

# SPACE® GOTHIC

## Starweb Nr. 3 (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

**T S U - STARWEB**

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 3 / 3. Quartal 2297 / DM 1,00

## Willkommen, Bürger!

Zum dritten mal in diesem Jahr bietet Euch das *STARWEB* ein buntes Sammelsurium an Informationen und Hintergründen über die *Terranische Staatenunion*. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen, sofern diese nicht gewerblichen Inhalts sind, ist wie immer kostenlos.

## I. Mein Lieblingscharakter

von *Andreas Kleinort*

Der mittlerweile wegen Volksverhetzung inhaftierte Bürger *Andreas Kleinort* stellt Euch in dieser Ausgabe die steckbrieflich gesuchte Shark-Terroristin *Susi Sturmwind* vor. Wir geben diesen Artikel relativ unzensuriert weiter, weil wir der Meinung sind, daß jeder sehen sollte, daß PTI es nicht nötig hat, sich vor der Lügenpropaganda der verabscheuungswürdigen Rebellen zu verstecken. Hinweise, die zur Ergreifung von *Susi Sturmwind* führen, werden mit 100,00 EH belohnt und von jeder Zentralbehörde entgegengenommen. Diskretion ist zugesichert.

## Susi und die weißen Haie

In den langen Jahren, die seit den Konzernkriegen vergangen sind, fristete der Shark-Konzern ein eher trauriges Dasein. Verglichen mit der früheren Glorie einer galaxisumspannenden Korporation, die aus dem öffentlichen Leben nicht mehr wegzudenken war, ist der Aufenthalt in geheimen Stützpunkten nun mal nicht eben erstrebenswert. Auch die gelegentlichen Versuche, das PTI-Regime mit Hilfe von gezielten Terroranschlägen zu destabilisieren, wurden in 9 von 10 Fällen erfolgreich von *IGID* vertuscht und verfehlten nahezu gänzlich ihre Absicht (wie Jedermann weiß).

Doch das soll nicht heißen, daß Shark in dieser Zeit untätig war. Mitnichten! Im Laufe der Jahre war es möglich, die geheimen Stützpunkte, die über die gesamte

Galaxie verteilt sind, zu starken, unabhängigen Festungen auszubauen. Die Truppen, die in alle Winde zerstreut waren, wurden nach und nach wieder zusammengetrommelt. Viele der Veteranen fungieren heute als Ausbilder für die unzähligen jungen Rekruten, die sich um das Banner des Hais scharen.

Einer der ersten dieser Veteranen, die ihre Fähigkeiten erneut in die Dienste von Shark stellten, war General *Peter North* von den *Hammerhaien*. Die Hammerhaie waren keine gewöhnliche Einheit. Sie waren die Elite der Shark-Elite, ausgebildet für Undercover-Kommandoaktionen. Galt es irgendwo, eine Geisel zu befreien, Pläne zu stehlen oder feindliche Einrichtungen zu sabotieren, waren sie zur Stelle. Als Peter North sich nach der Niederlage vom Herbst 2237 wieder in den Reihen von Shark Investments einfand, begann er sofort damit, die versprengten Einheiten der Hammerhaie aufzufindig zu machen, erkannte er doch, wie perfekt ihre Ausbildung sich für terroristische Akte einsetzen ließ. Diese Aufgabe war gar nicht so leicht, wie er schnell merken mußte. Da die Hammerhaie für Undercoverkommandos ausgebildet worden waren, fiel es ihnen relativ leicht, sich neue Identitäten zu verschaffen und ihre Vergangenheit zu vertuschen. Mit der Zeit jedoch konnte General North einen Großteil der alten Haie wiederfinden und erneut für die Sache gewinnen. Gleichzeitig mit seiner Suche begann er auch, vielversprechende Rekruten auszubilden und die Aktionen der Hammerhaie zu planen. Damit hatte er allerdings weniger Erfolg (wie man weiter oben lesen kann). Das sollte sich jedoch mit dem Auftritt einer jungen Dame schlagartig ändern.

Als Peter zu Shark zurückkehrte, brachte er ein elfjähriges Mädchen mit, das er in den Ruinen von *Rubenstein* gefunden hatte. Ihre Eltern hatten sie dort in einem Mauerverschlag versteckt, kurz bevor das *SEK* zur Tür hereinbrach. Von ihrem Versteck aus konnte sie zwar nicht sehen, was mit ihren Eltern geschehen ist, aber

die Schreie ihrer Mutter wird sie ihr niemals vergessen. Ebensovienig wird sie den Mann vergessen, der sie 2 Tage später völlig verängstigt und ausgehungert in ihrem Versteck fand und freundlich auf den Arm nahm. Das kleine Mädchen war *Susi Sturmwind*. Eigentlich wollte er ihr nur ein neues Zuhause geben, doch schon bald bemerkte North, das sie ein fast instinktives Verständnis für den Umgang mit Waffen hatte. Als sie dann 12 wurde begann er, sie im Nahkampf zu unterrichten. Sie war eine gelehrige Schülerin und schon ein Jahr später legte sie ihn regelmäßig auf die Matte. Ihm wurde bewußt, daß er hier seine aussichtreichste Schülerin vor sich hatte. In all den Jahren, in denen er die Rekruten der Hammerhaie ausgebildet hatte, war ihm nie so ein Talent untergekommen. So war es nur eine Frage der Zeit, bis er anfang, sie auch in all den anderen Disziplinen zu unterweisen, die ein Hammerhai so braucht. *Tarnen, Schleichen, Sprengstoffe*. Mit 14 bekam sie dann ihre erste eigene *Luger* geschenkt. Mit 14 1/2 tötete sie ihren ersten Menschen. Es war ein *InSic*-Agent, der sich in den Stützpunkt eingeschlichen hatte, um Informationen über die Truppenstärke etc. zusammenzutragen. Nachdem er entdeckt worden war, versuchte er zu fliehen, wobei er geradewegs in Susis Arme lief, die soeben von ihren Schießübungen zurückkam. Ohne einen Moment zu zögern, zog sie ihre Luger und erschoss den Flüchtenden.

Mit 17 schließlich kam ihr erster Auftrag. Sie sollte ein Mitglied des Rates von *Nova Scotia* beschützen, das Shark freundlich gesonnen war. Peter North glaubte, daß ein junger, hübscher Teenie weniger auffällig wäre, als ein bulliger Soldat. Die Mission hätte Susi fast das Leben gekostet, da der Raumkreuzer, mit dem man unterwegs war, einen Sprungunfall hatte. Dadurch gelangte man in unbekannte Regionen des Universums und traf auf Wesen, über die man besser schweigen sollte. Doch Susi schaffte es, nicht nur lebendig zurückzukommen, sondern auch ihren VIP wieder relativ unversehrt mitzubringen.

Von dieser Tat war Peter North so beeindruckt, daß er mit ihr und zwei weiteren hoffnungsvollen Rekruten eine eigene Gruppe gründete. Diese nun wurde unter Führung von Susi schnell zum Stachel im Augapfel von PTI und der TSU. Ihre Terrorakte trafen die Regierung an den empfindlichsten Stellen und waren häufig auch sehr medienwirksam. Als sie dann schließlich in einer gutgeplanten Kommandoaktion General *Carolus Gigantus* aus einem Hochsicherheitstrakt der *InSic* befreite, wurde ihr, als Führerin der Gruppe, der Titel *Major* verliehen. Das machte Sie zum jüngsten Major in der Geschichte von Shark-Investments.

#### Susi Sturmwind

Susi ist die unangefochtene Führerin der *Weißten Haie*. Sie ist eiskalt und berechnend. Wenn sie der Meinung ist, daß etwas getan werden muß, tut sie es ohne noch einmal darüber nachzudenken. Ganz egal ob es darum geht, mit einen alten Geldsack eine Rolle auf der Matratze zu machen oder ob sie ein Kleinkind töten muß.

Im Team sieht sie ihre Aufgabe vor allem darin, leise lästige Wachen auszuschalten und in der Planung der jeweiligen Operation. Bei ersterem helfen ihr vor allem ihre Kampfsportfähigkeiten, die ihresgleichen in der Galaxis suchen. Außerdem kümmert sie sich um die Informationsbeschaffung, wobei sie keine Probleme damit hat, ihren Körper hierfür einzusetzen. Schon so mancher Wachmann hat sich bei Susi buchstäblich um Kopf und Kragen geritten. Früher war ihr erstes Ziel die Rache für ihre Eltern, doch schon bei ihrem ersten Auftrag bemerkte sie, wie gefährlich es sein kann, seinen Gefühlen freien Lauf zu lassen. Der einzigen Makel, den dieser geschliffene Diamant hat, ist ihre Nymphomanie. Sie hat zwar gelernt, sie zu unterdrücken, aber hin und wieder gibt es für sie kein Halten. Um ihrer Sucht ungefährdet nachgehen zu können, hat sie eine Beziehung mit *Frank Drebur* begonnen.

*Major Susi Sturmwind (Terroristin, 20 Jahre):*

STK 70, GES 95, WIK 74, KON 73, AUS 82, INT 92. "Ausweichen" 43%, "Klettern" 77%, "Schleichen" 77%, "Springen" 86%, "Tarnung" 77%, "Wahrnehmung" 88%, "Computer bedienen" 89%, "Elektrotechnik" 77%, "Mechanik" 66%, "Auftreten" 87%, "Psychologie" 55%, "Automatikpistole" 88%, "Kampfsport" 91%, "Reflexe". B 7 m/Phase, SB +1W4, GZ 75, PP 17, Basis-TP 15, Rüstung variabel.

*Ausrüstung: Je nach Bedarf.*

#### Hofen Hawk

Hofen ist der Techniker der Truppe. Keine Tür die er nicht aufkriegt, kein Computerprogramm das er nicht entschlüsselt. Er ist auch eher ein ruhigerer Typ und nicht ganz so kalt wie Susi. Gerade über die Frage, ob Unschuldige im Kampf für die Sache sterben dürfen, gab es zwischen den beiden oftmals erregte Diskussionen.

Durch ein früheren Unfall, als er mit *Höllenvind* experimentierte, ist er allerdings entstellt.

*Leutnant Hofen Hawk (Terrorist, 25 Jahre):*

STK 75, GES 83, WIK 62, KON 79, AUS 17, INT 60. "Ausweichen" 21%, "Elektrotechnik" 89%, "Mechanik" 91%, "Computer Bedienen" 93%, "Sprengstoffe" 91%, "Automatikpistole" 77%, "Granatwerfer" 88%, "Kbirf-Sucht". B 7 m/Phase, SB +1W4, GZ 79, PP 14, Basis-TP 16, Rüstung variabel.

*Ausrüstung: Je nach Bedarf.*

#### Frank Drebur

Wehe dem, der von Frank ins Visier genommen wird: Er ist bereits so gut wie tot. Es gibt kaum einen Menschen im Universum, der mit einer tödlicheren Präzision seine Ziele aus dem Weg räumt. Wann immer es darum geht, eine lästige Person aus der Distanz zu eliminieren, fällt die Wahl auf ihn. Desweiteren fungiert er oft als Rückendeckung für die Gruppe, wenn die beiden anderen sich irgendwo anschleichen. Er ist sich der Tatsache bewußt, daß er für Susi nur ein Notventil ist.

Das hält ihn aber nicht davon ab, die gemeinsamen Momente zu genießen. Ansonsten ist er ein sehr spartanischer Mensch, der nur das Nötigste zum Leben für sich in Anspruch nimmt.

*Leutnant Frank Drebur (Terrorist, 24 Jahre):*  
STK 75, GES 72, WIK 68, KON 76, AUS 54, INT 75.  
"Ausweichen" 24%, "Wahrnehmung" 88%, "Erste Hilfe" 77%, "Waffentechnik" 60%, "Scharfschützengewehr" 94%, "Automatikpistole" 88%, "Scharfschütze". B 7 m/Phase, SB +1W4, GZ 65, PP 16, Basis-TP 16, Rüstung variabel.  
Ausrüstung: Je nach Bedarf.


#### Bewaffnung

Die Weißen Haie tragen immer Waffen aus *Feruzon*. Das ist ein neuartiger Verbundstoff, der auch von den modernsten Scannern nicht entdeckt wird.

### Terroranschläge der Weißen Haie

1. Ermordung von *Manfred Frauhausen* (Vorstandssprecher *PTI Banking Trust*)
2. Ermordung von Prof. Dr. *Li-Fung-Bam-Bam* (Chefingenieur der *Prometheus Weapon Development Corporation*)
3. Zerstörung der Top-Secret-Anlage zur Erforschung der Psiter
4. Sabotage der *Prometheus Whale Industries* Walfangflotte
5. Zerstörung der *InSic*-Forschungsstation auf *Nova Scotia*

**GESUCHT:**  
**SUSI STURMWIND**  
**LEBEND ODER TOT**



**FÜR HINWEISE ZUR ERGREIFUNG IST FOLGENDE BELOHNUNG AUSGESETZT:**  
**100,00 EH**

6. Ermordung von Richter *Ricardo Calzone* (Vorsitzender der *Sharkheimer Prozesse*)
7. Ermordung von *Ronald MacDonald* (Minister für Umwelt und Ernährung)
8. Sprengstoffanschlag auf das *Prometheus Trade Center* (wurde dabei dem Erdboden gleichgemacht)
9. Befreiung von General *Carolus Gigantus* aus dem InSic Sicherheitstrakt auf *Heros*

## II. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

### 2. Boxen (KON min. 60)

Dieser Artikel greift auf die optionalen Kampfsportregeln zurück, die in der letzten Ausgabe des *STARWEB* erschienen und zum Verständnis der folgenden Regelergänzungen notwendig sind. Es gelten die normalen Regeln für *kritische Treffer* und *Fehler*.

#### Basistechniken

##### Schlag:

Der Schlag verursacht einen Schaden von 1W3 + SB.

##### Deckung:

Der Boxer kann seinen Fertigkeitswert zur Verteidigung gegen unbewaffnete Nahkampfangriffe benutzen (normale Paraderregeln). Auf alle Angriffe gegen seine Beine erhält er einen Modifikator von +20.

##### Sonstiges:

Boxer können ihr *Ausweichen* auf (GES/3) steigern. Da sie nur über Schlagtechniken verfügen, ist es unwahrscheinlich, daß sie die Beine ihres Gegners treffen. Deshalb dürfen sie optional zur Trefferlokalisierung 1W10 statt 1W20 benutzen. Ihre *B* steigt um 1 und sie erhalten 15 zusätzliche Lernpunkte zur Steigerung von *Schwimmen*.

#### Grundtechniken

##### Kurze Gerade:

Dies ist ein kurzer, schneller Schlag, bei dem der Boxer zur Ermittlung der Handlungsreihenfolge 20 Punkte auf seine *GES* addiert. Schaden 1W3 ohne *SB*.

##### Gerade:

Ein kräftiger Schlag. Schaden 1W3 +1 + *SB*.

##### Haken:

Bei diesem Schlag hat der Boxer die Möglichkeit, zum Kopf oder zum Körper des Gegners zu schlagen. Hierfür gibt es zwei unterschiedliche Trefferlokalisierungstabellen (je 1W10). Schaden 1W3 + *SB*.

*Schlag zum Kopf: 1-7 Kopf, 8-10 Oberkörper*

*Schlag zum Körper: 1-6 Oberkörper, 7-8 Unterleib, 9 rechter Arm, 10 linker Arm.*

Ausdauer (Stufe 1/2/3):

Durch diese Techniken erhält der Boxer auf alle Proben, die im Zusammenhang mit Ausdauer, körperlicher Fitness und dem "Wegstecken" von Schaden stehen, einen Modifikator von -5/-10/-20. Die Techniken müssen in der numerischen Reihenfolge gelernt werden.

### Fortgeschrittenentechniken

Aufwärtshaken:

Ein Schlag zum Kopf des Gegners, ähnlich dem normalen Haken (Treffertabellen siehe oben). Er erhält jedoch einen Modifikator von -15 auf die Abwehr dieses Angriffs. Schaden 1W4 + SB. Wird ein Kopftreffer erzielt, so muß der Getroffene sofort eine KON-Probe bestehen (bei der das Fünffache des erlittenen Schadens als Modifikator angewendet wird), um nicht für 1W6 Minuten ohnmächtig zu werden.

Kombination:

Eine Kombination von zwei Schlägen in schneller Folge, für die der Boxer nur eine Aktion benötigt. Der SB wird nur einmal angewendet. Der erste Schlag der Kombination muß immer eine Grundtechnik sein. Jede neue Kombination muß gesondert gelernt werden.

Schwinger:

Ein langsamer Schlag, bei dem der Boxer sein gesamtes Gewicht in den Angriff legt. Der Angegriffene erhält einen Modifikator von -20, um sich gegen diesen Angriff zu verteidigen. Schaden 1W4 + SB + Gewichtsbonus.

**Tabelle Boxen 2:  
Schwinger**

GEW	Bonus
bis 70	+0
71 bis 80	+1
81 bis 90	+2
91 bis 99	+3
ab 100	+4

**Tabelle Boxen 1: Kampftechniken**

Technik	Auswirkungen	LP	Typ
Schlag	Schaden 1W3 + SB	0	B
Deckung	normale Parade	0	B
kurze Gerade	kurzer, schneller Schlag; GES zur Initiativevermittlung +20; kein SB	2	G
Gerade	kräftiger Schlag; Schaden 1W3+1 + SB	3	G
Haken	Schlag zum Körper oder Kopf des Gegners; Schaden 1W3 + SB	4	G
Ausdauer 1	Modifikator von -5 auf KON-Proben	5	G
Aufwärtshaken	Schlag zum Kopf des Gegners; Schaden 1W4 + SB	10	F
Ausdauer 2	Modifikator von -10 auf KON-Proben	10	F
Kombination	2 Techniken werden zu einem Angriff kombiniert	8	F
Ausdauer 3	Modifikator von -20 auf KON-Proben	12	F
Schwinger	langsamer, schwerer Schlag; Schaden 1W4 + SB + Gewichtsbonus	15	F

LP = Lernpunkte, B = Basistechnik, G = Grundtechnik, F = Fortgeschrittenentechnik