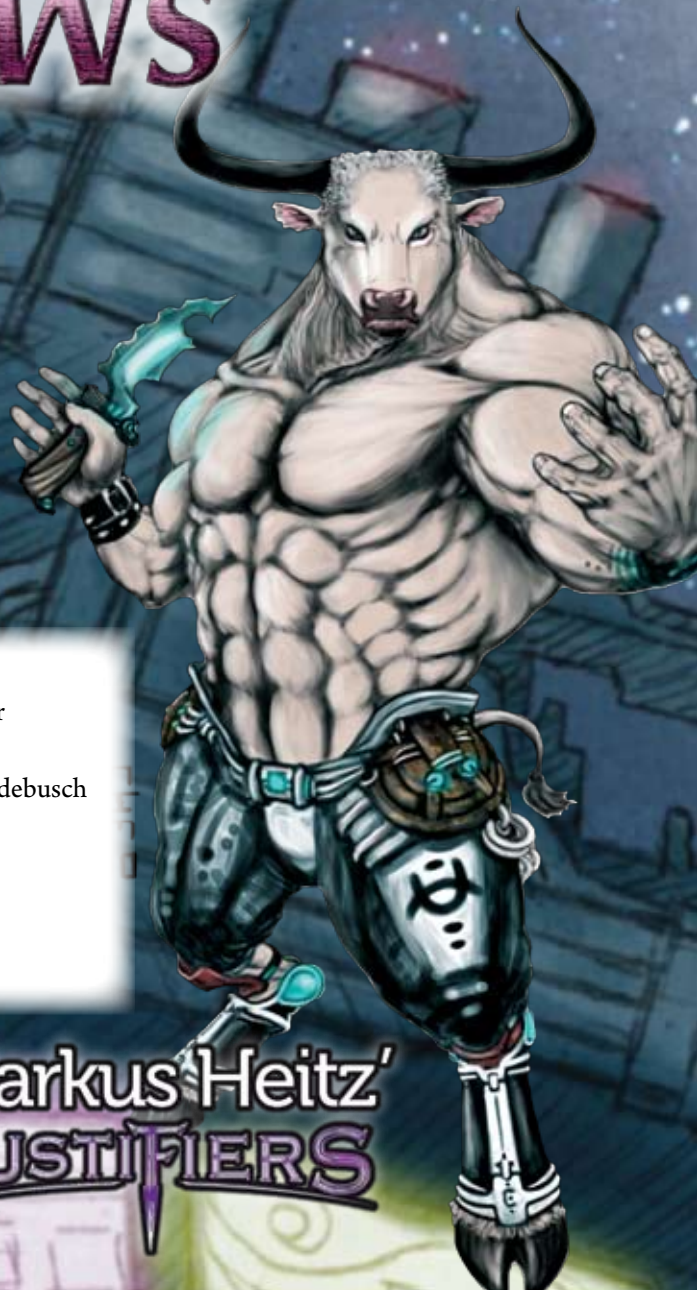


JUST NEWS

AUSGABE 2
JANUAR 2011



STELLAR EXPLORATION

Ein neuer Konzern als Auftraggeber

NUMMER 23

Kurzgeschichte von Christoph Hardebusch

DER STIER

Ein neuer Beta fertig zum Spielen

JUSTIFIERS - COLLECTOR

Vorschau auf den Comic von
New Ground Publishing

Markus Heitz'
JUSTIFIERS

GESCHÄTZTE JUSTIFIERS UND JUSTIFIERS-SYPATHISANTEN!

Das Justifiers-Universum soll so umfangreich wie möglich werden, damit für jeden was dabei ist. Damit es lebendiger wird. Damit das Bild umfassender wird.

Und was liegt da näher als ein Comic?

Er führt mit Bildern in die Welt von 3042, er visualisiert und nimmt noch mehr gefangen. Er kann Betas und Justifiers in Action zeigen.

„Schön“, dachte ich mir. „Machen wir doch einen Comic!“



Photo: Bernd Schuhmacher - www.anihunde

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestrasse 11, 65529 Waldems

Redaktion: André Wiesler

Cover: Che Rossié

Zeichnungen: Che Rossié, Karsten Schreuers

Grafiken: Christian Lonsing

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christoph Hardebusch, Markus Heitz, Markus Plötz, André Wiesler

Satz & Layout: Christian Lonsing

Lektorat: Christian Lonsing

Die JUST-News kann unter www.justifiers-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

© 2010 by Markus Heitz vertreten durch AVA international GmbH

www.ava-international.de

Justifiers® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Markus Heitz. Verwendung durch Ulisses Spiele GmbH erfolgt mit freundlicher Genehmigung.

Das Markus Heitz' Justifiers Abenteuerspiel © 2010 by Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Markus Heitz.

Die Ulisses Universalregeln und die nicht auf Justifiers basierenden Konzepte und Texte sowie Illustrationen und Layout © 2010 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung des Verlags ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

Das dachte ich.

Total einfach. Die Jungs von New Ground Publishing nehmen sich einfach das Buch, am besten COLLECTOR, weil er als Intro-Roman gut ins Justifiers-Universum einführt, und setzen den mal eben um. Als Comic.

Aber so einfach ist es eben nicht!

Als blutiger Anfänger in Sachen Comic durfte ich bald lernen: SO schnell und einfach ist es nun mal nicht.

Aus dem Roman wurde ein Drehbuch entwickelt, wie für einen Film. Dialoge wurden übernommen, angepasst, neu geschrieben; Szenen wurden ausgesucht, überarbeitet und für den Comic umsetzbar gemacht; neue Szenen kamen hinzu. Im Endeffekt war es tatsächlich wie beim Film. Dann ging es um das Format: Wie viele Bilder kommen auf eine Seite? Wie muss eine Seite aufgebaut sein? Muss der Leser/die Leserin umblättern, um in der Szene voranzukommen oder wird die Szene auf einer Doppelseite fertig erzählt? Lauter Dinge wurden relevant, um die ich mir als Romanautor keine Gedanken machen muss. Der Comic hat seine eigenen Formatgesetze.

Danach wurde der Stil besprochen: französisch-belgisch, amerikanisch, Marvel, DC-Comic-Style? Was ganz anderes? Wie wird koloriert?

Und schwups standen wir bei den sogenannten Freiheiten und Abweichungen vom Roman: Kleinigkeiten kamen bei den Charakteren hinzu, die so im Roman

nicht drin waren. Warum? Um die Charaktere gegenüber dem Betrachter noch klarer zu definieren und Besonderheiten zu verleihen.

Comic war für mich Neuland, und bei den Besprechungen und den Mails fühlte ich mich plötzlich sehr als Neuling, was die Sache wiederum spannend gemacht hat. Es ging auch nicht ohne Diskussionen, wenn es um Zusatzszenen oder Veränderungen oder die Legung von Schwerpunkten ging.

Alles in allem wird mit den Comics, die ab Februar dann gedruckt erscheinen, ein neues Medium in Sachen Justifiers angegangen. Viele Dinge, Planeten, Raumschiffe, Charaktere nehmen Gestalt an. Die Umsetzung des Romans *Collector* macht den Anfang, und dann warten New Ground Publishing und ich gespannt darauf, wie die Resonanz sein wird.

Viele Grüße und auf bald!

—Markus Heitz

MISSING IN ABENTEUER

Die Produktpalette von Justifiers wird immer größer und mit *Missing in Action* (MIA) von Christoph Hardebusch ist vor einigen Wochen der erste Roman erschienen, der sich speziell mit einem Justifiers-Team befasst. Natürlich ist es keine Standardmission, auf die John Owens, Rourke, Cao, Shakey und die anderen tapferen Angestellten von *Stellar Exploration* (SE) geschickt werden. Aber welche Mission ist bei Justifiers schon Standard?

Die zweite Ausgabe der JUST News steht ganz im Zeichen dieses Romans und wir sind stolz, eine **exklusive Justifiers-Kurzgeschichte** des Bestsellerautors Christoph Hardebusch hier präsentieren zu können.

In dieser Ausgabe der JUST News versorgen wir den Erzähler außerdem mit einem neuen Handwerkszeug, mit dem er eigene oder auch offizielle Missionen noch ein wenig aufpeppen kann, wenn die Justifiers es beispielsweise erfolgreich schaffen, alle spannenden Regionen zu umgehen. Das sogenannte **Intermezzo** stellt ein Regionsereignis dar, das an beliebiger Stelle in eine Mission eingebaut werden kann. Es wird am Beispiel eines **Exomonsters von Tordesillas** vorgestellt, dem Planeten, auf dem die SE-Justifiers landen.



WIE GEHT ES BEI JUSTIFIERS WEITER?

Im Frühjahr wird der erste **Abenteuerband** „**Markus Heitz' Justifiers: Mystery**“ erscheinen. In ihm wird die Mission Holz 11 aus dem Grundbuch zum Abschluss gebracht und er hält manche Überraschung für die Justifiers bereit. Natürlich werden wir in *Mystery* auch neue Betatypen, neue Ausrüstung und diverse erweiterte Regeln präsentieren, die Justifiers noch spannender machen.

Neben neuer, von MIA inspirierter Ausrüstung präsentieren wir außerdem einen **neuen Betatypen, den Stierbeta**. Und last but not least erfahren Justifiers in dieser Ausgabe alles darüber, was sie wissen müssen, wenn sie für Stellar Exploration und nicht Gauss arbeiten wollen.

Eine vollgepackte Ausgabe also, die jede Menge spielbares Material beinhaltet. Viel Vergnügen dabei.

—André Wiesler

STELLAR EXPLORATION

ABKÜRZUNG SE, MANCHMAL AUCH STELLEX

Im Grundregelwerk steht den Spielern erst einmal nur ein Konzern zur Verfügung, namentlich Gauss Industries. In dieser Ausgabe der JUST-News möchten wir Ihnen einen weiteren Konzern vorstellen, der natürlich ebenfalls Justifiers ausschickt, um Planeten zu erkunden und in Besitz zu nehmen.

Für neue Justifiersteams steht nun auch Stellar Exploration als Konzern zur Verfügung. Justifiers, die bereits Abenteuerpunkte gesammelt haben, können ihren Konzern nicht

wechseln – hier muss ein neuer Justifier erschaffen werden. Das ganze Team muss einheitlich zu einem Konzern gehören.

Die Beispieljustifiers aus dem Grundregelwerk können genutzt werden, als Konzern wird dann einfach Gauss durch SE ersetzt. Statt der Gauss-Team- und Erzählerkarten werden die entsprechenden SE-Karten verwendet. Sie werden wie üblich ins jeweilige Deck gemischt.

GAUSS-MISSIONEN

Die Mission Holz 11 und auch die kommenden kostenlosen Kurzmissionen gehen davon aus, dass die Justifiers Gauss-Betas sind. Ist das nicht der Fall, muss der Erzähler die Beschreibungen entsprechend anpassen. Im Allgemeinen wird es reichen, den Namen Gauss durch den des neuen Konzerns zu ersetzen.

STELLAR EXPLORATION

SE ist seit fünfzehn Jahren Teil der Knowledge Alliance, einem Zusammenschluss zahlreicher großer Konzerne.

Service: Erforschung und Vorbereitung von Planeten für die Besiedlung.

Produkte: SE besitzt einige wenige Produktionsstätten, in denen allerdings nur Betas und von anderen Konzernen lizenzierte Ausrüstung und Waffen für den Eigenbedarf hergestellt werden.



SE ist ein Konzern, der nur ein Geschäftsfeld bearbeitet: die Entdeckung, Erforschung und Vorbereitung von Planeten für die Besiedlung. SE baut an günstigen Positionen innerhalb von Sektoren mit geringer Besiedlungsdichte Sprungstationen, von denen aus Justifier-Teams aufbrechen. Die Teams erforschen die Planeten und errichten ein TransMatt-Portal. Sobald der Planet als befriedet gemeldet ist, verkauft SE das Portal und das gesammelte Wissen an andere Konzerne. Zum Schluss wird die Sprungstation an einen Konzern im Transit-Geschäft verkauft und SE nimmt sich den nächsten Sektor vor.

Die Hauptwelt von Stellar Exploration, SE-Alpha, ist infolge einer natürlichen Klimaentwicklung auf dem Weg zum Wüstenplaneten, aber bislang sind die Auswirkungen, abgesehen von erhöhten Nahrungsmittelimporten, noch moderat. Über kurz oder lang wird Stellar Exploration sich jedoch nach einem neuen Hauptplaneten umsehen müssen.

Geschäftsführer: Edward Carlisle

System: Canopus

Welt: SE-Alpha

Systemposition: 4

Anzahl der Monde: 0

Gravitation: 1,12 G

Landmasse: 56%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 24,6 Stunden

Atmosphäre: Arid

Generelles Klima: trocken und warm

PROVINZDATEN:

Provinzen: Upwards (7 Millionen - Verwaltung),

Production (3 Millionen - Fabriken),

Cattle (1 Millionen – Betazucht)

Einwohner: rund 11 Millionen

Autark: Nein, auf Lebensmittelimporte angewiesen

Archäologische Funde: Ein ahumaner Sprungantrieb im Jahr 3002

Industrie/Exporte: Nur firmeninterne Produktion und Betazucht, keine Exporte.

SE-TEAMKARTEN

Zuhause – dank SE

Konzern-Teamkarte: Stellar Exploration

Zuhause ist eine innere Einstellung – und als SE-Justifiers findet ihr auch auf fremden Planeten ein Zuhause und könnt euch erholen.

Alle SE-Justifiers erhalten ihre vollständigen Ausdauerpunkte und Schicksalspunkte zurück, verlieren dafür aber 1 Missionsrunde. Diese Teamkarte kann nur zu Beginn einer Missionsrunde und nicht während eines Abenteuers gespielt werden.

Das Neue ist unsere Berufung

Konzern-Teamkarte: Stellar Exploration

Niemand hat mehr Erfahrung bei der Erkundung neuer Planeten als SE!

Alle SE-Justifier-Erkundungsteams dürfen in dieser Missionsrunde nach einem Regionsscan sofort einen weiteren Regionsscan durchführen. Es gelten die normalen Regeln aus dem Grundbuch (Seite 206).

SE-ERZÄHLERKARTEN

Überall und nirgends

Konzern-Erzählerkarte: Stellar Exploration

SE hat soviel Erfahrung mit der Planetenerkundung, dass man euch bei der Piloten-Ausbildung vielleicht ein bisschen zu viele Informationen ins Hirn gestopft hat. Jetzt bist du verwirrt und machst alles genau falsch.

Die Karte wird nach Ansage einer Regionserkundung ausgespielt. Die Herausforderung des Piloten für die Regionserkundung schlägt automatisch fehl, jeder Justifier dieses Erkundungsteams verliert einen Punkt Ausdauer und das Fahrzeug gilt als beschädigt. Für dieses Erkundungsteam ist die Missionsrunde somit beendet.

ZUFÄLLIGE AUSWAHL?

Um einen Gegenstand zufällig auszuwählen, wirft jeder Justifier einen Würfel. Dann zählt er die erzielte Augenzahl von oben nach unten in seiner Ausrüstungsliste auf dem Charakterbogen ab. Die Ausrüstung, bei der er mit der Augenzahl als letztes landet, fällt aus. Bei einer drei wäre also beispielsweise der dritte Gegenstand von oben in der Liste defekt.

No-Name-Schrott

Konzern-Erzählerkarte: Stellar Exploration

Das kommt davon, wenn man immer nur die Produkte anderer Konzerne nachbaut ...jetzt funktioniert das Zeug mal wieder nicht.

Diese Karte kann nur zu Beginn eines durch den Besuch eines Erkundungsziels ausgelösten Abenteuers ausgespielt werden. Ein zufällig bestimmter Ausrüstungsgegenstand jedes Justifiers wird im kommenden Abenteuer nicht berücksichtigt. Bei der Bestimmung des betroffenen Gegenstandes wird nur die mit AP gekaufte Ausrüstung beachtet, während der Mission gefundene Ausrüstung kann nicht betroffen werden. Waffen und Körperschutz ist nicht betroffen, nur Ausrüstung!

STELLAR EXPLORATION

PER ASPERA AD ASTRA!

»Willkommen auf den Karriere-Seiten von Stellar Exploration. Wir bringen die Galaxie enger zusammen – ein Planet nach dem anderen. Unsere bestens ausgebildeten Justifiers sind auf Dutzenden von Fremdwelten tätig, erforschen, entdecken und befrieden, für ein besseres Morgen.«

WOLLEN SIE MEHR WISSEN?

»Stellar Exploration blickt auf eine lange Tradition der Erkundung zurück. Wir haben das Know-How, die Erfahrung, die Expertise, die Sie benötigen. Mit mehr als hundert besiedelten Planeten, und zahlreichen Missionen weit über die Grenzen der bekannten Galaxie hinaus, steht unser Erfolg außer Frage.«

WOLLEN SIE MEHR WISSEN?

»Bei Stellar Exploration gibt es zahlreiche Karriere-Chancen in den verschiedensten Bereichen. Unsere Karriere-Programme sind individuell auf unsere Mitarbeiter zugeschnitten, mit außergewöhnlichen Aufstiegschancen, einzigartigen Fortbildungs- und Entwicklungsinitiativen und der stabilen, unterstützenden Struktur eines gewachsenen, auf Teamwork und flachen Hierarchien basierenden Unternehmens.«

WOLLEN SIE MEHR WISSEN?

»Am Beginn aller Operationen stehen unsere Astrophysiker, deren theoretische Erkenntnisse wir in Missionsrichtlinien umsetzen. Bislang unerforschte Systeme werden untersucht, kartographiert, und auf ihre Eignung für Besiedlung geprüft. Ohne das grüne Licht der Astro-Abteilung wird keine Mission gestartet.

Erst dann kommen die Planer ins Spiel. Auf Basis der erhaltenen Daten wird die Mission von unseren Experten vorbereitet. Es handelt sich um ehemalige Justifiers mit extensiver Erfahrung und zahlreichen Feldeinsätzen und um die besten Theoretiker, die das Universum



zu bieten hat. Gemeinsam erarbeiten sie die Missionsrichtlinien und stellen mit der Beschaffungsabteilung einen ausgewogenen und umfassenden Ausrüstungsmix zusammen.

Stellar Exploration ist Lizenznehmer für einen Großteil der wichtigsten Ausrüstung, die ein Team von Justifiern auf einer Mission benötigen wird. Wir verfügen über zahlreiche Produktionsanlagen und das entsprechende Personal, um nützliche und haltbare Ausrüstungsgegenstände von winzigen Mikro-Sendern bis hin zu durchschlagskräftigen Blastergewehren herzustellen. Auch die Missionsshuttles werden von Stellar Exploration selbst gefertigt, damit sie bis ins kleinste Detail auf die Bedürfnisse unserer Teams zugeschnitten sind.

In der Operationszentrale laufen alle Fäden zusammen. Hier arbeiten unsere Projektspezialisten, die unsere Missionen aufs Genaueste kontrollieren. Jeder Operationsspezialist ist für mehrere Teams zuständig, die teilweise zeitgleich auf Mission sind. Hier werden Zeitpläne ausgearbeitet, Frachtmanifeste überprüft, Instandhaltungs- und Reparaturarbeiten kontrolliert und vor allem gewährleistet, dass unsere Teams die bestmögliche Unterstützung erhalten.

Wenn die Operationsspezialisten ihr Team für eine Mission ausgewählt und informiert haben, beginnt die direkte Vorbereitung. Ein Sprungtor muss in Position gebracht und aktiviert werden. In wichtigen Sektoren haben wir Sprungstationen installiert, die nach den letzten Missionen vor Ort an Transportdienstleister veräußert werden. Die Ausrüstung muss ein letztes Mal überprüft und eingeladen werden. Die Qualitätskontrolle geht durch die Missionsplanung und kontrolliert, ob alle Sicherheitsrichtlinien unseres Konzerns eingehalten wurden, denn die Sicherheit unserer Angestellten ist unsere oberste Priorität.

Unsere Justifier-Teams sind von variabler Größe und werden je nach Mission ausgewählt. Jedes Teammitglied kann mehrere Rollen übernehmen, und ist bestens ausgebildet und auf die aktuelle Mission vorbereitet. Unsere Beta-Humanoide werden ständig von konzern-eigenen Biologen auf maximale Leistungsfähigkeit kontrolliert, und Stellar Exploration hält Dutzende von Patenten auf besonders effektive Gen-Sequenzen. Wir zählen unsere Justifiers zu unseren wichtigsten Aktivposten, und die Pflege des Bestands wird ebenso vorangetrieben, wie die rigorose und umfassende Ausbildung von Rekruten. Verdiente Teammitglieder haben beste Aufstiegschancen, und mit unter 40% ist die Verlustquote von Stellar Exploration deutlich niedriger als der Industriestandard.

Aber dies ist nur unser Kerngeschäft. Stellar Exploration bietet noch viel mehr Karriere-möglichkeiten. Werden Sie Gardeur und beschützen Sie unsere Anlagen und Mitarbeiter! Werden Sie Pilot und transportieren Sie lebenswichtige Ausrüstung und Konzernpersonal! Werden Sie Personalfachkraft und entwickeln Sie neue Ausbildungsprogramme! Werden Sie Buchhalter und kontrollieren Sie das Kapital des Konzerns! Werden Sie Reinigungsfachkraft und halten Sie unsere Umwelt sauber!

Die Möglichkeiten sind unbegrenzt. Werden Sie noch heute ein Teil unserer Konzernfamilie und sagen Sie stolz:

Per Aspera Ad Astra!<

AUSRÜSTUNG

PINECONE

Typ: Wärmespürende Hi-Ex-Splittergranaten

Hersteller: Hikma Corporation

Die Pinecones genannten Granaten haben ihren Namen von ihrer Ähnlichkeit zu geschlossenen Tannenzapfen. Sie bestehen aus einer mit Sollbruchstellen versehenen Diamantstahl-Hülle, in der neben einer ordentlichen Menge Sprengstoff auch ein Infrarotsensor sitzt. Die Granate kann so eingestellt werden, dass sie über einen Aufprallsensor oder bei Nähe zu einer Wärmequelle explodiert. Dabei verschießt sie ihre Hülle als scharfkantiges Schrapnell. Das ermöglicht es auch, sie als Kleinmine zu nutzen. Man sollte nur vorsichtig sein – ist sie im Wärmemodus erstmal scharf, kommt keiner mehr an sie ran! Wegen ihrer hohen Eigengefährdung wird sie nur in kleinen Mengen ausgegeben.



AUSWIRKUNGEN: Weil die Handgranaten für den einmaligen Einsatz gedacht sind, dürfen sie in einer laufenden Runde eingesetzt werden, ohne dass dadurch ein Malus fürs Waffenwechseln entsteht.

Bezeichnung	AP	Schlagwort	Fertigkeit	NAH	RW1	RW2	Besonderheiten
Pincone	15	Waffe	Körper+Fernkampf	–	+2	–	Explosiv, Mine(6), Anwendungen(3), Nadler

WAFFENBESONDERHEIT: MIENE

Diese Waffe besitzt einen automatischen Auslöser, der es erlaubt, sie als Miene zu nutzen. Wenn der Justifier bei einem Regionsereignis angegriffen wird, darf er sich auf RW1 einmalig pro Kampf entscheiden, sofort einen zusätzlichen Angriff mit X Würfeln durchzuführen (X entspricht der Zahl hinter Miene). Er hat in diesem Fall die Miene im Vorfeld zur Sicherung des Geländes ausgelegt. Er darf den Angriff auch durchführen, wenn er von den Gegnern überrascht wurde. Dieser zusätzliche Angriff zählt nicht als Handlung, verbraucht aber eine Anwendung der Waffe. Andere Waffeneigenschaften wie Explosiv oder Nadler, kommen bei diesem Angriff normal zum Einsatz.



K-SPRAY

Typ: Erste-Hilfe-Maßnahme

Hersteller: Knowledge Alliance

Es gibt wohl keinen Justifier, dem das K-Spray im Laufe seiner Karriere nicht mehrfach das Leben rettet. Es desinfiziert, verhindert Nachblutungen und verbessert die Wundheilung. Außerdem kann es sogar von einem betrunkenen Nashornbeta eingesetzt werden, so idiotensicher ist es. Einfach draufhalten, sprühen und das Spray macht den Rest.

Trotzdem ist es bei den Einsatzkräften aus tiefstem Herzen verhasst, denn das K-Spray brennt wie die Hölle. Schon ein Tropfen in einer offenen Wunde bringt einen Bisonbeta zum Fluchen und hat schon Waschbärbetas ohnmächtig werden lassen.

Gerüchten zufolge soll es auch eine schmerzlose Variante geben, aber weil die doppelt so teuer ist, kauft Gauss lieber die „bewährte Rezeptur“.

AUSWIRKUNGEN: Dreimal pro Zone kann der Justifier einen verletzten Kollegen oder ein anderes Lebewesen behandeln, als besäße er das „Spezialgebiet Wissen: Medizin“. Dies befähigt ihn allerdings nicht dazu, die Explorationshandlung „Medizinisch Versorgen“ oder andere Sonderhandlungen durchzuführen, für die „Spezialgebiet Wissen: Medizin“ Voraussetzung ist.

Bezeichnung	AP	Schlagwort	Auswirkung
K-Spray	3	Medizinische Ausrüstung	Wurf als besäße der Justifier „Spezialgebiet Wissen: Medizin“

NUMMER 23

VON CHRISTOPH HARDEBUSCH

An manchen Tagen sollte man besser im Bett bleiben. Nina presste sich an die Wand, zählte still bis drei, dann duckte sie sich um die Ecke und feuerte. Man sollte nicht aufstehen, nicht zum Missionsbriefing gehen, und keinen Low-Orbit-Absprung über einer massiv gesicherten Produktionseinheit machen. Cavanaugh nutze ihr Deckungsfeuer, um einen Korridor weiterzukommen und schoss nun seinerseits. Weder Training, noch zweiundzwanzig Einsätze nehmen einem die Angst, wenn man die Deckung verlassen muss, aber Nina sprintete los. Aus den Augenwinkeln sah sie das Mündungsfeuer der Gardeure, aber sie zwang sich, nur auf ihr Ziel zu achten. Kugeln schlugen neben ihr in die Wand ein, als sie sich auf den Boden warf, die letzten Meter rutschte, Nilsson packte und ihn hektisch krabbelnd in die temporäre Sicherheit eines Büros zerrte. Er sah sie dankbar an, aber seine Augen waren seltsam glasiert.

„Wie schlimm ist es? Wie schlimm ist es? Wie schlimm ist es?“

Wieder und wieder fragte er, der Schock stand ihm ins Gesicht geschrieben. Nina murmelte beruhigende Worte, während sie ihre Handschuhe auszog und nach der Wunde suchte. Ihre Finger waren glitschig von seinem Blut. Was immer ihn erwischte hatte, es hatte die dünne Panzerung einfach durchschlagen, vorne und hinten.

„Scheiße!“

„Ich wusste es“, flüsterte Nilsson, dann packte er ihren Arm. „Bringt das hier zu Ende. Ich will nicht bei einem Fehlschlag krepieren, hörst du mich, Grasse?“

„Du kommst zurück.“

Er antwortete nicht, sondern fummelte an seinem Gürtel herum, bis er eine Mikrogranate in der Hand hielt.

„Ich verschaffe euch Zeit.“

„Scheiße!“ Einige Sekunden lang sahen sie sich nur an, dann nickte Nina, zog eine Spritze aus ihrer Seitentasche und verpasste ihm genug Schmerzmittel, um einen Rhino-Beta umzubringen. „Viel Glück.“

„Wie sieht es bei euch aus?“, drang Cavaughns Stimme aus dem Headset.

„Nilsson hält sie auf“, erklärte Nina. Sie musste nicht mehr sagen. Das Team wusste jetzt, wie es um ihn stand. „Aber wir müssen hier weg. Irgendwann überrennen uns die Gardeure.“

„Lippski, Enders, ihr führt sie in die Irre, auf das Dach von dieser Lagerhalle da hinten. Wir machen dort die Extraktion. Grasse und ich erledigen das Primärziel.“

Während die beiden bestätigten, sah Nina sich suchend um. Die Gardeure versperrten den Weg zur Produktionshalle. Ihr Blick fiel auf ein Gitter unter der Decke.

„Boss, wir können die Luftschächte nehmen. Auf den Plänen waren sie breit genug.“

„Roger. Bin auf dem Weg.“

Nina wischte Nilssons Blut an ihrer Einsatzmontur ab. Auf dem schwarzen Stoff hinterließ es kaum Spuren. Dann schraubte sie das Gitter ab, warf einen letzten Blick auf ihren Kameraden, der keuchend neben der Tür lag, eine Pistole in der einen Hand, den Daumen der anderen fest auf den Sicherungsknopf der Granate gepresst, dann zog sie sich in den Schacht und begann zu kriechen. Bald hörte sie Cavanaugh hinter sich. Obwohl ihr ursprünglicher Plan den Zugang durch die Korridore vorgesehen hatte, hatte sie sich den Verlauf der Lüftungsschächte eingepägt. Zweiundzwanzig Einsätze hatten sie gelehrt, dass Pläne oft nur bis zur Eingangstür hielten, und es besser war, auf Änderungen vorbereitet zu sein. In der Theorie war Industriesabotage eine saubere Sache, aber in der Praxis machte man sich oft die Finger schmutzig.

Das Gitter fiel mit einem Scheppern auf den Boden, und Nina streckte zuerst Waffensarm und Kopf aus der Öffnung.

„Alles klar“, gab sie weiter und glitt geschickt runter, wirbelte im Fallen herum und kam auf den Füßen am Boden an. Cavanaugh hatte weniger Glück, rollte sich aber ab und sicherte sofort den Raum.

„Da lang“, befand Nina und lief voraus. Ihr Orientierungssinn hatte ihr in diesem kleinen Unternehmen den Posten der Navigatorin eingebracht. Sie durchquerten einige unbeleuchtete Flure, deren kahle Wände und breite Türen davon kündeten, dass sie nahe der Produktionsanlagen waren, deren Neutralisierung ihr vorrangiges Ziel war.

Schließlich erreichten sie die Halle, und Nina stand vor Überraschung der Mund offen. Sie hatte Maschinen erwartet, Produktionsstraßen, aber es waren nur Reihen um Reihen von schwach beleuchteten Glaskästen, in denen Gestalten zu sehen waren. Große, kleine, dünne, mächtige Körper, humanoid, meist mit Fell bedeckt, Köpfe mit tierischen Zügen. Beta-Humanoide in allen Stadien der Entwicklung.

„Gute Arbeit, Grasse. Bringen wir die Ladungen an, und dann nichts wie raus hier.“

Cavanaugh hastete zwischen mit Nährflüssigkeit gefüllten Bottichen hin und her, während Nina sich kaum bewegen konnte. Direkt vor ihr war ein kleiner Kasten, kaum größer als ein Aquarium, in dem ein winziger Beta trieb, von Kabeln und Schläuchen eingehüllt, die Augen geschlossen. Die Schnurrhaare des Wesens zuckten, und immer wieder bewegten sich Muskeln unter der Haut. Sie riss sich von dem Anblick los.

„Cavanaugh, das können wir nicht machen. Das sind ...“ Sie wollte Menschen sagen, aber das stimmte nicht. Konzerneigentum traf es besser, Kreaturen zweiter Klasse, oft wenig mehr als Sklaven. „Fühlende Wesen“, schloss sie lahm.

„Keine Weichheiten, Grasse. Wir haben einen Job zu erledigen. Das sind nur Chims. Wir jagen das alles hoch, die merken es nicht einmal.“

Alles in Nina sträubte sich gegen diese Worte. Ihre Faust öffnete und schloss sich unbewusst, als ihr Blick über die Reihen von wehrlosen Betas wanderte. Dann bemerkte sie, wie Cavanaugh nach seiner Pistole griff.



„Grasse, das ist ein Befehl. Bringen Sie Ihre Ladungen an.“ Seine Stimme war kalt, hart, er war der Anführer ihres Teams. In Ninas Kopf kreisten die Gedanken, blieben unklar, hastig, Fetzen. Sie griff nach der Tasche mit den Ladungen, verharrte kurz. Ohne eine willentliche Entscheidung löste sie den Sicherheitsverschluss und ließ die Tasche zu Boden fallen.

„Nein“, erklärte sie ruhig. Sie sah Cavanaugh in die Augen, als er die Pistole hob. Nina war ganz leicht, als sei das einzige Schwere an ihr die Tasche mit den Sprengladungen gewesen, und ihr Körper nur ein Lufthauch.

„Grasse, Sie lassen mir keine Wahl“, stellte Cavanaugh beinahe entschuldigend fest, als die Mündung der Waffe auf ihre Stirn zielte. Sie schloss die Augen nicht, hielt ihn fixiert, erwartete den kurzen Moment des Erkennens vor der langen Nacht.

Eine Fontäne spritzte neben Cavanaugh empor, eine riesige Gestalt sprang aus einem der Kästen, Nässe auf gestreiftem Fell, die Schnauze zu einem Knurren verzogen, die Ohren angelegt. Cavanaugh war schnell, wirbelte herum, die Pistole feuerte lautlos, blutige Flecken erschienen auf der Brust des Betas. Doch die Treffer schienen die Kreatur nicht zu stören, sie sprang Cavanaugh an, packte ihn, riss ihn zu Boden, vergrub ihre Fänge in seine Schulter. Nina konnte nur zusehen, wie er schrie, als Blut aus den Wunden quoll. Dann löste sich ihre Starre, sie griff nach ihrer Waffe. Cavanaugh feuerte weiter, presste dem Beta den Schalldämpfer in die Seite, drückte einfach ab,

bis das Magazin leer war, aber die Kreatur biss wieder und wieder zu. Nina feuerte gezielt. Ihre Salve traf den Beta in die Schulter, sie ließ die Mündung wandern, Kugeln zerschmetterten Muskeln, Knochen, trafen den Kopf und rissen ihn von seinem Opfer. Der Beta rollte zur Seite, und sie schoss zur Sicherheit weiter, jagte ihm Kugeln ins Gesicht, bis er reglos liegen blieb.

Dann lief sie zu Cavanaugh, kniete neben ihm, doch seine Augen starrten blicklos zur Decke. Seine Kehle war zerfetzt, bis zum Rückgrat durchgebissen. In seinem Blick schien ein Vorwurf zu liegen. Nina schluckte, dann wandte sie sich ab.

Sie sah sich um, fühlte sich mit einem Mal unendlich müde. Ihr wollte kein klarer Gedanke kommen, sie wusste nicht, was sie tun sollte. In ihrem Headset klackte es, dann erklang Lippskis Stimme: „Boss, wir haben uns auf dem Dach verschanzt, aber die machen Druck. Wir müssen hier bald raus. Ist bei euch alles klar?“

„Negativ“, antwortete Nina automatisch, dann schluckte sie. „Cavanaugh hat es erwischt.“ Sie ließ ihren Blick über die Betas wandern und traf eine Entscheidung. „Das Ziel ist zu gut gesichert. Wir müssen abbrechen. Ich versuche, zu euch zu stoßen.“

„Roger.“

Dann Stille. Nina nahm ihre Waffe in die Hand und machte sich auf den Rückweg. *Dreiundzwanzig Einsätze. Scheiße. Wenn ich hier rauskomme, suche ich mir was Ruhigeres. Personenschutz vielleicht.* Sie rannte durch die Korridore, weg von den Produktionsstätten für menschliche Wesen, weg von den beiden Leichen, Cavanaugh und ein Tiger-Beta ohne Namen, im Tod so ähnlich.

INTERMEZZO

In dieser und den kommenden Ausgaben der JUST-News werden wir Ihnen immer wieder ausgearbeitete Regionsereignisse vorstellen, die Sie als Ergänzung in bestehenden Missionen einbauen können. Diese sogenannten Intermezzos stellen zusätzliche Herausforderungen für die Justifiers dar, die aber natürlich auch für das Meistern dieser Probleme belohnt werden.

Intermezzos eignen sich hervorragend dazu, eine Region aufzupeppen, die noch kein eigenes Regionsereignis besitzt oder um den Schwierigkeitsgrad in einer Region zu steigern, die Ihnen besonders wichtig erscheint. Vielleicht haben Ihre Justifiers auch einfach zuviel Würfelglück und kommen zu schnell voran, Sie möchten ihnen aber nicht mit Erzählerkarten in die Parade fahren. Für alle diese Zwecke eignen sich Intermezzos.

Nehmen Sie einfach nach der Herausforderung für die Regionserkundung, nach einem anderen Regionsereignis oder auch erst nach dem Regionsscan die JUST-News zur Hand und lesen Sie die untenstehenden Abschnitte vor. Nachdem die Justifiers das Ereignis gemeistert haben, geht es dann im Abenteuerbuch weiter.

DIE ZUSAMMENFASSUNG

Jedes Intermezzo besitzt am Anfang des Textes eine Zusammenfassung, die mit „Was hier geschieht“ überschrieben ist. Ihr können Sie entnehmen, was im Laufe des Intermezzos geschieht, welchen Schwerpunkt – also Kampf, Wissenschaft, Rätsel oder ähnliches – sie besitzt und welche Belohnungen auf die Justifiers warten. So können Sie auch auf die Schnelle ein passendes Intermezzo auswählen.

Außerdem wird Ihnen hier verraten, in welcher Art von Zonen das Intermezzo eingesetzt werden kann, damit die Beschreibungen passen. Wenn mitten in der Wüste plötzlich von dichtem Wald die Rede ist, werden die Justifiers sich doch sehr wundern.

DIE BELOHNUNG

Da Intermezzos die Mission für die Justifiers erschweren und sie Missionsrunden kosten können, müssen sie natürlich für ihre Mühen belohnt werden. Diese Belohnungen können ganz unterschiedlich ausfallen. Mal erhalten die Justifiers zusätzliche Teamkarten oder MP, mal einen Ausrüstungsgegenstand, dann wieder können sie sich erholen, SP zurückgewinnen oder sich sogar einen Sonderbonus erarbeiten, um nur einige Beispiele zu nennen. Je anspruchsvoller und gefährlicher das Intermezzo, umso höher die Belohnung.

WANN EINSETZEN?

Sie sollten beim Einsatz von Intermezzos stets bedenken, in welchem Zustand sich Ihre Justifiers befinden. Sind sie ohnehin schon angeschlagen, mussten zahlreiche Niederlagen einstecken und haben eigentlich schon viel zu viele Missionsrunden verbraucht? Dann ist dies sicherlich nicht der richtige Moment, um sie mit einem Intermezzo noch weiter in die Bredouille zu reiten.

Wenn ihnen aber alles gelingt, sie dank guter Würfelwürfe und passender Fähigkeiten nur so durch die Mission hindurchmarschieren, dann ist es an der Zeit, die JUST-News zur Hand zu nehmen und Ihre Justifier ein wenig zu schikanieren.

EINMALIG ODER PERMANENT

Wir empfehlen für jedes Intermezzo eine Häufigkeit, also einmalig, permanent oder permanent, bis es einmal bewältigt wurde. Gemäß dieser Einordnung werden auch die Belohnungen für die Justifiers festgelegt. Es kann, gerade in Regionen mit potenziell vielen Funden beim Regionsscan, erhebliche Auswirkungen haben, wenn aus einem einmaligen Intermezzo ein permanentes gemacht wird. Auf der anderen Seite kann ein permanentes Intermezzo immer wieder aufgesucht und damit, je nach Justifiersteam, auch ausgenutzt werden. Wenn ein kampfstarkes Team immer wieder leichte Sache mit den Gegnern hat, können sie dadurch auch die Belohnung immer wieder einsacken.

Gehen Sie hier also bitte behutsam bei Veränderungen in diesem Bereich vor!

INTERMEZZO: DER ROTE TOD

WAS HIER GESCHIEHT:

Die Justifiers sind im Wald unterwegs, als sie überraschend von einem Rudel gefährlicher Raubtiere überfallen werden. Der Schwerpunkt des Intermezzo ist Kampf und die Justifiers werden mit einer Teamkarte und **2 MP** belohnt.

BEI WEM EINSETZEN?

Intermezzos sind durch ihre Schwerpunkte für bestimmte Spezialisierungen unterschiedlich anspruchsvoll. Ein Kampf-Intermezzo mag für ein Explorationsteam aus Nashorn-Waffenspezialist und Tiger-Sicherheitsexperte ein Spaziergang sein, dafür stehen die wie der Ochsenbeta vorm Berg, wenn es in ein Intermezzo mit sozialem oder Forschungsschwerpunkt geht. Sie sollten darum bedenken, wie gut die Betas für das Intermezzo geeignet sind, denn das kann die Schwierigkeit erheblich beeinflussen.

Dieses Intermezzo wurde von einer Kreatur aus dem Justifiers-Roman *Missing in Action* von Christoph Hardebusch inspiriert. Man kann dieses Wesen auf dem Planeten Tordesillas antreffen, es kann aber zugleich stellvertretend für ähnliche Tiere anderer bewaldeter Planeten stehen. Darum kann das Intermezzo in eine beliebige Wald- oder Dschungel-Region der aktuellen Mission eingebaut werden.

REGIONSEREIGNIS (EINMALIG):

Während ihr durch den Wald streift, habt ihr das Gefühl, beobachtet zu werden. Immer wieder ist da ein Rascheln und die Tiere des Waldes sind seltsam still. Fast so, als hätten sie Angst vor etwas.

Alle Justifiers müssen sich der folgenden Herausforderung stellen, um die Bedrohung zu bemerken:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + WAHRNEHMUNG [HORCHEN] (2)

Erfolg:

Du hörst ein leises Trillern und Rascheln hinter dir und wirbelst herum. Keinen Augenblick zu früh, denn jetzt zischt ein dunkelroter Schemen auf dich zu.

Der Justifier ist nicht überrascht und kann normal handeln.

Misserfolg:

Du hörst, dass du nichts hörst.

Der Justifier ist überrascht und kann sich in der ersten Runde des Kampfes nur verteidigen.

Mit einem Mal fahren mehrere Kreaturen zwischen euch, deren Haut dunkelrot mit etwas helleren Streifen ist. Sie bewegen sich auf vier Beinen, aber an ihrem Rücken ragen zwei weitere Gliedmaßen hervor, die wie Stummelflügel wirken. In einer handvoll kleiner Mulden an der Kopfseite scheinen sich die Augen zu befinden und aus Öffnungen am Hals dringt ein Schnauben und immer wieder ein schrilles Trillern. Die Schnauze besteht aus gezackten, hellen Auswüchsen, die unablässig gegeneinanderschaben. Ihr fühlt euch an einen Fleischwolf erinnert.

Die Justifiers werden von (**ANZAHL DER JUSTIFIERS**) Roten Tode angegriffen. Der Kampf beginnt auf RW1 und endet, wenn entweder alle Raubtiere oder alle Justifiers besiegt wurden.



Roter Tod

Angriff 3/-/-, Schaden 1 (Biss), Verteidigung 2, Ausdauer 2, Gefahr 2

MANÖVER

Die Roten Tode verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers und attackieren auf RWI mit ihrem *Gleitangriff*. Wenn sie nur noch einen Punkt Ausdauer besitzen, setzen sie *Und davon* ein.

Gleitangriff

Angriff

Das Raubtier klappt seine verkümmerten Flügel aus, stößt sich ab und gleitet in deine Richtung.

Auf RWI kann der Rote Tod einen Gleitangriff durchführen. Wenn der Justifier keine Herausforderung auf **Körper + Widerstand (3)** meistert, verliert er zwei Punkte Ausdauer. Körperschutz (Kinetisch) hilft bei dieser Herausforderung.

Und davon

Verteidigung

Das Mistvieh stößt sich plötzlich ab und gleitet auf seinen Stummelflügeln über deinen Angriff hinweg.

Einmal im Kampf kann jeder Rote Tod einem geglückten Angriff eines Justifiers ohne Schaden entgehen, sofern bei diesem Angriff keine SP oder besonderen Eigenschaften eingesetzt wurden.

SIEG

Ihr habt den Angriff der grausamen Raubtiere überstanden. Es ist schon seltsam, was für Wesen man auf fremden Planeten begegnen kann. Diese hier werden für die Wissenschaftler eures Konzerns sicher interessante Forschungsobjekte abgeben.

+2 MP

Die Justifiers dürfen eine zusätzliche Teamkarte ziehen.

NIEDERLAGE

Lesen Sie das Folgende vor, wenn die Ausdauer aller anwesenden Justifiers auf Null sinkt:

Die Abdrücke in eurer Panzerung und die Löcher in eurer Kleidung und eurem Fleisch machen deutlich, dass diese Kreaturen euch probiert und für nicht lecker genug befunden haben. Die ultimative Demütigung – besiegt und dann noch nicht mal aufgefressen ...

Die Justifiers verlieren eine Missionsrunde und erhalten einen Ausdauerpunkt zurück.

STIER

Stierbetas sind aus gleich zwei Gründen eine Besonderheit im weiten Feld der Betatypen. Zum einen gibt es sie nur in männlicher Form – bisher wurde noch kein Kuhbeta gezüchtet – zum anderen hielt bis vor wenigen Jahren der Konzern *Stellar Explorations* ein exklusives Patent auf die Zucht von Stierbetas. Dieses erlosch im Jahr 3037 und so langsam sieht man Stierbetas auch in den Justifierteams anderer Konzerne auftauchen.

Auf den ersten Blick stellen sich dem praktisch denkenden Beobachter diverse Fragen. Wieso rennen Stierbetas vorzugsweise mit nacktem Oberkörper herum? Warum klingt jeder zweite Satz



von ihnen wie ein Befehl? Und wie sollen diese Hörner in einen Helm passen?

Die Antworten auf diese Fragen sind: Angezüchtete Eitelkeit, Testosteronüberschuss und gar nicht. Die Stierbetas wurden ursprünglich von der ehemaligen Vorstandsvorsitzenden Cate Beckinslate für repräsentative Zwecke in Auftrag gegeben. Die großen, beeindruckenden Stierbetas waren persönliche Leibgarde und Augenschmaus der CEO. Als sie aufgrund diverser Skandale abdanken musste, bemerkte ihr Nachfolger, dass Beckinslate Hunderte Stierbetas hatte produzieren lassen. Obwohl sie mit ihren riesigen Hörnern für den Weltraumeinsatz gänzlich ungeeignet sind, wurden die umgangssprachlich „Minotauren“ genannten Stierbetas nun auf Justifier-Teams verteilt und tun seitdem hier Dienst.

Ihre aller Standardausrüstung trotzende Kopfform gleichen sie durch große körperliche Kraft, Gelassenheit im Kampf und natürliche Führungsqualitäten wieder aus. Das große Problem der Stierbetas ist ihr hoher Testosteronspiegel, der häufig dafür sorgt, dass sie sich innerhalb einer Befehlskette unnachgiebig nach oben arbeiten wollen. Ein Vorgesetzter muss sie schon schwer beeindrucken und seine Überlegenheit bewiesen haben, damit sie sich ihm unterordnen. Dann aber sind sie die beste rechte Hand, die sich ein Kommandant wünschen kann.

BEVORZUGTE SPEZIALISIERUNGEN: Sicherheitsexperte, Aufklärer

Ihre angeborene Ruhe auch in gefährlichen oder stressigen Situationen macht sie zu einem hervorragenden Bodyguard und Sicherheitsexperten, der auch in Krisen einen kühlen Kopf behält und effektiv handelt. Die eindrucksvolle Gestalt eines Stierbetas, die er gut in Szene zu setzen weiß, sorgt außerdem dafür, dass man sich zweimal überlegt, ob man sich mit ihm anlegen möchte.

Auch als Aufklärer macht der Stierbeta aufgrund seiner großen Ausdauer und natürlichen Bewaffnung eine gute Figur. Er gerät nicht in Panik, wenn die Lage mal aussichtslos erscheint und kann sich mit seinem kühlen Kopf genauso aus brenzligen Situationen herausdenken wie herauskämpfen.

NEGATIVE RASSENEIGENSCHAFTEN

Im Grundbuch haben wir bereits eine ganze Reihe von besonderen Rasseeigenschaften vorgestellt, die den Betas allesamt Vorteile verschaffen. In dieser JUST News führen wir nun besondere negative Rasseeigenschaften ein, durch die ein Betahumanoide einzigartige Nachteile erleidet. Ansonsten werden sie behandelt wie alle anderen besonderen Rasseeigenschaften auch.

Bei manchen dieser besonderen negativen Rasseeigenschaften kommt auch ein neuer Kartentyp zum Einsatz, oder besser gesagt, ein neuer Kartensubtyp: „Gebundene Erzählerkarten“. Diese kommen wie normale Erzählerkarten zum Einsatz, sind aber an einen bestimmten Justifier gebunden, können also nur gegen diesen eingesetzt werden. Darüber hinaus werden gebundene Erzählerkarten niemals ins Erzählerdeck gemischt, sondern stehen dem Erzähler zusätzlich zur Verfügung. Meist können sie nur einmal pro Zone eingesetzt werden, aber dies wird im Einzelfall explizit erwähnt.

ATTRIBUTSBONUS: Körper +1

ABENTEUERPUNKTE: 116

BESONDERE RASSENEIGENSCHAFTEN: Hornangriff, Breite Brust, Gehört,
Hinderliche Anatomie

BUYBACK: 2250

Gehört

Dein Beta besitzt prächtige Hörner, die sehr beeindruckend sein können. Leider sind sie auch ziemlich oft im Weg. Türen sind zu eng, Helme müssen speziell für ihn angefertigt werden, er bleibt ständig irgendwo hängen und wenn er nicht aufpasst, kann er damit beim Umdrehen erheblichen Schaden anrichten.

Der Erzähler erhält die an diesen Beta gebundene Erzählerkarte „Gehört“.

Hinderliche Anatomie

Es ist manchmal wirklich zum Verzweifeln. Normale Rüstungen sind für deinen Beta nur nach massiver Anpassung zu gebrauchen und die komplett geschlossenen Ganzkörperanzüge stehen ihm erst gar nicht zur Verfügung.

Der Justifier kann keinen Körperschutz mit der Besonderheit „Ganzkörper“ benutzen.

TIPPS ZUR ERSCHAFFUNG

Der Stierbeta ist am besten mit einer Nahkampfwaffe bedient, da er auf RW1 ohnehin seinen Hornangriff einsetzen kann. Er sollte dann natürlich auch Nahkampf wählen, wenn er nicht ohnehin als Sicherheitsexperte unterwegs ist. Will man einen typischen Stierbeta spielen, empfehlen sich zudem Starker Wille oder Unbeugsam.

Gehört

Gebundene Erzählerkarte

Diese riesigen Dinger auf dem Kopf sind aber auch wirklich fürchterlich unpraktisch, wenn man gerade versucht, über einen Abgrund zu springen, über einen umgestürzten Baumstamm zu balancieren oder beim Schwimmen den Kopf über Wasser zu halten.

Der Justifier muss eine bestandene Herausforderung auf **Körper + Athletik** sofort wiederholen. Für die Herausforderung eingesetzte SP oder Anwendungen zählen auch für den Wiederholungswurf.

Diese Karte kann einmal pro Zone eingesetzt werden.

1. Januar 3017, System: Galloway
Planet: Hakup (Besitz: G.U.S.A.)



Der Planet gehört Hardcastle & Co., dem Regierungskonzern der Greater United States of America.

Ort: Hakup City, Westaföll



BIBABIB!! BIBABIB!!

Hakup verdankt sein Erscheinungsbild winzigen Kristallen. Regen, Schnee, Nebel, alles, was mit Feuchtigkeit von oben zu tun hat, kann bunte Farben annehmen.



HEY, MISTER! IHR KOM KLINGELT!

BIBABIB!!



ANATOL LYSSANDER

„ALS OB ICH NICHT SOWIESO ALLES DREIMAL SO LAUT HÖREN WÜRD, DU FISSER! VERFICKTES INTERIM-SYNDROM!“



HRM... JAP
ES IST IMMER DAS GLEICHE MIT IHNEN, LYSSANDER. WIR HABEN HIER EIN RÜDEL TIRANCI UND WER IST NICHT DAP?

ICH VIELLEICHT?



PRÄCHTIG ANALYSIERT! WEENN IHR ARSCH SICH NICHT UMGEHEND IM HANDELSKONTOR BLICKEN LÄSST, KÜRZE ICH IHR ÜBERSETZERENGELT!



„ICH KOTZE FAST, ALS WIR DEN TECH-SCRAPER DES ORDER OF TECHNOLOGY PASSIEREN.“

BRING MICH ZUM HANDELSKONTOR. ABER HALT AB JETZT DIE KLAPPE.



GUTEN TAG, DIE ... HERREIN!

ICH BIN DER VORSITZENDE DER INTERSTELLAREN HANDELSKOMMISSION VON HAKUP. WILLKOMMEN IM NAMEN UNSERER BEWOHNER.

DA SIE GEZIELT NACH MIR SUCHTEN, GEHT ES WOHL UM GÜTERAUSTAUSCH?

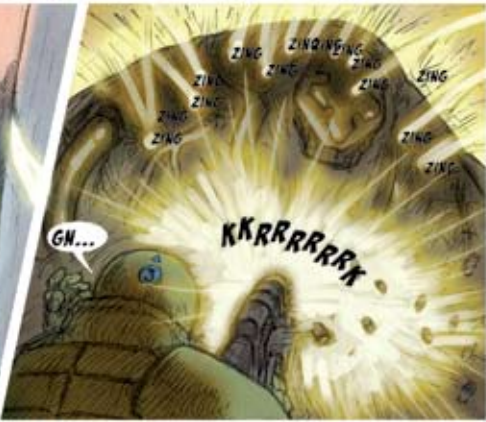
„FALLS SIE LANDWIRTSCHAFTLICHE PRODUKTE ANBIETEN, MÜSSEN SIE DAS GEWALTÄRIGSTE, GEFÄHRLICHSTE NUTZVIEH IM UNIVERSUM HABEN.“



WWWRRRRR

AHH!

NGH...



ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING ZING

GN...

KKRRRRRR



Schreie

SCHESSE, SOLDAT, ICH HABE NICHT BEFOLHEN ZU SCHIESSEN!

„WAR DIESER ELEKTRONISCHE LÄRM ... IHRE SPRACHE?“



JEMAND MUSS DIE AMBULANZ RUFEN!

NGH...



HALTEN SIE DURCH, DARA.

AHH... VERDAMMT.



„ZUM GLÜCK BLEIBEN DIE AHIMANEN TROTZ DES ANGRIFFS SO FRIEDLICH.“