

SPACE® GOTHIC

Starweb Nr. 1 (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. 1 / 1. Quartal 2297 / DM 1,00

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.

I. Ergänzungen Ausrüstungsliste

von *André Friedel* und *Benjamin Kochs*, überarbeitet von *Gerhard Winkler*.

⚠ *Achtung: Die folgenden Ergänzungen sind rein optional und stellen keine offizielle Regelerweiterung dar.*

Gegenstand	Preis (EH)	kg
<u>Dienstleistungen</u>		
Fahrschule Gravrad	1,00 / Std.	
Fahrschule Gravgleiter	1,00 / Std.	
Tuning		
- Aufbohren	10,00 bis 30,00	
- kugelsicher	40,00 bis 300,00	
- Megablasta	10,00 bis 15,00	
Waffe		
- legalisieren	10,00 bis 50,00	
- verschwinden lassen	2,00 bis 10,00	
<u>Diverse</u>		
Supertesa-Klebeband	0,06	0,02
<u>Gifte</u>		
Dehydroperal	35,00	0,01
<u>Pharma-Artikel</u>		
Curata	12,00	0,01
Dormicin	0,50	0,01
<u>Technik</u>		
GPS-Empfänger	7,45	0,30
GPS-Chip für Pin	1,50	0,05
GPS-Software	3,50 bis 15,00	
Mini 3D-Projektor	60,00	1,50

1. Dienstleistungen

a) Fahrschule

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen *Fertigkeitswert* von mindestens 50% in *Gravgleiter fliegen* oder *Gravrad fliegen* verfügt, hat einen gültigen Führerschein für die jeweilige Fahrzeugart. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf diesen 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 Gravrads oder Gravgleiters erworben. Der entsprechende Fertigkeitswert wird auf 50% gesetzt. Der Führerschein wird auf der ID-Karte gespeichert, ist TSU-weit gültig und nicht übertragbar. Aufgrund grober Verstöße (analog zur *Straßenverkehrsordnung* der antiken *Bundesrepublik Deutschland*) kann er zeitweise oder dauerhaft entzogen werden. Fahren ohne gültigen Führerschein ist ein schweres Vergehen und wird mit mindestens dreijährigem Fahrverbot und einer Geldbuße von 15,00 EH geahndet (natürlich nur, wenn man dabei erwischt wird).

b) Tuning

Aufbohren:

Das "Aufbohren" des Motors zur Erhöhung der Fahrleistung ist verboten und wird mit Entzug des Führerscheins für 1W6 Monate und Geldstrafe (je nach Schwere des Falls) zwischen 3,50 EH und 10,00 EH bestraft. Ein Motor kann 1W6 mal aufgebohrt werden (Spielleiter würfelt insgeheim). Danach besteht jedesmal, wenn das Fahrzeug auf Höchstgeschwindigkeit gebracht wird, eine 30% Chance, daß der Motor explodiert (*Kontrollprobe!*). Durch den Eingriff wird die Höchstgeschwindigkeit jeweils um 10% erhöht.

Kugelsicher:

Das Fahrzeug wird mit verstärktem Chassis und Panzerglasscheiben ausgestattet. Der Panzerungsfaktor steigt an jeder Lokation um eine Stufe.

Megablasta:

In Rücksitze und Seitenwände werden leistungsstarke Surround-Lautsprecher eingebaut. Außerdem erhält das Fahrzeug eine 2.000 Watt Surroundanlage. Das bringt zwar spieltechnisch gesehen nichts, macht aber eine Menge Spaß!

c) Waffen

Legalisieren:

Die Waffe wird gereinigt und bekommt eine neue Seriennummer eingepreßt, zu der man einen passenden Waffenschein erhält. Danach ist nur noch bei einer Untersuchung im Polizeilabor festzustellen, daß sie bereits unter einer anderen (und wahrscheinlich gesuchten) Nummer existiert. Eine legalisierte Waffe läßt sich natürlich auch teurer verkaufen als eine "heiße".

Dieser Dienst ist nur bei ausgesuchten Hehlern erhältlich, da der Waffenschein auf der ID-Karte gespeichert wird und somit entweder persönlicher Zugang zum Codierungsgerät einer Zentralbehörde oder ein sündhaft teures Fälschungsgerät erforderlich ist.

Entsorgen:

Die Waffe verschwindet auf immer Wiedersehen von der Bildfläche. Manche Hehler, die die notwendigen Geräte haben, bringen sie jedoch mit neuer Seriennummer wieder in den Verkehr (siehe unter *Legalisieren*).

2. Gifte

a) Dehydroperal

Diese Pulver wird eingesetzt, um Personen unauffällig und langsam zu töten. 1W4 Stunden nach Einnahme des Mittels (das häufig der Nahrung beigemischt wird) setzt die Wirkung ein. Das Opfer bekommt heftige Schweißausbrüche, Durchfall und muß sich erbrechen. 1/2 Stunde nach Beginn der Wirkung wird stündlich eine KON-Probe fällig. Gelingt diese, so ist die nächste jeweils um 10 Punkte erschwert. Mißlingt eine Probe, so stirbt das Opfer an Flüssigkeitsverlust. Nur intravenöse Flüssigkeitsaufnahme kann den Tod während des 1W20+10 Stunden andauernden Anfalls verhindern. Oral aufgenommene Flüssigkeiten werden sofort wieder erbrochen. Nach dem Anfall läßt die Wirkung des Giftes schlagartig nach. Die Gefahr ist nun gebannt. Das Opfer fällt in einen 1W4 Tage andauernden, komatösen Schlaf. Danach ist es zwar geschwächt, kann aber wieder normale Nahrung aufnehmen.

3. Pharma-Artikel

Die Preise für die folgende Pharma-Artikel verstehen sich für jeweils 5 Anwendungen.

a) Curata

Dieses Medikament wird muskellähmend und wird häufig in die Beine injiziert, um die Flucht einer Person zu verhindern. Die Wirkung (völlige Muskellähmung im betroffenen Körperteil) hält 1W6 Stunden an. Wird eine doppelte Dosis in den Oberkörper oder den Hals/Nacken verabreicht, so erstickt das Opfer, wenn es nicht innerhalb von 1W20 Minuten ein Gegenmittel erhält oder pro Runde eine KON-Probe mit einem kumulativen Modifikator von +5 besteht.

b) Dormicin

Dormicin ist ein herkömmliches Narkotikum (daher relativ leicht und günstig zu erstehen), wirkt aber, wenn es in der richtigen Dosierung (1/2 Anwendung in 0,1 Liter 60%igem Alkohol aufgelöst) verabreicht wird, wie eine Wahrheitsdroge. Das Opfer fällt für 1W20 Minuten in einen Dämmerzustand, in dem es willenlos alles ausplaudert, was der Fragende erfahren will. Soll das Opfer eine sehr peinliche Frage oder ein streng gehütetes Geheimnis ausplaudern, so hat es die Chance, die Antwort bei einer gelungenen WIK-Probe (Modifikator +40) zu verweigern (wird jedesmal fällig, wenn der Verhörende erneut nach diesem Thema fragt).

Dieser Anwendungsbereich von Dormicin ist vor allem Medizinern, Privatdetektiven, Sektengurus, InSic-Agenten, SEK und Terroristen bekannt (Spilleiterentscheidung oder 30% Chance bei Charaktererschaffung). Clevere Dealer rühren das Zeug bereits fertig an und verkaufen eine Anwendung als "*brisantes, streng geheimes und seltenes*" Mittel zwischen 20,00 EH und 30,00 EH im Untergrund.

4. Technik

a) GPS-Empfänger

Ein GPS-Empfänger bietet die Möglichkeit, die eigene Position im universellen Standard-Gradnetz eines Planeten auf 50 cm genau zu bestimmen. Mit einer für jeden Planeten neu zu erwerbenden Software (Preise zwischen 3,50 und 15,00 EH, je nach Komplexität und Genauigkeit) kann man zusätzlich eine Landkarte einblenden, Strecken und Entfernungen berechnen, Wege bestimmen und sich wie auf einer normalen Karte zurechtfinden. Die eigene und auf Wunsch die Position von bis zu 3 Com-Pins (deren ID-Nummern man eingeben muß und die über einen speziellen Chip verfügen) wird auf dem Bildschirm oder in einer 3D-Projektion (externer 3D-Projektor ist notwendig) angezeigt.

Das GPS (Global Positioning System) beruht auf Satellitentechnik. Das Peilsignal von mindestens 3 SpeziaSatelliten im Orbit um einen Planeten muß empfangen werden, damit ein eingebauter Computer die Position errechnen kann. In seltenen Fällen versagt der Empfang in tiefen Schluchten, Bunkern oder Kellern

sowie in vor elektromagnetischen Wellen abgeschirmten Räumen und in der Nähe von Starkstromleitungen. Leider ist das GPS nur auf höher entwickelten Welten zu nutzen, denn auf Minenkolonien werden häufig die kostengünstigeren Land-Perlsender genutzt, zu deren Empfang nur Geräte verwendet werden können, die durch die Minenverwaltung verteilt werden. Da das System nicht aus TSU-Mitteln bezuschußt wird, können ärmere Kolonien nur selten ein GPS installieren.

b) Mini 3D-Projektor

Dieser tragbare 3D-Projektor ist in der Lage, eine von bis zu 5 gespeicherten, bis zu 60 Sekunden langen Filmprojektionen in den Raum zu werfen oder eins von 10 Standbildern zu projizieren. Durch moderne Lasertechnologie kann auf Nebel oder Projektionsvitruinen verzichtet werden. Die Projektionen können von jeder Holokamera erstellt worden sein und dürfen ein max. Volumen von 30 m² haben.

II. Sozialdienst

von *Gerhard Winkler*

Jeder Bürger der TSU, gleich welcher Herkunft und welchen Geschlechts, muß zwischen seinem 16. und 28. Lebensjahr für mindestens 24 Monate sogenannten *Sozialdienst* leisten. Dabei bleibt es ihm überlassen, sich für den Dienst in einer der folgenden Institutionen zu entscheiden:

- *ziviler Katastrophenschutz* (*);
- *Feuerwehr* (*);
- *Polizei* (* im Außendienst);
- *öffentlicher Sanitäts-, Umwelt-, Pflege- oder Rettungsdienst*;
- *niederer Dienst in einem TSU-Ministerium oder einer Zentralbehörde*;
- *lokale planetarische Miliz*;
- *SEK* (*).

Anerkannt wird im übrigen auch der Dienst als Berufssoldat bei der *InSic* und den *Roten Falken* sowie den *Kreuzrittern*, *Samurai* oder *Wölfen des Mahdi*, da diese Institutionen grundsätzlich keine Zeitsoldaten, bzw. -agenten aufnehmen. Außerdem kann sich ein Bürger für den einmaligen Betrag von 2.000,00 EH von dieser Verpflichtung freikaufen.

Ein Bürger, der versucht, sich dem Sozialdienst zu entziehen oder der sich während seiner Dienstzeit unerlaubt von seiner Dienststelle entfernt, wird zu unbezahltem Strafdienst von mindestens 3 Jahren auf einer Minenkolonie verurteilt.

Nach Ableistung des Sozialdienstes (Bezahlung der Auslösesumme), der natürlich auf der ID-Karte vermerkt wird, erhält der Betreffende den Status eines *Vollbürgers*, d. h., er darf bei öffentlichen Wahlen seine Stimme abgeben und ist berechtigt, selbst ein öffentliches Amt zu bekleiden.

Da eine der begehrten Anstellungen bei einer Einrichtung von PTI mit ihren hervorragenden Ruhestandsaussichten durch eine Karriere beim SEK wesentlich leichter zu erhalten ist, mangelt es PTIs Hausarmee nie an begeisterten Rekruten.

Jeder Sozialdienstleistende, egal in welcher Stellung, erhält das gleiche Grundgehalt. Es beträgt monatlich 2,00 EH bei voller Verpflegung, Bekleidung und Unterkunft. Es besteht kein Recht auf Sondervergütungen, wenn eines dieser Angebote nicht in Anspruch genommen wird. Bei den auf der Liste mit (*) gekennzeichneten Institutionen erhält der Sozialdienstleistende eine Gefahrenzulage von 1,00 EH monatlich.

Bei SEK oder Polizei erhält der Sozialdienstleistende nur dann die eigentlich seinem Dienstgrad entsprechende Vergütung, wenn er sich über seinen Regeldienst hinaus für mindestens 3 weitere Jahre verpflichtet.

Optionale Zusatzregel

Jeder Spieler entscheidet bei der Charaktererschaffung, ob sein Abenteurer den Sozialdienst bereits abgeleistet hat oder ob er ihm noch bevorsteht. Gentlemen oder Med-Tech können sich wahlweise bereits freigekauft haben. Polizisten, InSic-Agenten, Samurai, SEK, Kreuzritter und Wölfe des Mahdi sind grundsätzlich vom Sozialdienst befreit.

Falls Sozialdienst geleistet wurde, wird auf Blatt 3 des Charakterbogens ein entsprechender Vermerk angebracht. Die verlorenen 2 Jahre kosten den Betroffenen allerdings 1W10 Punkte ERF. Dafür erhält er gratis folgende Lernpunkte:

Katastrophenschutz/Feuerwehr

Je 10 Punkte auf die Fertigkeiten *Ausweichen*, *Klettern* und *Springen*.

Polizei

Je 15 Punkte auf *Jura* und *Faustfeuerwaffen*.

Sanitäts-/Pflege-/Rettungsdienst

30 Punkte auf *Erste Hilfe*.

Umweltdienst

30 Punkte zur freien Verteilung auf *Botanik*, *Chemie* und *Zoologie*.

Behördendienst

30 Punkte zur freien Verteilung auf *Computer bedienen*, *Geschichte*, *Jura* und *Diskussion*.

Miliz

10 Punkte auf *Waffentechnik* sowie 20 Punkte auf *Faustfeuerwaffen* und *Gewehre*.

SEK

30 Punkte zur freien Verteilung auf beliebige SEK-Berufsfertigkeiten (max. 20 Punkte *Waffentechnik*).