

EROBERE DIE Z-FLAGGE VON JOHN TERRA

COSM: PAN PACIFICA

ORT: NORDJAPAN

DAS NAHE JETZT...

Eine Kanawa Führungskraft, die als Doppelagent für den Delphi-Rat arbeitete, stieß auf den Standort eines Ewigkeitssplitters und informierte den Rat. Die Storm Knights sind auf dem Weg zu einer neu entstandenen Insel im Kurilen-Archipel, mit dem Auftrag, ihn zu bergen.

Dummerweise weiß die unmittelbare Vorgesetzte der Führungskraft von seinem Verrat und geht gegen ihn und die Storm Knights vor. Das führt dazu, dass die Storm Knights in einen Strudel aus Machtkämpfen und giftigen Mutanten gezogen werden.

Oh, und dann sind da noch die Russen...

(Die Eigenschaften des Z-Flagge Ewigkeitssplitters werden der SL überlassen. Siehe *Torg Eternity* für Beispiele.)

WAS GEHT HIER VOR SICH?

Akito Mastumori ist eine Führungskraft auf mittlerer Ebene bei Kanawa, stellvertretender Leiter der Abteilung für die Beschaffung von außergewöhnlichen Vermögenswerten im pazifischen Raum (mit anderen Worten: Ewigkeitssplitter-Sammler!). Er ist nicht ganz zuversichtlich, was den Erfolg von Kanawa angeht. Um auf Nummer sicher zu gehen, ist er zum Doppelagenten für den Delphi-Rat geworden.

Er wandelt auf einem schmalen Grat. Er will die Karriereleiter der Kanawa Corporation erfolgreich erklimmen und gleichzeitig seinen Wert für den Delphi-Rat unter Beweis stellen. Sein größtes Hindernis ist seine direkte Vorgesetzte, Katsumi Nagato, die ihm gegenüber misstrauisch ist und ihn heimlich wie ein sprichwörtlicher Falke beobachtet. Was Nagato jedoch nicht weiß, ist, dass er von ihrem Misstrauen und ihrer Überwachung weiß!

Matsumori stolperte über den Fund der Z-Flagge, meldete ihn seinen Vorgesetzten und informierte den Delphi-Rat im Stillen über den Fund. Er heckt einen Plan aus, der vorsieht, seine misstrauische Vorgesetzte loszuwerden und es wie einen Anschlag der Storm



Katsumi Nagato ist entschlossen, zu verhindern, dass jemand anderes die „Z-Flagge“ für sich beansprucht.“

Knights aussehen zu lassen. Der Delphi-Rat bekommt seinen Splitter, sein Wert steigt in ihren Augen und er wird befördert, sobald seine herrschsüchtige Rivalin weg ist. Alle gewinnen! Außer Nagato, natürlich.

Er weiß, dass Nagato eine „praktische“ Herangehensweise an den „Erwerb von Vermögenswerten“ bevorzugt und wird sich zweifellos persönlich einmischen und die Z-Flagge für Kanawa (und ihren persönlichen Ruhm) schnappen. Matsumori plant, ebenfalls dabei zu sein. Er wird Nagato ausschalten, bevor sie gegen die Storm Knights vorgehen kann, ihren Tod den Aktivitäten der Storm Knights zuschreiben und dann in ihre Position befördert werden!

Unglücklicherweise gibt es einen X-Faktor: Russische Nationalisten mit Sitz in Wladiwostok. Diese Patrioten haben die Informationen über die Z-Flagge und das darauf folgende Firmengeplapper gehackt und wollen nun auch die Flagge haben! Schließlich war Russland der andere Aggressor im Krieg; dem alten Feindes seine Beute wieder abzujagen, würde das russische Volk stolz machen!

SCENE EINS: EIN BRIEFING UND EINE SCHLÄGEREI

Standardszene. Pan Pacifica Dominante Zone. Die Storm Knights befinden sich in der Küstenstadt Sendai auf der Insel Honshu. Es ist Mitternacht und die Straße ist ruhig. Ein leichter Nieselregen fällt. Die Storm Knights landen an einem Geldautomaten vor dem Sendai City Wissenschaft Museum. Der Teamleiter muss die Zahlenfolge 335744 eingeben und dann direkt in die Kamera des Geldautomaten schauen.

Wenn das passiert, lies den Text laut vor:

Nachdem Ihr die Zahlenfolge eingegeben habt, leuchtet ein ungewöhnliches rotes Licht auf dem Gesicht des Teamleiters. Es ist ein Netzhautscan. Nachdem er beendet ist, blinkt „IDENTITÄT VERIFIZIERT“ auf dem leuchtenden Videodisplay. Der Automat gibt Bargeld und einen Bankbeleg aus. „BITTE QUITTUNG NEHMEN, SOFORT LESEN! DRINGEND!“ Auf der Quittung steht: „Dies ist eine offizielle, von der DC Asia Pacific Division genehmigte

Mission. Ein Geheimdienstmitarbeiter mit dem Codenamen AM hat uns über einen Ewigkeitssplitter informiert, der sich im Wrack eines Schiffes auf der neuen Insel Dokushima im Kurilen-Archipel nördlich von Hokkaido befindet. Dokushima ist eine von sechs neuen Inseln, die nach der Pan Pacifica Axiomswelle entstanden sind. Die Insel dient als Schiffswrack-, Schrott- und Giftmülldeponie.

„Unsere Quelle behauptet, dass es sich bei dem Splitter um die berühmte „Z-Flagge“ von Admiral Togo handelt, die in der Schlacht von Tsushima, einer entscheidenden Seeschlacht im Russisch-Japanischen Krieg, hehisch wurde. Die Flagge steht für das Sammeln der Menschen für den Sieg, und ihr Besitz wäre immens wertvoll, um den pazifischen Raum vom Kanawa-Einfluss zu befreien.

„Die Quelle nannte keine genauen Details und sagte nur: 'Die Flagge liegt im Morgennebel.' Verwendet das ausgegebene Geld, um den 1 Uhr Tohoku Shinkansen Hochgeschwindigkeitszug vom Bahnhof Sendai zum Bahnhof Shin-Aomori und dann mit dem Zug zum Bahnhof Sapporo in Hokkaido, zu nehmen. Dort steigt ihr in den Zug zur nördlichen Küstenstadt Abashiri um. Wenn alles pünktlich läuft, werdet ihr um 7 Uhr Ortszeit in Abashiri sein.

„In Abashiri angekommen, geht ihr zum Stadthafen. Am Anleger 22 liegt die Inazuma, eure Yacht, die euch nach Dokushima bringt. Der Teamleiter muss die Schiffssteuerung und weitere Anweisungen freischalten, indem er sich am Computer der Yacht einem Netzhautscan unterzieht.

„Dieses Papier wurde chemisch so behandelt, dass es sich innerhalb von zwei Minuten nach der Entfaltung spontan entzündet. Haltet euch von brennbaren Materialien fern. Viel Glück!“

Wie versprochen entzündet sich die Quittung und verbrennt zwei Minuten später zu Asche. Dann sagt eine Stimme hinter den Storm Knights: „Spät in der Nacht auf einer ruhigen Straße rumlungern? Nicht klug. Eure Dummheit wird euch teuer zu stehen kommen!“

Eine Gruppe von Schlägern taucht aus dem Nachtnebel auf und rückt vor. Sie sehen aus wie gewöhnliche gewalttätige Straßenbandenmitglieder, aber sie arbeiten für Nagato. Sie sind hier, um die Storm Knights „weich zu klopfen“ und sich ein Bild von ihnen zu machen, indem sie kämpfen und sich dann zurückziehen, um Nagato die Ergebnisse zu melden. Zusätzlich zu ihrer Standardausrüstung hat jedes Bandenmitglied eine Chunyokai 13mm Pistole, ein Vorteil der Arbeit für Nagato! Der Anführer hat eine Zuzu.

- **Straßenganger (2 pro Storm Knight):** Siehe Seite 80

SZENE ZWEI: RUSSEN IM ZUG

Standardszene. Pan Pacifica Dominante Zone. Der Zug verlässt den Bahnhof Sendai pünktlich um 1 Uhr Ortszeit. Die gesamte Reise, einschließlich zweimaligem Umsteigen, dauert sechs Stunden. Die Route des Zuges führt durch den unterseeischen Seikan-Tunnel, der die Hauptinseln Aomori und Hokkaido verbindet.

Die SL sollte sich frei fühlen, ein Gefühl der Paranoia im Team aufzubauen, indem sie andeutet, dass sie oft subtil angestarrt werden. Neben den normalen Personenwagen hat der Zug einen Clubwagen. Dieser Waggon ist ideal für zufällige Begegnungen mit früheren Freunden, Feinden, Verbindungen, etc. Der Clubwagen hat sogar Karaoke! Der gesamte Zug hat natürlich vollen Plexus-Zugang.

Dummerweise ist die Mission bereits stark gefährdet. Nicht nur Nagato weiß, was los ist, sondern auch eine Gruppe von russischen Hackern/Gangern. Sie haben sich in Matsumoris Dateien gehackt und die Z-Flag-Daten entdeckt, und jetzt sind sie hier.

Diese Patrioten, die sich selbst Stalivolki oder „stählerne Wölfe“ nennen, haben ein Team zum Zug geschickt, um alle Informationen über die Z-Flagge mit allen Mitteln zu beschaffen und die Konkurrenz auszuschalten. Die Stalivolki kämpfen dafür, Russland sowohl von Tharkold als auch von Volkow zu befreien. Sie trauen auch dem Delphi-Rat nicht, deshalb arbeiten sie nicht mit den Storm Knights zusammen und werden sie sogar versuchen, sie zu beseitigen, wenn sie ihnen in die Quere kommen. Wenn sich die Storm Knights als zu stark für sie erweisen, brechen sie den Kampf ab und springen dramatisch vom Zug, im Vertrauen darauf, dass ihre Implantate den Schaden abmildern.

- **Stavolki (2 pro Storm Knight):** Siehe unten

STALIVOLKI

Attribute: Charisma 6, Geschicklichkeit 10, Verstand 6, Geist 7, Stärke 10

Fertigkeiten: Ausweichen 12, Energiewaffen 11, Feuerwaffen 12, Finden 7, Landfahrzeuge 11, Manövrieren 12, Tricksen 8, Verspotten 8, Waffenloser Kampf 12

Bewegung: 12; **Robustheit:** 12 (2); **Schock:** 7; **Wunden:** 1
Ausrüstung: Thav-9 (Schaden 14, Kurzer Feuerstoß, Reichweite 20/40/80), Schmerzhandschuh (Stärke +1/13, Schmerzhaft, Erschüttern), Digan GridJack

Vorzüge: Schläger, Okkultech (Chod Rabbitjack Mk II, Chod Stitcher, Zan Spinose Plating)

Möglichkeiten: Selten (2)

Spezielle Fähigkeiten:

- **Cyberpsychose:** Wenn Angriff eine Anerkannte Aktion ist, muss der Stalivolki, wenn möglich, Rücksichtsloser Angriff ansagen oder wird Sehr Verwundbar.

EINE FREUNDLICHE WARNUNG

Während der Zugfahrt erhält eines der Telefone der Storm Knights eine Sofortnachricht, die lautet:

„Situation gefährdet. Rufe zu extremer Vorsicht auf. Vertraut niemandem. Verwendet äußerste Heimlichkeit und Diskretion bei allen Bewegungen und Aktionen. AM.“

Matsumori schickte den Text, nachdem er sich in die Datenbanken des Delphi-Rats gehackt hatte, um die Kontaktinformationen der Storm Knights auf der Mission zu bekommen. Er wusste von Anfang an, dass die Mission gefährdet war, wartete aber auf den richtigen Moment, um es zu sagen.

Wenn ein Storm Knight mit der Fertigkeit *Computer* daran denkt, kann er eine Fast Unmögliche (MW 20) *Computer*-Probe ablegen, um die Nachricht zurückzuverfolgen und das Sendegerät zu hacken, um Zugang zu den Informationen zu erhalten. Ein Standard- oder Guter Erfolg liefert Mastumoris Namen, seinen offiziellen Titel, den Standort seines Büros (Tokio) und den Namen seiner Vorgesetzten (Nagato). Ein Hervorragender Erfolg fördert drei Dokumente zutage: eine Anfrage für acht Umbra-Wachen, eine Anforderung für zwei LAW-Raketen und die Anweisung, Mastumoris Jacht für die Abfahrt vorzubereiten, die mit der Abfahrtszeit des Storm Knights in Sendai zusammenfällt.

SZENE DREI: DURCH ABASHIRI SCHLÜPFEN

Standardszene. Pan Pacifica Dominante Zone. Der Zug fährt um Punkt 7 Uhr in den Bahnhof ein. Es liegt ein düsterer Nebel in der Luft, aber laut Wetterbericht wird er sich bis zum späten Vormittag verziehen. Nagato hat drei Trupps, so genannte „Tiger Teams“, stationiert, die jeweils von einem Konzernsaboteur angeführt werden. Team Rot beobachtet den Bahnhof. Team Grün bewacht die Anlegestelle. Team Weiß „patrouilliert“ die Routen zwischen den Orten.

Kanawa hat ein Bürogebäude in Abashiri. Nagato kann bei Bedarf auf einen Trupp der Konzernsicherheit, einen Oda Butterfly, einen Oda Hornet und eine gepanzerte Limousine zurückgreifen. Obwohl sie im Büro in Tokio arbeitet, ist sie einflussreich genug, um innerhalb

DIE INAZUMA

Die *Inazuma* („Blitz“) ist eine Privatjacht. Sie hat einen Bordcomputer, modernes GPS, Radar, Sonar, Wi-Fi, eine Satellitenschüssel, ein komplettes Unterhaltungs- und Spielecenter, eine Gourmetküche, eine voll ausgestattete Bar und acht Schlafzimmer.

An Bord befinden sich 12 Schwimmwesten, vier Sätze Tauchausrüstung, zwei Harpunengewehre, zwei Leuchtpistolen (mit 24 Leuchtraketen), sechs SC Kyogo 144 Maschinenpistolen, sechs 13mm Chunyokai Pistolen und 100 Schuss Munition für jede Waffe. Außerdem gibt es ein Paar motorisierte Rettungsinseln für sechs Personen.

DIE INAZUMA

Geschwindigkeit: 55 km/h (10); **Robustheit:** 16;

Wunden: 3

Sehr Groß: Angriffe gegen die *Inazuma* erhalten aufgrund ihrer Größe einen Bonus von +4.

Manövrierfähigkeit: -4 Malus auf *Wasserfahrzeuge* bei Verteidigung oder Verfolgungsjagd.

Passagiere: 12, Pan Pacifica-Kapitän: *Wasserfahrzeuge* 11 (Verteidigung 12), Schock 8.

Waffen: Keine.

von 30 Minuten über diese Ressourcen zu verfügen, wenn sie sie in der Niederlassung in Abashiri anfordert.

Die Tiger Teams sind untergetaucht. Um sie aufzuspüren, braucht es eine Sehr Schwere (MW 16) Probe auf Finden.

Um hier unentdeckt durchzuschlüpfen, braucht man drei Anspruchsvolle (MW 14) Proben auf *Heimlichkeit*: eine, um Team Rot am Bahnhof auszuweichen, eine weitere, um Team Weiß entlang der Straße auszuweichen, und eine dritte, um an Team Grün am Hafen vorbeizukommen.

Ein Fehlschlag bei einer dieser Proben bedeutet, dass die Storm Knights entdeckt wurden. Die Tiger-Teams geben sich jedoch nicht sofort zu erkennen, denn ihr Befehl lautet, die Helden zu beschatten, bis sie die Yacht aktivieren, sie dann zu neutralisieren, die Missionsinformationen zu erhalten und selbst zum Splitter vorzurücken.

TIGER-TEAM

- **Konzernsaboteur (1):** Siehe Seite 78

- **Kanawa-Sicherheitssoldaten (3 pro Storm Knight):** Siehe Seite 79

AN BORD DER INAZUMA

Der Storm Knight Teamleiter muss sich erneut einem Netzhautscan unterziehen, diesmal über den Schiffcomputer auf der Brücke. Um den Computer zu hacken, ist eine Fast Unmögliche (MW 20) Computer-Probe erforderlich. Bei einem Fehlschlag, wird der Computer gesäubert, alle Systeme werden heruntergefahren und ein lauter, unangenehmer Hupenalarm wird ausgelöst. Wenn die Storm Knights auf den Computer zugreifen, erscheint diese Meldung:

„Begebt euch zur Insel, die 88 km nordöstlich von Abashiri liegt. Benutzt die Flöße, um am nordwestlichen Strand der Insel zu landen. Euer Ziel liegt im Morgennebel. Sichert den Gegenstand, setzt einen Kurs von 46 Grad und segelt aus Pan Pacifica hinaus. Unsere gemeinsamen Freunde werden euch treffen. AM.“

SZENE VIER: DOKUSHIMA

Standardszene. Pan Pacifica Dominante Zone. Nach der Entdeckung von Dokushima wurde es schnell als Giftmülldeponie, Schrottplatz und Schiffsfriedhof genutzt. Die kleine, flache Insel besteht aus einem Dschungelgebiet, das von einem Sandstrand umgeben ist. Zahlreiche rostige Wracks liegen am Strand: Wracks von Frachtschiffen, Tankern, Schleppern, Trampdampfern, Sportbooten und sogar ein Kreuzfahrtschiff. Viele sind in Stücke gerissen oder es fehlen Teile ihres Rumpfes. Haufen von ausrangiertem Schrott, alter Elektronik, kaputten Computern, festgefressenen Motoren, etc., bedecken den Sand.

Zwischendrin liegt ein moderner japanischer Zerstörer, die *Asagiri*, was so viel wie „Morgennebel“ bedeutet.“ Es ist das einzige Militärschiff auf der Insel.

Die Helden müssen mittels **Gruppenaktionen** (siehe *Torg Eternity*) drei Proben auf Finden als Team bestehen. Jede „Runde“ steht für eine Stunde der Suche, in der jedes Team oder jeder einzelne Charakter auch eine Begegnung hat (siehe unten). Sobald sie die Anzahl der Erfolge erreicht oder alle fünf Begegnungen erlebt haben, ist die Suche vorbei.

Eine Idee-Karte oder eine Anspruchsvolle (MW 12) Gelehrsamkeit-Probe deutet darauf hin, dass sich ein militärisches Artefakt wahrscheinlich auf einem Kriegsschiff befindet. Damit können sie alle Begegnungen bis auf eine umgehen.

Defekter R-1 Verteidigungsroboter: Dieser hoffnungslos fehlfunktionierende Roboter sieht jetzt alle Menschen als Bedrohung an, so dass er weniger ein Verteidigungsroboter als vielmehr ein Mordroboter ist. Um ihn

umzuprogrammieren, ist eine Fast Unmögliche (MW 20) Computer-Probe nötig. Scheitert er, zerstört er sich selbst und verursacht 20 Schaden in einem Explosionsradius von 10 Metern.

- **R-1 Verteidigungsroboter:** Siehe Seite 80

Infizierter Rattenschwarm: Eine Horde aggressiver Ratten strömt aus einer zerstörten Jacht.

- **Infizierter Rattenschwarm (1):** Siehe Seite 79

Die Verlorenen: Ein „Empfangskomitee“ der Verlorenen (Xenogospog der Zweiten Generation) lauert im Dschungel und beobachtet die Storm Knights. Sie sind bereit, aus ihrem Versteck aufzutauchen und die Besucher auf der Insel gebührend zu begrüßen.

- **Verlorene (1 pro Storm Knight):** Siehe Seite 79

Herabfallender Schrott: Ein instabiler Schrotthaufen wird von den vorbeiziehenden Helden ins Wanken gebracht und stürzt in einem Großen Explosionsradius zusammen. Der Einsturz kann mit einer Schweren (MW 14) Probe auf Ausweichen oder Finden vermieden werden. Diejenigen, die davon betroffen sind, erleiden 15+1BW Schaden (oder 15+2BW bei einem Patzer) und werden Festgehalten (siehe *Torg Eternity*). Einen Festgehaltenen Charakter zu befreien ist eine Heldenhafte (MW 18) Stärke- oder Wissenschaft-Probe.

Giftiger Sand: Giftige Chemikalien sind in einen Sandfleck gesickert, der einem Großen Explosionsradius entspricht. Jeder, der damit in Berührung kommt, muss eine Probe auf Stärke ablegen oder 10+1BW Schaden erleiden (oder 10+2BW bei einem Patzer).

DIE ASAGIRI

Schließlich kommen die Storm Knights bei dem gestrandeten Kriegsschiff an. Der Name des Schiffes steht auf Japanisch auf dem Heck. Es ist ein modernes Schiff, aber es scheint verlassen zu sein und zu rosten. Grüne Pflanzen und Ranken bedecken Teile der Aufbauten. Eine Leiter aus Nylonseilen baumelt vom Deck und kann einfach erreicht werden.

Die Z-Flagge wird in einem Schrank auf der Brücke zwischen den anderen Signalfallen des Schiffes aufbewahrt. Das Team findet sie nach einigen Minuten des Suchens.

Unglücklicherweise erregt ihre Anwesenheit die Aufmerksamkeit eines Kudzu (Xenogospog der Dritten Generation), der zwischen den Pflanzen lauert.

- **Kudzu (1):** Siehe Seite 79

SZENE FÜNF: UNTERNEHMENSKRIEG

Dramatische Szene. Pan Pacifica Dominante Zone. Als die Storm Knights die Insel verlassen und sich auf den Weg machen, sehen sie zwei herannahende Schnellboote mit Kanawa-Sicherheitsstruppen und Nagato selbst. Doch als Nagatosich nähert, taucht ein drittes Schnellboot ähnlicher Bauart von Backbord auf und begiebt sich auf Abfangkurs.

Auf dem Telefon eines Storm Knights erscheint eine Nachricht: „Behaltet den befohlenen Kurs bei und verlasst das Gebiet! Euer Rückzug ist gedeckt! AM“

Nagato wird von Sicherheitskräften aus Kanawa begleitet. Matsumori hat zwei Umbra-Wachen mit LAW-Raketen. Matsumori hilft bei diesem Austausch so gut er kann, aber Nagato hat die Oberhand und konzentriert ihre Angriffe auf die Storm Knights, bis Matsumori in Reichweite ist.

Wenn die Storm Knights fliehen, behandle dies als eine normale Verfolgungsjagd. Andernfalls wende die Regeln für den Fahrzeugkampf an (siehe *Torg Eternity*).

Ein Rückschlag bringt einen Hind Mi-24 Hubschrauber mit acht Stalivolki ins Spiel, die entschlossen sind, die Flagge ein für alle Mal zu erobern.

- **Kanawa-Sicherheitsoldaten (2 pro Storm Knight):** Siehe Seite 79
- **Umbra-Wachen (2):** Siehe Seite 80
- **Nagato:** Siehe unten
- **Matsumori:** Siehe unten
- **Oda Dragon (3):** Siehe unten
- **Mi-24 Hind:** Siehe unten

NAGATO

Attribute: Charisma 8, Geschicklichkeit 8, Verstand 9, Geist 7, Stärke 7

Fertigkeiten: Ausweichen 10, Computer 12, Feuerwaffen 12, Finden 12, Gelehrsamkeit 12, Realität 9, Überreden 12

Bewegung: 8; **Robustheit:** 9 (2); **Schock:** 7; **Wunden:** 3

Ausrüstung: Chunyokai 13mm (Schaden 14, Reichweite 10/25/40), IriMesh-Kleidung (+2), Zuzu-Phone.

Vorzüge: Anfeuern

Möglichkeiten: 3

Spezielle Fähigkeiten: -

MATSUMORI

Attribute: Charisma 6, Geschicklichkeit 7, Verstand 9, Geist 8, Stärke 8

Fertigkeiten: Computer 11, Feuerwaffen 12, Finden 11, Gelehrsamkeit 12, Tricksen 10, Überreden 9

Bewegung: 7; **Robustheit:** 11 (3); **Schock:** 8; **Wunden:** 1

Ausrüstung: Chunyokai 13mm (Schaden 14, Reichweite 10/25/40), PlexiFlex-Hülle (+3, Verborgen), Zuzu-Phone.

Vorzüge: Sammeln

Möglichkeiten: 3

Spezielle Fähigkeiten: -

ODA DRAGON

Geschwindigkeit: 160 km/h (13, Schnell); **Robustheit:** 16; **Wunden:** 2

Schnell: Geschwindigkeit gewährt einen Bonus von +2 bei Verfolgungsjagden oder einen Malus von -2 gegen Angriffe.

Groß: Angriffe gegen den Oda Dragon erhalten aufgrund seiner Größe einen Bonus von +2.

Manövrierfähigkeit: -0 Malus auf Wasserfahrzeuge bei Verteidigung oder Verfolgungsjagd.

Passagiere: 5, Pan Pacifica Pilot: Wasserfahrzeuge 11 (Verteidigung 12), Schock 8.

Waffen: Impala Chaingun (Schaden 15, Reichweite 100/500/1K, Schwerer Feuerstoß, Sperrig).

MI-24 HIND

Geschwindigkeit: 370 km/h (14, Schnell); **Robustheit:** 22 (4); **Wunden:** 4

Schnell: Geschwindigkeit gewährt einen Bonus von +2 bei Verfolgungsjagden oder einen Malus von -2 gegen Angriffe.

Groß: Angriffe gegen den Mi-24 Hind erhalten aufgrund seiner Größe einen Bonus von +4.

Manövrierfähigkeit: -1 Malus auf Luftfahrzeuge bei Verteidigung oder Verfolgungsjagd.

Passagiere: 10, Tharkold Pilot: Luftfahrzeuge 11 (Verteidigung 12), Schock 9.

Waffen: 30mm Maschinenkanone (Schaden 24, Reichweite 500/2K/4K, PB 2, Schwerer Feuerstoß), TOW Missiles (Schaden 28, Reichweite -/2K/4K, PB 6, Mittlere Explosion).

NACHSPIEL

Die Storm Knights treffen schließlich auf den japanischen Flugzeugträger JS Kaga zur maritimen Selbstverteidigung, der mit der US Navy und dem Delphi-Rat zusammenarbeitet. Am Ende überleben beide Führungskräfte den Kampf und leben, um sich an einem anderen Tag gegeneinander zu verschwören.

DIE MNEMOSYNE- VERFOLGUNG VON KEVIN ELMORE

COSM: PAN PACIFICA

ORT: IRGENDWO INNERHALB VON PAN PACIFICA

Kurz nach dem Beginn der Possibility Wars unternahm eine Schurkin vom Nil namens Anne Mnemosyne eine Mission nach Thailand, um einen Ewigkeitssplitter für Pharaos Mobius zu holen. Sie traf einen Parapsychologen, dessen Interesse an psionischen Phänomenen sich mit Mnemosynes Kräften des Verstandes überschneidet. Begeistert von der rauen Umgebung von Pan Pacifica, zog Mnemosyne für immer dorthin, um ihre Gedankenkontrolle mit übersinnlichen „Freiwilligen“ zu verbessern. Sie entwickelte ein Gerät, das in Verbindung mit einem starken Telepathen die Erinnerungen einer Person umschreibt. Nachdem mehrere erfolglose Experimente die Versuchspersonen unwiderruflich geschädigt hatten, fand Mnemosyne einen Weg, die Persönlichkeit einer Person und sogar ihre Loyalität zu verändern, indem sie Schlüsselpunkte in ihrem Gedächtnis manipulierte.

Nachdem einige wichtige Kritiker von Kanawa plötzlich ihre Meinung änderten, erfuhr der Delphi-Rat von Mnemosynes Plan, Victoria Harris von einer erbitterten Gegnerin zu einer loyalen Kanawa-Agentin zu machen. Die Storm Knights kommen an, um den Prozess zu stören, aber sie werden zusammen mit Mnemosyne in ihr Gedächtnis gesaugt. Zu Beginn wissen sie nichts von dieser Vorgeschichte. Das wird dadurch dargestellt, dass dieses Abenteuer *in media res* beginnt.

Zum Glück für die Storm Knights kann Anne Mnemosyne nicht anders, als bereitwillig zu monologisieren.

DIESES ABENTEUER LEITEN

Im Gegensatz zu anderen Missionen gibt es kein Briefing. Die Storm Knights werden sofort ins Geschehen gestoßen, ohne zu wissen, warum sie dort sind. Jede Szene wechselt abrupt, aber es gibt immer Mnemosyne und den Telepathen.

Wenn die SL und/oder die Spieler ein Problem damit haben, *in media res* zu spielen, kannst du ein kurzes Abenteuer vorbereiten, das die Storm Knights in den Raum der Beteiligten führt. Wenn die Storm Knights hereinplatzen, werden sie von den psychischen Turbulenzen erfasst, und die Szene beginnt.