233	Oder	Jerusalem II
RZ-238	Gironde	New Dover
RZ-301	Skagerrak	Asterion
RZ-302	Biskaya	Alpha Geminorum
RZ-303	Irish Sea	Asterion
RZ-304	Nordsee	Dark Star
RZ-305	Ägäis	Attika
RZ-306	Tyrrhenia	Robinson
RZ-307	Golfe du Lion	Asterion
RZ-308	Adriatica	Jerusalem II
RZ-310	Kattegat	Nova Scotia
RZ-311	Firth of Forth	Excalibur
RZ-313	Ligurica	Excalibur
RZ-316	Street of Dover	Asterion
RZ-318	Pontica	Alpha Geminorum
RZ-321	Labrador	Eisenstein
RZ-323	Moray Forth	Jerusalem II
RZ-327	Scapa Flow	Excalibur
RZ-328	Orkney	New Dover
RZ-329	Gotland	New Dover
RZ-330	Korsica	Rand
RZ-331	Malta	Schinderstein
RZ-338	Rhodos	New Dover
RZ-339	Shetland	Rand
RZ-340	Cyprus	Treiber IV
RZ-401	Hohenfels	Asterion
RZ-402	Rheinfels	Vatikan
RZ-403	Herrenchiemsee	Jerusalem II
RZ-404	Castlerock	in Bau

Schlachtschiffe		
Nr.	Name	Station
RSS-101	Hagen von Tronje	Excalibur
RSS-102	Siegfried	Jerusalem II
RSS-104	Rheingold	New Dover
RSS-201	Matthäus	in Bau

Aufbau der Kampffliegerverbände des Kreuzritterordens

Bezeichnung	Zusammensetzung	Schiffe	Kommandant ab
Terratrac	–	1	Unterleutnant
Landungsboot	–	1	Leutnant
Aufklärer	–	1	Leutnant
Jäger	–	1	Leutnant
Jagdbomber	–	1	Oberleutnant
Rotte	–	3	Oberleutnant
Staffel	3 Rotten	9	Hauptmann
Gruppe	3 Staffeln	27	Major
Geschwader	3 Gruppen	81	Oberst
Division ¹⁾	3 Geschwader	243	Generalleutnant

1) Divisionen werden nur für Sondereinsätze gebildet. Sie sind normalerweise kein fester Bestandteil der Kampffliegerverbände.



Die Signale stammen von der roten Rotte. Da fliegt auch Schneider mit.

Friedel Kirschner, Bootsmann

Aufbau der Raumflotte des Kreuzritterordens

Bezeichnung	Zusammensetzung	Schiffe	Kommandant ab
Kleinfrachter	–	1	Kapitänleutnant
Frachter	–	1	Kapitänleutnant
Großfrachter	–	1	Korvettenkapitän
Fernaufklärer	–	1	Kapitänleutnant
All-Kampfbomber	–	1	Kapitänleutnant
Zerstörer	–	1 ¹⁾	Korvettenkapitän
Leichter Kreuzer	–	1 ¹⁾	Fregattenkapitän
Schwerer Kreuzer	–	1 ¹⁾	Raumkapitän
Schlachtschiff	–	1 ¹⁾	Konteradmiral
Raumträger	–	1 ¹⁾	Konteradmiral
Flottenträger	–	1 ¹⁾	Vizeadmiral
Mobiles Hauptquartier	–	1 ¹⁾	Großkomtur
Verband	3-5 Schiffe	3-5 ¹⁾	Raumkapitän ²⁾
Geschwader	3 Verbände	9-15 ¹⁾	Konteradmiral
Flotte	3 Geschwader	27-45 ¹⁾	Großadmiral

1) zuzüglich an Bord befindlicher Einheiten der Kampffliegerverbände

2) Falls kein Raumkapitän anwesend ist, übernimmt der ranghöchste der anwesenden Schiffskommandanten den Befehl über den Verband. Sollten mehrere Schiffskommandanten den gleichen Dienstgrad innehaben, so übernimmt der dienstälteste der Anwesenden den Befehl.

Das wird ein wunderschöner Tag...

Johannes Cologne, Korvettenkapitän

Galaktisches Friedenscorps

Das GFC ist eine Friedensgruppe, die auf Anforderung in Krisensituationen aufgestellt und eingesetzt wird. Diese Idee einer Friedensarmee wurde nach dem Ende der Konzernkriege von der TSU-Regierung verwirklicht.

Bei schweren Vorfällen auf unabhängigen Planeten informiert der diplomatische Vertreter das Außenministerium und bittet um die Unterstützung des GFC. Bei eskalierenden Unruhen auf TSU-eigenen Planeten tritt der Kolonialbeauftragte auf den Plan. Er aktiviert, auf Bitte der zuständigen Behörden, über das Kolonialministerium das neutrale GFC.

Das Galaktische Friedenscorps wird aus den Reihen der Ordensgemeinschaften (Kreuzritter, Wölfe des Mahdi, Samurai) zusammengestellt. Die Mehrzahl der Missionen sind Beobachtungsaufträge und friedenssichernde Maßnahmen wie Grenzkontrollen und Bildung von Pufferzonen zwischen gegnerischen Fronten oder verfeindeten Gebieten. Das Friedenscorps wird eingesetzt, sobald die lokalen Einsatzkräfte nicht mehr ausreichen, um den Konflikt zu befrieden. Nach den langwierigen Einsätzen begeben sich die Einheiten wieder zu ihrem Hauptstützpunkt zurück. Die Kosten dieser Einsätze trägt die TSU.

Das Abzeichen des Galaktischen Friedenscorps der Kreuzritter



Besatzungsstärken der Flotte des Kreuzritterordens

Raumflotte				
Typ	Crew	Schiffsführung	Unteroffiziere	Soldaten
(Frachtschiffe)				
Terratrac	2	Pilot, Co-Pilot	–	–
Kleinfrachter	15	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier	2 x Maat	2 Gruppen
Frachter	28	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, Med-Tech, Kaplan	Bootsmann, 2 x Maat	2 Halbzüge
Großfrachter	54	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, 2 x Navigator, 2 x Funker, 2 x Techniker, Kaplan, Med-Tech	Bootsmann, 2 x Maat	2 Züge
(Kampfschiffe)				
Landungsboot	5	Pilot, Co-Pilot, Techniker	2 x Kanonier	–
Fernaufklärer	13	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, Techniker, Geschützführer, Med-Tech, Kaplan	Maat	1 Gruppe
All-Kampfbomber	10	Pilot, Co-Pilot, Techniker, Med-Tech, Funker, Navigator	4 Kanoniere	–
(Großkampfschiffe)				
Zerstörer	32	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, 2 x Techniker, 2 x Geschützführer, Med-Tech, Kaplan	Bootsmann, 2 x Maat	2 Halbzüge
★ Zuladung:	2	Jäger (2 Mann)		
Leichter Kreuzer	60	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, 2 x Navigator, 2 x Funker, 4 x Techniker, 2 x Geschützführer, Kaplan, 2 x Med-Tech	Oberbootsmann, Bootsmann, 2 x Maat	2 Züge
★ Zuladung:	4 bis 5	Landungsboot (5 Mann) oder 2 Jäger (je 2 Mann)		
Schwerer Kreuzer	104	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, 2 x Navigator, 2 x Funker, 4 x Techniker, 2 x Geschützführer, Kaplan, 3 x Med-Tech	Oberbootsmann, 2 x Bootsman, 4 x Maat	4 Züge
★ Zuladung:	20	2 Landungsboote (je 5 Mann) und 5 Jäger (je 2 Mann)		
Schlachtschiff	196	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, 2 x Navigator, 2 x Funker, 6 x Techniker, 4 x Geschützführer, 2 x Kaplan, 4 x Med-Tech	Oberbootsmann, 4 x Bootsman, 8 x Maat	8 Züge
★ Zuladung:	35	3 Landungsboote (je 5 Mann) und 10 Jäger (je 2 Mann)		
(Träger)				
Raumträger	368	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, 2 x Navigator, 2 x Funker, 6 x Techniker, 4 x Geschützführer, 2 x Kaplan, 4 x Med-Tech	Hauptbootsmann, 8 x Bootsman, 16 x Maat	16 Züge
★ Zuladung:	110 bis 190	6 Landungsboote (je 5 Mann) und 40 Jäger (je 2 Mann) oder 40 Jagdbomber (je 4 Mann)		
Flottenträger	898	Kommandant, 1. Offizier, 2. Offizier, 2 x Navigator, 4 x Funker, 12 x Techniker, 6 x Geschützführer, 2 x Kaplan, 8 x Med-Tech	Hauptbootsmann, 20 x Bootsman, 40 x Maat	40 Züge
★ Zuladung:	350 bis 520	10 Landungsboote (je 5 Mann) und 150 Jäger (je 2 Mann)/Jagdbomber (je 4 Mann) oder 75 Jäger/Jagdbomber und 5 Zerstörer (je 34 Mann)/2 leichte Kreuzer (je 64 bis 65 Mann)		
Mobiles HQ	5746	Kommandant, 98 Brückenoffiziere, 2.520 Techniker, Funker, Med-Tech, Geschützführer und Kapläne, 822 spezialisierte Unteroffiziere	Stabsoberbootsmann, 5 x Hauptbootsman, 100 x Bootsman, 200 x Maat	200 Züge
★ Zuladung:	1769	100 Landungsboote (je 5 Mann), 162 Jäger (je 2 Mann), 162 Jagdbomber (je 4 Mann), 27 AKB (je 10 Mann), 27 Aufklärer (je 1 Mann) sowie Kapazität für die übrige Flotte		

Raumflieger				
Typ	Crew	Schiffsführung	Unteroffiziere	Soldaten
Aufklärer	1	Pilot	–	–
Jäger	2	Pilot, Co-Pilot	–	–
Jagdbomber	4	Pilot, Co-Pilot	2 Kanoniere	–

⚠ *Achtung: Bei Unruhen innerhalb des Schutzgürtels werden grundsätzlich nur SEK-Streitkräfte eingesetzt! Der Kernbereich der TSU fällt nicht unter die Zuständigkeit des galaktischen Friedenscorps (siehe Seite 141)!*

Komtureien und Protektorate des Kreuzritterorderns

Komtureien						
#	System	Kolonien	Art	Randstation	Besitzer	Divisionen
F	–	Excalibur	ZS	–	Kreuzritter	2. Lichtenfels (5 Regimenter + Stab)
K	–	Rand	ZS	–	Kreuzritter	2. Lichtenfels (4 Regimenter)
9	Alpha Arietis	Treiber IV	SK	Alcatraz	Kreuzritter	8. Barbarossa (5 Regimenter + Stab abzgl. 1 Kompanie)
		Treiber V	SK		Kreuzritter	8. Barbarossa (4 Regimenter)
15	Alpha Cephei	Alderamin V	WK	Solomon	Kreuzritter	3. Plettenberg
25	Beta Arietis	Robinson	HSK	Freitag	Kreuzritter	8. Barbarossa (1 Kompanie)
28	Beta Comae Berenices	Vatikan	WK	Gloria Dei	Klerus	1. Payens, 15. Berlichingen
31	Beta Leonis	Jerusalem II	KO	Bethlehem	Kreuzritter	16. Lohringen, 17. Valois (abzgl. 1 1/4 Bataillone), 13. Bouillon
37	Chi Phoenicis	Eisenstein	SK	Gorgo	Kreuzritter	5. Maximilian (8 1/4 Regimenter + Stab)
44	Delta Trianguli	Dark Star	SK	Killroy	Kreuzritter	10. Eschenbach (3 Regimenter)
70	Lambda Aurigae	Eriwan	WK	Aznavour	Klerus	9. Antiochia

Protektorate						
#	System	Kolonien	Art	Randstation	Besitzer	Divisionen
10	Alpha Aurigae	Simpsons Superwelt	FP	Barks	TSU	10. Eschenbach (2 Kompanien)
19	Alpha Geminorum	nur Sprungstation	ZS	U 2	Kreuzritter	7. Plauen (1 Kompanie)
27	Beta Cassiopeiae	New Dover	WK	Empire	TSU	4. Jungingen
29	Beta Geminorum	Beausite	WK	Mont St. Michel	TSU	7. Plauen (abzgl. 1 Kompanie)
34	Beta Virginis	Asterion	MK	Kanaan	PTI	11. Balk
36	Chi Eridani	Psychon	WK	Bates Motel	TSU	18. Anjou (3 Regimenter)
41	Delta Equulei	Neu Anhalt ¹⁾	WK	Wolmirstedt	Osmanisches Reich	17. Valois (1 Bataillon)
51	Eta Cephei	Nova Scotia	WK	Inverness	TSU	12. Löwenherz (7 1/2 Regimenter + Stab)
		Sword	MK		TSU	12. Löwenherz (1 Regiment)
		Dagger	MK		TSU	12. Löwenherz (1 Bataillon)
55	Gamma Cephei	Ottawa	WK	Last Elk	TSU	6. Molay
62	Jota Horologii	Attika	WK	Sparta	TSU	18. Anjou (6 Regimenter + Stab)
64	Jota Persei	Orinoco	WK	Sierra	TSU	10. Eschenbach (5 1/2 Regimenter + Stab)
		Gaucha	MK		TSU	10. Eschenbach (2 Kompanien)
67	Kappa Phoenicis	El Alamein	MK	Montgomery	TSU	–
74	Ny Phoenicis	Schinderstein	MK	Phoenix	TSU	5. Maximilian (2 Kompanien)
			MK		TSU	5. Maximilian (3 Kompanien)
			MK		TSU	5. Maximilian (1 Kompanie)
87	Tau _s Eridani	Brunns Welt	FS	397658RDB52	TSU	2. Lichtenfels (2 Züge)
89	Theta Persei	Schwarze Pumpe	MK	Dallas	TSU	14. Wittelsbach
93	Xi Ursae Majoris	nur Sprungstation	ZS	U 1	Kreuzritter	17. Valois (1 Kompanie)
127	van Maanens Stern	Oranien ²⁾	SK	Alarichswacht	Kreuzritter/SEK	–

¹⁾ Neu Anhalt ist ein Protektorat der Wölfe des Mahdi, auf dem sich nur eine Ehrenwache der Kreuzritter befindet.

²⁾ Oranien ist eine Strafkolonie für ehemalige Shark-Angehörige, die von Kreuzrittern und SEK gemeinsam bewacht wird.

Abkürzungen

FP = Freizeitplanet; FS = Forschungsstation; HSK = Hochsicherheits-Strafkolonie; KO = Kreuzritter-Ordensburg; MK = Minenkolonie; SK = Strafkolonie; WK = Wohnkolonie; ZS = Zwischenstation

Divisionen und Eliteregimenter des Kreuzritterordens

Divisionen			
Nr.	Eigenname	Kloster und Stützpunkte	Kommandant
1.	Payens	Vatikan	Generalleutnant Richard Deinhardt
2.	Lichtenfels	Excalibur, <i>Rand</i>	General Arthus von Bonin
3.	Plettenberg	Alderamin V	Generalleutnant Ash Billington
4.	Jungingen	New Dover	Generalmajor Patrick O' Conner
5.	Maximilian	Eisenstein	Generalmajor Detlev Fischer
6.	Molay	Ottawa	Generalmajor Walter E. Kurtz
7.	Plauen	Beausite, <i>U 2</i>	Generalmajor Ferdinand Wittgenstein
8.	Barbarossa	Treiber IV, <i>Treiber V, Robinson</i>	Generalmajor Ludmilla von Bern
9.	Antiochia	Eriwan	Generalmajor Rudolf von Habsburg
10.	Eschenbach	Orinoco, <i>Sipmons Superwelt, Dark Star</i>	Generalmajor Udo von Braunschweig
11.	Balk	Asterion	Generalleutnant Hasso von Wendlandt
12.	Löwenherz	Nova Scotia, <i>Sword, Dagger</i>	Generalmajor Kuno von Greiffenklaus
13.	Bouillon	Jerusalem II	Generalmajor Massimo della Rovere
14.	Wittelsbach	Schwarze Pumpe	Generalmajor Elisabeth von Lich
15.	Berlichingen	Vatikan	General Siegfried v. Krotzenburg
16.	Lothringen	Jerusalem II	Generalmajor Francois Le Pen
17.	Valois	Jerusalem II, <i>U 1, New Anhalt</i>	Generalmajor Burkhard von Runkel
18.	Anjou	Attika, <i>Psychon</i>	Generalleutnant Wazlav Woitila

Parajägerregimenter			
Nr.	Eigenname	Kloster und Stützpunkte	Kommandant
I.	Steinadler	Jerusalem II	Oberst Katharina von Ahrensburg
II.	Death Bats	Excalibur	Oberst Joshua Whiteclaw
III.	Jagdfalken	El Alamein	Oberst Karel Pjetrowitsch
IV.	Blutgreiffen	Aufgelöst 2237 auf Beschluß des Hohen Rates	R. I. P.

Garderegimenter			
Nr.	Eigenname	Kloster und Stützpunkte	Kommandant
I.	Faust Gottes	Vatikan	Oberst Branca Svedljievic
II.	Livland	Vernichtet 2237 in der Schlacht von El Alamein	R. I. P.
III.	Flamma Christi	Oranien	Generalmajor George MacOwen
IV.	Sadduzäer	Vernichtet 2236 in der Schlacht von Tonga	R. I. P.
V.	Zeloten	Vernichtet 2236 bei der Befreiung Terras	R. I. P.
VI.	Dogs of Heaven	Vernichtet 2236 in der Schlacht von Eisenstein	R. I. P.
VII.	Krak des Chevaliers	Jerusalem II	Oberst Friedrich Wispe

⚠ Achtung: Auf *kursiv gedruckten Kolonien* befindet sich nur ein Stützpunkt der Division. Stab und Divisionskloster liegen auf der zuerst genannten Kolonie.

Die Mitglieder von Shark haben kein anderes Schicksal verdient. Dies ist ihr Fegefeuer auf Erden.

George Mac Owen,
Generalmajor



Die Mitglieder der Raummarine (Kreuzritter, Wölfe des Mahdi, Samurai) sind beitragsfrei bei der Terranischen Soldatenkasse krankenversichert. Für die Mitglieder des Klerus gilt ein Sondertarif. Sie müssen fünf Prozent ihres monatlichen Einkommens an die Krankenversicherung abführen.

Aufbau der Mobilen Infanterie des Kreuzritterordens

Züge	Kompanien	Bataillone	Regimenter
Infanteriezug 1 >= Leutnant 2 >= Unterfeldwebel 12 Infanteristen 2 Plasmakanoniere 2 Sturmpioniere 2 Sanitätssoldaten Plasmakanonierzug 1 >= Leutnant 2 >= Unterfeldwebel 16 Plasmakanoniere 2 Sanitätssoldaten Parajägerzug 1 >= Oberleutnant 2 >= Feldwebel 16 Parajäger 2 Sanitätssoldaten 2 Transportchopper 1 Kampfchopper Sturmpionierzug 1 >= Oberleutnant 2 >= Feldwebel 14 Sturmpioniere 2 Plasmakanoniere 2 Sanitätssoldaten Panzergrenadier-Halbzug 1 >= Feldwebel 6 Panzergrenadiere 1 Techniker 1 Sturmpionier 1 Sanitätssoldat Mörserzug 1 >= Unterfeldwebel 5 Kanoniere 10 Hilfskanoniere 5 Mörsergeschütze Leichter Artilleriezug 1 >= Feldwebel 5 Kanoniere 5 Hilfskanoniere 5 Energiekanonen Schwerer Artilleriezug 1 >= Feldwebel 5 Kanoniere 15 Hilfskanoniere 5 Kanonen Instandsetzungszug 1 >= Unterfeldwebel 2 gepanzerte Werkstattwagen Schwerer Panzerzug 1 >= Hauptfeldwebel 5 PTF Nashorn	Infanteriekompanie 1 >= Hauptmann 1 >= Feldwebel 1 >= Hilfskaplan 1 >= Unterarzt 4 Infanteriezüge 1 Plasmakanonierzug Parajägerkompanie 1 >= Major 1 >= Feldwebel 1 >= Kaplanleutnant 1 >= Assistenzarzt 5 Parajägerzüge Schwere Panzerkompanie 1 >= Hauptmann 1 >= Feldwebel 3 schwere Panzerzüge Leichte Panzerkompanie 1 >= Hauptmann 1 >= Feldwebel 3 leichte Panzerzüge Sturmpionierkompanie 1 >= Major 1 >= Feldwebel 1 >= Kaplanleutnant 1 >= Assistenzarzt 5 Sturmpionierzüge Leichte Artilleriekompanie 1 >= Hauptmann 1 >= Feldwebel 3 leichte Artilleriezüge Schwere Artilleriekompanie 1 >= Hauptmann 1 >= Feldwebel 3 schwere Artilleriezüge Instandsetzungskompanie 1 >= Hauptmann 1 >= Feldwebel 1 >= Hilfskaplan 1 >= Unterarzt 3 Instandsetzungszüge Werkstattwagen 1 >= Feldwebel 20 Techniker Leichter Panzerzug 1 >= Hauptfeldwebel 5 PTF Standard 1 >= Unterleutnant 5 Halbzüge Panzergrenadiere	Panzerbataillon 1 >= Oberstleutnant 1 >= Major 1 >= Kaplanmajor 1 >= Stabsarzt 2 schwere Panzerkompanien 1 leichte Panzerkompanie 1 Instandsetzungszug Panzergrenadierbataillon 1 >= Oberstleutnant 1 >= Major 1 >= Kaplanmajor 1 >= Stabsarzt 2 leichte Panzerkompanien 1 schwere Panzerkompanie 1 Instandsetzungszug Schweres Kampfbataillon 1 >= Major 1 >= Stabsobersfeldwebel 1 >= Adept 1 >= Stabsarzt 3 Plasmakanonierkompanien 1 Sturmpionierkompanie Infanteriebataillon 1 >= Major 1 >= Stabsobersfeldwebel 1 >= Adept 1 >= Stabsarzt 4 Infanteriekompanien Parajägerbataillon 1 >= Oberstleutnant 1 >= Major 1 >= Adept 1 >= Oberstabsarzt 4 Parajägerkompanien Angriffschopper 1 >= Feldwebel 1 Co-Pilot 2 Techniker 8 Kanoniere Transportchopper 1 >= Unterfeldwebel 1 Co-Pilot 1 Techniker 1 Lademeister 4 Kanoniere PTF Nashorn 1 >= Unteroffizier 1 Fahrer 3 Kanoniere	Infanterieregiment 1 >= Oberstleutnant 1 >= Major 1 >= Kaplanmajor 1 >= Oberstabsarzt 2 Infanteriebataillone 1 Panzergrenadierbataillon 1 Mörserzug 1 leichter Artilleriezug 1 schwerer Artilleriezug 5 Transportchopper 3 Kampfchopper Parajägerregiment 1 >= Oberst 1 >= Oberstleutnant 1 >= Kaplanmajor 1 >= Oberfeldarzt 2 Parajägerbataillone 1 Sturmpionierkompanie 1 schweres Kampfbataillon 1 Mörserzug Panzerregiment 1 >= Oberst 1 >= Oberstleutnant 1 >= Kaplanmajor 1 >= Oberstabsarzt 2 Panzerbataillone 1 Panzergrenadierbataillon Divisionen Infanteriedivision 1 >= Generalmajor 1 >= Oberst 1 >= Generalkaplan 9 Infanterieregimenter 1 Panzerregiment 1 Sturmpionierkompanie 1 Parajägerkompanie 1 Schweres Kampfbataillon 1 >= Oberstarzt 75 Mobile Feldlazarette 1 Mobiles Hauptquartier 11 Feldküchen 50 Transportchopper 30 Kampfchopper 1 leichte Artilleriekompanie 1 schwere Artilleriekompanie 1 Instandsetzungskompanie 1 ZBV-Kompanie (Scouts, etc.) PTF Standard 1 >= Unteroffizier 1 Fahrer 1 Kanonier

Dienstgrade der Kapläne und Gabrielsritter des Kreuzritterordens

Niedere Weihen			
ERF ab	Kapläne	Gabrielsritter	+ EH
73	Akolyth	Akolyth	0
78	Feldprediger	Jäger	0
86	Hilfskaplan	Oberjäger	0
98	Kaplanleutnant	Hauptjäger	0
115	Hauptkaplan	Meisterjäger	5
Höhere Weihen			
ERF ab	Kapläne	Gabrielsritter	+ EH
135	Adept	Adept	10
155	Kaplanmajor	Inquisitor	15
175	Kaplanoberst	Oberinquisitor	20
200	Generalkaplan	Hauptinquisitor	25
250	Diakon	Meisterinquisitor	30
300	Bischof	Großinquisitor	35
350	Erzdiakon		40
450	Erzbischof		45

Zuständigkeiten der Kapläne		
Rang	Mobile Infanterie	Raumflotte
Akolyth	Meßdiener	Meßdiener
Feldprediger	darf Beichte abnehmen und Andachten	abhalten
Hilfskaplan	Kompanien	Fernaufklärer, Frachter
Kaplanleutnant	Parajäger-/Sturmpionierkompanien	Zerstörer, Großfrachter
Hauptkaplan		leichte Kreuzer
Adept	Bataillone	schwere Kreuzer
Kaplanmajor	Regimenter	
Kaplanoberst		Schlachtschiffe, Raumträger
Generalkaplan	Divisionen	Flottenträger
Diakon	Diplomatischer Dienst	Diplomatischer Dienst
Bischof	Diplomatischer Dienst	Diplomatischer Dienst
Erzdiakon	Ratsmitglied	Ratsmitglied
Erzbischof	Ratsmitglied	Ratsmitglied

Liste der Psi-Disziplinen

2W6	Bezeichnung	Stufe	Lernpunkte	Modifikator	Psi-Punkte	Reichweite
2	Adrenalinstoß	5	100	+25	5 pro Min.	selbst
3	Beruhigen	1	20	+5	2	Berührung
4	Betäuben	4	80	+20	1 pro Min.	Berührung
5	GZ-Spende	3	60	+15	1 pro 2 GZ	Berührung
6	Mentaler Alarm	6	120	+30	4 pro Schlaf	selbst
7	Mentaler Block	3	60	+15	4 pro Min.	selbst
8	Mentaler Spiegel	5	100	+25	wie Angr.	unbegrenzt
9	Psi-Spende	1	20	+5	1 zu 1	Berührung
10	Schmerzen aufheben	4	80	+20	2 pro Std.	Berührung
11	Schmerzen lindern	2	40	+10	1 pro Std.	Berührung
12	TP-Spende	4	80	+20	1 pro 2 TP	Berührung

Dienstgrade der Raumflotte und der Infanterie des Kreuzritterordens

Mannschaftsdienstgrade			
ERF ab	Raumflotte	Infanterie	+ EH
64	Matrose	Schütze /Jäger ¹⁾ /Plasmakanonier ²⁾	0
70	Obermatrose	Oberschütze /-jäger ¹⁾ /-plasmakanonier ²⁾	0
85	Matrosengefreiter	Gefreiter	2
95	Matrosenobergefreiter	Obergefreiter	2
100	Matrosenhauptgefreiter	Hauptgefreiter	3
Unteroffiziersdienstgrade (mindestens INT 60)			
ERF ab	Raumflotte	Infanterie	+ EH
68	Matrosengefreiter UA	Gefreiter UA	2
95	Maat	Unteroffizier	5
100	Obermaat	Unterfeldwebel /-wachtmeister ³⁾	7
120	Bootsmann	Feldwebel /Wachtmeister ³⁾	10
150	Oberbootsmann	Oberfeldwebel /-wachtmeister ³⁾	12
200	Hauptbootsmann	Hauptfeldwebel /-wachtmeister ³⁾	17
250	Stabsoberbootsmann	Stabsoberfeldwebel /-wachtmeister ³⁾	30
Offiziersdienstgrade (mindestens INT 70)			
ERF ab	Raumflotte	Infanterie	+ EH
68	Matrosengefreiter OA	Gefreiter OA	5
75	Raumkadett	Fahnenjunker /Kadett ⁴⁾	7
80	Raumfähnrich	Fähnrich	10
83	Raumoberfähnrich	Oberfähnrich	12
88	Raumunterleutnant z. P.	Unterleutnant z. P.	15
91	Raumunterleutnant	Unterleutnant	17
100	Raumleutnant	Leutnant	25
105	Raumoberleutnant	Oberleutnant	30
110	Kapitänleutnant	Hauptmann /Rittmeister ⁴⁾	40
120	Korvettenkapitän	Major	50
130	Fregattenkapitän	Oberstleutnant	70
150	Raumkapitän	Oberst	100
175	Konteradmiral	Generalmajor	200
205	Vizeadmiral	Generalleutnant	400
250	Admiral	General	600
300	Großadmiral	Komtur	750
450	Raummarschall	Generalfeldmarschall	950

⚠ Achtung: Techniker tragen grundsätzlich den Zusatz Ing. hinter ihrem Dienstgrad (beispielsweise *Feldwebel Ing.*).

Abkürzungen

ERF = Erfahrung, EH = Energie-Handelseinheit, UA = Unteroffiziers-Anwärter, OA = Offiziers-Anwärter, z.P. = zur Probe

¹⁾ = nur bei den Parajägern

²⁾ = nur bei den Plasmakanonieren

³⁾ = nur bei der Militärpolizei

⁴⁾ = nur bei den Heeresfliegern

Dienstgrade der Med-Tech bei Raumflotte und Infanterie

Mannschaftsdienstgrade			
ERF ab	Raumflotte	Infanterie	+ EH
73	Sanitätsmatrose	Sanitätssoldat	0
85	Sanitätsmatrosengefreiter	Sanitätsgefreiter	2
95	Sanitätsmatrosenobergefreiter	Sanitätsobergefreiter	3
100	Sanitätsmatrosenhauptgefreiter	Sanitätshauptgefreiter	4
Unteroffiziersdienstgrade (mindestens INT 60)			
ERF ab	Raumflotte	Infanterie	+ EH
73	Sanitätsgefreiter UA	Sanitätsgefreiter UA	2
80	Sanitätsmaat	Sanitätsunteroffizier	5
100	Sanitätsobermaat	Sanitätsunterfeldwebel	7
120	Sanitätsbootsmann	Sanitätsfeldwebel	10
150	Sanitätsoberbootsmann	Sanitätsoberfeldwebel	12
200	Sanitätshauptbootsmann	Sanitätshauptfeldwebel	17
250	Sanitätsstabsoberbootsmann	Sanitätsstabsoberfeldwebel	30
Offiziersdienstgrade (mindestens INT 70)			
ERF ab	Raumflotte	Infanterie	+ EH
73	Sanitätsgefreiter OA	Sanitätsgefreiter OA	5
75	Sanitätsraumkadett	Sanitätsfahnenjunker	7
88	Raumfähnrich i. Sanitäts-Korps	Fähnrich i. Sanitäts-Korps	10
94	Marineunterarzt	Unterarzt	12
100	Marineassistentenarzt	Assistentenarzt	15
105	Marineoberarzt	Oberarzt	17
110	Marinestabsarzt	Stabsarzt	25
120	Marineoberstabsarzt	Oberstabsarzt	30
150	Geschwaderarzt	Oberfeldarzt	40
180	Flottenarzt	Oberstarzt	50
210	Admiralarzt	Generalarzt	70
250	Admiralstabsarzt	Generalstabsarzt	100
300	Admiraloberstabsarzt	Generaloberstabsarzt	200

ERF = Erfahrung, EH = Energie-Handelseinheit, UA = Unteroffiziers-Anwärter, OA = Offiziers-Anwärter

*Ich frage mich,
was in letzter Zeit
mit dem Morphin
passiert? Wir
verbrauchen die
doppelte Menge.*

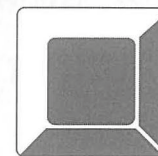
*Fred Dolphin,
Unterarzt*



**Medical
Equipment**

Der Kreuzritterorden kauft den kompletten medizinischen Bedarf bei der Firma Burton's. Der galaxisweit vertretene Minikonzern bietet von Verbrauchsmaterial bis zum kompletten Lazarett alles an. Durch diese Liefervereinbarung bekommt der Orden Sonderkonditionen.

Abkürzungen der Dienstgrade des Kreuzritterordens



Mobile Infanterie Dienstgrad	Kürzel	Spezialisierungen MI Dienstgrad	Kürzel	Raumflotte Dienstgrad	Kürzel
Schütze	S	Jäger	J	Matrose	M
Oberschütze	OS	Plasmakanonier	Pk	Obermatrose	OM
Gefreiter	G	Oberjäger	OJ	Matrosengefreiter	MG
Obergefreiter	OG	Oberplasmakanonier	Opk	Matrosenobergefreiter	MOG
Hauptgefreiter	HG	Unterwachtmeister	Uwm	Matrosenhauptgefreiter	MHG
Unteroffizier	Uffz	Wachtmeister	Wm	Maat	Mt
Unterfeldwebel	Ufw	Oberwachtmeister	Owm	Obermaat	Omt
Feldwebel	Fw	Hauptwachtmeister	Hwm	Bootsmann	Bm
Oberfeldwebel	Ofw	StabsOberwachtmeister	Stowm	Oberbootsmann	Obm
Hauptfeldwebel	Hfw	Kadett	Kd	Hauptbootsmann	Hbm
StabsOberfeldwebel	Stofw	Rittmeister	Rtm	StabsOberbootsmann	Stobm
Fahnenjunker	Fhj			Raumkadett	Rkd
Fähnrich	Fhr			Raumfähnrich	Rfhr
Oberfähnrich	Ofr			Raumoberfähnrich	Rofr
Unterleutnant	Ult			Raumunterleutnant	Rult
Leutnant	Lt			Raumleutnant	Rlt
Oberleutnant	Olt			Raumoberleutnant	Rolt
Hauptmann	Hpt			Kapitänleutnant	Klt
Major	Maj			Korvettenkapitän	Kok
Oberstleutnant	Otl			Fregattenkapitän	Frk
Oberst	O			Raumkapitän	Rk
Generalmajor	GenM			Konteradmiral	Kadm
Generalleutnant	GenLt			Vizeadmiral	Vadm
General	Gen			Admiral	Adm
Generaloberst	GenO			Großadmiral	Gadm
Generalfeldmarschall	Gfm			Raummarschall	Rm

Der Mt ist aufgrund besonderer Verdienste jetzt Bm. Tolle Sache.

Tobias Schretter, Matrose

Sanitätskorps Raumflotte Dienstgrad	Kürzel	Sanitätskorps Infanterie Dienstgrad	Kürzel
Sanitätsmatrose	SM	Sanitätssoldat	SanS
Sanitätsmatrosengefreiter	SMG	Sanitätsgefreiter	SG
Sanitätsmatrosenobergefreiter	SMOG	Sanitätsobergefreiter	SOG
Sanitätsmatrosenhauptgefreiter	SMHG	Sanitätshauptgefreiter	SHG
Sanitätsmaat	Smt	Sanitätsunteroffizier	Suffz
Sanitätsobermaat	Somt	Sanitätsunterfeldwebel	Sufw
Sanitätsbootsmann	Sbm	Sanitätsfeldwebel	Sfw
SanitätsOberbootsmann	Sobm	SanitätsOberfeldwebel	Sofw
Sanitätshauptbootsmann	Shbm	Sanitätshauptfeldwebel	Shfw
SanitätsstabsOberbootsmann	Sstobm	SanitätsstabsOberfeldwebel	Sstofw
Sanitätsraumkadett	Srkd	Sanitätsfahnenjunker	Sfhj
Raumfähnrich im Sanitätskorps	Rfsk	Fähnrich im Sanitätskorps	Fsk
Marineunterarzt	Mua	Unterarzt	Ua
Marineassistentenarzt	Maa	Assistentenarzt	Aa
Marineoberarzt	Moba	Oberarzt	Oba
Marinestabsarzt	Msta	Stabsarzt	Sta
Marineoberstabsarzt	Mosta	Oberstabsarzt	Osta
Geschwaderarzt	Ga	Oberfeldarzt	Ofa
Flottenarzt	Fa	Oberstarzt	Oa
Admiralarzt	Adma	Generalarzt	GenA
Admiralstabsarzt	Admsa	Generalstabsarzt	GenSta
Admiraloberstabsarzt	Admosa	Generaloberstabsarzt	GenOsta

Wer noch nicht hat, dem kann gegeben werden. Vorsicht!

Ole Olsen, Raumkadett

Kapläne Dienstgrad	Kürzel	Gabrielsritter Dienstgrad	Kürzel
Akolyth	Ak	Akolyth	Ak
Feldprediger	FP	Jäger	Jr
Hilfskaplan	Hika	Oberjäger	OJr
Kaplanleutnant	Kalt	Hauptjäger	HJr
Hauptkaplan	Hka	Meisterjäger	MJr
Adept	Ad	Adept	Ad
Kaplanmajor	KaMaj	Inquisitor	IQ
Kaplanoberst	KaO	Oberinquisitor	OIQ
Generalkaplan	GenKa	Hauptinquisitor	HIQ
Diakon	Dk	Meisterinquisitor	MIQ
Bischof	Bif	Großinquisitor	GIQ
Erzdiakon	EDk		
Erzbischof	EBif		

Personenregister

Abdel Aziz, Mohammed; Aga der Wölfe des Mahdi 7
 Akim Bey; Aga der Wölfe des Mahdi 9
 Bergerac, Gaspar; Erzkardinal 108
 da Pastoia, Cino; Komtur von Excalibur 14
 d'Arcy, Josephine; Großkomturin 11
 de Bouillon, Marcel; Erzkardinal 109
 de Croye, Isabella; Hochmeisterin 10-11
 della Rovere, Gabriele; Erzkardinal 109
 dos Santos, Emilio; Erzkardinal 110
 Derby, Jonathan; Shark-Vorsitzender 10
 Innozenz XVI., Papst 11, 104
 King, Benjamin; Erzkardinal 110
 Klemens XVIII., Papst 108
 Küchenmeister von Sternberg, Michael; Schatzmeister 13
 MacAlpin, Donald; Erzkardinal 111
 MacAlpin, Dughall; oberster Heeresrichter 14
 Morrell, Whitley F.; TSU-Präsident 9
 Mula, Jonas; Erzkardinal 111
 Okuyama Takateru; Shogun der Samurai 11
 Orsini, Fernando; Erzkardinal 112
 Orsini, Vittorio; Erzdiakon 14
 Papak, Dusan; Raummarschall 13
 Pezarro, Hernando; Erzkardinal 112
 Sadullah Bey, Aga der Wölfe des Mahdi 11
 Saito Nobutada; Shogun der Samurai 7
 Schallok, Karl; Erzkardinal 113
 Sforza, Luigi; Erzkardinal 113
 Simpson, Fitzroy; TSU-Staatssekretär 11
 Tokugawa, Takasane; Erzkardinal 114
 Trois-Echelles, Jean; Generalfeldmarschall 13
 Urban XI., Papst 8, 103
 Usambaque, Gota; Kardinal 11
 van Dyck, Knut; Shark-General 11
 von Bonin, Ludwig; Erzkardinal 114
 von Braunschweig, Konrad; Hochmeister 9
 von der Mark, Beppo; Raummarschall 11
 von Ehrenbreitenstein, Parzival; Großkomtur 7
 von Frankenthal, Diethelm; Erzbischof 13
 von Habsburg, Otto; Erzkardinal 115
 von Meissen, Rudolf; Erzdiakon 14
 von Wittgenstein, Kasimir; Großadmiral 63
 Weiss, Benjamin; TSU-Präsident 11
 Wotava, Wazlav; Erzkardinal 115

Sachregister

Äbte, Äbtissinen 105
 Akolythenamt 106
 Anrede 20
 Armutsgeübde 19
 Artillerie 40-41, 67
 Askese (spez. Eigenschaft) 125
 Asketen 106
 Assassini 117-118, 136
 Ausscheiden aus dem Kreuzritterorden 19, 24
 Ausscheiden aus der Kirche 116
 Benediktiner 116
 Bergerac-Massaker 10
 Bestattungen (Kreuzritter) 22
 Beta-Comae-Berenicis-System 122-124
 Beta-Leonis-System 57-60
 Bischöfe 105, 107
 Blutschwur 18, 19
 Charisma (spez. Eigenschaft) 125
 Chopper 41-42, 67-69
 Chopperfetischist (spez. Eigenschaft) 126
 Divisionskloster 38, 61-63
 Dominikaner 116, 137
 Emotionslos (spez. Eigenschaft) 126
 Erzbischof 13
 Erzdiakon 13, 14
 Erzkardinäle 104-105, 108-115
 Erzkonservative 12
 Etikette 20
 Excalibur (Zwischenstation) 60
 Exorzismus 118
 Fahneid 17
 Fahrzeuge 68-70
 Feldjäger 43-44, 132
 Feldlazarett 70
 Fertigkeiten, neue 42
 Flottenkommandanten 15
 Franziskaner 116, 137
 Gabrielsritter 50-54
 Gabrielsritter (spez. Eigenschaft) 126

Galaktisches Friedenscorps 141-142
 Garderegimenter 41
 Garnisonen (Protektoratswelten) 16
 Garnisonskommandanten 16
 Generalfeldmarschall 13
 Gericht 23-25
 Geschichte der Allkatholischen Kirche 103-104
 Geschichte des Kreuzritterordens 8-12
 Gloria Dei (Randstation) 124
 Gravigleiter 70
 Gravräder 70
 Großkomtur 12
 Gründung des Ordens 7, 8
 Handelskrieg 9, 104
 Heeresflieger 41-43, 129
 Heeresrichter, oberster 14
 Heißsporn (spez. Eigenschaft) 126
 Hermann von Salza 12, 63-66
 Hochmeister 12
 Hoher Rat 12-14
 ICGM 9
 Inquisition 117
 Institutionen, kirchliche 117-119
 Jericho (Randstation) 59
 Jerusalem 58
 Jerusalem II 57-59
 Jesuiten 116, 137
 Joseph (Mond) 59
 Kampfflieger 33, 35, 129
 Kapläne 21-22, 48-50, 130
 Kardinäle 105, 107
 Karriere, kirchliche 106-107
 Keuschheitsgeübde 19
 Kirchenbann 116, 118
 Klöster 116
 Komtur 14
 Komtureien 14
 Konservative 106
 Konzernkriege 9-11, 104
 Kundschafter 47, 132
 Kuriere 47, 132
 Laienbrüder/-schwwestern 108
 Liberale 12
 Lukas (Mond) 50
 Luthers Thesenbrüder 119
 Marienburg 58
 Maximen des Kreuzritterordens 17
 Meditation (spez. Eigenschaft) 126-127
 Med-Pack 127
 Med-Tech 47-48, 131
 Militärpolizei 43-44, 132
 Mobile Infanterie 35-47, 132
 - Aufbau 37
 - Auftreten 35
 - Ausrüstung 128
 - Banner 37
 - Befehlsgewalt 37
 - Dienstgrade 35, 38-40, 55
 - Hymne 37
 - Orden 35-36
 - Rangabzeichen 55
 - Reliquien 37
 - Uniformen 34, 35-36, 42
 - Waffengattungen 34, 35, 40-47
 Mönche 106, 116-117, 137
 Nonnen 106, 116-117
 Omega, Station 50
 Opus Dei 103, 119
 Oranien, Vernichtung von 11
 Ordensgerichtshof (Kreuzritter) 23
 Ordenslied (Kreuzritter) 21
 Ordensregeln (Kreuzritter) 17
 Palmtop 127
 Panzergrenadiere 44-45, 132
 Papst 104, 108
 Parajäger 45, 132
 Petersdom 2, 123
 Plasmakanoniere 45, 133
 Politik des Kreuzritterordens 54, 56-57
 Politik der Allkatholischen Kirche 120-122
 Priester 105-106
 Profef 106-107
 Progressive 106
 Protektoratswelten (Garnisonen) 16
 Prozessionen 118
 Psi 53-54
 PTF 44, 68-70
 Pyromane (spez. Eigenschaft) 127

Rand (Zwischenstation) 60-61
 Rangabzeichen 55
 Raumflotte 25-35, 129
 - Aufbau 28
 - Auftreten 25
 - Befehlsgewalt 28
 - Bewaffnung 28
 - Dienstgrade 30-33, 35, 55
 - Flaggschiffe 28-29
 - Hymne 26
 - Orden 27
 - Rangabzeichen 25, 55
 - Reliquien 26
 - Tagesablauf 29-30
 - Uniformen 25-26
 Raumkampfanzug 127
 Raummarschall 13
 Raumschiffe 28
 - Alarm 30
 - Hermann von Salza 63-66
 - Waffen an Bord 28
 Raumschlacht um Dallas 9
 Religion 21
 Ritterschwur 18
 Sani-Pack 127
 Schatzamt, Allkatholisches 117
 Schatzmeister 13
 Schöenberg (Divisionskloster) 61-63
 Schutzgürtelerlaß 11
 Schwerelosigkeit 28
 Schwertbrüder/-schwester 18, 19
 Schwertleite 18
 Sekten 119-120
 Siegeshymne (Kreuzritter) 22
 Spezielle Eigenschaften 125-127
 Sprungkoordinaten, gefälschte 15
 Standardausrüstung Mobile Infanterie 128
 Strafen 23-25
 Sturmpioniere 46, 134
 Survival-Pack 127
 Tagesablauf (Kreuzritter) 21
 Techniker 46-47, 135
 Teilung der Raummarine 7
 Tiere 57-58
 - Nachtmörder 58
 - Stachelechse 58
 Torellis-Five-Zwischenfall 9
 Trance (spez. Eigenschaft) 127
 Treiber-IV-Revolve 9
 Vatikan 122-124
 Vatikanische Bibliotheken 123
 Vatikanische Museen 123
 Verlassen der Kirche 116
 Verlassen des Kreuzritterordens 19, 24
 Wallfahrten, Wallfahrtsorte 118-119
 White Lions 120
 ZBV-Kompanien 47

Tabellenregister

Abkürzungen bzgl. Charakterklassen 127
 Abkürzungen der Dienstgrade 149
 Aufbau der Kampffliegerverbände 141
 Aufbau der Mobilen Infanterie 145
 Aufbau der Raumflotte 141
 Besatzungsstärken der Flotte 142
 Delikte und Strafmaße 24
 Dienstgrade der Kapläne und Gabrielsritter 146
 Dienstgrade der Med-Tech 148
 Dienstgrade der Raumflotte und Infanterie 147
 Divisionen und Eliteregimenter 144
 Flotten des Ordens 16
 Garnisonen des Ordens 17
 Kampfschiffe 140
 Komtureien des Ordens 15
 Komtureien und Protektorate 143
 Liste der Psi-Disziplinen 146
 Modifikationen bei Gerichtsverhandlungen 23
 Orden und Ehrenzeichen (Flotte) 26
 Orden und Ehrenzeichen (Infanterie) 37
 Ruhestandvergütungen Kreuzritter 19
 Sprungrouten 138
 Technikerrüstung 135
 Verteilung der Flotten 139
 Waffengattungen 35
 Waffen und Fahrzeuge 67-70
 Witterungsverhältnisse Jerusalem II 57
 Witterungsverhältnisse Vatikan 122

Wo Licht ist, da ist auch Schatten ...



Wolfsblut

Erweiterungsmodulband für Space Gothic®
ISBN 3-929754-25-8



SPY GOTTS

TSU - STARWEB
 1. Quartal

GO

TSU - **STARWEB**

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 1 / 1. Quartal 2297 / DM 1,00

1. Dienstleistungen

a) Fahrschule

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere einen Fertigkeitenswert von mindestens 10 in Gravigieren besitzt, ist berechtigt, eine Gravigierführerscheinprüfung zu absolvieren. Jeder, der die Prüfung bestanden hat, erhält einen Gravigierführerschein, der ihn befähigt, Gravigieren zu unterrichten. Jeder, der einen Gravigierführerschein besitzt, ist verpflichtet, diesen bei der nächsten Gravigierführerscheinprüfung zu erneuern. Jeder, der einen Gravigierführerschein besitzt, ist verpflichtet, diesen bei der nächsten Gravigierführerscheinprüfung zu erneuern.

Willkommen, Bürger!

Willkommen, Bürger!

Zum ersten mal in diesem Jahr bietet Euch das STARWEB wieder ein buntes Sammelsurium an Informationen und Hintergründen über die Terranische Staatenunion. Unter anderem bieten wir erstmalig eine Anzeigensparte. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen, sofern diese nicht gewerblichen Inhalts sind, ist übrigens kostenlos.

Waffen Ausrüstungsliste

von Benjamin Kochs, übera

Ergänzungen Ausrüstungsliste

zungen Ausrüstungsliste

1. Dienstleistungen

1. Dienstleistungen

a) Fahrschule
Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen Fertigkeitswert von mindestens 50% in Gravgleiterfliegen oder Gravradfliegen verfügt, hat einen gültigen Führerschein für die jeweilige Fahrzeugart. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf seinen Mindestwert steigert, muß später eine Fahrschule besuchen, um seinen Führerschein zu erhalten. Nach 1W20+10 Stunden Theorie- und Praxisunterricht hat man die Erlaubnis zur Führung eines Gravrats oder Gravgleiters erworben. Der entsprechende Fertigkeitswert wird auf 50% gesetzt. Ein Führerschein wird auf der ID-Karte gespeichert und ist gültig und nicht übertragbar. A-TSU-weit gültig und nicht übertragbar. A-TSU-grober Verstöße (analog zur Straßenverkehrsordnung der antiken Bundesrepublik Deutschland) führen zur Entziehung des Führerscheins. Ein Führerschein ist ein schwebendes Recht, das mindestens dreijährig zu erneuern ist. Der Führerschein kostet 15,00 EP.

RWEBSTARWEBSTARWEBSTAR

Das offizielle Organ für Space Gothic®-Fans.
4mal jährlich inklusive Porto 8,80 DM.

Meinungen, Facts, Fanbeiträge und mehr ...

Bezug: Gerhard Winkler · Berlin

Gifte
Dehydrope
pharma-

0,05

1.50

Das Panzerglasschiff faktor steigt