

SPACE® GOTHIC

Starweb Nr. 0 (gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 0 / 4. Quartal 2296 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Vor Euch liegt die erste Ausgabe des *TSU-STARWEB*, der zukünftig vierteljährlich erscheinenden Infopage, die Euch mit den wichtigsten News aus der Terranischen Staatenunion versorgen wird. Hier findet Ihr Neuigkeiten, Regelergänzungen, Spielhilfen und Hintergründe über **Space Gothic®**, das einzige durch die InSic sanktionierte Rollenspiel der TSU.

STARWEB Ltd. ist jedoch auf Eure Mitarbeit angewiesen, um das *Web* zu einer wirklich interaktiven Informationsquelle zu machen. Schreibt uns, was Ihr gerne lesen wollt, schickt eigene Artikel, Zeichnungen, Schiffspläne etc., die Ihr gerne veröffentlicht sehen würdet. Wir werden alle Eure Einsendungen gerne abdrucken, sofern sie nicht inhaltlich gegen die Zensurbestimmungen der terranischen Standardverfassung verstoßen.

I. Das **TSU - STARWEB**

von Gerhard Winkler

1. Geschichte

Der Aufbau eines interstellaren Informationsnetzes wurde schon zu Beginn des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts in Angriff genommen, gestaltete sich jedoch als äußerst schwierig. Im Gegensatz zu interplanetarischen Netzen (wie dem terranischen *Internet* des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts) war – und ist – eine Gleichschaltung ohne Zeitverlust aufgrund der enormen Distanzen zwischen den Sonnensystemen unmöglich. Einen praktischen Kompromiß bot schließlich PTI mit der Methode, kristalline Datenspeicher durch den Hyperraum zu schießen.

Heutzutage werden sämtliche Daten jedes an die TSU angeschlossenen Planeten täglich in modernen Informationskristallen gespeichert und an die zentrale *STARWEB*-Datenverarbeitungsstation geschossen, welche sich auf *Stargate*, der Randstation des *Sol*-Sy-

stems (Nr. 1) befindet. Hier werden die Daten ausgewertet, zensiert, gebündelt und schließlich wiederum an alle angeschlossenen Sonnensysteme versandt. Somit ist gewährleistet, daß auch in den entlegensten Winkeln der TSU mit maximal sechs Tagen Zeitverzögerung die *STARWEB*-Daten jedes anderen Sonnensystems der TSU verfügbar sind.

2. Allgemeines

Das *STARWEB* – kurz *Web* genannt – bietet den Bürgern der TSU ein Forum, in dem alle Arten von Informationen veröffentlicht und abgerufen werden können. Jede Art von Geschäft kann hier abgeschlossen werden, wobei stellenweise jedoch gewisse Wartezeiten in Kauf genommen werden müssen, wenn die beteiligten *Webber* auf weit auseinanderliegenden Sonnensystemen sitzen.

Gegen eine Gebühr von 0,5 EH pro Monat kann sich jeder TSU-Bürger im *STARWEB* eine Mailbox (*Webcache*) einrichten lassen. Der Einfachheit halber wird das *Webcache* mit der Gencode-Nummer des Inhabers gekennzeichnet. Außerdem existiert eine überschaubare Anzahl von verschiedenen Foren zu allen möglichen Themen, in denen Einträge hinterlegt werden können. Pro Wort des Eintrags und Woche, die er gespeichert bleiben soll, sind Gebühren von 0,01 EH an *STARWEB Ltd.* (siehe Seite 2) zu entrichten.

Unter vielen TSU-Bürgern ist das *Webben* eine regelrechte Sucht, und schon so mancher hat ein kleines Vermögen beim unermüdlichen Durchstreifen des Datenschungels verloren. Die Allkatholische Kirche betreibt daher in jeder größeren Gemeinde ein Betreuungszentrum, in dem suchtkranke *Webber* gegen eine kleine Spende Trost und Zuspruch finden können.

Nachdem das *Web* seit 2167 von der unabhängigen Gesellschaft *STARWEB Ltd.* betrieben worden war, hat im Rahmen der großangelegten Aktion "*Meinungsbil-*

dung" (28. Oktober 2237) der IGID in Zusammenarbeit mit der InSic die Kontrolle über das Informationsnetz übernommen, wobei aus Marketinggründen jedoch der Name *STARWEB Ltd.* beibehalten wurde. Insofern ist dafür gesorgt, daß auch im *Web* in der Regel keine Dokumente an die Öffentlichkeit gelangen, in denen das System geschmäht, gegen Moral und Anstand verstoßen oder gar zu kriminellen Aktionen aufgerufen wird. Wohl gemerkt, in der Regel. Pfiffige Programmierer haben natürlich ihre eigenen Codes und sogar *Shark Investments* kocht sein Süppchen im *Web* – übrigens im wahrsten Sinne des Wortes. Ohne das Wissen der Betreiber werden Aktionsaufrufe und Kundgebungen der Rebellen regelmäßig in Form von ausgefallenen Kochrezepten *gewebbt*.

II. Regelergänzungen

von Gerhard Winkler

1. Bewegungsweite

a) Menschen

Die im Regelwerk angegebenen Bewegungsweiten gehen von dauerlaufenden Charakteren aus. Bei einem Sprint hat man das 1 1/2-fache, im normalen Fußmarsch 1/3 seiner normalen Bewegungsweite. Bewegt sich ein Abenteurer mehr als eine Kampfrunde im Sprint, so muß er pro Runde eine *KON*-Probe bestehen, für jede weitere Runde wird ein Modifikator von jeweils +10 angewendet. Mißlingt eine Probe, so fällt er in Dauerlauftempo zurück, mißlingt die Probe kritisch, so ist er für die folgenden 1W6 Runden so erschöpft, daß er sich nur mit 1/3 seiner *B* bewegen kann und einen Modifikator von +20 auf alle Aktionen erhält. Dauerlauf hält ein Charakter maximal *KON*/2 Minuten durch, danach fällt er in normales Marschtempo zurück und hat für die Hälfte der gelaufenen Zeit +10 auf alle Aktionen.

☞ *Beispiel: Butch Snapper (KON 78) kann maximal 39 Minuten im Dauerlauf durchhalten. Läuft er z. B. 20 Minuten lang, so hat er anschließend für 10 Minuten +10 auf alle Aktionen.*

b) Lade- und Lastenroboter

Laderoboter bewegen sich langsam und träge (1-2 m/Phase). Lastenroboter bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 5-6 m pro Phase. Sie können alle Arten von Antrieb haben, Grav-, Ketten oder Räder. Es handelt sich bei ihnen lediglich um Transportmaschinen, die in der Lage sind, mündliche Befehle zu empfangen und entsprechend zu reagieren.

2. Übergewicht

Wenn es Euch mißfällt, daß nach der im *Grundregelwerk* beschriebenen Methode viele Charaktere an Übergewicht leiden, empfehlen wir, die Figur nicht durch das Vergleichen von *STK* und *GEW*, sondern von *STK* und *KON* zu ermitteln. Nach unseren Berechnungen

erhält man so wesentlich weniger Abenteurer mit Gewichtsproblemen. Die Tabelle zu den Auswirkungen von Über- und Untergewicht ändert sich folgendermaßen:

	<i>GES</i>	<i>GEW</i>	<i>Größe</i>
<i>starkes Untergewicht</i>	+2W10	-2W10	<i>GEW</i> +125 +3W4
<i>Untergewicht</i>	+1W10	-1W10	<i>GEW</i> +115 +2W6
<i>normales Gewicht</i>	-	-	<i>GEW</i> +100 +1W10
<i>Übergewicht</i>	-1W10	+1W10	<i>GEW</i> +80 +1W6
<i>starkes Übergewicht</i>	-2W10	+2W10	<i>GEW</i> +70 +1W4



3. Ausrüstung

a) Erste-Hilfe- und Med-Koffer

Die Preise in der Ausrüstungsliste beziehen sich grundsätzlich auf gefüllte Koffer. Ein Erste-Hilfe-Koffer enthält im Wesentlichen die gleichen Dinge wie ein Kfz-Verbandskasten: Sterile Binden, Schere, Pflaster, Gummihandschuhe, Dreieckstuch, Brandsalbe etc. Der Inhalt sollte nach ca. 10 Anwendungen von *Erste Hilfe* ergänzt werden. Die Kosten für diese Ergänzung betragen 10% des Neupreises.

Der Med-Koffer enthält neben den oben genannten Dingen zusätzlich 5 Med-Pflaster, kleinere chirurgische Instrumente (Skalpelle, Klammern, kleine Knochensäge, Nadel und Faden und einen Punkter mit selbstreinigender Nadel), sowie je 5 Anwendungen von Beruhigungs- und Betäubungsmitteln (*STK* 80+2W10). Ergänzungen des Materials sind nach den im Regelwerk angegebenen, tatsächlichen Preisen für nachzukaufendes Material vorzunehmen. Es spricht nichts dagegen, den Abenteurern die zusätzliche Mitnahme von bis zu fünf kleineren Gerätschaften zu gestatten (Laserskalpell oder Ähnliches).

b) Gravgürtel/Jetsessel

Gravgürtel funktionieren mit EH-Chips. Ein Gürtel hat Steckplätze für fünf Chips, die ihn ca. eine Stunde lang antreiben (bei Dauerbelastung). Um einen Jetsessel innerhalb einer Planetenatmosphäre für 1/2 Stunde betreiben zu können, wird eine Flasche mit einem speziellen Preßluftgemisch benötigt. Im freien Raum reicht diese Menge für 30 Stunden. Eine Preßluftflasche kostet 2,5 bis 3 EH und wiegt 6 kg.

III. Die Roten Falken

von Thomas Seewald

1. Geschichte

Als militärischer Arm der InSic sind die Roten Falken eine Einheit, die mit umfassenden Befugnissen ausgestattet ist. Gerade in Krisenzeiten sind diese so weitreichend, daß die Falken gegenüber jeder Institution von PTI und den Einrichtungen und Behörden der TSU eine nahezu uneingeschränkte Befehlsgewalt ausüben können.

Das genaue Gründungsdatum ist, wie fast alles was diese Einheit umgibt, von einem Schleier des Geheimnisvollen umgeben. Man nimmt aber an, daß sich PTI kurz nach Beginn des *Handelskrieges*, also etwa im Jahre 2220, zur Aufstellung dieser gefürchteten Einheit entschlossen hat.

Anfangs sind die Falken nur als Leibwache der Aufsichtsratsmitglieder von PTI gedacht und werden in Kompaniestärke aufgestellt. Im weiteren Verlauf des *Handelskrieges* wird jedoch der Bedarf nach einer Spezialeinheit für den konzerneigenen Geheimdienst, die InSic, deutlich. Aufgrund starker Spionagetätigkeit der verschiedenen Konzerne des *ICGM*, bei denen viele Fabrikations- und Entwicklungsstätten von PTI beschädigt, bzw. zerstört werden, wird der Aufgabenbereich der Roten Falken auf praktisch alle militärischen und nachrichtendienstlichen Bereiche ausgedehnt.

Bis zum Jahr 2230 erreichen die Roten Falken durch diese erweiterten Aufgabenbereiche die Größe von etwa 2 bis 3 Regimentern (je 1.050 Soldaten). Noch ist die Struktur nicht nach militärischen Gesichtspunkten organisiert, da die Einheit eher nachrichtendienstlichen Erfordernissen entspricht.

Diese Entwicklung ändert sich schlagartig, als es mit Ausbruch der *Konzernkriege* zu umfangreichen Kampfhandlungen kommt. Im weiteren Verlauf der Konflikte wird sowohl der Aufgabenbereich, als auch die Stärke der Einheit geändert. Die Falken bekommen jetzt praktisch uneingeschränkte Befugnisse und werden im Verlauf der Konzernkriege bis auf Divisionsstärke aufgefüllt.

Während dieser Zeit wird der legendäre Ruf der Einheit durch verschiedene aufsehenerregende Einsätze geprägt. Dazu zählen die Befreiung eines hochrangigen Kreuzritteroffiziers aus der Gefangenschaft einer gefürchteten Spezialeinheit der Sharks, der sogenannten *Hammerhaie*, oder die nahezu vollständige Zerstörung des größten Raumhafens von Shark Investments durch gerade 110 Mann. Verschiedene andere Einsätze prägen den Ruf der Falken als unbarmherzige und rücksichtslose, aber auch hochgradig erfolgreiche Einheit, die im Verlauf der Kämpfe nur wenige ernsthafte Niederlagen hinnehmen muß.

Nach Beendigung der Konzernkriege bleiben Struktur und Aufgabenbereich der Roten Falken weitestgehend bestehen, allerdings wird die Größe langsam auf etwa zwei Brigaden (je 3.200 Mann) reduziert. Diese beiden

Brigaden enthalten sowohl Einsatz- als auch Trainingskompanien. Die 1. Brigade ist über die verschiedenen Einsatzorte verteilt, während die 2. Brigade hauptsächlich auf der Zwischenstation *Olymp* stationiert ist und dort ihren Ausbildungs- und Erprobungsaufgaben nachkommt.

2. Struktur der Roten Falken:

Als niedrigste Einheitengröße besteht das sogenannte *Team* aus 2 Personen, die eine geschlossene Kampfeinheit bilden. Aus dieser Grundstruktur bildet sich der weitere Aufbau der *Kommandos*, die die hauptsächlichsten Unternehmungen der Roten Falken als schlagkräftige Kampfeinheit ausführen. Dabei besteht ein Kommando aus 3 *Gruppen*, von denen zwei Gruppen die bodengebundenen Aufträge durchführen, während eine Gruppe für den Raumtransport und den Raumkampf zuständig ist.

Die weiteren Zusammensetzungen werden aus den folgenden Tabellen ersichtlich.

Tabelle RF1: Struktur und Stärke der Roten Falken

Bezeichnung	Zusammensetzung	Stärke	Kommandeur
Team	2 Soldaten	2	-
Gruppe	3 Teams	6	Sec. Lieutenant
Kommando	3 Gruppen	18	Field Captain
Kompanie	6 Kommandos	110	Field Major
Bataillon	3 Kompanien	340	Colonel
Regiment	3 Bataillone	1.050	Chief Colonel
Brigade	3 Regimente	3.200	Commander

Tabelle RF2: Befehlshaber der Roten Falken

Oberkommando: Belt Commander Michel de Vieillard
Stabskompanie: Chief Major Geri Coschkarosch

Brigaden

1. Brigade: Commander Friedrich Putzger
Stabskompanie: Security Major Iviza Stojko
2. Brigade: Security Commander Isaac Goldstein
Stabskompanie: Field Major Ibrahim Necmi

Regimenter

1/1. Regiment: Chief Colonel Fakir Baykurt
1/2. Regiment: Chief Colonel Suzuki Kenshin
1/3. Regiment: Commander Reginald Front-de-Boeef
2/1. Regiment: Commander Waltraud Kiesinger
2/2. Regiment: Chief Colonel Waldemar Fitzurse
2/3. Regiment: Chief Colonel Raphael Sandfox

Bataillone

1. Bataillon: Field Major Philipp Malvoisin
2. Bataillon: Chief Major George White
3. Bataillon: Lieutenant Colonel Pablo Cervantes
4. Bataillon: Chief Major Slavica Puschonja
5. Bataillon: Chief Major Sarici Üsdemir
6. Bataillon: Field Major Hank Taylor
7. Bataillon: Field Major Hu San Yiang
8. Bataillon: Field Major Oda Nobushige
9. Bataillon: Lieutenant Colonel Quenti Diabolo
10. Bataillon: Field Major Nicola Pinetti
11. Bataillon: Chief Major Chao Agung
12. Bataillon: Field Major Jorge Videla
13. Bataillon: Field Major Tom Farrell
14. Bataillon: Chief Major Svetlana Nedimovic
15. Bataillon: Chief Major Ismail Habib
16. Bataillon: Field Major Cedric Rotherwood
17. Bataillon: Lieutenant Colonel Christian Wegner
18. Bataillon: Field Major Cui Dai Feng