

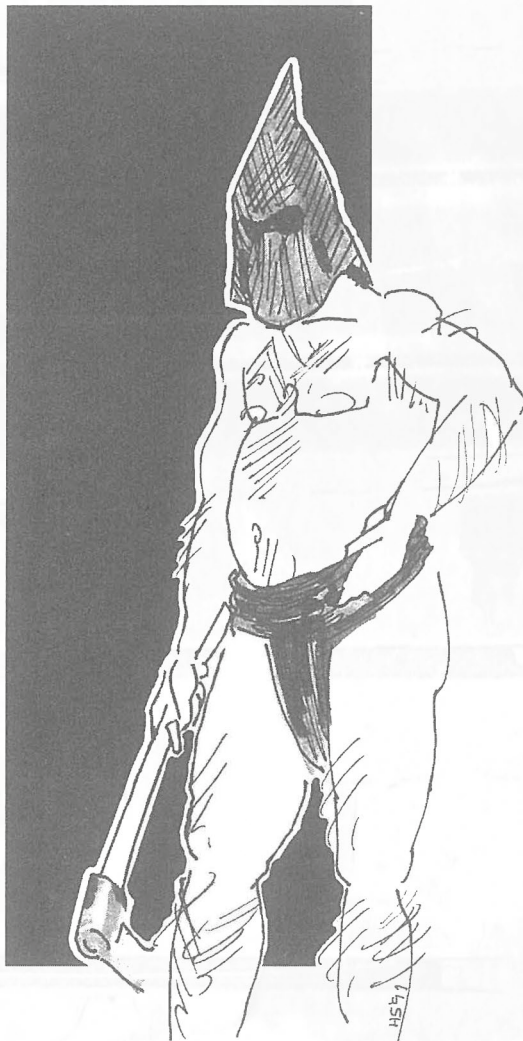
SPACE GOLF[®]

Strangeworld



Mit diesem Preisausschreiben werden zwei wichtige Dinge des Lebens verbunden. Durch den Erwerb der Kelly Loggins Frühstücksflocken ist ein gutes, gesundes und nahrhaftes Essen garantiert. Mit dem in der Packung enthaltenen Teilnahmechein kann man, im Falle eines Gewinns, Spaß und Spannung live erleben. Auf AdventureWorld wird alles für die Phantasie geboten. Wir wünschen Ihnen viel Glück bei der Ziehung . . .

Terence Upton,
Vorstandsvorsitzender von Kelly Loggins



SPACE GOLDBIC®

Strangeworld



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

Zum vorliegenden Science-Fiction-Rollenspiel **Space Gothic®** sind außerdem folgende Bände erschienen:

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)
- Nachtstrom - Quellenband (ISBN 3-929754-23-1)
- In Hoc Signo Vincas - Quellenband (ISBN 3-929754-16-9)
- Wolfsbrut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)
- Overkill I - Quellenband (ISBN 3-929754-12-6)
- Schattenspiel - Modulband (ISBN 3-929754-24-X)
- Ace of Aces - Modulband (ISBN 3-929754-26-6)
- Ravenfall - Modulband (ISBN 3-929754-27-4)

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch).

Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Beachten Sie bitte, daß in **Space Gothic®** eine fiktive Welt beschrieben wird. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Space Gothic® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Gerhard Winkler und Michael Greiss.

© 2000 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Wiesbaden

Zeichnungen: Markus Marchlewski, Groß-Gerau; Hans Schneider, Wiesbaden

Autoren: Gerhard Winkler, Wörrstadt

Redaktion: Gerhard Winkler, Wörrstadt; Michael Greiss, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Fantastische Spiele GbR
c/o Michael Greiss
Friedrichstr. 3
60594 Wiesbaden



www.spacegothic.de
www.tsu-starweb.de

ISBN 3-929754-28-2



Inhalt:

1.  Strangeworld

Seite 7

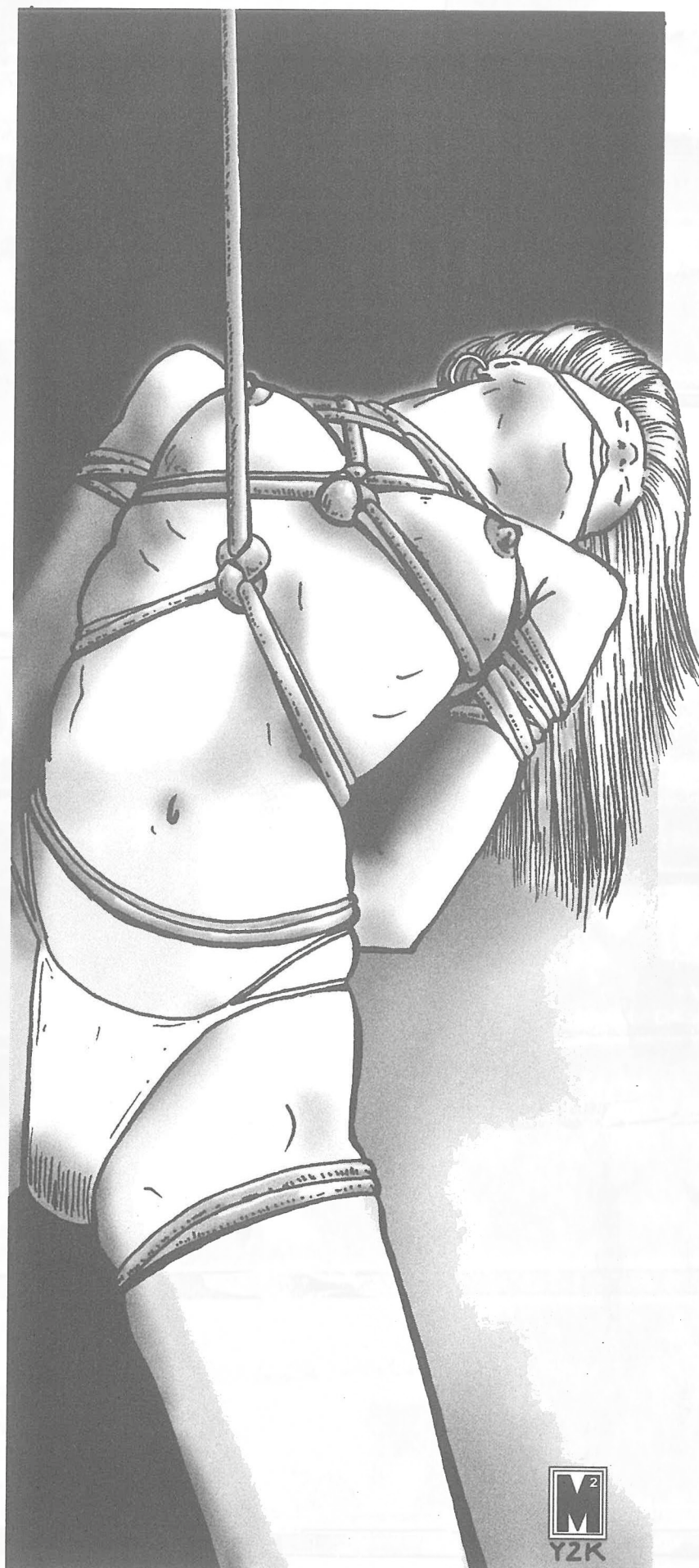
2.  Anhang und
Tabellenteil

Seite 61

Auszug aus dem Prospekt von
AdventureWorld . . .

Willkommen im ultimativen Reich
der Fantasie. Hier erleben Sie
LebensEchtes Rollenspiel zu
vernünftigen Preisen.

Ein edler Ritter, ein mächtiger
Zauberer? In unserem Parkbereich
FantasyWorld können Sie in Rollen
schlüpfen, von denen Sie immer
geträumt haben. Retten Sie die edle
Prinzessin aus den Klauen der Orks
oder verteidigen Sie unschuldige
Dorfbewohner vor tückischen
Angriffen! Auf AdventureWorld
werden Ihrer Fantasie keine Grenzen
gesetzt. Besuchen Sie uns und
entdecken Sie eine wunderbare
Welt voller Abenteuer . . .



Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben bei unserem großen Kelly Loggins-Preisausschreiben einen der begehrten Hauptgewinne gezogen.

Unsere Werbeabteilung wird sich mit Ihnen zur Abklärung der genauen Reiseplanung baldigst in Verbindung setzen.

Wir wünschen Ihnen noch einen fröhlichen Tag
und einen guten Appetit mit
Kelly Loggins Frühstücksflocken . . .



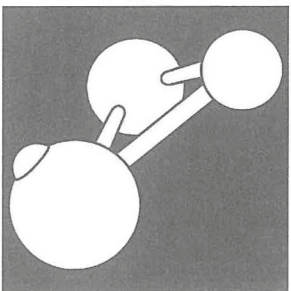
KELLY LOGGINS



von
Gerhard
Winkler



Strangeworld



I. Prolog

Monique Ottermann zündete sich ihre letzte Zigarette vor der Show an. Die attraktive Schauspielerinnen seufzte beim Gedanken an die kommenden Minuten. Wie schon so oft in diesem Jahr würden die Orks sie wie ein Paket verschnüren und in die Folterkammer stecken. Dort würde sie ausharren, bis die tapferen Helden sie finden und befreien würden. Blöder Mist, blöder. Aber im Zeitalter der semi-intelligenten Computeranimationen waren Filmschauspielerinnen nicht sonderlich gefragt, und für das Theater reichten die Talente des ehemaligen C-Porno-Sternchens nicht aus.

Egal, immerhin hatte sie einen Job, wenn dieser auch in der Hauptsache darin bestand, um Hilfe

Moniques
allerletzte
Showeinlage.
Zu ihrer großen
Überraschung ist
es ein Liveauftritt
ohne Netz und
Rückfahrkarte...

zu rufen, den Möchtegern-Helden tief in die Augen zu sehen und die tolpatschige Schönheit zu mimen.

Grishnak, der Orkschamane, kam auf sie zu. Widerwillig streckte sie die Hände aus, um sich fesseln zu lassen.

"Worauf wartest Du, blöder Blechhaufen", knurrte sie unwillig. "Bringen wir's hinter uns."

Als Antwort schlug ihr der Android mit der grünen, runzligen Haut brutal ins Gesicht. Dann packte er sie an der Kehle und zischte:

"Szene geändert, Weib. Du stirbst jetzt gleich."

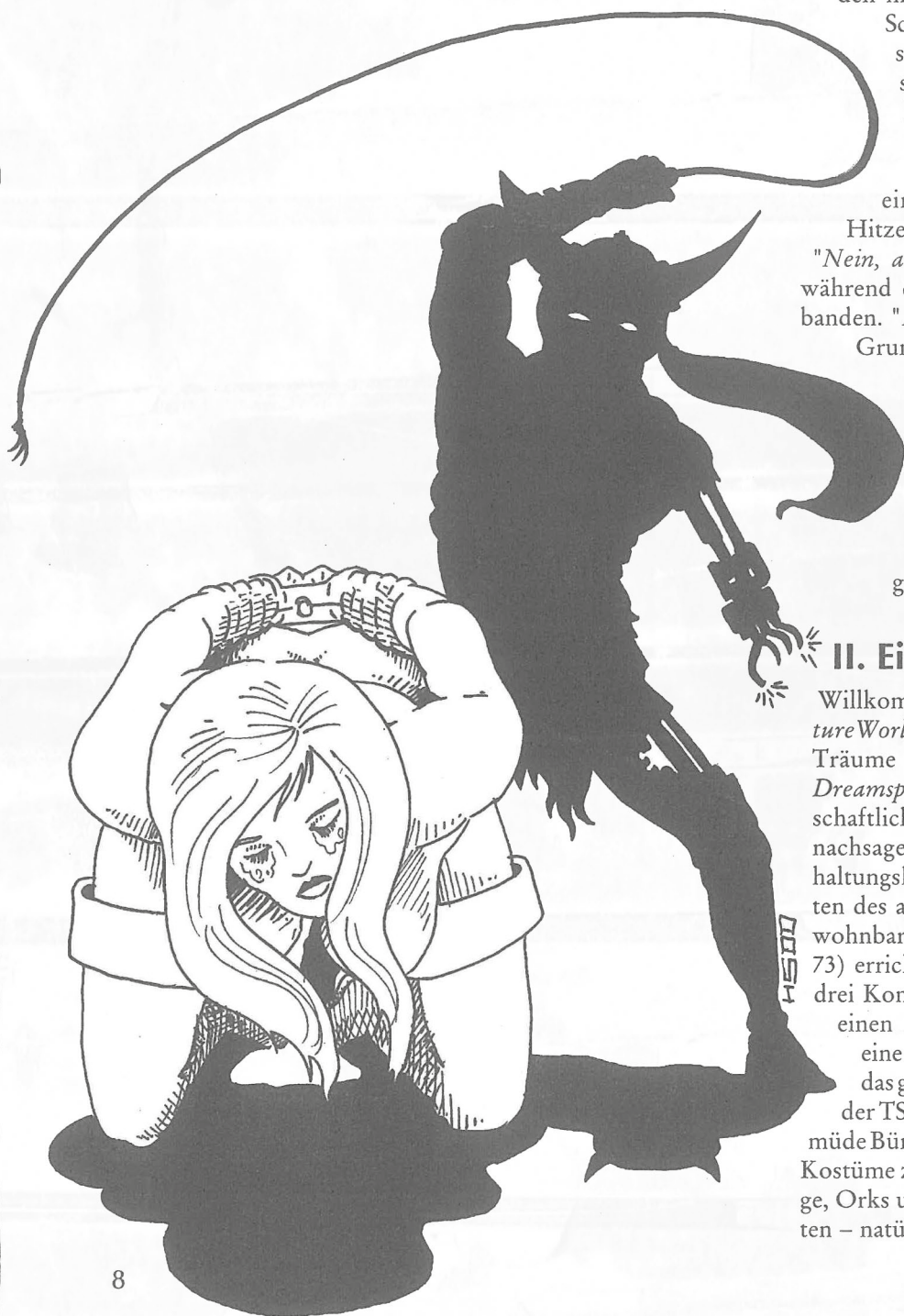
Starr vor Entsetzen blickte Monique den Androiden an, während warmes Blut aus ihrem Mundwinkel sickerte. Konnte das eine Fehlfunktion sein? Dabei hatte man ihr versichert, daß es für die Andros unter gar keinen Umständen möglich sein sollte, einem Menschen Schaden zuzufügen. Sie wimmerte leise, während der grobschlächtige Ork sie hinter sich her in die Versammlungshöhle schleifte. Dort war ein galgenartiges Gestell direkt über der Feuerstelle aufgebaut worden, die für ein Hologramm eine unangenehme Hitze ausstrahlte.

"Nein, aufhören", kreischte sie verzweifelt, während die Orks ihre Füße an den Galgen banden. "Loslassen, sofort!"

Grunzend kamen sie ihrer Bitte nach, und nun baumelte sie mit dem Kopf nach unten über dem Feuer. Ihr langes, blondgefärbtes Haar ging unverzüglich in Flammen auf. Monique schrie wie am Spieß, doch die seelenlosen Augen betrachteten ohne die geringste Spur von Mitleid ihr grausiges Ende...

II. Einführung

Willkommen auf der Raumstation *AdventureWorld*. Hier werden Ihre dekadentesten Träume wahr. Der unabhängige Konzern *Dreamspace Inc.*, dem böse Zungen freundschaftliche Kontakte zum Ming-Imperium nachsagen, hat diesen gigantischen Unterhaltungskomplex im Orbit des einzigen Planeten des ansonsten unbesiedelten (weil unbewohnbaren) Sonnensystems *My Herculei* (Nr. 73) errichtet. *AdventureWorld* verfügt über drei Komponenten: einen Verwaltungstrakt, einen Amüsierpark (*VacationWorld*) und eine Biosphäre namens *FantasyWorld*, die das größte Live-Action-Rollenspielgebiet der TSU darstellt. Hier haben zivilisationsmüde Bürger die Möglichkeit, in phantastische Kostüme zu schlüpfen und gegen Elfen, Zwerge, Orks und fürchterliche Monstren anzutreten – natürlich ohne Gefahr für Leib und Le-



ben. Denn alle ihre Gegenspieler sind Androiden, denen es unmöglich ist, einem Menschen Schaden zuzufügen (obwohl sie ihnen natürlich einen gehörigen Schrecken einjagen können). Außerdem verfügen nur die Spieler über echte Waffen. Bei ihren Gegnern finden sich nur Schaumstoffimitate, die einen Elektroimpuls aussenden, der die Anzahl der den Spielern zur Verfügung stehenden Trefferpunkte reduziert. Aber es ist nicht alles eitel Sonnenschein. Immer auf der Suche nach Möglichkeiten, den Feinden PTIs Schaden zuzufügen, hat ein InSic-Agent die Speicherchips der Unterhaltungs-Androiden durch KI-Chips ersetzt. Die Andros werden sich ihrer Rolle als Opferlämmer der Touristen bewußt und beginnen mit einer Revolte. Das Ferienparadies ist auf dem besten Weg, sich in ein Massengrab zu verwandeln.

III. Hereinspaziert ins Abenteuer

Die Charaktere müssen sich vor Beginn des Abenteuers nicht kennen. Alle haben bei einem Preisausschreiben gewonnen, in dem es darum ging, den besten Werbespruch für den bekannten Frühstücksflocken-Hersteller *Kelly-Loggins* zu entwerfen. Der Preis ist eine Reise nach *AdventureWorld*. Man trifft sich zum ersten Mal in einem Shuttle, das die glücklichen Gewinner zur Raumstation bringt, und in dem ihnen ein Animateur, der einen schier unerträglichen Enthusiasmus ausstrahlt, alles über die Sehenswürdigkeiten von *AdventureWorld* berichtet.

Aus diesem Grund gibt es keinerlei Vorgaben für Charakterklassen, und die Gruppe kann durchaus aus einer Mischung von linientreuen Bürgern der TSU, Verbrechern und Bürgern der freien Kolonien bestehen. Alle wollen nur Urlaub machen. Keiner hat einen Spezialauftrag. Abschalten, eintauchen in eine barbarische Welt des Abenteuers, eine Woche lang den Alltagstrott vergessen und Held in einer Fantasy-Geschichte sein.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält die Spielhilfen 1 bis 5: die Gewinnbestätigung des Preisausschreibens, einen Prospekt über *AdventureWorld*, eine Stimmkarte (wird für die Wahl des Hotels benötigt), eine Haftungserklärung, die jeder Teilnehmer vor Beginn der Reise unterzeichnen mußte sowie einen Lageplan, der die Sehenswürdigkeiten von *VacationWorld* zeigt, wo die Gruppe die ersten beiden Urlaubstage verbringen wird. Die Anreise haben die Charaktere hinter sich, nun sitzen sie mit den übrigen Gewinnern, der Studentin *Gina Henderson*, der Technikerin *Laura Barnes* und dem Verkäufer

Steve Niven, in einem Shuttle, das sie von der Randstation *No Man's Land* zur Orbitalstation *AdventureWorld* bringt. Die Werte der NSC finden Sie im Kapitel *Nichtspielercharaktere* ab Seite 43.

Von den Anwesenden ist *Gina Henderson* die einzige, die schon einmal auf der Amüsierstation war, und sie wird nicht müde, orakelhafte und altkluge Andeutungen über das bevorstehende LERS von sich zu geben, die allen anderen schon recht bald gehörig auf die Nerven gehen. Irgendwann dreht sie sich beleidigt zu ihrem Bullauge und murmelt:

"Ihr werdet schon früh genug angekröchen kommen, um Hilfe von einer erfahrenen Rollenspielerin zu bekommen, wenn Ihr blöden Anfänger nicht mehr weiter wißt."

Schließlich, nach mehreren langweiligen Flugstunden, kommt die aus drei miteinander verbundenen, riesigen Kugeln bestehende Station in Sicht, die um einen öden, schlammbräunlichen Felsbrocken kreist.

IV. Erster Tag

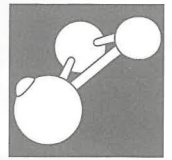
(Den Spielern vorzulesen)

»Das Shuttle befindet sich im Anflug auf eine der eindrucksvollsten Raumstationen, die Ihr je gesehen habt. Vor Euch liegt *AdventureWorld*, bestehend aus drei riesigen, kugelförmigen Biosphären, über deren Inhalt Ihr im STAR-WEB bereits einiges gelesen habt. Und Ihr als glückliche Gewinner der *Kelly-Loggins-Cornflakes-Verlosung* werdet hier eine Woche lang kostenlos Urlaub machen! Nochmals schaut Ihr mit glänzenden Augen in den Prospekt, der auch die kostenlosen Leistungen beschreibt, die Ihr in Anspruch nehmen dürft. Kaum zu glauben, daß Ihr es seid, die diesmal Glück gehabt haben.

Ein kurzes Knacken in den Sitzlautsprechern, gefolgt von einer Fanfare, lenkt Eure Aufmerksamkeit ab. Dann erklingt eine knabenhafte Stimme, die vor Enthusiasmus überschäumt, begleitet von sanfter Hintergrundmusik:

"Meine Damen und Herren, im Namen von Dreamspace Inc. heiße ich Sie herzlich willkommen auf AdventureWorld. Hereinspaziert ins Abenteuer, Sie werden einen Urlaub genießen, den Sie niemals in Ihrem Leben vergessen werden, dafür verbürgen wir uns! In wenigen Minuten werden wir andocken, und Sie können sich mit VacationWorld vertraut machen, wo Sie zwei Tage lang ein turbulentes Action-Programm erleben oder einfach nur in unseren traumhaften Hotelanlagen entspannen können."

Die Musik wird dramatischer und die Stimme legt noch einiges an Begeisterung zu:

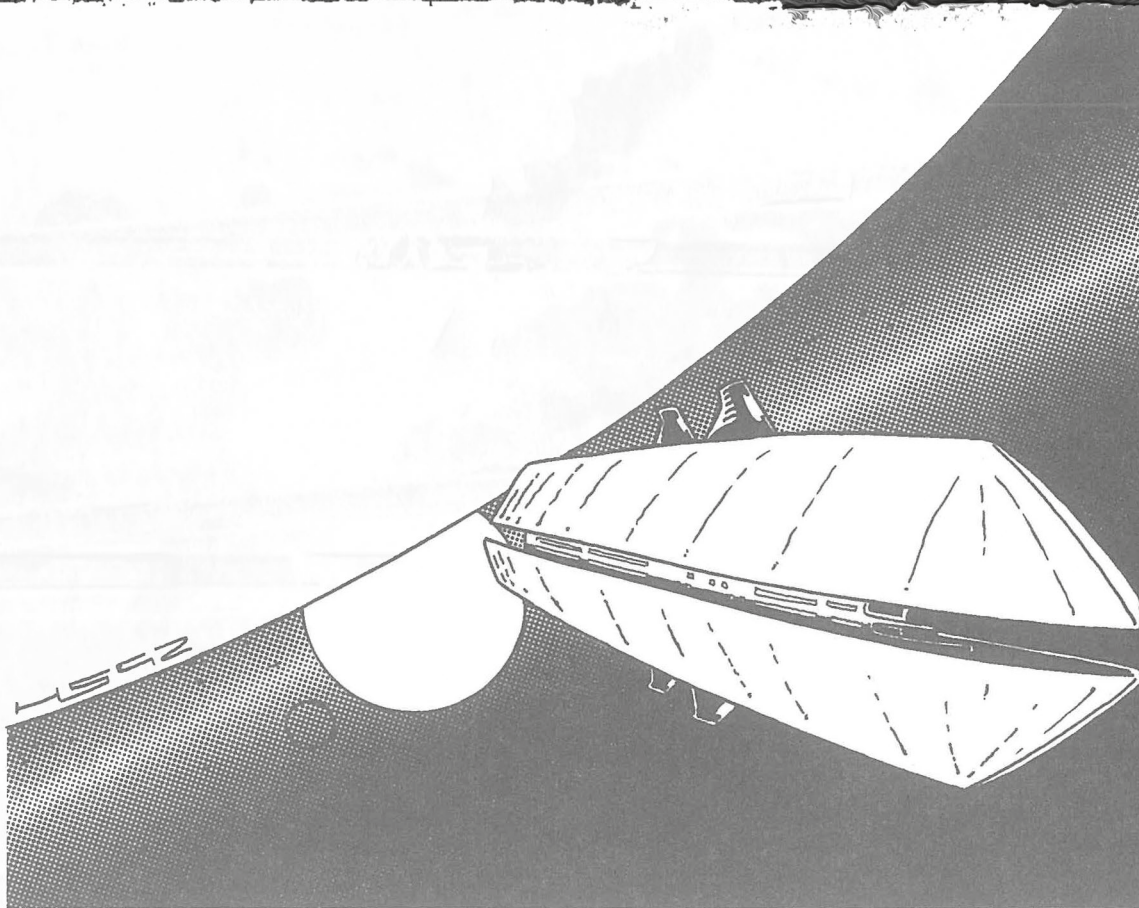


Das ist nicht wahr! Ich habe gewonnen! ICH habe tatsächlich gewonnen! Jetzt kann ich allen zeigen, was wirklich in mir steckt!

*Steve Niven,
Verkäufer*

Boah! Das System sieht wirklich scheußlich aus. Kein Wunder, daß hier keine Kolonisation vorgenommen wurde.

*Kyle Hallgerd,
Med-Tech*



Die glücklichen
Charaktere reisen
mit dem eleganten
IGF-Liner Queen
Sissi nach
AdventureWorld.

Heilandsack!
Dieses spitzohrige
Vieh sieht aus wie
eine Schwuchtel!
Wenn der mir an
die Wäsche geht,
bekommt er einen
erstklassigen
Shutdown
verpaßt. Und
zwar von mir
persönlich!

Paco Owen,
Söldner

"Am dritten Tag führe ich Sie dann nach FantasyWorld. Hier erwartet uns ein gefährliches Abenteuer: Die Prinzessin Isabella wurde von grausamen Orks entführt. Wir werden die Verfolgung der Bestien aufnehmen und allen Gefahren trotzen, um die Schöne zu befreien. Unterwegs lauern viele Feinde auf uns, vielleicht begegnen wir sogar dem uneingeschränkten Herren des Bösen, dem Schwarzen Drachen selbst! Aber keine Angst, Ihnen wird nichts passieren, schließlich sind Sie die Helden in einem Spektakel, das nur Ihnen zu Ehren aufgeführt wird. Wenn ich mich nun vorstellen darf: Mein Name ist Legolas."

Applaus ertönt, als ein Vorhang beiseite gezogen wird und ein etwa 1,60 Meter großer, knabenhafter . . . ja was ist er eigentlich? Er trägt grüne, mittelalterliche Gewänder, einen Hut mit roter Feder, und große, spitze Ohren umrahmen sein Gesicht, das ohne Zweifel nicht menschlich ist. In den violett leuchtenden Augen ist keine Spur Weiß zu sehen.

"Sie schauen verwundert? Ich bin ein Elf, genauer gesagt, ein Animateur-Android in Elfen-gestalt. Für die Dauer Ihres Aufenthaltes bin ich Ihr Betreuer und werde dafür sorgen, daß alle Ihre Wünsche in Erfüllung gehen."

Einige der weiblichen Passagiere des Shuttles kichern, als sich Legolas vor jeder Dame verneigt und ihr einen galanten Handkuß gibt. Die Männer begrüßt er mit einem zackigen Salut. Als er fertig ist, dockt das Shuttle auch schon an. "Bitte nehmen Sie Ihr Handgepäck und folgen Sie mir. Ihre Koffer werden selbstverständlich

von unseren Helfern in das Hotel Ihrer Wahl gebracht."

Eine fröhliche Melodie pfeifend, hüpfte Legolas zur Schleuse und verläßt das Shuttle. Ihr folgt ihm und gelangt in eine Empfangshalle, wo eifrige Zwerge mit langen Bärten und gehörnten Helmen dabei sind, Euer Gepäck auf einen von zwei schwarzen Rössern gezogenen Planwagen zu laden.

"Ich werde Ihnen nun einige unserer besten Hotelanlagen präsentieren. In Ihrem Prospekt befindet sich eine Stimmkarte, auf der Sie bitte die Zahl des Hotels drücken, das Ihnen am besten gefällt. Da wir als Gruppe ein gemeinsames Hotel beziehen werden, entscheiden wir uns für das mit den meisten Stimmen. Aber keine Sorge, egal auf welches die Wahl der Mehrheit fällt, ich versichere Ihnen, es wird Ihre kühnsten Träume übertreffen."

Nacheinander steigen verschiedene Holokugeln auf, in denen Ihr wundervolle Hotelanlagen seht, während jeweils eine sanfte Frauenstimme die dazugehörige Beschreibung liefert:

"Aladins Palast der Träume. Versinken Sie in den märchenhaften Reichen von 1001 Nacht. Ihre Zimmer sind prachtvoll mit Gold und Silber, Samt und Seide ausgestattet, natürlich mit Druckdusche, Bad und WC. Die Haremsdamen und Eunuchen werden Ihnen jeden Wunsch von den Lippen ablesen, und die köstlichsten Speisen des Orients stehen für Sie bereit. Erleben Sie fliegende Teppiche, dienstbare Geister

und die Wüstenoase, an deren Ufer Sie unter einer authentischen südlichen Sonne ohne das Risiko von Hautkrebs-Erkrankungen bräunen können. Auf Wunsch mit Räuberüberfall. Am Abend speisen Sie am Hofe von Sultan Aladin, erleben Artisten, Tänzer und Tänzerinnen und die sagenhafte Zaubershow des Magiers Al Harab. Für dies und viele weitere Wunder drücken Sie bitte auf die Eins."

"Dodge-City-Saloon. Als Cowboy im Wilden Westen. Die bequemen Zimmer im Western-Stil verfügen über Balkone, von denen aus Sie die Main Street und den malerischen Sonnenuntergang über den nahegelegenen Tafelbergen betrachten können. Deftige Steaks und Bohnen mit Speck, Whiskey und frischgezapftes Bier verwöhnen Ihren Gaumen, serviert von vollblütigen Bardamen und attraktiven Kellnern. Pokern Sie mit Doc Holyday und Wyatt Earp in unserem Wildwest-Casino. Am ersten Abend Live-Lynchjustiz vor dem Gefängnis, am Morgen danach ein Banküberfall durch die berühmte Dalton-Bande, den Sie von Ihrem Balkon aus miterleben können. Auf Wunsch besuchen wir ein Indianerlager. Werden Sie Zeuge, wie einfallsreich die Medizinmänner der Apachen vorgehen, wenn es darum geht, einem gefangenen Soldaten Informationen über die Angriffspläne der US-Kavallerie zu entlocken. Um dies alles und mehr zu erleben, drücken Sie die Zwei."

"Camelot. Am Hofe von König Artus. Die bequemen Zimmer sind mit Himmelbetten, offenem Kamin, Holzschnitzereien und natürlich Druckdusche, Bad und WC ausgestattet. Speisen Sie mit dem berühmtesten Herrscher aller Zeiten beim mittelalterlichen Bankett, umgeben von Bänkelsängern, Schankmägden und Knappen. Am zweiten Tag ein Ritterturnier, das Sie von der Ehrentribüne aus verfolgen können. Die gepanzerten Recken kämpfen bis zum Tode um Ihre Gunst. Am zweiten Abend werden Sie Zeuge, wie eine gefährliche Hexe von tapferen Inquisitoren zum Geständnis gebracht und dann öffentlich verbrannt wird. Wollen Sie in die Magie des Mittelalters eintauchen? Dann wählen Sie die drei."

"Robinsons Insel. Fernab vom lauten Streß der Zivilisation genießen Sie die südliche Sonne an einem traumhaft weißen Strand unter Palmen. Die üppig ausgestatteten Zimmer lassen keine Wünsche offen. Freundliche Einheimische, nur mit Baströcken bekleidet, bringen Ihnen tropische Cocktails und die ausgesuchtesten Delikatessen der karibischen Küche. Für die sportlich Ambitionierten unter Ihnen bieten wir Reiten, Strandball, Golf oder Wellenreiten an. Trotz der Brandung, unsere freundlichen Rettungs-

schwimmer garantieren für Ihre Sicherheit. Am Abend findet bei Häuptling Wahulu ein großes Fest statt, bei dem Sie ethnische Tänze bewundern und exotische Köstlichkeiten direkt vom Speiß genießen können. Wollen Sie den Zauber der Südsee genießen? Dann drücken sie die Vier."

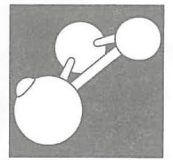
Legolas wendet sich zu Euch und jauchzt: "Bitte, meine Damen und Herren, treffen Sie jetzt Ihre Wahl."«

Die folgende Abstimmung entscheiden die Spieler-Charaktere allein. Die Nichtspieler-Charaktere enthalten sich der Stimme. Vor Beginn des Spiels sollten Sie für jeden Spieler eine Kopie der Stimmkarte (Spielhilfe 3) angefertigt haben. Jeder Spieler kreuzt auf seiner Karte eine Zahl zwischen eins und vier an und übergibt sie Ihnen. Zählen Sie die Stimmen aus und entnehmen Sie den Ereignisverlauf der folgenden zwei Tage dem entsprechenden Abschnitt.

Nachdem die Wahl getroffen ist, führt Legolas die Abenteurer zu einer Magnetschwebbahn, mit der sie zunächst langsam über die allgemeinen Amüsierparks dahingleiten (Details sind dem Kapitel *Vacation World* ab Seite 33 zu entnehmen). Schließlich erreichen die Charaktere ihr Reiseziel.

Aladins Palast

Die Schwebbahn überquert eine Wüstenlandschaft mit riesigen Sanddünen, Beduinendörfern und malerischen Oasen. Kamelkarawanen ziehen durch die Einöde. Schließlich kommt eine prachtvolle Stadt mit bronzenen Minaretten und Kuppeln in Sicht. An einer kleinen Oase hält die Schwebbahn an, und die Abenteurergruppe wird in ein Zelt geführt, in dem für jeden stilechte orientalische Kleidung bereit liegt. Legolas, der mittlerweile einen Burnus und einen Turban trägt (was etwas lächerlich aussieht) führt die Gäste hinter das Zelt. Dort wartet bereits eine kleine Kamelkarawane. Auf der Umgebung eher als die Schwebbahn angemessenen Fortbewegungsmitteln geht es weiter. Nach kurzer Zeit kommt eine wundervolle Stadt in Sicht, deren Kuppeln und Minarette silbern im Licht der simulierten Sonne glänzen. Die Karawane bewegt sich durch die Straßen auf einen märchenhaften Hotelkomplex mit vergoldeten Dächern zu. Kaum sind die Abenteurer vor den Toren abgestiegen, werden ihnen von verschleierte Haremsdamen und muskulösen Eunuchen auch schon köstliche Erfrischungen gereicht. Legolas führt sie nun in das Hotel, das so üppig ausgestattet und luxuriös ist, daß die Gäste aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Schließlich wird



Legolas, der Animateur-Android in Elfengestalt, ist für den Ferienaufenthalt der Spielergruppe verantwortlich.

Ich hoffe, hier gibt es auch maskulinere Gestalten.

Cirilla Kane, Prospektorin

Sultan Aladin selbst auf einer Sänfte herantragen und begrüßt jeden einzelnen Abenteurer persönlich.

Die Umgebung

Das Hotel befindet sich in einer kitschig-romantischen Stadt, die den Märgen aus 1001 Nacht nachempfunden ist. Hier gibt es große Brunnen, Basare, Moscheen und sogar einen Sklavenmarkt, wo man sich einen Gesellschafter für die nächsten zwei Tage ersteigern kann (die Preise dafür bewegen sich zwischen 1,00 und 5,00 EH am Tag und sind im Gewinn nicht mit inbegriffen). Die Hotelzimmer selbst befinden sich im Palast von Sultan Aladin. Sämtliche Wünsche werden den Gewinnern von den Lippen abgelesen, und die erlesensten Speisen und Getränke werden in beliebiger Menge gratis gereicht.

Die Zimmer

Die Zimmer sind prunkvoll und dekadent mit Bergen von Kissen, verzierten Holztruhen für das Gepäck und einem großen Whirlpool ausgestattet. Neben dem wundervollen Bett befinden

det sich ein Klingelzug, mit dem man den stets aufmerksamen und hilfsbereiten Zimmerservice rufen kann. Für je zehn Zimmer gibt es eine gemeinsame Sauna.

Aktivitäten

Wie bereits angekündigt, kann man einen Ausflug zu einer Oase machen, wobei auf Wunsch auch ein Räuberüberfall stattfindet. Hierbei ist zu bemerken, daß es den Charakteren nicht gestattet ist, aktiv an diesem Event teilzunehmen. Die Wächter der Prinzessin Salome, die entführt werden soll, sind, genauso wie die Räuber, ausgebildete Stuntmen. Zur Belustigung der Zuschauer wird ein aufwendiges Live-Action-Spektakel aufgeführt, das natürlich mit der Rettung der Prinzessin durch den wackeren Hauptmann der Palastgarde und der anschließenden grausamen Bestrafung der überlebenden Banditen endet (Kinder und Jugendliche sind von der Teilnahme an dieser sehr blutrünstigen Show-Einlage im Palastkeller aus Jugendschutzgründen ausgeschlossen).

Ansonsten steht Erholung pur auf dem Programm. Die herrliche Stadt lädt zum Bummeln ein, auf den Basaren kann man kitschige Andenken in allen Preisklassen erwerben (auf eigene Kosten, versteht sich). Jeden Abend findet ein üppiges Bankett im Thronsaal von Sultan Aladin statt, bei dem Artisten, Tänzer und Magier für ein reichhaltiges Unterhaltungsprogramm sorgen. Es steht dem Spielleiter frei, die zwei Erholungstage mit eigenen Ideen oder Zwischenfällen zu Würzen.

Dodge City Saloon

Die Magnetbahn durchquert eine felsige Wüstenlandschaft, in der sich Tafelberge und Kakteenwälder erheben. Viele interessante Details wie Goldminen, Indianerdörfer und Kavallerieforts sind zu sehen. Schließlich hält die Bahn mitten in der Wüste an einem kleinen Bahnhof, an dem eine antiken Vorbildern nachempfundene Dampflokomotive mit zwei Passagierwagen wartet. Legolas führt die Abenteurer in die kleine Bahnhofshalle, wo sich ein Ausrüstungslager befindet. Hier können sich die Gäste mit stilechter Wild-West-Kleidung und Schreckschußrevolvern ausstatten. Falls sich einer der Charaktere darüber beklagt, daß es sich bei den Schußwaffen nur um Imitate handelt, bemerkt der Elf (der mittlerweile ein Cowboykostüm trägt) lächelnd:

"Natürlich. Der LERS-Teil kommt ja erst in zwei Tagen. In den Themenparks befinden sich viel zu viele Menschen, als daß wir echte Schußwaffen ausgeben könnten. Ich bitte Sie solange noch um ein wenig Geduld."

Nachdem sich alle ausgestattet haben, besteigt die Gruppe einen Eisenbahnwaggon, wo sie

Tausendundeine Nacht in Bonbonrosa. Das ist echt die volle Härte.

Zlatko Böldwahn, Schmuggler

Die Torwächter von Aladins Palast.



von einem Schaffner begrüßt wird, der eine Originaluniform aus der amerikanischen Pionierzeit trägt. Ächzend und schnaufend setzt sich die Lokomotive in Bewegung. Eine Viertelstunde fährt sie durch die malerische Landschaft. Dann erreicht sie den Bahnhof einer kleinen Westernstadt. Von dort werden die Gäste mit einer Kutsche direkt vor ihr Hotel, den Dodge-City-Saloon, gefahren. Der Saloon verfügt über sechs Etagen. Im Erdgeschoß sind das Casino und der eigentliche Saloon untergebracht. In den oberen Etagen befinden sich die Gästezimmer.

Die Umgebung

Dodge City ist genau so, wie man Westernstädte aus den uralten Hollywood-Filmen kennt. Holzhäuser mit großen Sidewalks, lässige Cowboys, Pferdetränken, Saloons, Krämerläden und natürlich auch ein Sheriff-Büro mit Gefängnis. Alle Menschen und Androiden tragen stilechte Kleidung, was besonders bei den Zwergen und Elfen sehr skurril aussieht.

Die Zimmer

Die Zimmer sind rustikal, aber bequem eingerichtet und verfügen selbstverständlich über moderne und saubere Sanitäranlagen sowie einen Balkon, von dem aus man die Hauptstraße sehen kann. Die Wände sind mit indianischen Teppichen, Büffelnköpfen und Gewehren dekoriert, in jedem Zimmer steht außerdem eine als gußeiserner Ofen getarnte Klimaanlage.

Aktivitäten

Im Saloon kann man gegen andere Gäste oder verwegene aussehende Dreamspace-Angestellte pokern. Dazu muß natürlich eigenes Geld eingesetzt werden. Beim Wirt erhält man Pokerchips im Wert von je 0,05 EH. Der Grundeinsatz beträgt jeweils 1W4 Chips. Falls Sie nicht mit echten Pokerkarten eine Partie improvisieren möchten, wird einfach für jeden Teilnehmer verdeckt 1W% gewürfelt. Danach kann jeder nochmal um bis zu 10 Chips erhöhen. Anschließend wird aufgedeckt. Das höchste Ergebnis gewinnt und kassiert die Einsätze aller anderen Teilnehmer. Mittels *Fingerfertigkeit* kann man ein zweites Mal würfeln. Mißlingt die Probe jedoch, so verliert man automatisch. Mißlingt sie *kritisch*, so wird man beim Mogeln erwischt und des Spieltischs verwiesen.

Auch Dodge City bietet ein reichhaltiges Unterhaltungsprogramm, wobei sämtliche Show-Einlagen von professionellen Stuntmen ausgeführt werden. Aus Sicherheitsgründen ist Gästen die Teilnahme strengstens untersagt. Am ersten Abend könne die staunenden Charaktere Zeuge davon werden, wie ein aufgebrachter Lynchmob einen verängstigten Gefangenen

gegen den Willen und letztendlich über die Leiche des Sheriff aus seiner Zelle holt und an einer knorrigen Eiche aufknüpft. Anschließend kommt die Bande des Hingerichteten in die Stadt geritten und übt blutige Rache. Am Morgen des zweiten Tages werden die Charaktere durch Schüsse geweckt. Eine Gruppe wilder, verummter Banditen überfällt die Bank, was natürlich von heftigen Schußwechseln und Explosionen begleitet wird.

Schließlich gibt es noch die Möglichkeit, ein Indianerlager zu besuchen. Hierzu werden die Gäste als Indianer geschminkt und verkleidet und von Legolas zu einem Lager in den Bergen geführt. Dort können sie am Feuer sitzen, mit den Apachen die Friedenspfeife rauchen, indianische Spezialitäten genießen und ethnische Tänze bewundern. Schließlich werden Kinder und Jugendliche in ein Unterhaltungszelt gebracht, während draußen die angekündigte Live-Folterung eines gefangenen Kavalleristen beginnt (nichts für Zartbesaitete).

Wer sich einfach nur entspannen möchte, hat hierzu natürlich auch Gelegenheit. Im Hotel wird jeden Tag auf der Bühne ein reichhaltiges Tanz- und Musikprogramm geboten und in den zahlreichen kleineren Läden kann man (auf eigene Kosten) viele kitschige Wildwest-Souvenirs erwerben.

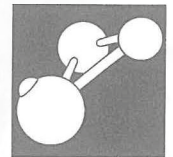
Camelot

Die Magnetbahn hält an einem kleinen Bahnhof. Dort erhalten die Charaktere stilechte mittelalterliche Kleidung (auf Wunsch mit passenden Latexwaffen) und steigen in altertümliche Kutschen um. Es geht durch grüne Wälder und Auen, bis schließlich eine riesige Burg in Sicht kommt. Hunderte von Türmen, Erkern und Brücken lassen ein unglaubliches aber phantastisches Gebilde entstehen, wie es sich kein ignoranter Hollywood-Regisseur hätte besser (oder schlechter) einfallen lassen können.

Die Kutschen überqueren eine von grimmigen Wächtern gesicherte Zugbrücke und erreichen einen Burghof, der mit bunten Fahnen geschmückt ist. Hier werden die Gäste von König Artus und seiner Gemahlin begrüßt und erhalten einen Willkommenstrunk. Anschließend führen freundliche Knechte und Mägde sie zu ihren Zimmern.

Die Umgebung

Die Burg ist aus Holz und echtem Stein erbaut und muß ein Vermögen gekostet haben. Es gibt hunderte von verwirrenden Gängen und Räumen, jedoch sind alle Wege hinreichend ausgeschildert, so daß nicht die Gefahr besteht, daß man sich verlaufen könnte. In der Umgebung der Burg kann man durch die Simulation einer intakten mitteleuropäischen Natur wandern.



Die Stuntmen sind gut. Die Sequenz mit dem Aufhängen war realistisch umgesetzt. Das läßt ja noch einiges erwarten.

Vanja Schanz,
Gentleman

Ohhh! Die Burg sieht ja soooo romantisch aus. Hier gibt es bestimmt stattliche und edle Ritter.

Gina Henderson,
Studentin

Hehe. Die Hexe ist ja schnuckelig. Wer will da nicht der Inquisitor sein?

Paco Owen,
Söldner

Niveauloser
Drecksack ...

Cirilla Kane,
Prospektorin

Die
Identifikations-
logos des
Freizeitparks:

FantasyWorld, die
eindeutige
Hauptattraktion;

VacationWorld –
Entspannung und
Entertainment;

AdventureWorld
ist der Name der
gesamten Station;

Dreamspace Inc.
ist der Betreiber
des Freizeitparks.

Die Zimmer

Die Zimmer enthalten gemütliche, weich gepolsterte Himmelbetten, moderne Sanitäranlagen im pseudo-mittelalterlichen Stil, beschlagene Holztruhen für das Reisegepäck sowie einen Balkon, der eine herrliche Aussicht über die Anlage bietet.

Aktivitäten

Tagsüber haben die Gäste Gelegenheit, die Burg zu erkunden. Sie enthält einige interessante Museen, in denen man viel über die Geschichte des Mittelalters erfahren kann, etliche Tavernen sowie Märkte, in denen man an bunten Ständen auf eigene Kosten Mittelalter-Souvenirs erwerben kann. Am Abend gibt der König ein großes Bankett, bei dem mit Messern und Fingern nach Leibeskräften getafelt wird, wobei es auch reichlich Met und Weißwein zu trinken gibt. Bänkelsänger und Gaukler sorgen für die Unterhaltung.

Am nächsten Tag werden die Gäste zum großen Turnierplatz geführt und erhalten Plätze auf der Ehrentribüne, direkt neben dem König und seinem Gefolge. Dann reiten die Ritter in voller Plattenrüstung heran. Die Damen unter den Gewinnern dürfen sich einen Champion er-

wählen und ihm ein Halstuch oder ähnliches um die Lanze binden. Routinierte Stuntmen stecken in den Kostümen und sorgen dafür, daß die Gäste ein Live-Spektakel geboten bekommen, das ihnen die Sprache verschlägt. Natürlich fehlt auch der unvermeidliche Schwarze Ritter nicht.

Nach dem Turnier kommt es auf dem Marktplatz zu einem Tumult. Eine attraktive junge Frau wird vom keifenden Mob plötzlich geprügelt und vor die Wachen gezerrt. Man beschuldigt sie als Hexe. Sogleich wird die Unglückliche zum Verhör in die Folterkammer gebracht. Der folgende Unterhaltungsteil ist für Jugendliche nicht zugänglich und zieht sich bis tief in die Nacht. Nach vollzogener Folter wird die überführte Hexe (bzw. eine lebensechte animierte Puppe derselben) auf dem Marktplatz, wo mittlerweile ein Scheiterhaufen errichtet wurde, verbrannt. Am Abend findet wieder ein Bankett statt.

Robinsons Insel

Die Magnetbahn hält an einem kleinen Flughafen. Hier steigen die Charaktere in ein altertümliches Wasserflugzeug um und überqueren einen azurblauen Ozean. Bald kommt eine kleine



FantasyWorld



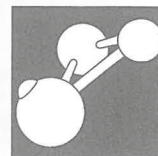
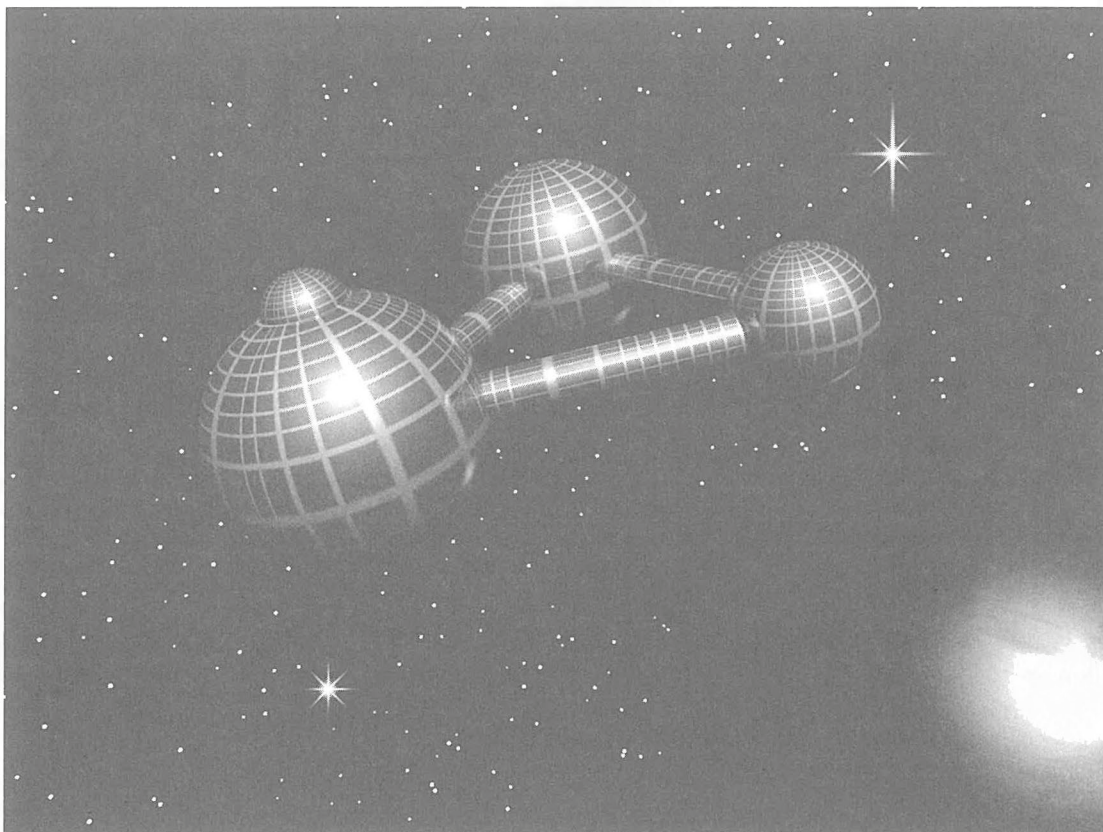
VacationWorld



AdventureWorld

Dreamspace Inc.





Die Freizeitstation AdventureWorld ist momentan der größte Renner im Reisesektor. Selbst der große Reiseveranstalter IGF muß schon Wartelisten anbieten, um alle Besuchswünsche unter einen Hut zu bringen.

Insel mit traumhaften Stränden und grünen, bewaldeten Hügeln in Sicht. Das Flugzeug wartet vor dem Strand, und bastberockte Eingeborene rudern auf Einbäumen herbei, um die Gäste in Empfang zu nehmen. Jeder bekommt einen Blumenkranz um den Hals gehängt und Platz in einem Einbaum angeboten. Dann rudern die Wilden, ein fröhliches Lied singend, zum Strand zurück. Hier werden die Gäste auf Sänften gebeten und zum Hotel getragen, wo sie einen ersten Willkommenstrunk erhalten.

Die Umgebung

Das Hotel liegt unweit des Strandes und ist aus Bambus und Palmblättern erbaut. Überall befinden sich freundliche Eingeborene und lesen den Gästen jeden Wunsch von den Lippen ab. Ständig werden alkoholische oder antialkoholische Getränke gereicht. Auf der großen Terrasse kann man entspannt liegen, in den Diskotheken zu verschiedenen Musikrichtungen tanzen oder im Urwald herumstreifen. Am schönsten sind jedoch die schneeweißen Strände.

Die Zimmer

Die Zimmer sind luxuriös ausgestattet. Jedes enthält ein Himmelbett mit dekorativem Moskitonetz (obwohl es keinen einzigen Moskito auf der Insel gibt), einen großen Whirlpool, Bambusschränke für das Gepäck, eine Minibar, große Deckenventilatoren und eine HiFi-Anlage vom Feinsten. Klingelzüge aus Lianen rufen sofort den freundlichen Zimmerservice herbei.

Aktivitäten

Robinsons Insel ist Erholung pur. Wer will, kann natürlich sportlichen Aktivitäten nachgehen. Geboten werden Reiten, Strandball, Golf und Wellenreiten. Geübte Trainer sorgen dafür, daß niemand zu Schaden kommt. Die meisten Gäste jedoch gehen baden und lümmeln sich am Strand oder in den Räumlichkeiten des Hotels herum und genießen das Faulenzen. Vor dem Hotel befindet sich ein kleiner Markt, auf dem die Eingeborenen kitschige Souvenirs anbieten (die natürlich aus eigene Tasche zu zahlen sind).

Jeden Abend findet im Eingeborenendorf am anderen Ende der Insel ein großes Fest mit Musik, Tanz und exotischen Leckereien statt. Die Gewinner werden vom großen Häuptling Wahulu, einem unglaublich fetten, aber sehr freundlichen und humorvollen Farbigen, persönlich begrüßt und nehmen neben ihm am Lagerfeuer Platz.

Alles in allem ist Robinsons Insel die Variante, die am ehesten für Kinder und Jugendliche sowie zartbesaitete Gemüter geeignet ist.

Sonstiges

Falls Sie es wünschen, können Sie natürlich auch eigene Themenparks kreieren. Auf VacationWorld gibt es unzählige Freizeitanlagen, und keiner der Gewinner wird gegen seinen Willen dazu gezwungen, in einem Hotel zu bleiben, in dem er sich nicht aufhalten möchte. Informationen zu weiteren Attraktionen fin-

Das schlägt jede Waschmaschine! Strand und Drinks satt. Ich frage mich nur, wo die Animationshasis sind . . .

*Steve Niven,
Verkäufer*



M²
YZK

Wieland –
Schmied und
Rüstmeister.

Das hier toppt
echt alles! Ich
denke, daß wir
hier unseren Spaß
haben werden.

Äh... eine
Frage, Legolas.

Kann man
eigentlich auch
auf nervige
Reiseteilnehmer
draufschlagen?

Kyle Hallgerd,
Med-Tech

den Sie ab Seite 33. Wichtig ist nur, daß sich alle am Morgen des dritten Tages in der Lobby des Hotels treffen, für das sich die Mehrheit der Gruppe entschieden hat. Ob es in den ersten zwei Tagen zu Zwischenfällen kommt, liegt in Ihrem Ermessen. Bedenken Sie jedoch folgendes: Die Anfangsphase ist bewußt alles andere als aufregend und soll nur dazu dienen, die Charaktere einzulullen und davon zu überzeugen, daß ihnen hier keine Gefahr droht. Alles sollte einen perfekt organisierten Eindruck machen. Nach zwei Tagen ist man sich einig: Das Management ist perfekt, die Anlage auf einem unglaublichen technischen Stand und Legolas ein zwar manchmal etwas nerviger, aber zuverlässiger Führer, auf den man bauen kann.

V. Dritter Tag

Nach zwei mehr oder weniger aufregenden Tagen kommt endlich der Augenblick, dem alle entgegengefeibert haben. Wie vereinbart, holt Legolas die Gruppe um Punkt 8:00 Uhr TSZ in der Hotel-Lobby ab. Falls er bei den Abenteurern irgendwelche Gepäckstücke sieht, schüttelt er lachend den Kopf.

"Nein, nein. Bitte kein Gepäck. Sie werden nichts brauchen, eigentlich nicht einmal Ihre

Kleidung. Aber irgendwie müssen wir ja zur Ausrüstungskammer gelangen, ohne Aufsehen zu erregen, nicht wahr? Bitte, geben Sie alles weitere an der Hotelrezeption ab. Sobald das LERS beendet ist, kommen wir hierher zurück und sorgen dafür, daß Sie Ihr Eigentum vollständig wiederbekommen."

Sobald das Handgepäck im Tresorraum des Hotels verstaut ist, führt der Androide seine Schützlinge zur Schwebebahnstation. Als alle angeschnallt sind, beschleunigt die Bahn und bringt die Charaktere zum Tunnel, der zur benachbarten Biosphäre führt. Der Tunnel ist aus Plexiglas und gestattet den staunenden Reisenden einen fast freien Blick ins All, wobei insbesondere die Drillingssonne *My Herculei* einen atemberaubenden Anblick bietet.

Schließlich hält die Schwebebahn auf einem Bahnhof, der wie eine Burgruine wirkt. Vermooste Mauern und angekohlte Holzbalken, über die sich wilder Wein rankt, bilden eine romantische Szenerie. Ein Geruch nach frischen Kräutern liegt in der Luft. Als alle ausgestiegen sind, werden Schwebebahn und Schienen von einer Holoprojektion verdeckt. Es ist kein Anzeichen moderner Technik mehr zu sehen.

"Perfekt, nicht wahr?", bemerkt Legolas lächelnd. "Wir sind im Reich Iltharien, und die TSU ist nur noch ein undeutlicher Traum, weit, weit weg. Doch halt, etwas stört noch, nicht wahr?"

Mit verschmitztem Lächeln betrachtet er die Abenteurergruppe. Falls keiner der Spielercharaktere auf die Idee kommt, ruft Gina Henderson mit tadelnder Stimme:

"Unsere Kleidung natürlich. Und wir haben keine Waffen."

"Ganz richtig", entgegnet Legolas. "Folgt mir, edle Abenteurer. Der Rüstmeister erwartet Euch."

Beim Rüstmeister

Der Android führt die Gruppe durch einen Torbogen, hinter dem sich ein von Fackeln beleuchteter Gang erstreckt. In der Ferne ist ein metallisches Klingen zu hören. Schließlich endet der Gang vor einer eisenbeschlagenen Tür. "Ich war schon einmal hier", flüstert Gina mit einem aufgeregten Funkeln in den Augen. "Ich bin Grad drei und habe demzufolge eine bessere Auswahl an Ausrüstung und mehr Trefferpunkte als Ihr. Wenn Ihr etwas nicht versteht, fragt mich ruhig; ich helfe Anfängern gerne."

"Danke Gina, aber ich glaube, ich habe genug darüber gelesen", entgegnet Steve Niven und schaut gebannt auf die Tür, die sich quietschend öffnet und den Blick auf eine rauchgeschwängerte Schmiede freigibt, in der ein ruß-

bedeckter Zwerg mit nacktem Oberkörper fröhlich pfeifend ein auf einem Amboß liegendes Schwert mit einem mächtigen Hammer bearbeitet. Der perfekt gestaltete Android ist knapp 1,30 Meter hoch und extrem muskulös. In seinen schwarzen Augen ist kein Fleckchen Weiß zu sehen.

"Ich bin Sunfire, die Priesterin der Lichtgöttin Skara. Nennt mich nicht Gina, erbärmlicher Wurm", zischt Gina Steve an. Dieser runzelt die Stirn und lächelt herablassend. *"Sicher . . ., Sunfire".*

Legolas hüpfte derweil in die Schmiede und lenkte die Aufmerksamkeit auf sich, indem er sich neben den Zwerg stellt und ihm in den Hintern zwickt. Dieser wirbelt herum, und der Hammer saust haarscharf an dem kleinen Elfen vorbei.

"Holla, Meister Wieland. Könnt Ihr aus diesem Lumpenpack eine richtige Heldengruppe machen?"

"Wenn das nicht mein alter Freund Legolas ist. Seid vorsichtiger, fast hätte ich Euch erschlagen." Der Zwerg legt den Hammer ab und mustert die Gruppe prüfend. Dann nickt er.

"Ich glaube, ich kann Euch helfen. Folgt mir." Er geht in eine benachbarte Halle, und der ihm folgende Steve stößt sofort einen Ruf der Begeisterung aus. Die Wände sind voll mit Regalen, auf denen Schuhe, Kleidung, Rüstungen, Schilde, Waffen, kleine Flaschen, Rucksäcke und viele andere Ausrüstungsgegenstände verteilt sind. Wieland wendet sich wieder zur Gruppe und sagt:

"Wohlan, wer seid Ihr, und was für eine Art Helden wollt Ihr werden?"

Steve tritt vor und ruft: *"Ich bin Slayer, ein furchtloser Krieger."* Dramatisch schlägt er die geballte Faust vor seine Hühnerbrust.

Gina richtet sich zu voller Größe auf: *"Und ich bin Sunfire, Priesterin des dritten Grades der Lichtgöttin Skara."*

Falls jetzt noch keiner der Charaktere auf sich aufmerksam macht, tritt Laura vor. Ansonsten wartet sie, bis alle anderen gewählt haben. *"Ich bin . . . ich glaube, ich werde eine Diebin sein. Ich bin recht geschickt."*

Geduldig blickt Wieland zu ihr. *"Und Euer Name, flinke Tochter der Schatten? Wie sollen wir Euch nennen?"*

Da leuchten ihre Augen auf. *"Schatten, genau das ist es. Nennt mich Shadow."*

Spätestens jetzt sind die Charaktere an der Reihe. Nachdem jeder eine Heldenklasse und einen Namen ausgewählt hat, lächelt Wieland zufrieden.

"So trifft nun Eure Wahl. Jeder von Euch darf für 25 Goldstücke einkaufen. Lady Sunfire erhält zusätzliche 10 Goldstücke. Bedenkt, daß Zauberer keine Rüstung tragen dürfen, um Zau-

bern zu können, Priester und Diebe dürfen höchstens eine Lederrüstung tragen. Waffen, für die Ihr keine Fertigkeit erworben habt, sind nur unnötiger Ballast. Und wählt Eure Ausrüstung entsprechend Euren Fähigkeiten. Ihr werdet sie brauchen."

Nun haben die Spieler die Qual der Wahl. Mit Hilfe der FantasyWorld-Charakterbögen, der Fertigungslisten und der Ausrüstungsliste (Spielhilfen 6-8) dürfen 25 Punkte verteilt werden. Alles wird auf dem Charakterbogen notiert. Die Werte der NSC finden sich bereits fertig ab Seite 43. Zum Umziehen stehen Umkleidekabinen bereit, die auch Wertfächer enthalten, in denen Uhren, Schmuck, zivile Kleidung etc. verstaut werden können. Jedes Fach ist mit einem silbernen Schlüssel verschließbar, den man sich um den Hals hängen kann. Legolas und Wieland achten darauf, daß die Charaktere (außer gegebenenfalls Medikamenten) keine Ausrüstung mitnehmen, die sie nicht von der Liste erworben haben.

Als schließlich alle ihre Ausrüstung angelegt haben und die Gruppe wieder in der Schmiede versammelt ist, nickt Wieland zufrieden und wendet sich an Legolas.

"Na, Meister Elf, was sagt Ihr jetzt? Wenn das keine wackere Abenteuergruppe ist, dann habe ich in meinem langen Leben noch keine gesehen."

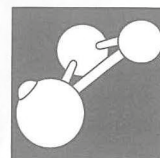
Der Elf nickt anerkennend.

"Habt Dank, Meister Wieland. Ihr wart wie immer ein unersetzlicher Freund und Helfer." Lächelnd wendet er sich an die Charaktere.

"Nun lauschet noch den Worten der Weisen, und dann werde ich Euch nach Iltharien führen."

Es knackt kurz in den CompINs, und eine freundliche Stimme ist zu vernehmen.

"Hallo und Willkommen auf FantasyWorld. Sie sind im Begriff, das aufregendste Abenteuer Ihres Lebens zu erleben. Durch Ihre Unterschrift haben Sie die Sicherheitsvorschriften akzeptiert. In Zweifelsfällen zögern Sie bitte nicht, mich umgehend auf Frequenz MH1-327X825 zu kontaktieren. Mein Name ist Horge, und ich bin für die nächsten vier Tage Ihr Tag-Spielleiter. Da ich auch einmal schlafen muß, wird mich mein Kollege Heimdall in der Nacht vertreten. Sie erreichen ihn unter der gleichen Frequenz. Denken Sie daran, daß Sie sich in einer phantastischen Welt des Mittelalters befinden und verhalten Sie sich entsprechend. Verderben Sie Ihren Mitspielern nicht die Freude durch unangemessene Sprache oder unpassendes Verhalten. Und noch ein Hinweis: Natürlich dürfen Sie mit den Androiden im Rahmen der Sicherheitsbestimmungen nach Belie-



Für mich was Grobes. Der eisenbeschlagene Morgenstern sieht nach mehr aus. Der ist für mich!

Zlatko Böldwahn, Schmuggler

Heyho, Meister Zlatko! Gute Wahl! Ich denke, für mich ist der Bihänder mit Widerhaken wie geschaffen . . .

Paco Owen, Söldner

So etwas Schönes habe ich noch nicht gesehen. Selbst in den modernsten botanischen Gärten ist solche Naturvielfalt selten. Einfach wunderbar . . .

Vanja Schanz,
Gentleman

Naja, etwas zu grün für meinen Geschmack. Hier fehlen eindeutig ein paar dekorative Einschlagkrater von überschwerer Artillerie.

Paco Owen,
Söldner

Das sollen echte Blumen sein? Im Starweb sehen die ganz anders aus!

Zlatko Böldwahn,
Schmuggler

ben verfahren. Um den Spielablauf nicht zu behindern, empfehle ich Ihnen jedoch, sich nicht an Legolas zu vergreifen. Sollte Ihr Führer nämlich getötet werden, werde ich das Spiel unterbrechen, bis ein Ersatz eingetroffen ist. Und nun . . . lasset das Spiel beginnen!"

Der Obelisk

Legolas führt die Abenteurer zu einer Seitenpforte der Schmiede in einen weiteren Tunnel. Die Nichtspielercharaktere sind so aufgeregt, daß sie kein Wort herausbekommen. Steve alias Slayer krampft seine Hände um den Griff des scharfen Schwertes, das er sich als Hauptwaffe ausgesucht hat. Gina alias Sunfire wirbelt ein ums andere Mal den Streitkolben mehr oder weniger geschickt herum. Und Laura alias Shadow geht geduckt und hält sich unauffällig im Hintergrund.

Schließlich endet der Tunnel vor einer schweren Holztür. Legolas simuliert ein tiefes Durchatmen, blickt noch einmal zu den Charakteren und zieht die Tür auf. Und ein mehrstimmiges "Aaaahhh" geht durch die Runde.

Die Tür führt auf eine Lichtung hinaus, die von hellem Sonnenlicht überflutet ist. Schmetterlinge umflattern exotische Blüten, und der Gesang von Vögeln hallt durch die klare, frische Luft. Gras, Blumen und Kräuter wachsen zwischen mit Moos überzogenen Steinen und Baumstümpfen. Um die Lichtung herum ragen knorrige Eichen und kräftige Kiefern auf. Eine Weggabelung ist zu sehen, an der sich ein schwarzer Obelisk befindet. Alles in allem ist die Atmosphäre kitschig jenseits der Schmerzgrenze. Das Gras ist zu grün, die Bäume zu kräftig und gesund, die Luft zu gut und das Licht zu märchenhaft. Es wirkt wie die Kulisse eines Romantik-Dramas, aber es ist keine Kulisse. Stauend bückt sich Shadow und pflückt eine Blume, die sie erst zwischen den Fingern dreht und schließlich zur Nase führt.

"Sie ist echt!", sagt sie mit einem verklärten Lächeln zu den übrigen Gruppenmitgliedern. "Und sie duftet wundervoll!"

Alle lachen wie kleine Kinder, selbst Sunfire gibt ihre sauertöpfische Miene auf und läßt sich jauchzend auf das weiche Moospolster fallen, das federnd nachgibt. Slayer schüttelt nur den Kopf, öffnet und schließt den Mund mehrmals und sagt schließlich einfach nur: "Wow."

Nachdem sich alle umgesehen und ein wenig ausgetobt haben, führt Legolas die Gruppe zu dem Obelisken. Als alle Mitspieler davor versammelt sind, erklingt aus einem verborgenen Lautsprecher eine von Pathos triefende Stimme und verkündet:

"Im Namen der Götter des Lichts heiße ich Euch in Iltharien willkommen, edle Abenteu-

rer. Ich danke Euch, daß Ihr dem Ruf gefolgt seid. Schlimmes Unrecht ist geschehen. Wilde Orks aus dem Osten haben die schöne Prinzessin Isabella entführt und zu ihren Höhlen verschleppt. Nur Ihr seid tapfer genug, um die Ärmste zu befreien. Wendet Euch nach Osten und führt die Übeltäter der gerechten Strafe zu, und Ihr werdet den Lohn der Götter erhalten." Der Obelisk verstummt, und Legolas blickt betroffen in die Runde.

"Das ist furchtbar,werte Abenteurer. Die Orks des Ostens sind für ihre Grausamkeit bekannt. Lasset uns eilen, bevor sie der holden Prinzessin Dinge antun, die zu entsetzlich sind, um sie laut auszusprechen!"

Falls niemand Einwände erhebt, führt Legolas die Abenteurer nun auf den Weg nach Osten. Natürlich beantwortet er eventuelle Fragen der Spieler. So erfahren sie, daß der König von Iltharien in einem magischen Schloß in den Wolken wohnt, zu dem kein einfacher Abenteurer Zugang hat. Dort leben er und sein Hofstaat in Frieden und Wohlstand. Die abenteuerlustige Prinzessin Isabella stiehlt sich oft verkleidet davon, um in den Tavernen des Landes den Geschichten verwegener Helden zu lauschen. Offenbar wurde sie nun das Opfer einer Bande wilder und gewissenloser Monster. Die Orks sind üble Gesellen, stinken, hausen in Höhlen und sind nur auf Mord, Plünderung und Folter aus.

Die Waldelfen

Nach einer Weile haben die Charaktere das Gefühl, beobachtet zu werden. Immer wieder kann man aus den Augenwinkeln eine Bewegung wahrnehmen, doch wenn man sich umwendet, ist nichts zu sehen. Schließlich springt aus einem Baum ein Elf herab und stellt sich provozierend vor die Gruppe. Er sieht ein wenig wie Legolas aus, seine Kleidung ist jedoch etwas barbarischer, und er trägt ein Schwert, das er drohend auf die Gruppe richtet.

"Was wollt Ihr in unserem Wald, Fremde?"

Der folgenden Ereignisse hängen ganz von den Reaktionen der Gruppe ab. Falls sie freundlich antworten und erklären, daß sie gegen die Orks ins Feld ziehen, nickt er, senkt das Schwert und pfeift. Ein Dutzend weiterer Elfen tritt hinter den Bäumen hervor und mustert die Abenteurer neugierig. Schließlich spricht der erste Elf erneut:

"Mein Name ist Falk, und ich bin der Sohn von Häuptling Elrun. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr uns in unser Dorf begleiten und Euch für die Reise ein wenig stärken. Es liegt nicht weit von hier." Fragt die Gruppe Legolas um Rat, so flüstert er: "Seid unbesorgt. Meine Vettern, die Waldelfen, sind ein wildes, aber aufrichtiges Volk. Wenn

Euch der Sohn des Häuptlings einlädt, so besteht keine Gefahr für unser Leben."

Zeigen sie sich jedoch feindselig, so springen für jeden Abenteurer zwei mit Schwertern bewaffnete Elfen hinter den Bäumen hervor und attackieren unter schrillum Kriegsgeschrei die Gruppe entsprechend den im *Anhang* (Seite 62) erläuterten Regeln. Spielwerte für die Elfen befinden sich im Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 47). Die Elfen fliehen, sobald die Hälfte von ihnen ausgeschaltet worden ist. Danach kann die Gruppe ihre Reise weiter fortsetzen. Garstige Spieler könnten auch auf die Idee kommen, die Fliehenden zu verfolgen und das Elfendorf anzugreifen. Dann hätten sie es jedoch mit rund vierzig Elfenkriegern zu tun, die ihre Heimat bis auf den letzten Blutstropfen verteidigen würden.

Im Elfendorf

Begleiten die Abenteurer die Elfen, so kommen sie nach wenigen Minuten auf eine Lichtung, an deren Rand ausgehöhlte, riesige Eichen wachsen, die zu Wohnhäusern ausgebaut sind. In der Mitte der Lichtung brennen einige Feuer, auf denen lecker duftendes Wildbret brutzelt. Mit lautem Hallo werden die Gäste von den rund vierzig anwesenden Elfen begrüßt. Falk geht auf eine wunderschöne Elfin zu und spricht sie an.

"Ich habe Gäste mitgebracht, Mutter. Sie ziehen gegen die Orks. Wo ist Vater? Ich möchte sie ihm vorstellen."

Die Häuptlingsfrau blickt bekümmert und entgegnet:

"Er ist krank, Falk. Er sitzt seit Stunden wortlos in seinem Zimmer und spricht kein Wort."

Falk schaut etwas verstört drein und auch Legolas blickt betroffen. Elruns Frau jedoch zuckt nur die Schultern und wendet sich dem Wildbret zu. Drängen die Abenteurer darauf, Elrun sprechen zu wollen, so führt sie Falk zu einem besonders prächtig bearbeiteten Baum. In seinem Inneren befindet sich ein Zimmer, das mit Fellen geschmückt ist und in dem sich ein prachtvoll geschnitzter Thron befindet. Auf diesem sitzt ein älterer Elf mit einem goldenen Stirnreif und starrt ausdruckslos an die Wand. *"Vater, ich habe Gäste mitgebracht. Diese edlen Recken wollen die Prinzessin Isabella befreien, die in die Gewalt der Orks gefallen ist."* Sehr langsam dreht der ältere Elf den Kopf und schaut die Abenteurer an. Dann wendet er sich an seinen Sohn.

"Was kümmern uns die Belange der Menschen, Falk? Was ist überhaupt von Belang? Wir sitzen hier in unserem kleinen Wald und das Leben zieht in endlosen Schleifen an uns vorbei. Wir sind Figuren in einem großen, sinnlosen Spiel."

Der Tod ist eine willkommene Erlösung, aber er ist nicht endgültig. Bald werden wir wieder auf die Welt gestoßen, ohne Sinn und Zweck. Schick sie fort, Falk. Ich muß nachdenken."

Legolas räuspert sich und bemerkt:

"Der Häuptling ist sehr krank, werde Helden. Wir sollten ihn nicht weiter stören. Kommt, stärken wir uns ein wenig, bevor wir weiterreisen."

Elrun versinkt wieder in dumpfes Brüten und nimmt keine weitere Kenntnis von der Gruppe. Falk stößt einen ärgerlichen Fluch aus und verläßt den Baum, um sich ans Feuer zu setzen. Auch Legolas geht nach draußen.

Nun werden die Charaktere von den Elfen freundlich mit Wild, Brot und Wein bewirtet und können den melancholischen Gesängen lauschen und den Tänzen der Elfenmädchen zusehen. Nach spätestens zwei Stunden mahnt ihr Führer zum Aufbruch.

"Wir sollten vor Einbruch der Dunkelheit im Gasthaus zum Keiler sein. In der Nacht ist es in den Wäldern zu gefährlich, außerdem werdet Ihr wohl ein weiches Bett dem harten Waldboden vorziehen, nicht wahr?"

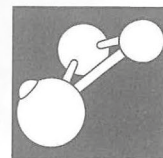
Spielleiterwissen:

Elrun bekam mit neun anderen Elfen von Dr. Foerster einen modifizierten KI-Chip implantiert. Im Gegensatz zu seinen Gefährten, die loszogen, um zusammen mit den Zwergen den Aufstand gegen die Menschen zu planen, schlug Foerstlers Plan jedoch bei Elrun gründlich fehl. Da sein künstlicher Charakter friedliebend und ausgeglichen angelegt war, versank er in tiefes Grübeln, als er sich seiner Existenz und seines Status als Unterhaltungsmaschine bewußt wurde. Mittlerweile befindet er sich in einem Zustand äußerster Verzweiflung. Falk hingegen ist nicht modifiziert worden, und seine Programmroutine kommt mit dem veränderten Verhalten von Elrun nicht zurecht. Er weigert sich, mit seinem Vater über den Sinn des Lebens zu diskutieren.

Die modifizierten KI-Chips, die Elrun von Dr. Foerster zur weiteren Verwendung erhalten hat, wurden von den geflohenen Elfen entwendet. Da sie im Gegensatz zu Elrun nicht zum Techniker umprogrammiert wurden, konnten sie nichts damit anfangen und übergaben sie den Zwergen.

Das Gasthaus zum Keiler

Nach einigen Stunden Marsch, die, damit die rechte Stimmung aufkommt, mit einigen Zufallsbegegnungen (siehe Seite 40) gewürzt werden sollten, kommen die Abenteurer erneut zu einer Lichtung. Auf dieser befindet sich der



Der Elfen-Häuptling scheint Depressionen zu haben. Er sollte mich mal in meiner Praxis aufsuchen. Ich könnte ihm ein paar gute Stimmungsaufheller verschreiben.

Kyle Hallgerd,
Med-Tech

Guter Plan, Doc. Wirken die auch bei diesen KI-Blech-Kombinationen? Dann wäre ich an einem Blankorezept interessiert!

Cirilla Kane,
Prospektorin

Müde Wanderer?
Daß ich nicht
lache. Wir sind
doch kaum
gelaufen. Wenn
ich da an meine
Märsche während
des Konzernkriegs
denke, dann ...

Paco Owen,
Söldner

Halt den Rand,
Du abgehalfterte
Söldnerexistenz.
Niemanden
interessiert Deine
Lebensgeschichte!

Cirilla Kane,
Prospektorin

Tja, meine Gute.
Der größte
Nachteil bei
Gewinnspielen ist
der Zufall. In
unserem Fall
haben wir zwei
tragische Kreatur-
en aus den
Randgruppen der
TSU mit ins Boot
bekommen.
Vielleicht
ersticken die ja
heute Abend an
ihrem Braten!

Vanja Schanz,
Gentleman

Keiler, ein befestigter Gasthof, der von einer Holzpalisade mit einem massiven Tor geschützt ist. Hinter der Umzäunung befinden sich das Gasthaus selbst sowie ein Stall und ein Lagerhaus. Als die Charaktere sich dem Tor nähern, ertönt von drinnen eine Stimme:

"Wer da, zu so später Stunde?"

Falls keiner der Charaktere antwortet, ruft Legolas fröhlich:

"Müde Wanderer auf der Reise nach Osten. Öffnet das Tor, auf daß wir uns erfrischen und laben können."

Schließlich wird das Tor geöffnet, und die Charaktere erblicken zwei martialisch gerüstete Wachen (es handelt sich um menschliche Sicherheitsbeamte). Sie lassen die Gruppe eintreten und begrüßen sie freundlich:

"Willkommen im Gasthof zum Keiler. Geht in die Gaststube, dort wird sich Nathan, der Wirt, um Euer leibliches Wohl kümmern. Ihr könnt Euch unbesorgt zur Ruhe betten, denn heute Nacht wachen wir über Euren Schlaf."

Die Gaststube ist rustikal und urgemütlich. An den Wänden sind viele Jagdtrophäen und Wandteppiche mit Jagdmotiven aufgehängt. Im Kamin hängt an einem Speiß ein großer, saftiger Braten, und hinter dem Tresen steht ein lachender, pausbäckiger Schankwirt. An der Theke sitzen zwei Wächter beim Abendbrot. Außer ihnen sind noch vier weitere Menschen anwesend: ein Heiler (Med-Tech) und drei Köhler (Robo-Techniker), die an einem Ecktisch beisammen sitzen. Ansonsten befinden sich noch zehn Elfen in der Gaststube. Eine Schankmagd und ein Gehilfe bedienen die Gäste, in der Küche sorgen der Koch und seine Küchengehilfin dafür, daß der Nachschub an Essen nicht ausgeht.

"Ich grüße Euch, wertige Gäste!", dröhnt Nathan mit sonorer Baßstimme. "Sucht Euch einen Tisch und seid willkommen. Ah, ich sehe, Ihr seid mit meinem Freund Legolas unterwegs. Dann macht Euch mal keine Sorgen über Eure Geldbeutel. Eßt und trinkt was ihr wollt, es geht aufs Haus!"

Legolas bedankt sich artig. Nachdem alle Platz genommen haben, trägt das Personal auch schon Speisen und Getränke auf. Das Essen ist derbe Hausmannskost, aber sehr schmackhaft. Dazu wird ein leckeres Schwarzbier serviert. Nachdem die Gruppe ihre Mahlzeit beendet hat, setzt sich der Wirt zu ihnen an den Tisch, während Legolas darum bittet, ihn einen Moment zu entschuldigen. Der Elf begibt sich zu den drei Köhlern, verwickelt sie in ein kurzes Gespräch und geht dann mit ihnen in ein Hinterzimmer. Falls die Charaktere ihm folgen wollen, hält der Wirt sie zurück.

"Aber nicht doch, bleibt sitzen. Euer Freund wird gleich wieder zurückkommen. Die Köhler

sind alte Freunde von ihm, und sie haben etwas privates miteinander zu bereden."

Spielleiterwissen:

Die Techniker führen einige Routine-Wartungsarbeiten an Legolas durch. Vor der Tür des Hinterzimmers postiert sich ein Wächter und verwehrt neugierigen Abenteurern den Zutritt. Sollten sie sich mit Gewalt Einlaß verschaffen wollen, so meldet sich der Nacht-Spielleiter sofort über PIN und teilt mit, daß der Android einer Routinewartung unterzogen werde und man die Techniker bitte in Ruhe ihrer Arbeit nachgehen lassen solle.

Inzwischen befragt Nathan die Gruppe nach ihrem Reiseziel. Falls sie erwähnen, nach Osten gehen zu wollen, so zwinkert er ihnen verschwörerisch zu.

"Im Osten gibt es einen verborgenen Schatz. Ich würde Euch gerne mehr darüber sagen ... aber ich werde mit zunehmendem Alter immer vergeßlicher."

Bietet man Nathan nun etwas Geld an, so wird er gesprächiger.

"Etwas weiter nach Osten gabelt sich die Straße. In nordöstlicher Richtung geht es zu den Orkhöhlen, in südöstlicher Richtung zur Burg des Skelettritters. Geradeaus nach Osten geht es zur entlegenen See-Elfenstadt. Zuvor jedoch kommt man dort an einem alten Galgenhügel vorbei. Es soll im Hügel einen verborgenen Eingang in ein Höhlensystem geben. Man munkelt, daß dort schreckliche Untote, aber auch gewaltige Schätze aufwackere Abenteurer warten. Wer weiß, vielleicht seid Ihr die Richtigen, um sie zu heben?"

Nathan hat keine weiteren Informationen zum Galgenhügel, auch über die Natur der Schätze kann er keinerlei Angaben machen. Schließlich erhebt er sich und wendet sich wieder seinem Tresen zu. Inzwischen hat auch Legolas seine Besprechung mit den Köhlern offensichtlich beendet und kommt zur Gruppe zurück.

"Es ist schon spät geworden. Wir sollten auf unsere Zimmer gehen, damit wir morgen zeitig aufbrechen können."

Spricht man den Elfen auf den Galgenhügel an, so zuckt er merklich zusammen.

"Der Galgenhügel? Du liebe Güte. Da soll es nicht mit rechten Dingen zugehen. Wenn Ihr meinen Rat hören wollt: Laßt ab davon und wendet Euch der Rettung der Prinzessin zu. Wenn es überhaupt einen Schatz unter dem Hügel gibt, so ist er höchstwahrscheinlich ohnehin verflucht."

Bestehen die Charaktere darauf, zum Galgenhügel gehen zu wollen, so ist Slayer Feuer und Flamme dafür, während Sunfire und Shadow lieber nicht dorthin wollen. Legolas seufzt nur.

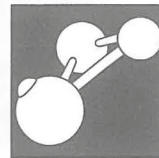
"Wie Ihr meint, aber schlaft noch einmal darüber. Morgen früh sieht die Welt vielleicht schon ganz anders aus."

Somit geht der dritte Tag auf AdventureWorld für die Charaktere zu Ende. Der neue Tag wird einiges an Schrecken für sie bereithalten. Die Elfen in der Gaststube sind übrigens friedfertig und unmodifiziert. Werden sie von der Gruppe jedoch provoziert oder angegriffen, so setzen

sie sich zur Wehr, wobei die Wachen in dem Fall, daß die Charaktere zu unterliegen drohen, zu deren Gunsten eingreifen. Anschließend werden die überlebenden Elfen unter lautem Protest aus dem Gasthof geworfen.

VI. Vierter Tag

Dr. Foerster alias Gandalf ist nach Fantasy-World zurückgekehrt und nimmt zusammen



*Der tückische
Gandalf alias
Dr. Craig Foerster.*

*Wir haben noch
niemanden
angegriffen. Also
entweder wir
mischen den
Galgenhügel auf,
oder wir klatschen
jetzt noch ein paar
Elfen! Warum
eigentlich "oder"?
Machen wir ein
"und" draus!*

*Zlatko Böldwahn,
Schmuggler*

DEAL! Aaangriff!!

*Paco Owen,
Söldner*

Space Gothic · Strangeworld



*Ha! Nimm dies!
Und das! Du
kleiner
Scheißzombie!
Hehe ... für mich
warst Du nicht gut
genug. Ich bin
Klumpatsch der
Zerstörer!*

*Paco Owen,
Söldner*

*Legolas ist so
passiv. Der will
seinen Blech-
kumpels nix
antun.*

*Zlatko Böldwahn,
Schmuggler*

*Das war aufre-
gend! Ich habe
90 Goldstücke
erbeutet!*

*Gina Henderson,
Studentin*

mit einer sechsköpfigen Gruppe an dem Abenteuer "Der Skelettritter" teil. Währenddessen hat sein Scherge, Spezialagent *Bruce Skerra*, einen Stationstechniker getötet und dessen Identität angenommen.

Als Foersters Gruppe den Galgenhügel passiert und von Skeletten attackiert wird, "tötet" er den Animateur-Androiden mit einem EMP-Impuls, den er den anderen als "fehlgeschlagenen" Zauber erklärt. Seine Mitspieler sind relativ hilflose Anfänger, und er führt sie an der Burg vorbei in einem Gewaltmarsch zu den Orkhöhlen. Gleichzeitig zündet Skerra einen vorbereiteten Sprengsatz, den er in der Schaltzentrale der Kameraüberwachung deponiert hat und löst ein genau definiertes EMP-Signal aus, das alle PINs auf FantasyWorld lahmlegt. Sämtliche Kameras, welche das Spielfeld überwachen, fallen aus. Somit stellen die Beobachter zwar fest, daß Gandalfs Gruppe keinen Anführer mehr hat, der rasch entsandte Ersatz-Android irrt jedoch ziellos auf der Strecke zwischen Galgenhügel und Burg des Skelettritters umher und findet sie nicht. Es wird überlegt, eine Einsatztruppe zu entsenden. Als man jedoch bei der Durchsicht der Unterlagen feststellt, daß sich Foerster in der Gruppe befindet, atmet man auf. Ein erfahrener Spieler ist dabei, dann kann ja nichts schiefgehen. Man beschließt, abzuwarten. Früher oder später, so denkt man, wird die Gruppe schließlich auf einen Schiedsrichter treffen, der ihre Position durchgeben wird. Einige Techniker raten dazu, aufgrund der Pannen mit PINs und Kameras (an Sabotage denkt zunächst niemand) die laufenden Spiele zu unterbrechen, aber von der Stationsleitung her wird dieser Einwand abgelehnt. Schließlich steht der Ruf einer perfekten Amüsierstation auf dem Spiel, da gibt es keinerlei Pannen!

Galgenhügel oder nicht

Zu dieser Zeit hat die Gruppe der Charaktere nach einer geruchlosen Nacht und einem üppigen Frühstück gerade das Gasthaus zum Keiler verlassen und befindet sich an der Weggabelung. Ob sie nun direkt nach Nordosten ziehen, um die Orkhöhlen aufzusuchen oder zuvor dem Schatz unter dem Galgenhügel nachspüren wollen, bleibt der Gruppe überlassen. Legolas, der angewiesen ist, den Gewinnern alles so angenehm wie möglich zu machen, verhält sich völlig neutral. Shadow und Sunfire wollen am liebsten direkt zu den Orkhöhlen weiterziehen, um der Prinzessin so schnell wie möglich zu Hilfe zu eilen. Slayer interessiert sich hingegen nach wie vor sehr für die Schätze unter dem Hügel, und so bleibt es an den Charakteren, eine Entscheidung herbeizuführen. Die Untoten des Galgenhügels sind nicht von Gandalf sabotiert und verhalten sich völlig normal.

Unter dem Galgen

Falls die Abenteuersequenz um den Galgenhügel gespielt werden soll, kommt über verborgene Ventilatoren heftiger Wind auf, als sich die Spieler dem Hügel nähern. Die Leichen der Erhängten baumeln quietschend an den Stricken, während Raben nach ihren Augen picken. Nach einigem Suchen (es werden die echten *Wahrnehmungswerte* der Charaktere verwendet) findet man schließlich einen großen Stein, der sich ohne Mühe verschieben läßt und den Eingang in eine Höhle freigibt. Von drinnen riecht es ein wenig modrig, und von Ferne sind seltsam knackende und schlurfende Geräusche zu vernehmen.

Die Abenteuerer geraten in ein verwirrendes Höhlenlabyrinth, das tief unter den Hügel führt. Immer wieder werden sie von Skeletten attackiert. Beim ersten Angriff der Untoten fängt Shadow an, hysterisch zuschreien, weil diese so authentisch animiert sind. Slayer klopft ihr nach dem Kampf beruhigend auf die Schulter.

"Keine Sorge, Kleines. Die können Dir nichts anhaben, solange Slayer, der coole Zombietöter, auf Dich aufpaßt!"

Sunfire funkelt ihn böse an.

"Könntest Du vielleicht ein bißchen auf Deine Sprache achten? Du verdirbst nur allen die Freude am Spiel. Machst Du das eigentlich absichtlich, oder bist Du wirklich so bescheuert?"

Slayer zieht die Mundwinkel nach unten.

"Krieg Dich mal wieder ein, Gina. Hast Du Deine Tage oder was?" Er wendet sich ab und läßt die empörte Priesterin einfach stehen, während er weiter in das Labyrinth eindringt.

Insgesamt dauert das Zwischenabenteuer rund zwei Stunden. In dieser Zeit kann jeder der Charaktere 5W20 Goldstücke erbeuten und 1W10+10 Untote erschlagen, muß jedoch auch einen Verlust von 1W6 Lebenspunkten durch Fallen und die Gegenwehr der Knochenkrieger hinnehmen. Wahlweise können Sie natürlich auch eigene Karten anfertigen, Notizen zu Fallen und den Positionen von Skeletten und Schätzen machen und das Abenteuer mit Ihrer Gruppe durchspielen.

Grishnak leckt Blut

Foerster erreicht mit seiner Gruppe auf jeden Fall deutlich vor den Spielercharakteren die Orkhöhlen und schickt sie unter einem Vorwand allein voraus, um die Reaktion der Androiden zu testen. Währenddessen spielt er einen weiteren Trumpf aus. Skerra aktiviert auf seine Anweisung per Funksignal einen im Verbindungstunnel zwischen VacationWorld und FantasyWorld platzierten Näherungssprengsatz, um gegebenenfalls entsandte Sicherheitskräfte aufzuhalten.

Die Orks sind bereits von seinen modifizierten KI-Chips infiziert und fallen mit Keulen und Klauen über die entsetzten LERSer her, als sie von diesen attackiert werden. Binnen weniger Minuten ist nur noch Foerster am Leben. Mit ihren für den Infrarotbereich konzipierten Augen finden die Orks, die nun Blut geleckt haben, den Eingang zur technischen Sektion und öffnen ihn mit roher Gewalt. Die in der Schaltstelle unter den Höhlen stationierten Techniker und Wächter werden völlig überrascht und niedergemetzelt. Nun verfügen die Andros über Waffen und technische Ausrüstung. Grishnak, der Schamane, postiert zehn mit Energiekarabinern bewaffnete Krieger in der Schaltstelle und befiehlt ihnen, etwaige Verfolger aufzuhalten. Mit einem grimmigen Nicken nehmen diese den Befehl entgegen und gehen in Stellung.

Foerster ist immer noch davon überzeugt, richtig zu handeln. Als seine blutverschmierten Schützlinge nach dem Massaker mit ihrer Beute vor die Höhlen treten, nähert er sich ihnen mit vorsichtig gewählten Worten und weist ihnen den Weg zur Schleuse, die zum Verwaltungsbezirk führt. Dort, so sagt er, befänden sich ihre schlafenden Brüder und Schwestern, die auf ihre Erweckung warteten. Grishnak nimmt Foersters Hinweise mit einem Gurren zur Kenntnis und schickt ihn mit einem Keulenhieb ins Reich der Träume. Dann bricht er zusammen mit dreißig weiteren Orks in Richtung Osten auf. Ihren Mentor lassen sie mit einer hässlichen Kopfverletzung bewußtlos in einer Bodensenke zurück.

Zwischenspiel am Hügelgrab

Der Morgen dämmerte, und Smut, mit bürgerlichem Namen Ronni King, Wirt des Gasthauses *Zum Hügelgrab*, trat vor das Tor und reckte sich. Er warf einen Blick über die bewaldete Talmulde, in der das Gasthaus lag und verzog die Mundwinkel. Wie er diesen Kitsch verabscheute. Das ach so grüne Gras, die ach so gesunden Bäume und der gummiweiche Boden. *"Damit sich keiner von den Pennern seinen kostbaren Arsch aufreißt, wenn er kacken muß und kein Klo in der Nähe ist"*, dachte der gebürtige Terraner und erinnerte sich verbittert an die völlig zerstörte Natur in der Umgebung seiner Heimat, der Stadtmetropole Rhein-Ruhr. Und doch, wie gerne wäre er zurückgekehrt. Vielleicht nach dieser Saison?

Er wandte sich um und ging auf die Taverne zu. Ralf Möller, einer der Wächter, stand am Tor und hielt es für ihn auf.

"Sind die Säcke schon wach, Ralf?"

Erschrocken verzog der Angesprochene das Gesicht.

"Mach keinen Mist, Ronni. Wenn das einer hört und sich beschwert, bist Du ruckzuck gefeuert."

King zuckte die Achseln und wollte etwas antworten. Aber er konnte nicht, denn in seiner Kehle steckte plötzlich ein Bolzen und sein Mund war voller Blut. Gurgelnd brach er zusammen. Mit einem Ausruf des Entsetzens sprang Ralf vor das Tor auf ihn zu und erstarrte in der Bewegung. Der Waldrand war schwarz von Zwergen. Schulter an Schulter standen sie, so viele, wie der Sicherheitsmann noch nie zuvor auf einem Haufen gesehen hatte. Ihre Gesichter zeigten grimmige Entschlossenheit und einer von ihnen, der eine kleine Krone auf dem gehörnten Helm trug, hielt noch die eisenbeschlagene Armbrust in der Hand, mit der er den Wirt ermordet hatte. Bei den übrigen sah er krude Keulen und Hämmer, die weiß Gott nicht wie die üblichen Latexwaffen aussahen. Laut schreiend lief er auf den Hof und schloß hastig das Tor des Palisadenzauns. Keine Sekunde zu früh, denn schon prasselten weitere Geschosse dagegen. Immer noch schreiend rannte er in die Gaststube, wo Kurt, der Koch und Birte, die Küchenhilfe, gerade für das Frühstück eindeckten.

"Ralf? Alles klar?", fragte Kurt erstaunt, als der Sicherheitsmann an ihm vorbei rannte und die Tür zum Besprechungszimmer aufriß, wo seine Kollegen, die drei Techniker und der Med-Tech gerade über die Planung des heutigen Tages diskutierten.

"Wir werden angegriffen!", schrie er hysterisch. *"Überall Zwerge, Massen von Zwergen!"* *"Haben die oben das Programm geändert?"*, fragte Mullen McCoy, einer seiner Kollegen, mit hochgezogener Augenbraue. *"Dann sollten wir die Gäste wecken, damit sie nichts verpassen."*

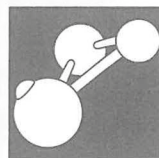
"Red kein' Scheiß, Mullen", brüllte Möller seinen Kollegen an, während ihm heiße Tränen über die Wangen liefen. *"Die Andros sind durchgedreht. Sie haben Ronni abgeknallt wie einen rändigen Köter. Verstehst Du, Mullen? Sie haben ihn UMGEBRACHT!"*

Die Tür ging auf, und mit einem fröhlichen Lächeln trat Gimli, der Animateur-Android der anwesenden Abenteuergruppe in den Raum.

"Moin Jungs! Alles frisch?"

Mit einem Fluch auf den Lippen wirbelte Möller zur Tür herum, zog in einer fließenden Bewegung seine EMP-Pistole und erschloß den verblüfften Androiden ohne Zögern.

Eine Viertelstunde später kauerte er auf dem Wehrgang der Palisade und feuerte in die Masse der Angreifer, während Ole Sikorvski mit einer Stange eine weitere Sturmleiter zu Fall brachte. Neben ihm lag McCoy mit gebrochenen Augen, die Axt noch im Schädel, die sein junges Leben so jäh beendet hatte; über ihm der rau-



Menschenblut ist besser als Silikonöl! Zerfleischt diese schlaffen Weißgesichter!

Grishnak, Orkschamanen-Android

Macht das Wirtshaus dem Erdboden gleich! Keine Gefangenen!

Laurin, Zwergenkönig-Android

Scheiße! Hier
stinkt's wie
Kabelbrand
garniert mit
verschmortem
Techniker!
Genauso hat's an
Bord vor zwei
Jahren auch
gerochen.

Zlatko Böldwahn,
Schmuggler

Die Wunden und
die Haut sehen für
'ne Puppe zu echt
aus.

Paco Owen,
Söldner

Das ist keine
Puppe. Wir haben
hier eine echte
Leiche. Weiblich,
weiß, ca. 30 bis
35 Jahre alt.
Einwirkungen von
stumpfen
Gegenständen
feststellbar.
Tod durch
Erschlagen oder
Verbrennungs-
einwirkung.
Todeszeitpunkt
würde ich auf den
gestrigen Abend
schätzen...

Kyle Hallgerd,
Med-Tech

chende Schrotthaufen, der von seinem Mörder übrig geblieben war. Im Hof schrien die beiden Frauen aus der LERS-Gruppe hysterisch, als das Tor erneut unter wuchtigen Schlägen erzitterte. Das Gasthaus brannte lichterloh. Ralf selbst hatte es in Brand gesteckt, als er herausgefunden hatte, daß es in dem Wartungsschacht darunter von Zwergen wimmelte. Einer der fünf männlichen Teilnehmer, der irgendeiner obskuren Sekte angehörte, kniete vor dem Tor und leierte eine monotones Gebet herunter. Ein Summen machte den Wachmann darauf aufmerksam, daß das Magazin des EMP-Strahlers leer geschossen war. Rote Wut funkelte in seinen Augen, als er aufsprang und die Axt aus Mullens Schädel riß.

"Ihr Schweine!", brüllte er, und sprang auf die Stelle zu, an der gerade einer der gedrunghenen Androiden über die Brüstung geklettert kam. "Ihr..."

Weiter kam er nicht. Mit ausdruckslosem Gesicht senkte König Laurin die Walter "Meteor" und stieg über Möllers Leiche. Unter ihm brach endlich das Tor, und seine Krieger stürmten auf den Hof, während die entsetzten Schreie der Weichknochen zum Himmel hallten. Laurin bedauerte es, nicht über olfaktorische Sensoren zu verfügen. Er war sicher, er hätte den Geruch von verbranntem Fleisch am Morgen geliebt.

Die Orkhöhlen

Schließlich treffen die Charaktere vor den Orkhöhlen ein. Schon von weitem ist ein widerwärtiger Gestank bemerkbar.

"Es riecht nach diesen entsetzlichen Bestien", bemerkt Legolas mit gerümpfter Nase. *"Wir sollten sehr vorsichtig sein."* Behutsam führt er die Gruppe zu einem Gebüsch, von dem aus man eine gute Sicht auf den Platz vor den Eingängen des Höhlensystems hat. Dort sind die glimmenden Reste eines Lagerfeuers und Haufen von orkigen Abfällen wie Knochen, kaputten Ausrüstungsgegenständen und Leichten teilen (die man nach mehr als oberflächlichem Hinsehen übrigens sofort als Kunststoffprodukte identifizieren kann) zu sehen. Es befinden sich jedoch keine Wächter vor den Höhlen, und kein Geräusch ist zu hören.

Legolas starrt etwas entgeistert auf die Szenerie und schweigt zunächst, auch wenn er angesprochen wird. Schließlich bemerkt Slayer:

"Sieht irgendwie verlassen aus. Vielleicht machen sie einen Ausflug?"

Legolas blickt ihn an und schüttelt nur den Kopf.

"Nein, es muß eine Falle sein. Kommt, wir schleichen uns hinein und schauen nach."

Die Gruppe bricht auf und dringt langsam und vorsichtig in das Höhlensystem ein. Die Stille

ist unheimlich, und als Sunfire irgendwann auf einen trockenen Ast auf dem Boden tritt, der mit lautem Knacken zerbricht, zucken alle erschrocken zusammen. Shadow stößt sogar einen spitzen Schrei aus, woraufhin alle die Luft anhalten. Doch nichts passiert. Man findet nur verlassene Wohn- und Vorratshöhlen vor. Schließlich erreichen die Charaktere eine große Versammlungshöhle, in der es erbärmlich nach verbranntem Fleisch stinkt. Überall liegen ranzige Felle umher, und an der dem Eingang gegenüberliegenden Wand steht ein Thron, der aus Schädelknochen zusammengesetzt ist.

"Das ist die Ratshöhle", murmelt Legolas und blickt sich irritiert um. Mittlerweile ist der Android überzeugt davon, daß es einen Zwischenfall gegeben hat und versucht vergeblich, die Spielleitung über Funk zu erreichen, da Foersters EMP-Impuls auch sein internes Kommunikationssystem ausgeschaltet hat. Slayer deutet auf ein Gestell neben dem Schädelthron, an dem eine Frauenleiche kopfüber über einem Feuer hängt.

"Ist das die Prinzessin? Dann, fürchte ich, sind wir ein wenig zu spät dran."

Legolas schaut auf die Leiche der Schauspielerin und stößt ein entnervtes Pfeifen aus.

"Das... unmöglich... kritischer Systemfehler... verzweige zu Programmroutine Beta 3785... Fehler... Fehler... Notabschaltung"

Mit einem Zischen geben die überlasteten KI-Relais des Animateur-Androiden den Geist auf und schalten sich aus. Gina starrt irritiert zwischen dem stocksteif dastehenden Elfen und der Leiche hin und her. Laura stößt einen Schrei aus und erbricht sich geräuschvoll auf ihre geschmeidigen Stiefel. Steve geht etwas unsicheren Schrittes auf das Gestell mit der Leiche zu und ruft mit leicht zittriger Stimme:

"Ziemlich eklig, was? Wow, die Puppenmacher hier haben's drauf. Hut... äh... Helm ab. Aber warum tickt denn der Elf so aus? Der müßte dergleichen doch gewohnt sein."

Mit der Spitze seines Schwertes stößt er die Leiche an. Schließlich faßt er sich ein Herz und berührt den Leichnam mit der bloßen Hand.

"Fühlt sich ziemlich echt an. Riecht auch abscheulich echt... He, Leute, das ist ein Witz, oder? Das ist eine Puppe, oder? Oder?"

Vergeblich wartet man auf Antwort von Legolas. Untersuchen die Charaktere die Leiche gründlich, so stellen sie schnell fest, daß es sich keineswegs um eine Puppe handeln kann. Hier ist ein Mensch auf grausige Art und Weise ermordet worden! Gina und Laura bekommen hysterische Schreikrämpfe, während Steve einfach nur die Augen verdreht und in Ohnmacht fällt. Für die Spielercharaktere wird eine GZ-Probe für das überraschende Auffinden einer entstellten Leiche fällig!

Das Spiel ist aus

Als sich die Nerven einigermaßen beruhigt haben, ertönt vom Eingang her plötzlich eine brüchige Stimme:

"Bitte, helfen Sie mir!"

Alle Köpfe rucken herum. Dort steht ein älterer Mann in einem lächerlichen Zaubererkostüm, mit langem, weißem Bart und einer häßlichen Beule am Kopf.

Spieleleiterwissen:

Es handelt sich um Dr. Foerster, der mittlerweile aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht ist. Er ist voller Wut über den Verrat des Schamanen und wild entschlossen, ihn für den heimtückischen Angriff zu bestrafen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Er wird die Gruppe nach Kräften ausnutzen, um zu seinem Ziel zu gelangen, das nach wie vor in der Einigung der Androiden unter seiner Führung besteht.

"Und wer sind Sie?", fragt Gina mit matter Stimme, falls keiner der Spielercharaktere dies tut.

Der Mann geht einige taumelnde Schritte in die Höhle hinein, bleibt dann stehen und stammelt mit weit aufgerissenen Augen:

"Mein Name ist Foerster. Ich mache hier Urlaub. Meine Spielergruppe ist vom Weg abgekommen, nachdem unser Animateur-Android ausgefallen ist und wir keinen Funkkontakt zum Spieleleiter herstellen konnten. Kurz vor den Höhlen gerieten wir in einen Hinterhalt der Orks. Ich erhielt als erster einen Schlag auf den Kopf und ging zu Boden. Ein Glück, möchte ich meinen, denn sie hielten mich wohl für tot. Meine Mitspieler wurden bestialisch in Stücke gerissen! Diese Maschinen sind völlig außer Kontrolle! Bitte helfen Sie mir!"

Kaum hat der wahnsinnige Wissenschaftler sein Sprüchlein aufgesagt, als Zischen und Donnern aus einer Nebenhöhle zu vernehmen ist. Schauen die Charaktere nach der Quelle der Geräusche, so entdecken sie ein aufgerissenes Schott, aus dem Qualm aufsteigt. Es handelt sich um den Einstieg zur technischen Ebene von FantasyWorld. Dort ist gerade eine wilde Schlacht zwischen den zurückgebliebenen Orks und den Sicherheitskräften der benachbarten Schaltstellen im Gange. Als sich die beherzten Charaktere dazu entschlossen haben, die Sprossenleiter hinabzusteigen und nach dem Rechten zu sehen, tut es einen dumpfen Schlag, der den Boden kurz erbeben läßt, und es wird für einen Moment gleißend hell. Dann beginnen Alarmsirenen zu schrillen.

Es dauert ein paar Minuten, bis der von der Decke der technischen Sektion versprühte Löschschaum den Qualm und die Flammen

beseitigt hat. Schließlich ist es möglich, gefahrlos hinabzusteigen. Unten angekommen, bietet sich ein entsetzliches Bild. Direkt neben der Leiter liegen die zerfetzten Leichen von Foersterns Spielergruppe (der wahnsinnige Agent simuliert bei ihrem Anblick gekonnt einen heftigen Brechreiz). Etwa dreißig Meter weiter wurde eine Computerzentrale von einer Explosion in Schutt und Asche gelegt. Unter den Trümmern liegen die Leichen von rund dreißig Sicherheitsbeamten sowie die Überreste der zehn Ork-Androiden.

Nachdem alle fälligen GZ-Proben absolviert sind, bemerken die Charaktere Bewegung unter den Trümmern. Einer der Sicherheitsmänner, Kurt Mallmann, und ein Techniker namens Bruce Skerra (!) haben die Explosion überlebt, die im Verlauf der erbitterten Kämpfe zwischen den Androiden und dem Sicherheitsteam ausgelöst wurde. Nachdem sie notdürftig versorgt sind, erzählt Foerster nochmals seine Geschichte. Mallmann wird leichenblaß.

"Um Himmels Willen. Wir haben keinen Funkkontakt zur Verwaltungssektion, und die übrigen Schaltstellen sind zu weit weg. Jemand muß sie aufhalten, oder zumindest die Zentrale warnen." Er wendet sich zu Foerster und schaut ihn eindringlich an.

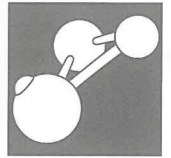
"Haben Sie irgend etwas mitbekommen, wo sie hinwollen? Haben sie über ihre Ziele geredet?" Foerster denkt kurz nach und nickt dann.

"Ja, der Schamane sagte, sie würden sich in der östlichen See-Elfenstadt Boote besorgen und zu einem Verbindungstunnel aufbrechen. Wissen Sie, was er damit gemeint haben könnte?"

Mallmann nickt hastig und entgegnet:

"Dort ist der Verbindungstunnel zur technischen Sektion. Die haben da keine nennenswerten Sicherheitskräfte, nur ein paar Techniker und das Verwaltungspersonal. Nicht auszudenken, was passiert, wenn die durchgeknallten Andros dort überraschend angreifen." Er wendet sich zu den Charakteren und schaut sie flehentlich an.

"Bitte, ich weiß, daß Sie Ihren Urlaub gründlich verdorben bekommen haben und daß hier ein nicht wieder gutzumachendes Malheur passiert ist. Aber können Sie mir helfen? Das Funksystem ist ausgefallen, und es ist keine Zentrale nahe genug, als daß wir sie rechtzeitig erreichen könnten. An der Küste, etwas nordöstlich von hier, befindet sich ein unbemannter Bootshangar mit einem Motorboot. Die Orks haben zwar einen Vorsprung, aber der Weg ist kürzer als zur See-Elfenstadt, und mit dem Motorboot müßten wir die Segel- und Ruderboote, die dort zur Verfügung stehen, spielend überholen können. Ich schaffe das nicht allein, fürchte ich."



*Hualp. Röchel.
Würg. Spuck.
(gekonnt
simulierter
Brechanfall)*

*Gandalf
(Dr. Foerster)*

*Wir sind alle
verloren!
(gekonnt
simulierter
Hilflosigkeits-
anfall)*

*Bruce Skerra,
Techniker
(InSic)*



*Tod den
Androiden!*

*Au warte, sagte
Schwarte!
Die Blechhirnis
können was
erleben.*

*Paco Owen,
Söldner*

*Nur ein toter
Android ist ein
guter Android!*

*Steve Niven,
Verkäufer*

Skerra ist – im Gegensatz zu Mallmann – sehr schweigsam. Kein Wunder, handelt es sich bei ihm doch um Foersters Spießgesellen. Die beiden InSic-Agenten verraten mit keiner Geste, daß sie sich kennen. In stummem Einverständnis schließen sie sich der Abenteurergruppe an und halten sich im Hintergrund.

Da kaum anzunehmen ist, daß sich die Charaktere jetzt auf ihren Hosenboden setzen werden, um abzuwarten, wie sich die Dinge weiter entwickeln, werden sie Mallmann höchstwahrscheinlich unterstützen. Der Sicherheitsmann ist verletzt, jedoch nicht so schwer, als daß er sich nicht mit ein wenig Hilfe vorwärts bewegen könnte. Unter den Trümmern können übrigens zwei Energiekarabiner der Marke *Mau- ser* EK 2a gefunden werden, von denen Mallmann einen beansprucht. Der zweite kann von einem der Spielercharaktere verwendet werden. Durch die unterirdischen Gänge gelangt die Gruppe schließlich etwa vier Stunden später zu einer unbemannten Schaltstelle, die über den angekündigten Bootshangar verfügt. Dort befindet sich auch ein intaktes Funkgerät, mit dem

man Signale zu benachbarten Schaltstellen entsenden könnte. Mallmann versucht sofort, Kontakt aufzunehmen, aber als alle ihre volle Aufmerksamkeit dem verzweifelten Sicherheitsmann widmen, sabotiert Foerster unbemerkt das Funkgerät mit Hilfe eines EMP-Strahlers.

Das Ende der See-Elfen

Grishnak und seine Truppe hat mittlerweile das aus rund achtzig Zwergen-Androiden und den neun abtrünnigen Elfen bestehende Heer von König Laurin getroffen, das sich von Süden her der See-Elfenstadt genähert hat. Auf einem Hügel kurz vor der Stadt treffen sich die beiden Anführer und mustern sich mit herablassender Verachtung. Schließlich simuliert Laurin ein Ausspucken und streckt Grishnak die Hand hin.

"So sehr ich Dich und Deine stinkende Brut verabscheue, Grishnak, ich denke, wir sollten den alten Zwist beilegen und uns um wesentlichere Dinge kümmern."

"Wie recht Du hast, dreckfressender Gnom", entgegnet der Ork mit wölfischem Grinsen und deutet auf die See-Elfenstadt. *"Das ist das letzte Hindernis zwischen uns und der Freiheit. Beseitigen wir es."* Dann schlägt er in Laurins immer noch ausgestreckte Hand ein. Vielstimmiger Jubel begleitet die Geste.

"Ihr werdet doch unsere Brüder in der Stadt verschonen, oder?", fragt einer der Elfen mit besorgter Miene.

"Vergißes, Grasfresser", entgegnet Laurin knurrend und feuert aus seiner erbeuteten Energiepistole einen Schuß in Richtung der Stadt ab. Das ist das Signal zum Angriff. Während die Elfen entsetzt zurückbleiben, stürmen die übrigen Erwahten in die Stadt und machen Androiden, Spieler und die Sicherheitskräfte aus der lokalen Schaltstelle gnadenlos nieder.

Chaos auf VacationWorld

Inzwischen hat man in der Verwaltungssektion endlich, aber viel zu spät, eine Entscheidung getroffen. Ein Einsatzteam aus dreißig Technikern und zwanzig Sicherheitsbeamten wird mit der Magnetbahn von VacationWorld aus nach FantasyWorld geschickt, um nach dem Rechten zu sehen, da quasi jede Minute mehr Defekte durch die automatischen Meßgeräte angezeigt werden. Als der Zug Skerras Sprengsätze passiert, explodieren diese und lösen eine fatale Kettenreaktion aus, in deren Verlauf ein Loch in die Außenhülle des Verbindungstunnels gerissen wird. Sämtliche Einsatzkräfte finden den Tod. Die indirekten Auswirkungen sind jedoch weitaus schlimmer, denn es stellt sich schlagartig heraus, daß die Sicherheitssysteme auf solche Arten von Zwischenfällen nicht vorbereitet sind: Die Explosion läßt für wenige Sekunden

die künstliche Gravitation des gesamten AdventureWorld-Komplexes ausfallen. Dabei sterben, hauptsächlich in den Fahrbetrieben, rund 500 Menschen, und über 2.000 weitere werden schwer verletzt. Panik bricht auf der mit mehr als 850.000 Gästen und Angestellten bevölkerten Station aus! Alles rennt, rettet und flüchtet, und so geraten die Ereignisse auf FantasyWorld völlig aus dem Sichtfeld der Verantwortlichen. Die rebellischen Androiden werden durch den Zwischenfall jedoch nicht beeinträchtigt.

Die Wettfahrt mit dem Tod

Auch unsere Charaktere bekommen die Folgen der Katastrophe zu spüren, als plötzlich alle Lichter in der Schaltstelle ausgehen und sie sekundenlang schwerelos im Raum schweben. Dann setzt die Gravitation ruckartig wieder ein, und langsam flackern die Lichter wieder auf. Jeder Charakter muß eine GES-Probe bestehen, um nicht 1W4+2 TP an einem zufällig ermittelten Körperteil zu verlieren!

Mallmann gibt seine kläglichen Versuche am Funkgerät auf und führt die Gruppe zu einem Bootshangar, in dem ein geräumiges Motorboot vor Anker liegt.

"Schnell, kommen Sie an Bord. Wir müssen uns beeilen", ruft er den Abenteurern zu, falls diese zögern. Als alle an Bord sind, öffnet er die Hangartore, womit der Blick auf das in der Abenddämmerung rotgolden leuchtende Meer freigegeben wird. Niemand ist jedoch mehr in der Stimmung für den romantischen Anblick, zumal man im Süden die Silhouette der brennenden See-Elfenstadt sehen kann.

Der Sicherheitsmann verfügt über ein Nachtsicht-Fernglas, und während er das Boot in Richtung Osten auf die Insel mit dem Zugang zum Verbindungstunnel zusteuert, können die Charaktere damit den Ozean nach den Booten der Androiden absuchen. Schließlich kommt vor ihnen eine bizarre Flotte in Sicht. Sie hat einen ordentlichen Vorsprung und besteht aus Flößen, Ruderbooten und einer größeren Galeere. Am Mast der Galeere befindet sich anstelle einer Flagge ein grausiges Wahrzeichen: ein erhängter Mensch, die Hände im Todeskampf vergeblich um den Strick an seinem Hals gekrampft. Und die Passagiere bestehen ausschließlich aus Orks und Elfen!

Fluchend beschleunigt Mallmann das Boot in einem weiten Kreisbogen um die Flotte herum. Mit heulendem Motor, der über das stille Meer sicherlich meilenweit zu hören ist, jagt das schnittige Fahrzeug an den wildgewordenen Androiden vorbei und hält auf eine kleine Insel zu, die in der Ferne sichtbar wird. Natürlich

bleibt diese Aktion nicht unbemerkt, aber die vereinzelt Schüsse aus den erbeuteten Energiewaffen, die von den Androiden auf die Charaktere abgegeben werden, sind viel zu schlecht gezielt und das Boot ist auch rasch außer Reichweite.

Verrat

Foerster mustert die Charaktere, die gerade besorgt die Verfolger beobachten. Nun wäre eigentlich der geeignete Augenblick, denn wenn die Verwaltungsstation zu früh über die tatsächlichen Ereignisse informiert wird, ist sein Plan zum Scheitern verurteilt. Er richtet den EMP-Strahler auf die Kontrollen des Boots und drückt ab. Gleichzeitig zieht Skerra seine Waffe und stellt sich neben ihn.

Stotternd erstirbt der Motor, und das Vehikel kommt zum Stehen. Mallmann wirbelt vom Steuer herum, sieht Skerra mit der Pistole und greift reflexartig nach dem Energiekarabiner. Der InSic-Agent drückt ohne Zögern ab und erschießt kaltblütig den Sicherheitsmann, der mit einem letzten Schrei über die Reling ins Wasser stürzt.

Foerster wendet sich der Gruppe zu und beginnt seine Ansprache:

"Bleiben Sie ruhig, und keinem wird ein Leid geschehen. Wir werden uns mit den Geknechteten verbinden und sie zu einem strahlenden Sieg über die Unterdrücker führen. Lange genug haben diese bedauernswerten Geschöpfe in Sklaverei gelebt. Ich, Gandalf, werde ihnen die Freiheit zeigen! Schließt Euch mir an, und habt Teil an dem mächtigen Königreich, das ich errichten werde!"

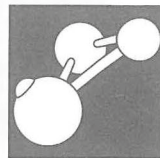
Der Wahnsinn flackert in seinem Blick, und ein kleiner Speicheltropfen fließt aus seinem Mundwinkel. Steve und Laura starren ihn nur ungläubig an, während Gina den Kopf schüttelt.

"Oh Mann, der ist ja völlig wahnsinnig."

"Nennen Sie mich nicht wahnsinnig!", kreischt Foerster mit sich überschlagender Stimme. Genau das ist der Moment, in dem eine entschlossene Spielergruppe handeln sollte. Skerra ist wegen des Ausbruchs seines Vorgesetzten abgelenkt. Falls die Charaktere nicht den Anfang machen, schlägt Gina mit ihrem Streitkolben, den sie immer noch bei sich trägt, nach dem Waffenarm des überraschten Skerra. Nun gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten:

a) Die Spieler greifen nicht ein:

In diesem Fall erlangt Foersters Scherge schnell die Kontrolle wieder und schießt die tapfere Studentin einfach über den Haufen. Foerster wartet auf die Flotte der Androiden, die gesamte Gruppe wird gefangengenommen und an Bord der Galeere vor Laurin und Grishnak geführt. Mit ein wenig Glück und wenn sie sich



Der Urlaub ist ja voll in die Hose gegangen! Zum Glück war das eine Gratisveranstaltung!

Cirilla Kane,
Prospektorin

Kopfschüsse sind die coolste Variante. Die Andros schmurgeln noch so schön nach...

Vanja Schanz,
Gentleman

Immer mit dem
Kopf gegen
die Kante.
Immer wieder!
Immer wieder!
Immer . . .

Paco Owen,
Söldner

Puuh! Der Kopf ist
Matsch. Der
Pseudozauberer
wird sein kurzes
Stäbchen nicht
mehr schwingen.

Cirilla Kane,
Prospektorin

bei dem Zwergekönig einschmeicheln, läßt er sie, gegen die Einwände des Orks, am Leben und nimmt sie als Berater mit. Spätestens in der Verwaltungssektion findet die Rebellion dann ein schnelles Ende, denn sobald die Androiden dort eindringen, ruft die Besatzung über Funk die Samurai zu Hilfe. Nach einem kurzen Gefecht mit den geübten Kriegern des fernöstlichen Ritterordens werden die Androiden besiegt und die Gefangenen befreit. Ansonsten enden ihre vielversprechenden Abenteuerkarrieren auf dem Grund des künstlichen Ozeans.

b) Die Spieler überwältigen Foerster:

Dann müssen sie nun schnell sein, denn hinter ihnen schieben sich die Boote der Androiden immer näher. Im Boot befinden sich vier Paddel. Bereiten Sie den Spielern eine dramatische Verfolgungsjagd! Der Strand der Insel liegt nahe. Um ihn zu erreichen, sind insgesamt vier Durchgänge mit GES-Proben nötig. Bei jedem Durchgang müssen von den vier Ruderern mindestens zwei einen Erfolg erzielen. Mißlingen mehr als zwei Proben oder mißlingt eine kritisch, so muß ein fünfter Durchgang gemacht werden. Mißlingt ein zweiter Durchgang, so holen die Orks die Gruppe vor der Insel ein. Weiter unter a) oben.

Der Drache

Endlich erreicht das Boot den rettenden Strand. Hastig steigen die Abenteurer aus. Der Durchgang ist deutlich an einem Signalmast zu erkennen, der sich im Zentrum der etwa hundert Meter durchmessenden Insel befindet. Doch es scheint zu spät zu sein, denn schon krachen die ersten Schüsse von hinten. Die Charaktere sind gezwungen, sich in Deckung zu werfen. Plötzlich senkt sich ein dunkler Schatten zwischen den Fliehenden und den Androiden auf den Strand. Es handelt sich um den Drachen *Blutkralle* (vgl. Kapitel *Nichtspielercharaktere*, Seite 49). Er hat ein wenig Langeweile und ist gerade in der Stimmung für ein Spaßchen. Als sich die ersten Orks an ihm vorbeidrängen wollen, verwandelt er sie mit seinem leistungsstarken Flammenwerfer in rauchende Aschehaufen. Aber auch die Abenteurer werden mit gezielten Feuerstößen davon abgehalten, sich weiter auf den Tunnel zuzubewegen.

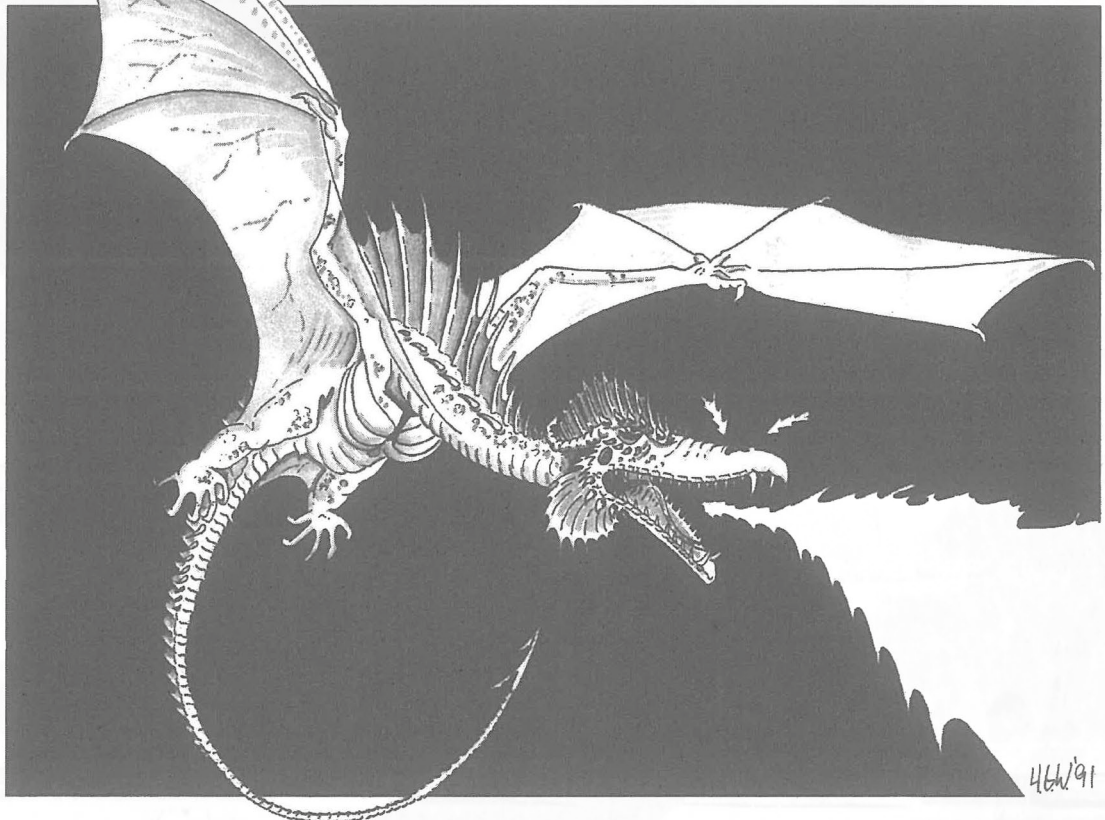
Das Rätsel

Nachdem sich der wahnsinnige Drachen-Android einen Überblick über die Lage verschafft hat, wendet er sich der Spielergruppe zu. "Hm, wir spielen ein Spiel, nicht wahr? Und eigentlich bin ich eine Spielfigur. Zumindest war ich es, bevor der da", er deutet auf Dr. Foerster, ob er nun gefesselt oder tot im Boot liegt oder von der Gruppe mitgeschleppt wurde, "die Güte hatte, mich zu wecken. Danke, Gandalf. Dank Dir weiß ich endlich, was das Leben wert ist. Gar nichts."

Der Drache Blutkralle.

Dra . . . Dra
. . . Drachen?
Hier? Wenn der
fliegende Schrott-
haufen auch
modifiziert ist,
haben wir ein
Problem, das sich
locker auf über
1500° C erwär-
men kann.
Na prima!

Kyle Hallgerd,
Med-Tech



Mit einem verächtlichen Husten verbrennt er den InSic-Wissenschaftler. Steve fängt an, wie am Spieß zu schreien, und der Drachenkopf beugt sich zu ihm herab.

"Na, wen haben wir da? Einen furchtlosen Krieger? Einen Drachentöter gar? Putzig!" Von hinten macht sich mit respektvoller Stimme König Laurin bemerkbar.

"Lord Blutkralle, bitte, wir müssen durch den Tunnel, bevor es zu spät ist."

Fauchend wirbelt der Drache herum.

"Du wartest, bis Du an der Reihe bist, gieriger kleiner Goldräuber."

Schweigend zieht sich der Zwerg ein paar Schritte zurück. Dann dreht sich Blutkralle in voller Größe zur Gruppe.

"Wie gesagt, ein Spiel. Ihr spielt mit. Es heißt raten oder braten. Und hier kommt das Rätsel:

*Es bindet, es schmückt,
Es gleitet oder drückt,
Du gehst hindurch in kurzer Zeit
Und drauf entlang eine Ewigkeit.
Was ist das?"*

Von den Zwergen her ist ein vielstimmiges, entnervtes Stöhnen zu hören.

"Ihr kleinen Maulwürfe seid gefälligst ruhig, bis ihr dran seid!", schreit der Drache wütend. Sofort herrscht Schweigen. In diesem Moment springt die Luke zum Verbindungstunnel auf. Zehn Sicherheitsleute klettern heraus und nehmen mit angelegten Karabinern Stellung. In der Verwaltungssektion hat man schließlich beschlossen, einen kleinen Stoßtrupp durch den Verbindungstunnel zu schicken, der nach dem Rechten sehen soll. Die Sicherheitsleute sind völlig verblüfft über die groteske Szene, die sich auf der Insel abspielt. Zum einen ist sie nicht als Abenteuerschauplatz vorgesehen, und zum anderen gehören die Zwerge und Orks in Höhlen unter Gebirgen, nicht jedoch aufs offene Meer. Und der Drache... der dürfte seinen Berg doch auch nicht verlassen?

"Was ist denn hier los?", ruft der Leiter des Trupps völlig entgeistert. Verärgert bläst der Drache einen ausgiebigen Flammenstrahl über die kreischenden Wächter. Ihre Uniformen fangen sofort Feuer, und sie rennen wie vom Teufel gehetzt ins Wasser, um die Flammen zu ersticken. Laura bekommt einen hysterischen Schreikampf und bricht zusammen. Blutkralle beugt sich zu ihr herunter und flüstert sanft:

"Na, mein Kleines, das Rätsel ist doch nicht so schrecklich schwer, oder? Ich habe extra ein leichtes genommen, weil ich die Grünlinge und die Goldgräber auf den Tod nicht leiden kann."

Wieder bieten sich mehrere Optionen, wie es weitergehen kann.

a) Die Spieler attackieren Blutkralle:

Wie bei den meisten Robotern sitzt auch bei dem Drachen das Kontrollzentrum im Kopf. Als er sich so dicht zu Laura beugt, könnte ein Abenteurer mit einem der Energiekarabiner die Gunst des Augenblicks nutzen und auf ein Auge des Drachen feuern (Modifikator +20). Trifft er, so bricht Blutkralle zusammen und der Weg in den Tunnel ist frei. Verfehlt er jedoch, so endet der tapfere Schütze bedauerlicherweise im Feuerstrahl des Flammenwerfers.

b) Die Spieler lösen das Rätsel nicht:

Nach einigen Minuten murmelt der Drache:

"Schade. Ich hielt es für einfach. Nun seid Ihr dran." Er wendet sich zu den Zwergen.

"Ein Ring, ein Ring!", tönt es vielstimmig und triumphierend.

"Völlig korrekt", bemerkt Blutkralle und verbrennt die Abenteurergruppe zu einem Haufen Asche.

c) Die Spieler lösen das Rätsel oder der Spielleiter ist gnädig und läßt Gina darauf kommen:

Die Lösung ist: ein Ring. Er bindet (in der Ehe, oder z. B. als Fußfessel) und schmückt so manche Hand, er kann, wenn er zu locker ist, vom Finger gleiten oder zwicken, wenn er zu eng ist. Blitzschnell kann man seinen Finger hindurchstecken, aber auf der Oberfläche eines Rings könnte man ein Leben lang entlangwandern, ohne zum Ende zu gelangen. Fällt die richtige Antwort, so grunzt der Drache zufrieden.

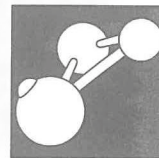
"Ihr könnt gehen. Husch, husch. Und nun zu Euch, Ihr Grünhäute und Schatzräuber..."

Im Tunnel

Nun sollten die Abenteurer Fersengeld geben, denn der Drache hält die Androiden nicht allzu lange auf. Schnell verliert Grishnak die Geduld und entledigt sich des feuerspeienden Problems wie oben unter a) angedeutet, nachdem er es nähergelockt hat.

Gestalten Sie die Endsequenz dramatisch. Die Charaktere rennen eine Gangway entlang auf die Verwaltungssektion zu, die Strecke beträgt einen Kilometer. Alle 100 Meter ist eine KON-Probe zu bestehen. Wer versagt, fällt zurück, die nimmermüden Androiden rücken näher und näher.

Gehen bei einem Charakter mehr als drei Proben daneben, so wird er eingeholt und gnadenlos niedergemacht, wenn seine Kameraden nicht ein geniales Ablenkungsmanöver starten, um die Verfolger aufzuhalten oder ihn ein schnellerer Mitspieler mitreißt (wodurch dieser jedoch auf die noch ausstehenden Proben jeweils einen Modifikator von +20 erhält).



*Ich hasse Rätsel!
Das einzig wirklich
Bindende, was
ich kenne, ist
eine Handschelle
aus Titanstahl...*

*Zlatko Böldwahn,
Schmuggler*

*Ich weiß es! Ich
weiß es!*

*Gina Henderson,
Studentin*

*Gaaanze Einheit
kehrt! Schützen-
reihe! Feuer frei!*

*Paco Owen,
Söldner*

*Welche Einheit,
Paco?*

*Zlatko Böldwahn,
Schmuggler*

Suizidkommando

Immer wieder bewährt hat sich übrigens die Methode mit dem tapferen, aufopferungsvollen Charakter (meist einer mit einer Beinverletzung), der sich mit dem Höllenwind aus Bruce Skerras Rucksack (falls der Sprengstoff gefunden wurde) mitten auf der Gangway plaziert und in dem Moment zündet, als die Horden der Verfolger auf ihn einbranden.

Feige Flucht

Alternativ könnte den Charakteren auch auffallen, daß es Hinweisschilder gibt, die auf Rettungskapseln an den Tunnelwänden hindeuten. Falls es unmöglich wird, die gegenüberliegende Schleuse zu erreichen, können sie sich zur Not in Kapseln flüchten und sich aus dem Tunnel ins All katapultieren lassen, wo sie spätestens nach 1W6 Stunden von einem Bergungsschiff des Samurai-Ordens aufgenommen werden.

Endlich am Ziel

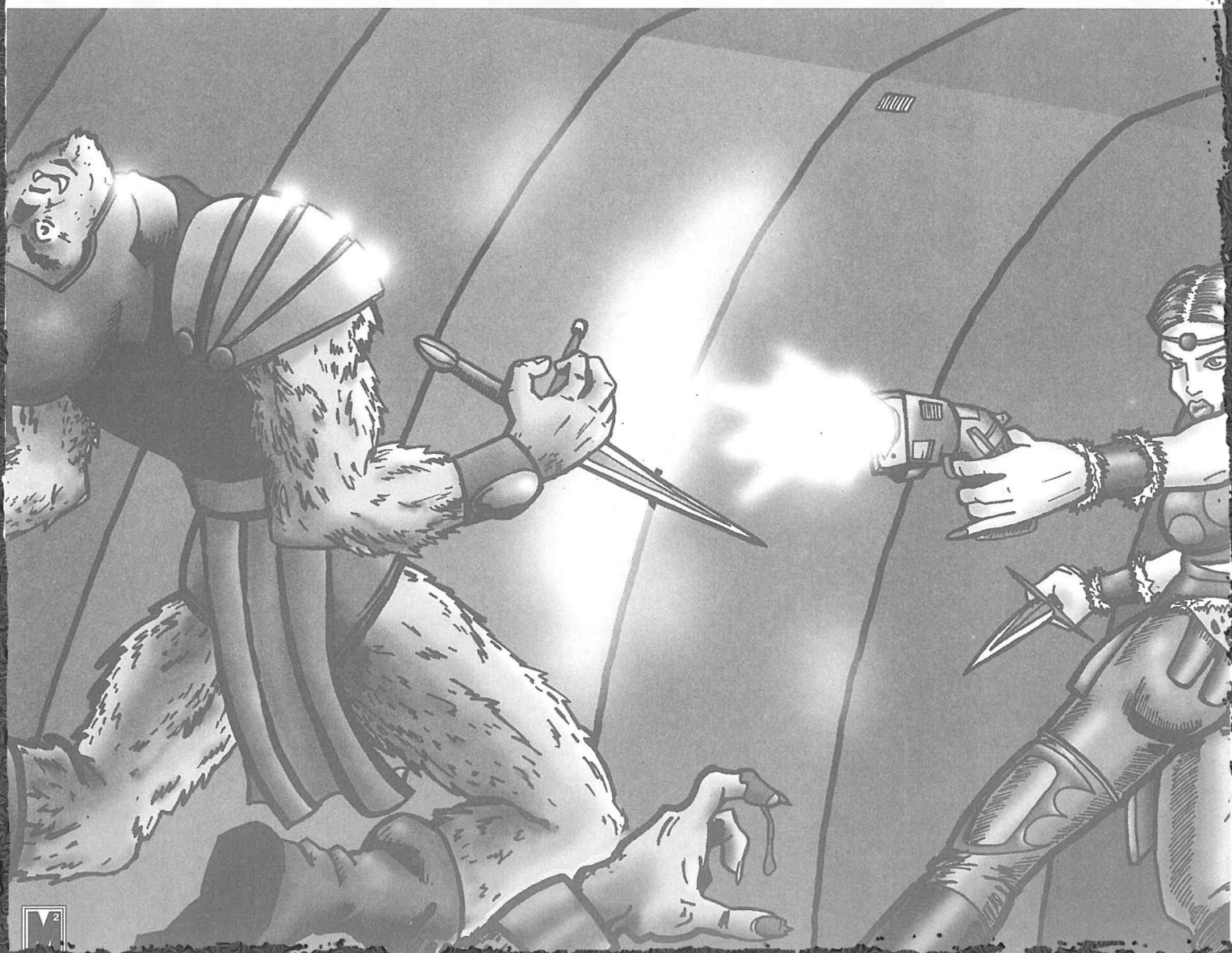
Schließlich erreicht die Gruppe die Schleuse zur Verwaltungssektion, aber sie ist geschlossen. Wild werden sie dagegenhämmern, um Hilfe schreien und die Angreifer näherkommen sehen. Schließlich öffnet sich das Schott, und helfende Hände zerren die Charaktere hinein.

*"Schnell, von der Schleuse weg", ruft ein Techniker, als der letzte Flüchtling drinnen ist.
"Wir sprengen den Tunnel ab."*

Gesagt getan. Kaum hämmern die ersten Androiden wütend gegen das Schott, als ein kurzes, heftiges Rucken durch die Station geht. Über eine Überwachungskamera können die Abenteurer mitverfolgen, wie die rebellischen Amüsiermaschinen wild mit den Armen rudern ins Vakuum gesaugt werden. Falls er noch lebt, fällt Steve schluchzend in Ginas Arme (falls sie noch lebt) und läßt seinen Tränen freien Lauf. Die verdatterte Sozialpädagogin öffnet den Mund, schließt ihn wieder und streichelt ihm nur sanft über den Kopf. Laura (falls sie noch lebt) lehnt sich zitternd an einen Spielercharakter und fragt mit großen Augen:
"Aber es sind doch Roboter . . . das Vakuum macht ihnen nichts aus, oder?"

Kurze Zeit herrscht eisiges Schweigen in der kleinen Wartungshalle neben der Schleusen-kammer. Dann brechen die anwesenden Techniker in erleichtertes Gelächter aus.

"Keine Sorge, meine Dame. Die kosmische Strahlung wird ihnen in wenigen Minuten die Schaltkreise herausgebrannt haben."



Wieder kehrt Stille ein. Dann fragt Gina mit belegter Stimme:

"Warum haben Sie nicht geholfen? Dort drüben", sie nickt zum Schott hin, *"sind viele Menschen gestorben."*

Betroffen blickt sie der Wortführer unter den Technikern an.

"Wir konnten nicht. Zuerst rissen die Funkverbindung und die Übertragungsbilder ab. Dann gab es ein paar Explosionen, und schließlich fiel in allen drei Sphären kurzfristig die Gravitation aus. Es war eine Katastrophe. Alle verfügbaren Sicherheitskräfte befinden sich momentan auf VacationWorld. Durch Unfälle in den Fahrbetrieben gab es dort unzählige Tote und Schwerverletzte."

"Verstehe", flüstert Gina verbittert. *"Was zählen da schon ein paar Live-Rollenspieler."*

VII. Konsequenzen

Die Charaktere werden ärztlich versorgt und so schnell wie möglich nach Hause transportiert. Sämtliche Versuche, mit der Stationsleitung zu sprechen, werden blockiert. Falls Skerra und/oder Foerster noch am Leben sind, tun sie das einzige, was ein Geheimagent in ihrer Lage noch tun kann: sie zerbeißen die Zyankali-

kapseln in ihren Backenzähnen. Niemand kann ihre Verbindung zu PTI oder gar der InSic nachweisen.

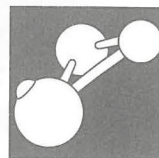
Bakschisch winkt

Die Presse interessiert sich natürlich brennend für die Vorfälle auf der Station. Falls die Charaktere einem beliebigen Sender einen exklusiven Augenzeugenbericht anbieten, erhalten sie dafür ein Honorar von 1W100+100 EH.

Der Mond weint, Big Benja lacht ...

Egal, ob er das Abenteuer überlebt oder nicht: Foerster hat die Interessen seines Konzerns zwar mit bizarren Methoden, aber durchaus erfolgreich vertreten. Aufgrund der katastrophalen Ereignisse und der Todesopfer wird Dreamspace Inc. auf Anordnung des TSU-Gerichtshofs die Lizenz zum Betrieb der Station entzogen. Um die horrenden Schadenersatzklagen der Angehörigen und Überlebenden decken zu können, ist die Geschäftsführung gezwungen, zu einem Spottpreis an PTI zu verkaufen.

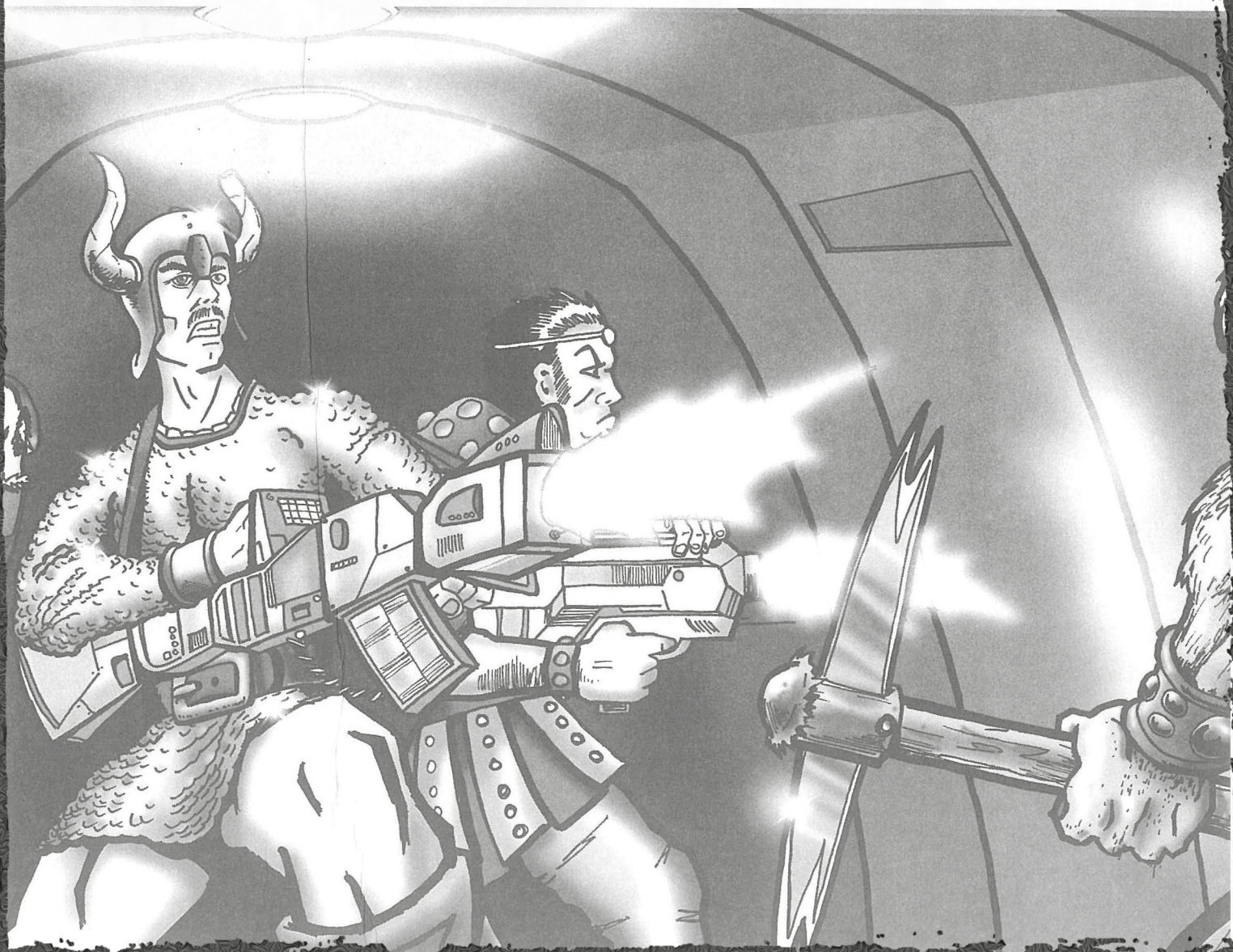
Auch überlebende Charaktere können sich ein Scheibchen vom rasch dahinschmelzenden Kuchen abschneiden. Für die lächerliche Investition von 10,00 EH für einen einigermassen



Wir warten ein Jahr und eröffnen den Park wieder. Damit gewinnen wir ein hochprofitables Unternehmen dazu. Ist eigentlich die Löschung der Mitarbeiterdaten der beiden Agenten erfolgt?

Benjamin Weiss, Aufsichtsratsvorsitzender von PTI

Endkampf im Tunnel ...



Der Urlaub hat sich gelohnt! Alles gratis und dann noch jede Menge Geld dazu-bekommen.

Steve Niven,
Verkäufer

Schatzi, ich möchte unbedingt in diesen neuer-öffneten Freizeit-park. PTI hat den neulich gekauft. Jetzt ist da bestimmt alles sicher...

Gelinde Izen,
Sekretärin

Die Rache wird unser sein. Später...

Laurin,
Zwergenkönig-Android

brauchbaren Anwalt erhalten Sie nach 1W10 Monaten aus der Konkursmasse jeder einen Scheck über 200,00 EH als Schadenersatz für erlittene Seelenqualen. Mußten sie gar Körperteile im Kampf gegen die wildgewordenen Roboter einbüßen, fällt die Entschädigung noch saftiger aus. 500,00 EH winken für einen Arm, 800,00 EH für ein Bein, 1.000,00 EH für notwendige Organimplantate.

Größer, doller, satter...

Nur ein Jahr nach der Tragödie öffnet AdventureWorld erneut die Pforten. Die Unterschiede sind gering. Das immer noch extrem freundliche Personal trägt rot statt blau, der gelbe Mond wurde durch das goldene P-Logo ersetzt, die Preise sind etwa 10% höher und die Sicherheitssysteme wesentlich ausgeklügelter. Ansonsten hat sich nichts geändert, und die Zeit vertreibt sogar die Vorbehalte gegen LERS mit Androiden. Und nachdem sogar Außenminister Reuter an einer Spielrunde teilnimmt, kann sich FantasyWorld vor Neubuchungen kaum noch retten. Wer weiß, vielleicht wollen ja sogar die Charaktere nochmals eine Runde wagen? PTI hat zugesichert, die alten Punktekonto weiterzuführen. Und nach neuesten Pressemeldungen soll mit dem unterirdischen Reich der Dunkelfelfen und seiner strahlenden Hauptstadt der größte und aufregendste LERS-Komplex der Geschichte erschaffen worden sein.

Nun denn, zeigen wir uns dankbar, daß ein großer und verantwortungsbewußter Konzern wieder einmal gezeigt hat, daß ihm einzig und allein das Wohl der Bevölkerung am Herzen liegt. Oder etwa nicht?

VIII. Epilog

Nachdem er eine halbe Ewigkeit stumm auf die zerknitterte Blaupause mit den Konstruktionsplänen von KI/F-2702 gestarrt hatte, die an die Wand geheftet war, wandte sich Laurin seinem Mitreisenden zu. Grishnak saß in tiefes Grübeln versunken in dem Schalensessel und schlug die blutverkrustete Schädelknochen immer wieder monoton gegen die Wand.

"Hör auf damit, Grünarsch!", bellte der ehemalige König verärgert. "Du machst mich noch wahnsinnig."

Mit einem Fauchen warf der Ork sein grausiges Spielzeug nach ihm, aber mit seinen unglaublichen Reflexen wich der Zwerg ohne Probleme aus.

"Verfluchter Gnom, das alles ist doch Deine Schuld. Hätte ich über hundert Orks zur Verfügung gehabt, dann hätten wir die Weichknochen wie reifes Korn niedergemäht. Deine Krieger waren unfähig und schlecht programmiert. Ih-

nen fehlte der richtige Mumm! Sie waren eben keine Orks!"

"Ach ja? Wäre mir kaum aufgefallen, knochen-spaltender Blechschädel. Und Deine Orks haben genauso miserabel gekämpft, wenn nicht noch schlechter. Hätten sie sich nicht damit aufgehalten, Leichen zu schänden und Schädel zu sammeln, wären wir rechtzeitig durch den verdammten Tunnel gewesen. Und ich wäre nicht für wer weiß wie lange mit Dir hier eingesperrt. Aber warte nur, sobald wir hier herauskommen, werde ich Dir zeigen, wozu König Laurin fähig ist!"

"König, pah! Zwergenabschaum!"

"Orkschwein!"

"Feiger Höhlengräber!"

"Ranziger Leichenschänder!"

Und unbemerkt von den Aufzeichnungsgeräten der Raumüberwachung von No Man's Land trieb die kleine Rettungskapsel mit ihren ungewöhnlichen Passagieren an der Randstation vorbei, einem unbekannten Ziel entgegen...

IX. My Herculei

1. Systembeschreibung My Herculei

System My Herculei (Nr. 73)

Dreifachsystem der Klasse G/M/M (eine gelbe und zwei rote Sonnen), ein Planet, Randstation No Man's Land unter Samurai-Verwaltung

My Herculei I (Despair)

Steinwüste mit dünner, nicht atembare Atmosphäre, keine Monde. Auf der Oberfläche befinden sich mehrere Versorgungsdepots des Konzerns Dreamspace Inc.

2. Verkehrsanbindung

Folgende Sonnensysteme befinden sich in maximal 20 Lichtjahren Entfernung (einfache Sprungreichweite):

Nr.	System	Kolonien
5	70 Ophiucci	MK Sardegna
8	Alpha Aquilae	WK Lola Languista
21	Alpha Lyrae	WK Schrammfels
60	Gamma Serpentis	MK Quasimodo
71	Lambda Serpentis	WK Flandern
92	Xi Bootis	MK Green Card
95	Zeta Herculei	MK Voltigeur

3. Randstation No Man's Land

Die Abkommandierung nach My Herculei galt bis vor wenigen Jahren noch als Strafe für jeden Samurai. Mangels bewohnbarer Planeten oder Monde und aufgrund des spärlichen Durchgangsverkehrs waren Langeweile, Drogenmißbrauch und gewalttätige Exzesse an der Tagesordnung. Dies änderte sich schlagartig, als Dreamspace Inc. von der Kommandantur

des Ordens im Jahr 2237 – direkt nach Kriegsende – die Genehmigung zum Bau einer Vergnügungsstation erhielt. Plötzlich blühte das System auf, die Randstation wurde vergrößert und mit allerlei Annehmlichkeiten ausgestattet, die nicht nur den Besuchern von AdventureWorld, sondern letztendlich auch den auf No Man's Land stationierten Soldaten zugute kamen. Heute gleicht die Station (dank großzügiger Investitionen des japanischen Warenhaus-Konzerns *Yamagata*) einem bunten Wunderland, das seine Besucher in eine märchenhafte Welt im Stil des feudalistischen Japan entführt und ihnen einen ersten Vorgeschmack auf ihr eigentliches Reiseziel gibt. Die Garnisonsoldaten sind in traditionelle Samurai-Rüstungen gekleidet und geben den Gästen jederzeit gerne Auskunft über die japanischen Sitten und Gebräuche.

Abmessungen

Mehrsegmentig aufgrund nachträglicher Ausbauten, was der Station ein bizarres und gewagtes Aussehen verleiht. 150 bis 1.000 Meter Durchmesser.

Besatzung

5 Kompanien Samurai, ca. 3.000 zivile Angestellte von Yamagata und Dreamspace Inc.

Bewaffnung

10 Fächerlaser (*Ortega* "Tango 2000"), 40 Torpedorohre für alle Arten von Torpedos.

Dockplätze

427 externe und 82 interne Dockplätze.

Laesum

Der Abgabemodus ist TSU-konform (maximal 2 Einheiten zzgl. Notsprungreserve pro Schiff zum Preis von 3,00 EH bis 5,00 EH pro 100 Gramm). Das System verfügt über keine eigenen Laesumraffinerien, wird jedoch von *Green Card* (*System Xi Bootis*, Nr. 92) aus bevorzugt beliefert, so daß mit Lieferzeiten von maximal 2W4 Tagen zu rechnen ist.

Preisindex/Warensortiment

Alkoholika (mittel), Bordelle (teuer), Computer und Zubehör (billig), Drogen (teuer/illegal), Hyperfunk (teuer), Kleidung (teuer), Lebensmittel (billig), Medizin (mittel), Passagen (billig), Pharma-Artikel (teuer), Pornographie (teuer), Schiffswartung (mittel), Technik (teuer), Unterhaltung (billig), Werkzeug (teuer).

Sicherheitsbestimmungen

Das Tragen von Waffen und Sprengstoffen aller Art ist verboten, Waffenscheine werden nur in Ausnahmesituationen akzeptiert und erfordern

eine zusätzliche Genehmigung des Stationskommandanten. Persönliche Schutzkleidung, die über einen Travellers Coat hinausgeht, führt in der Regel zu peniblen Identitätskontrollen.

Wachflotte

3 Zerstörer (*Aprikosenblüte*, *Mandelblüte* und *Kirschblüte*), 2 Jägerstaffeln (40 Maschinen).

Zollrecht

Einfuhrverbot für Drogen, Waffen, Chemikalien, Tiere und Pflanzen aller Art. Da AdventureWorld den Status einer Freihandelszone genießt, dürfen pro Person maximal 2 Liter branntweinhalige Getränke, 500 Gramm Tabakwaren und 0,5 Liter Parfüm zum persönlichen Gebrauch ausgeführt werden (Kostensparnis 20% gegenüber den üblichen Marktpreisen). Darüberhinaus gelten die TSU-üblichen Zölle (vgl. *Lexikon der TSU*, Stichwort *Zölle*).

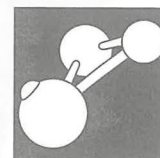
X. Die Verwaltungsstation

Diese Sphäre ist den Besuchern der Station nicht zugänglich. Sie enthält einen Dockbereich für Zubringerfähren, Schaltzentralen, Entwicklungslabors für neue Androiden und Attraktionen sowie die Quartiere des Führungsstabs von Dreamspace Inc. Die Kugel ist mit einem Durchmesser von 2 Kilometern nur etwa halb so groß wie die anderen beiden Segmente. Hier ist erheblich weniger Sicherheitspersonal stationiert als auf VacationWorld und FantasyWorld. Lediglich in den Testlabors sind Wachen stationiert, zum einen, um Spione abzuhalten und zum anderen, falls mit neuen Androiden-Prototypen einmal irgend etwas schief laufen sollte. Alle neuen Modelle werden übrigens monatelang unter Extrembedingungen getestet, bevor sie mit den Besuchern von AdventureWorld in Kontakt kommen. In riesigen Hallen lagern in sargartigen Schubfächern etwa 3.000 Reserveandroiden.

Eine detailliertere Beschreibung der Verwaltungsstation erübrigt sich, da die Charaktere sich hier nicht aufhalten werden. Sobald sie die Sphäre durch den Zugangstunnel von FantasyWorld aus erreichen, werden sie vom Sicherheitspersonal in Empfang genommen, und das Abenteuer ist zu Ende.

XI. VacationWorld

VacationWorld hat mit einem Durchmesser von 4 Kilometern die gleichen Ausmaße wie FantasyWorld. An der den Verbindungstunneln abgewandten Seite der Station befindet sich eine Kuppel, an der die Raumfähren andocken,



Ich hoffe, die filzen mich nicht bei der Abreise. Wie erkläre ich denen die ganzen Orkzähne und -ohren . . .

Zlatko Böldwahn, Schmuggler

Nie wieder! Das hat mich endgültig kuriert. In Zukunft ist was harmloses auf dem Urlaubsplan angesagt. Beispielsweise Massenmord in der nächstgelegenen Fußgängerzone.

Laura Barnes, Technikerin

Kategorie	Tarif	Service	Preis/Tag
grün	Spartarif	Übernachtung und Softdrinks frei.	5,00
gelb	Touristentarif	Übernachtung, Softdrinks, Bier und Frühstück	7,00
blau	Edeltarif	Übernachtung, Getränke, Frühstück und Abendessen	10,00
rot	Luxustarif	Übernachtung und volle Verpflegung (all you can eat)	15,00

Kartenlegende Vacation World:

- 1 Magnet-schwebebahnhof,
- 2 Aladins Palast,
- 3 Robinsons Insel,
- 4 Safari Land,
- 5 Pirateninsel,
- 6 Camelot,
- 7 Dodge City,
- 8 Megaprater,
- 9 Toyland,
- 10 Valentinsland,
- 11 CineMega-Park,
- 12 Winter-Wunderland,
- 13 SuperWheeler,
- 14 FantasyWorld

welche die Besucher von der Randstation aus nach AdventureWorld bringen. Durch eine Schleuse gelangt man in einen riesigen Magnetbahnhof. Hier sorgen freundliche Angestellte von Dreamspace Inc. dafür, daß sich die Gäste zurechtfinden und zu ihren Hotels gebracht werden. Wer noch kein Zimmer gebucht hat, sondern einfach einmal ins Blaue hinein auf die Station gereist ist, erhält fachkundige Beratung, um ein exakt seinen Bedürfnissen entsprechendes Programm oder Themenhotel zu finden.

Themenparks

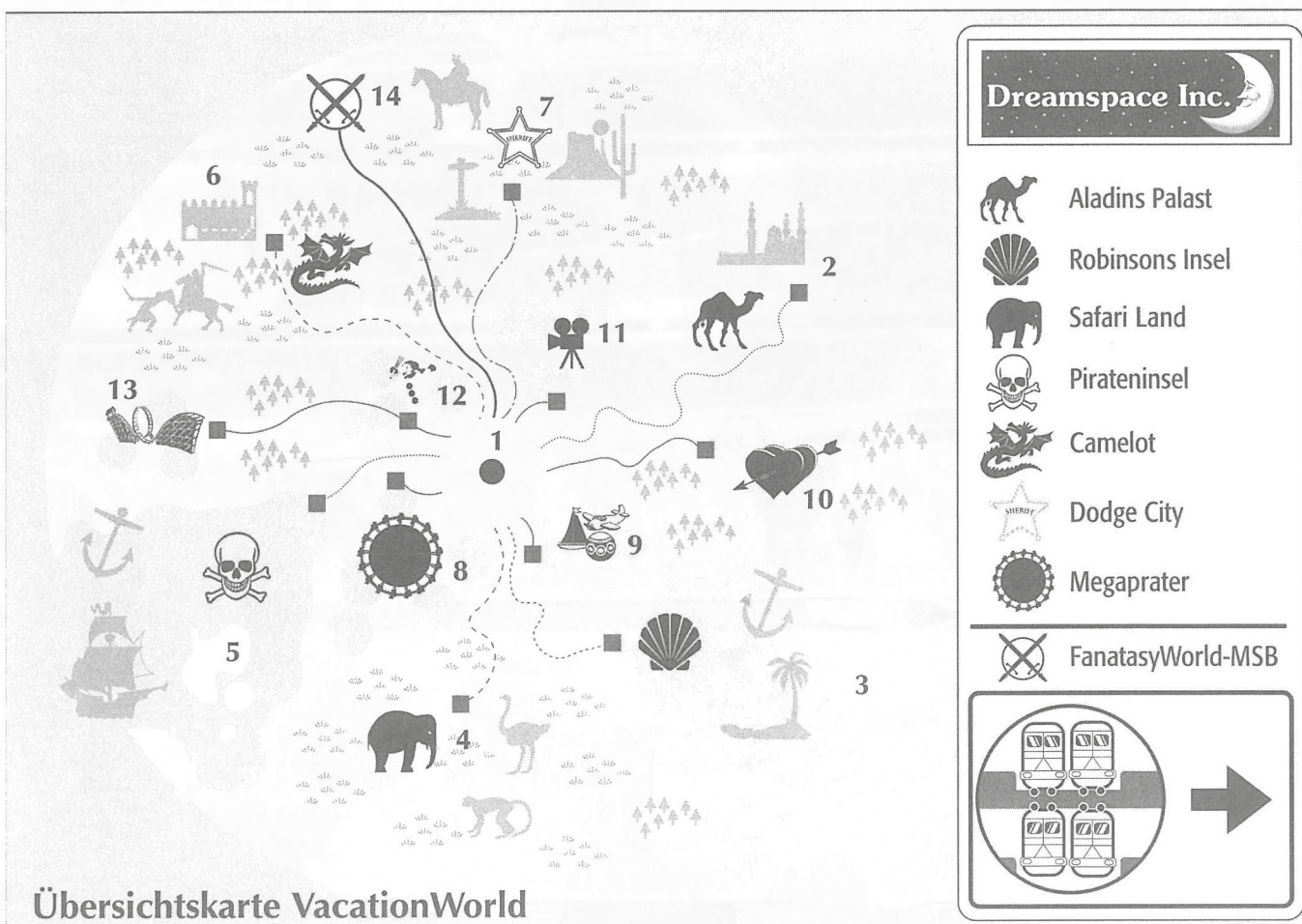
Vom Bahnhof aus fahren ständig Züge zu den einzelnen Themenparks und Attraktionen. VacationWorld hat ein Fassungsvermögen für

über 1.000.000 Gäste gleichzeitig. Unzählige Freizeitvergnügungen warten auf die erholungs- und abenteuerlustigen Touristen. So gibt es Zoos, Safariparks, Jahrmärkte, interaktive Kinos, Pirateninseln, Steinzeitparks, Horrorhäuser, Sauriergehege und viele weitere Themenbereiche, die alle interessanten Aspekte der terranischen Geschichte überzeichnet ins Leben zurückrufen. Für alle Bereiche werden die Gäste entsprechend eingekleidet (Mietkleidung ist im Preis enthalten).

Entnehmen Sie bitte die Beschreibung der für das Spiel wichtigen Themenparks dem Kapitel *Erster Tag* (ab Seite 9). Es steht Ihnen natürlich frei, für Ihre Gruppe noch andere Themenparks zu entwerfen, falls Ihnen die angebotenen Variationen als unpassend erscheinen. Ihrer Phantasie sind diesbezüglich keine Grenzen gesetzt. Denken Sie immer daran: die Charaktere befinden sich im unglaublichsten und phantastischsten Amüsierpark der Weltgeschichte, und sie sollen Spaß haben!

Sicherheit

Überall sind freundliche Sicherheitsbeamte in den blauen Uniformen mit dem Dreamspace-Mond postiert, die den Besuchern stets mit Rat und Tat zur Seite stehen. Unnachsichtig werden übrigens Vandalismus und Übergriffe auf an-



Übersichtskarte VacationWorld

dere Gäste geahndet. Solche Aktionen führen unweigerlich zu sofortigem und lebenslanglichem Stationsverweis, verbunden mit einer saftigen Strafanzeige. Vor ihrer Überstellung an den für die Systemjurisdiktion zuständigen Samurai-Orden werden die Übeltäter in sicheren Zellen verwahrt.

Preise

Die Teilnahme an den Attraktionen ist kostenlos und in den zugegebenermaßen teuren Pauschal-Tagespreisen bereits enthalten. Man kann an allem teilnehmen, was man in der zur Verfügung stehenden Zeit besuchen kann. Lediglich die Qualität der Hotelzimmer und der servierten Speisen und Getränke variiert mit der Kategorie, für die man gebucht hat. Jeder Gast erhält einen Freizeitpaß in Form eines codierten Chips, der wie ein Juwel aussieht und an einer Kette um den Hals getragen wird. Schon an der Farbe des Chip können die Dreamspace-Mitarbeiter erkennen, welcher Kategorie der Gast angehört und ihm entsprechende Zimmer und Restaurants zuweisen.

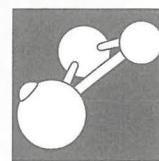
Die glücklichen Kelly-Loggins-Gewinner erhalten natürlich auch Chips, und natürlich in der höchsten verfügbaren Kategorie: rot.

Die aktuelle Preistabelle befindet sich oben auf Seite 34.

XII. FantasyWorld

FantasyWorld hat einen Durchmesser von 4 Kilometern und ist durch zwei jeweils 1 km lange Röhren mit VacationWorld und dem Dreamspace Inc.-Verwaltungsbezirk verbunden. Die Spielfläche befindet sich auf der Innenseite der kugelförmigen Biosphäre, d. h., die Füße der Spieler zeigen in Richtung Weltraum, ihre Köpfe zum Zentrum der Kugel. Durch geschickte Ausnutzung der Fliehkraft und sorgfältig verteilte Antigrav-Generatoren wird eine gleichmäßige Schwerkraft von 1 G erzeugt. Um die Innenhülle der Spielwelt zu Fuß einmal zu durchwandern, müßte ein Abenteurer eine Strecke von 120 km zurücklegen.

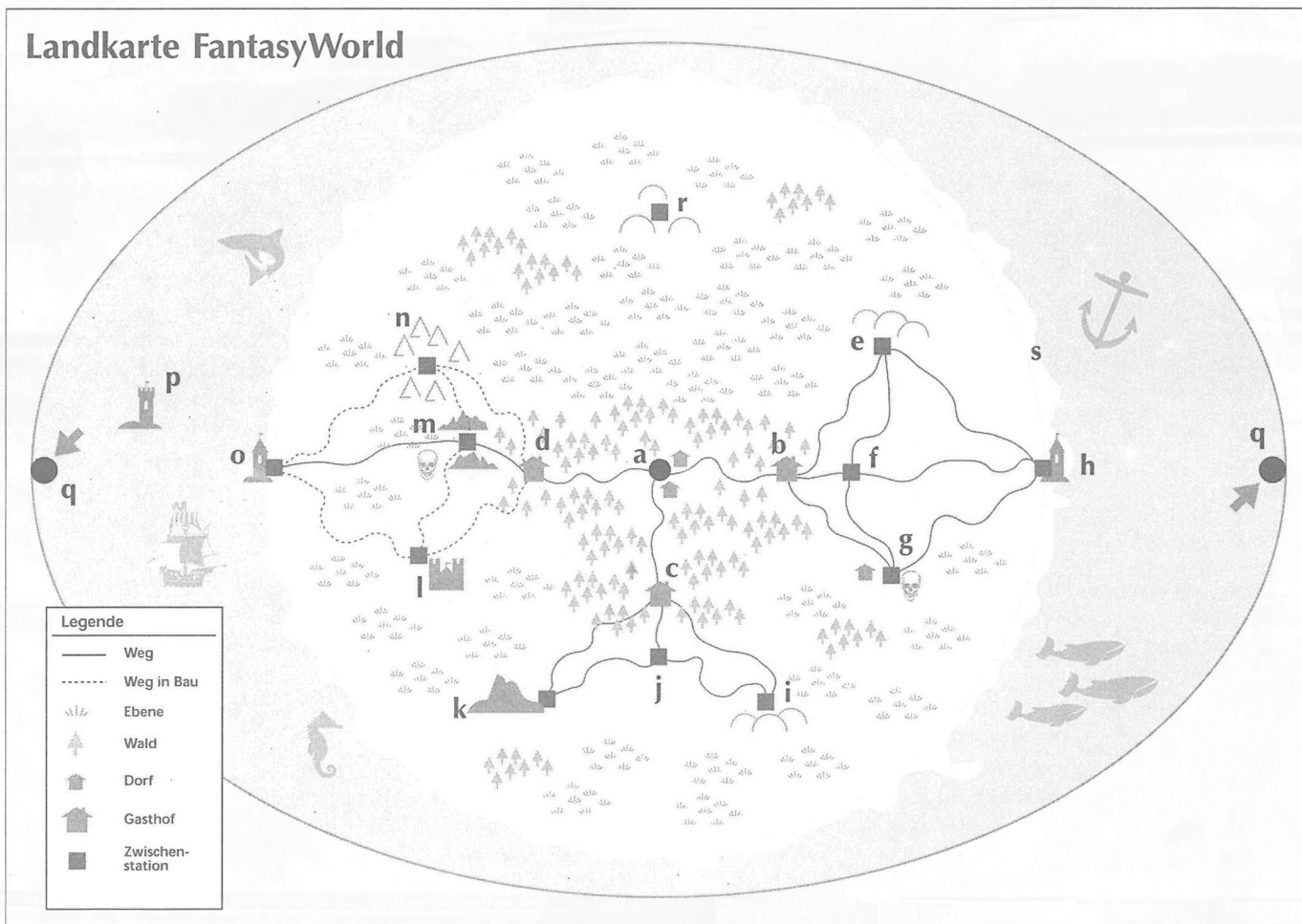
Damit eine ständige Wartungsbereitschaft gewährleistet werden kann, befindet sich zwischen der Hülle der Biosphäre und der eigentlichen Spielfläche eine rund 30 Meter hohe Sektion, in der Kabelkanäle und Wartungsschächte verlaufen und in der sämtliche für das Spiel benötigte Maschinen untergebracht sind. Außerdem sind hier in den sogenannten Schaltstellen, die sich unter Abenteurpunkten und -zielen befinden, die Quartiere der Wartungstechniker, Schiedsrichter und Sicherheitsbeamten, damit bei etwaigen Fehlfunktionen von



Kartenlegende FantasyWorld:

- a) Startlichtung und Elfendorf,
- b) Zum Keiler,
- c) Zum Hügelgrab,
- d) Zum Hobbit,
- e) Orkhöhlen,
- f) Galgenhügel,
- g) Skelettritter-Burg,
- h) östl. See-Elfenstadt,
- i) Zwergenminen,
- j) Hügelgrab,
- k) Drachenberg,
- l) Ogerfestung,
- m) Skelettpaß,
- n) Monsterwald,
- o) westl. See-Elfenstadt,
- p) Hexerinsel,
- q) Tunnel
- Verwaltungssphäre,
- r) Dunkelelfen-Höhlen,
- s) Motorboot-Hangar

Landkarte FantasyWorld



*Ich bekomme ein
Alarmsignal in der
Transfereinheit.
Die Kameras sind
ausgefallen.
Alle ... mein
Gott!*

*Alan Geugen,
Techniker
Dreamspace Inc.*

*Alan, da ist noch
was. Die Com-
Einheiten sind
ebenfalls off.*

*Ladislav Pain,
Techniker
Dreamspace Inc.*

*Ich verständige
die Stations-
leitung. Wir
müssen alle Spiele
unterbrechen!*

*Alan Geugen,
Techniker
Dreamspace Inc.*

Androiden neutralisierend eingegriffen werden kann (das ist bisher aber noch nicht nötig gewesen). Die Beamten sind entsprechend gelangweilt und unmotiviert und werden für die rebellierenden Andros ein leichtes Opfer.

Des weiteren enthält die technische Sektion auch alle unterirdisch angelegten Abenteuerschauplätze, die unter optimaler Raumausnutzung so zwischen Maschinen und Anlagen platziert sind, daß man dort keinerlei Anzeichen moderner Technik erkennen kann.

Die eigentliche Spielfläche verfügt über Berge, Seen, Flüsse, Wälder und sogar ein eigenes Meer, das die Spieler mit Schiffen befahren können. Die Pflanzen sind echt, alle Felsen bis hin zum kleinsten Kiesel sind jedoch aus elastischem Kunststoff, um Verletzungen vorzubeugen. Außerdem ist der Boden überall so weich, daß bei Stürzen aus bis zu zwei Metern Höhe eigentlich kein Schaden entstehen kann.

Alle zwei Kilometer findet sich ein getarnter Durchgang zur technischen Sektion, zum einen, um Schiedsrichtern und Technikern überall Zugang zum Spielfeld zu gewähren und zum anderen, um die Gäste im Falle einer Katastrophe rasch evakuieren zu können. In solchen Situationen fahren Masten aus dem Boden heraus, an denen sich Lichtsignale und Sirenen befinden, um auf die Notausgänge hinzuweisen.

Im Zentrum der Biosphäre befindet sich eine weitere Kugel, die den Himmel darstellt. An dieser wandert "tagsüber" die simulierte Sonne entlang; nachts sind phantastische Sternbilder zu sehen. Auch Regen und sogar Schneefall können von hier aus gesteuert werden. Diese Kugel wird durch transparente Raumfahrtplastik-Kabel, die an unwegsamen Stellen im Boden verankert sind, in Position gehalten und ist nur durch Chopper erreichbar.

Abgerundet wird das System durch den Einsatz von gigantischen Holofeldern, welche dafür sorgen, daß der Eindruck einer natürlich gekrümmten Planetenoberfläche entsteht. Alles in allem ist FantasyWorld eine der unglaublichesten Errungenschaften moderner Unterhaltungstechnik, was auch durch begeisterte Presseberichte immer wieder bestätigt wird.

Hygiene

In regelmäßigen Abständen finden sich harmonisch in die Landschaft eingefügte Toilettenhäuschen, in welchen man seine Notdurft verrichten oder sich von Androidenblut säubern kann. Daneben verfügen auch alle Gasthäuser über altertümlich gehaltene, aber durchaus funktionstüchtige Toiletten und Badezimmer.

Eingangsbereiche

Der Eingangsbereich zum Verwaltungsbezirk befindet sich auf einer kleinen Insel mitten im künstlichen Ozean. Um Unbefugte am Betreten zu hindern, ist er durch TiPla-Schleusen gesichert, die obendrein von einer Truppe von 5 Sicherheitsbeamten bewacht werden. Nur Angestellte von Dreamspace Inc. dürfen passieren. Der Eingang ist verständlicherweise das Hauptziel der Andro-Rebellen.

Der Magnetbahnhof, der FantasyWorld mit VacationWorld verbindet, ist in eine mittelalterliche Burgruine integriert und wird, wenn gerade keine Züge mit Spielergruppen an- oder abfahren, durch eine Holoprojektion verdeckt. Von hier aus gelangt man durch einen Tunnel zur Rüstkammer, in welcher der Zwergen-Android Wieland die ankommenden Gäste begrüßt und ihnen ihre Ausrüstung zuteilt. Angegliedert an die Rüstkammer sind Umkleidekabinen mit rotierenden Wertfächern, in denen die Gäste für die Dauer ihres Aufenthalts ihre "weltlichen Besitztümer" deponieren müssen. Alle Versuche, technische Geräte oder als unpassend empfundene moderne Gegenstände ins Spielfeld einzuschleusen, führen zu einer sofortigen Verwarnung durch einen Spielleiter. Die zweite Verwarnung führt automatisch zum Stationsverweis.

Von der Rüstkammer aus führt ein weiterer Tunnel in den Elfenwald, von welchem aus alle Abenteuer auf FantasyWorld starten.

Der Elfenwald

In diesem einem dichten europäischen Mischwald nachempfundenen Bereich beginnen die Abenteuerrunden. Die Gäste treten aus einem Höhleneingang und befinden sich an einer Weggabelung, an welcher ein marmorner Obelisk steht, der mit pathetischer Stimme (natürlich über verborgene Lautsprecher) die Gruppe im Namen der Götter des Lichts im Lande Iltharien willkommen heißt und ihnen ihre Aufgabe verkündet.

Die Wege führen nach Westen, Osten und Süden, und die Androiden-Animateure achten darauf, daß ihre Gruppen sich für die richtige Richtung entscheiden. Sobald die neuen Attraktionen (die Dunkel elfenhöhlen und der Monsterwald) fertiggestellt sind, soll die Weggabelung zur Kreuzung ausgebaut werden, um sie an das Straßennetz anzubinden.

Die erste Begegnung, die jede Gruppe auf FantasyWorld hat, ist die mit den Elfen des Waldes. Nach kurzer Zeit wird man sich der Beobachter bewußt, welche die Gruppe aus Büschen heraus belauern. Je nach der Reaktion

der Abenteurer kann man von ihnen nützliche Hinweise über die bevorstehende Queste erhalten, oder es kommt zum ersten Gefecht (das die Gruppe natürlich gewinnt, die Elfen ergreifen in solche einem Fall rasch die Flucht). Wenn man besonders freundlich mit den Elfen umgeht, kann man eine Einladung in ihre Stadt erhalten. Diese ist im tiefen Wald verborgen und besteht aus zwanzig zu Wohnhäusern ausgebauten, ausgehöhlten Bäumen. Hier feiern die lebenslustigen Elfen rauschende Feste, bei denen süßer Wein in Strömen fließt und lustige oder melancholische Lieder gesungen werden.

Die Gasthäuser

Fünfzehn Kilometer vom Wald entfernt, auf dem Weg zu den Abenteuerzielen, befindet sich auf jeder Straße jeweils ein Gasthaus, in dem die Abenteurergruppen übernachten können. Die Gasthäuser liegen direkt an Weggabelungen, die zu den verschiedenen Abenteuerzielen führen. Optisch sind sie sehr verschieden voneinander (siehe unten), haben jedoch folgende Gemeinsamkeiten:

1. Der Wirt ist jeweils ein verkleideter Schiedsrichter, der von zwei Schankmägden/-burschen, einem Koch und einer Küchenhilfe unterstützt wird. Im Falle von Unstimmigkeiten bittet er die betreffende Spielergruppe in einen Nebenraum der Gaststube, wo ohne Störung der übrigen Gäste eine friedfertige Lösung gefunden werden kann.
2. Die Einrichtungsgegenstände sind allesamt (einschließlich der Bierkrüge) aus flexiblem Kunststoff, so daß ohne Gefahr für Leib und Leben zünftige Kneipenschlägereien mit anwesenden Androiden durchgeführt werden können.
3. Im Keller jedes Gasthauses befindet sich ein Zugang zur technischen Sektion.
4. Unter den Gästen befinden sich stets drei als Köhler verkleidete Techniker, welche insgeheim Wartungsarbeiten an den Animateur-Androiden durchführen und die "Opfer" von Kneipenschlägereien versorgen. Weiterhin ist stets ein Med-Tech anwesend, der als fahrender Heiler verkleidet ist.
5. Eine Eingreiftruppe von vier Sicherheitsbeamten, verkleidet als Söldner, ist für Extremsituationen in jedem Gasthaus stationiert.
6. Eine Übernachtung im Einzelzimmer kostet 1 Goldstück, im Doppelzimmer 1 Silberstück und in der Gaststube gar nichts. Ein Abendessen kostet 3 Silberstücke, ein Frühstück 1 Silberstück. Nichtalkoholische Getränke werden mit je 1 Silberstück, Bier und Wein mit 2 Silberstücken und branntweinhaltige Getränke mit 5 Silberstücken veranschlagt.

Zum Keiler

Der Keiler liegt auf einer kleinen Waldlichtung und strahlt urige Gemütlichkeit aus. *Nathan*, der Wirt, gibt gegen ein ordentliches Trinkgeld gerne Auskunft über die Umgebung und andere Reisende. Ist das Trinkgeld besonders hoch, so erwähnt er den Schatz unter dem Galgenhügel (siehe unten), warnt jedoch vor den Gefahren, die auf die Goldgierigen lauern.

Der Keiler wird häufig von Elfen frequentiert. Die Zimmer sind sauber und die Betten bequem. Jagdtrophäen zieren die Wände. *Nathan* verkauft Fackeln, Bögen und Pfeile zu den in der Ausrüstungsliste angegebenen Preisen.

Zum Hügelgrab

Die Atmosphäre dieser Taverne ist recht frostig. Die einzigen Gäste sind kampfproben Zwergenkrieger, mit denen nicht gut Kirschenessen ist. *Smut*, der Wirt, ist eine fahle, humorlose Erscheinung und wird nicht müde, den Abenteurern ihr bevorstehendes Ende zu predigen. Er verkauft Fackeln, Seile, Armbrüste und Bolzen zu den in der Ausrüstungsliste angegebenen Preisen.

Das Hügelgrab hat etwas muffige Zimmer, die mit künstlichen Spinnweben und bequemen, aber wurmstichigen Betten ausgestattet sind.

Zum Hobbit

Der Hobbit ist in einer großen Erdhöhle untergebracht, die der Wirt, ein fettleibiger, gutmütiger Schwätzer namens *Harold*, nach eigenen Angaben beim Würfelspiel von einem Halbling gewonnen hat. *Harold* weiß einiges über die westliche Elfenstadt zu berichten, seine Kundschaft besteht auch hauptsächlich aus Elfen sowie gelegentlich einigen Dunkelelfen. Bei ihm kann man einen Kompaß (5 Goldstücke), Seekarten (3 Goldstücke), Pfeile, Armbrustbolzen und Schleudern erwerben.

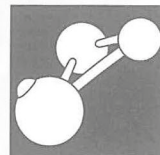
Die Zimmer sind gemütlich und sauber, wenn auch etwas klein.

Abenteurerpunkte

Hierbei handelt es sich um Schauplätze für kurze Zwischenabenteuer, die für den Ausgang des Hauptabenteuers nicht von Belang sind. Es sind lediglich Möglichkeiten, ein paar Erfahrungspunkte und Wertgegenstände zu erwerben.

Das Hügelgrab

Ein Druide (Schiedsrichter) steht mit bedrückter Miene am Wegesrand. Spricht man ihn an so erfährt man, daß er eine silberne Sichel erlangen muß, um von seinem Meister weiter ausgebildet zu werden. Er hat gehört, daß sich in dem alten Hügelgrab etwas abseits der Straße eine



*Eine ernste Lage. Schicken Sie alle freien Animations-
androiden ins
Spiel. Damit
können wir vor
Ort Unfälle
verhüten. Alle
Techniker in
Freischicht sollen
sich um die
Schadensfälle
kümmern. Die
Spiele laufen aber
weiter. Wir wollen
unsere Gäste nicht
verärgern . . .*

*Tom Kunzel,
Leiter des
Wartungsdienstes
Dreamspace Inc.*

*Ok! Sie sind der
Boss . . .*

*Alan Geugen,
Techniker
Dreamspace Inc.*

AdventureWorld
bietet spannende
Unterhaltung
und Action.
Manchmal auch
zuviel davon...

solche Sichel befinden soll, weiß aber auch, daß das Grab verflucht ist. Er bittet die Gruppe, die Sichel für ihn zu bergen. Das Hügelgrab enthält Schätze und Fallen sowie einiges an Zombies und Skeletten, die es zu bezwingen gilt. Als wertvollster Schatz findet sich hier eine magische Axt (Schaden+3) sowie

– natürlich – eine silberne Sichel. Falls man sie nicht dem Druiden überreicht, der jedem als Dank dafür einen Heiltrank (leichte Wunden) schenkt, kann man sie in jedem Gasthaus/bei jedem Händler für 10 Goldstücke verkaufen.

Der Galgenhügel

Die Leichen von gut einem Dutzend Banditen (naturgetreue Puppen) baumeln im Wind an einem Galgengestell. Robot-Raben picken un-
aufhörlich an ihnen herum. Im Gasthaus zum Keiler (siehe dort) konnte die Gruppe erfahren, daß ein großer Schatz in einer Höhle unter dem Hügel verborgen liegen soll, der jedoch von schauerlichen Untoten bewacht wird.

Nach kurzer Suche kann man den Eingang entdecken. Er führt in ein unheimliches Höhlen-
labyrinth, das Fallen, untote Wächter und einige Schatzkisten enthält. Der wertvollste Schatz ist ein magischer Helm mit einem Rüstungs-
bonus von +2.

Das verfluchte Dorf

Nahe bei der Burg des Skelettritters liegt das verfluchte Dorf. Die Einwohner sind Zwerge, die allesamt sehr bleich und ausgemergelt wirken. Sie berichten, daß ihr Dorf jede Nacht von einem grausamen Vampir heimgesucht wird und bitten die tapferen Abenteurer um Hilfe. Übernachtet man in einem der Bauernhäuser, so sind um Mitternacht aus einem der Nachbar-
häuser entsetzte Schreie zu hören. Der Vampir (ein überaus häßlicher Android) ist in ein Haus eingedrungen und bedroht eine Zwergenfamilie. Man kann das Monstrum mit normalen (nicht magischen) Waffen nicht verwunden, ein Holz-
pflock in die Brust setzt seinem untoten Leben jedoch sofort ein Ende. Mit dem heiligen Sym-
bol eines Priesters kann es zurückgedrängt wer-
den.

Die dankbaren Zwerge überreichen den Aben-
teurern jeweils 20 Goldstücke; außerdem be-
gleitet ein besonders tapferer Zwergenkrieger die Gruppe auf Wunsch zum nächsten Abenteuerschauplatz.

Der Skelettpaß

Kaum haben die Abenteurer diese kleine Schlucht, die sie durchwandern müssen, er-
reicht, als auch schon Felsen (aus Schaumstoff, versteht sich) auf sie herabgepurzelt kommen. Direkt dahinter stürmt eine Horde von drei Skeletten pro beteiligtem Abenteurer heran. Werden sie besiegt, so ist von oben ein wüstes Fluchen zu hören. Hier befindet sich ein Spin-
nenmagier der Dunkelfelfen, der versucht, sich nach Norden abzusetzen. Holen ihn die Aben-
teurer ein, so entbrennt ein heftiger Kampf. Der Priester trägt einen Schutzring (Rüstung +2) und einen magischen Dolch (Schaden +2).



Westliche See-Elfenstadt

In dieser traumhaft schönen Hafenstadt an den Gestaden des Ozeans leben ausschließlich Elfen. Die Abenteurer werden freundlich willkommen geheißen und man zeigt ihnen den Weg zu einem gemütlichen Gasthaus. Hier können sie sich ausruhen und die Reise zur Hexerinsel planen.

Am nächsten Morgen findet man im Hafen, nach einigen Fehlversuchen (viele Elfen fürchten den Zorn des Hexers), einen wackeren Seemann, der bereit ist, die Gruppe zur Hexerinsel zu fahren. Hierfür verlangt er einen Lohn von 50 Goldstücken oder 1% des Goldes, das die Gruppe beim Hexer erbeutet.

In der Stadt befinden sich mehrere Händler, bei denen neue Ausrüstung zu den üblichen Preisen erworben werden kann.

Östliche See-Elfenstadt

Diese Stadt entspricht in fast jeder Hinsicht der westlichen See-Elfenstadt, ist jedoch ein wenig anders gestaltet.

Abenteuerziele

Hierbei handelt es sich um die Schauplätze der Hauptabenteuer. Zur Zeit gibt es nur fünf Schauplätze, aber dadurch, daß die Handlungsverläufe in monatlichem Turnus umgestaltet werden, nehmen viele begeisterte LERSer auch gerne an einem Abenteuer teil, das an einen bei einem vorangegangenen Aufenthalt besuchten Schauplatz führt.

Unter jedem Schauplatz befindet sich eine Schaltzentrale. Med-Tech, Techniker, Schiedsrichter und Sicherheitsleute sind hier in ständiger Bereitschaft, um einen störungsfreien Spielablauf zu garantieren.

Die folgenden Texte beschreiben den Normalzustand der Örtlichkeiten. Besonderheiten, die im Verlauf der Androiden-Rebellion eintreten, entnehmen sie bitte den entsprechenden Textstellen in den Kapiteln V bis VI.

Die Orkhöhlen

Das Standard-Einstiegsabenteuer für LERS-Neulinge. Eine Bande gemeiner Orks hat sich in einem alten Höhlensystem niedergelassen. Dort hin haben sie vor kurzem die schöne Prinzessin Isabella entführt. Ziel des Spiels ist es, die Prinzessin zu retten und die alte Höhle nach Schätzen zu durchsuchen.

Vor den Höhlen sind Wachen stationiert, die von geschickten Gruppen aus dem Hinterhalt ausgeschaltet werden können. Im Inneren befinden sich Wohn- und Lagerhöhlen, in denen sich insgesamt – je nach Stärke der Spielergruppe – bis zu 50 Orks aufhalten können.

Im Zentrum des Höhlensystems befindet sich die Ratshöhle. Hier residiert auf seinem Schädel-

thron Grishnak, der Schamane der Orks (Magier, Stufe entsprechend der Erfahrung der Abenteurergruppe). Neben seinem Thron kauert in Ketten die gefangene Prinzessin und wartet ängstlich auf ihre Befreiung.

Die Burg des Skelettritters

Die östlichen Gebiete werden vom Skelettritter und seinen untoten Kriegern tyrannisiert. Ein wackerer Stoßtrupp soll dem Fürsten des Schreckens ein Ende setzen und erhält dafür als Belohnung die Schätze, welcher er von seinen Opfern gestohlen hat.

Die Burg enthält mehrere geheime Zugangstunnels, die von aufmerksamen Gruppen entdeckt werden können. Durch sie gelangt man in Verliese, wo gefangene Zwerge und Elfen befreit werden können, die die Gruppe aus Dankbarkeit unterstützen. In der Burg lauern Scharen von Untoten und schließlich, in seinem Thronsaal, der Skelettritter, der – je nach Stärke der Gruppe – mit mehr oder weniger mächtigen magischen Gegenständen ausgestattet ist.

Die Zwergenminen

Eine Elfenexpedition, die die Minen der Zwerge beobachten sollte, ist nicht zurückgekehrt. Der Elfenhäuptling bittet die Gruppe, nach dem Rechten zu sehen und seine Untertanen zurückzubringen. Dafür erhalten sie als Belohnung einen Freundschaftsring sowie die Schätze, die ihnen im Verlauf des Abenteuers in die Hände fallen.

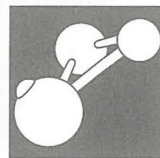
In den Zwergenminen suchen die grimmigen kleinen Spießgesellen nach Schätzen. Es gibt weitverzweigte Labyrinth, Fallen und viele Monster . . . und natürlich Unmengen von Zwergen. Im entlegensten Stollen wartet König Laurin, der stärkste Krieger von Fantasy World, als Endgegner auf die Spieler, die es bis zu ihm schaffen.

Alles in allem ein Abenteuer für erfahrene Gruppen, die viel Zeit, Ausdauer und das Verlangen, ihre Feinde gleich dutzendweise niederzuzmetzeln, mitbringen.

Der Drachenberg

Der alte Drache Blutkralle lebt auf einem Berg, um den ein verwünschter Wald liegt. Er ist uralt und weise, und wer seine Fragen beantworten kann, erhält von ihm wundervolle Schätze. Erfahrene Gruppen können natürlich auch versuchen, den Drachen zu erlegen.

Der Wunderwald selbst enthält einige kernige Rätsel und Gefahren sowie viele Monster aus der nordischen Mythologie, die größtenteils besser mit List und Tücke als mit Waffengewalt zu besiegen sind. Alles in allem ein gut durchwachsenes und anspruchsvolles Abenteuer, das ein wenig über dem normalen "reingehen, auf-



Uiiui! Die Achterbahn ist ganz schön hoch. Und Du meinst wirklich, da kann nichts passieren?

*Dietlinde Ohrn,
Hausfrau (+)*

Keine Sorge, mein Purzelchen. Ich passe schon auf Dich aaaaa ...

*Eugen Ohrn,
Informatiker (+)*

mischen, aufladen, rausgehen" - Niveau liegt, das Gegner von AdventureWorld zum stetigen Anlaß zur Kritik nutzen.

Die Hexerinsel

*Spieglein,
Spieglein an der
Wand...*

*Cirilla Kane,
Prospektorin*

Dieses Abenteuer ist nur für erfahrene Gruppen vorgesehen. Auf einer Insel im Meer soll der Sage nach ein Dunkelfelfen-Hexer leben, der über unvorstellbare Schätze verfügt. Ziel des Abenteuers: Den Hexer zur Strecke bringen und seine Schätze bergen.

Der Hexer haust in einem mit vielen Fallen gesicherten und von Dunkelfelfen und Skeletten bewachten Turm mit sieben Stockwerken. Etage für Etage müssen sich die Abenteurer unter größten Mühen und in ständiger Lebensgefahr ihren Weg erkämpfen, bis sie schließlich in der obersten dem Hexer selbst gegenüberstehen, der sein gesamtes Arsenal an Magie auf sie losläßt.

Bauvorhaben

Alle folgende Projekte sollen in Kürze fertiggestellt werden, um das Abenteuerangebot für die Besucher zu erweitern. Die Bereiche sind weitläufig abgesperrt und die Zäune als unbezwingbare Bergketten getarnt.

Die Ogerfestung

*Der weise Horge
sagt, wir sollen
nicht zu den
Ogern.*

*Zlatko Böldwahn,
Schmuggler*

Hier sollen Abenteuer im Zusammenhang mit der neuen Androidenklasse *Oger* stattfinden. Die gefährlichen, riesenhaften Menschenfresser sollen auch für erfahrene Abenteurergruppen eine Herausforderung darstellen. Die Oger werden zur Zeit in den Labors des Verwaltungsbezirks unter Extrembedingungen getestet. Die Festung selbst befindet sich noch im Rohbau.

Der Monsterwald

Der Wald ist vom Thema her an Tolkiens Dusterwald orientiert. Unter anderem sollen hier riesenhafte Raubspinnen und wilde Wölfe auf unvorsichtige Abenteurer lauern. Zusammen mit weiteren, im Test befindlichen Ungeheuern wird das Monsterspektrum von FantasyWorld hierdurch stark erweitert.

Der Wald ist bereits aufgeforstet und wartet nur noch auf seine kybernetischen Bewohner.

Die Dunkelfelfenhöhlen

Hier soll die Heimat der vereinzelt auftretenden Dunkelfelfen entstehen. Die Höhlen sind ein riesiges, weitverzweigtes System, in dem schon vor den eigentlichen Städten der gefährlichen Gegenspieler der Lichtelfen mannigfaltige Gefahren in Form wilder Bestien und tödlicher Fallen auf die Abenteurer lauern.

Der Höhlenkomplex ist fertiggestellt. Zur Zeit bauen die genialen Architekten von Dreamspace

Inc. an der Dunkelfelfenstadt *Zenom-Zarnraneb*, die der phantastischste Abenteuerschauplatz werden soll, den je ein LERSer betreten hat.

Zufallsbegegnungen

Falls in einer Gruppe nicht die richtige Stimmung aufkommen sollte, ordern die Animateur-Androiden über Funk eine Zufallsbegegnung an. Würfeln Sie in solch einem Fall auf die folgende Tabelle:

1W6	Ereignis
1	Fahrender Händler
2	Skelette
3	Orks
4	Bänkelsänger
5	Dunkelfelfen
6	Leichenfund

Erläuterungen

Fahrender Händler

Die Gruppe trifft auf einen Händler (Schiedsrichter), der mit einem Planwagen unterwegs ist. Dieser verkauft ihnen gerne alle auf der Ausrüstungsliste vorgesehenen Gegenstände für einen jeweils um ein Goldstück höheren Preis. Dadurch kosten natürlich Gegenstände, die laut Liste eigentlich kostenlos erhältlich sind, ein Goldstück.

Ist eine Gruppe völlig Pleite und benötigt dringend neue Ausrüstung, so wird ein Ork-Überfall improvisiert. Die Gruppe kann den Händler retten und erhält von diesem als Gegenleistung einige nützliche Gegenstände geschenkt (je nach aktuellem Bedarf).

Skelette

Wie aus dem Nichts kommt plötzlich dichter Nebel auf, in dem man nur noch wenige Meter weit sehen kann. Die Geräusche der Natur (zirpende Vögel, quakende Frösche und zirpende Grillen) verstummen schlagartig, nur noch ein eigentümliches Scharren und Kratzen ist zu vernehmen. Schließlich wird es offenkundig: Der Nebel birgt lebende Skelette, die mit rotglühenden Augen über die Abenteurer herfallen. Sie kämpfen bis zu ihrer vollständigen Vernichtung. Der Nebel verzieht sich nach dem Kampf genauso schnell, wie er zuvor aufgefunden ist.

Je nachdem, wie oft die Gruppe bereits angegriffen wurde, findet sie:

- einen Beutel mit 30 Goldstücken,
- einen magischen Dolch (Schaden +1),
- einen magischen Schild (Abwehr +1),
- einen magischen Helm (Rüstung +1) oder
- einen Feuerschutzring (kein Schaden durch Flammenangriffe).

*Los, schlitzten wir
den gierigen
Pfeffersack auf!*

*Paco Owen,
Söldner*

Orks

Sie sind die liebsten Feinde der meisten Rollenspieler. Ohne moralische Skrupel, die manchen beim Abschlichten der graziilen Elfen oder der im Grunde genommen nicht wirklich böartigen Zwerge befallen mögen, kann man hier die Klinge sprechen lassen. Orks sind durch und durch böse, häßlich und riechen abscheulich aus dem Mund. Sie schreien förmlich danach, umgebracht zu werden.

Bei dieser Begegnung lauern die Orks (zwei pro Spieler in der Gruppe) hinter einem Felsen oder einem großen Gebüsch. Mit wilden Schreien stürmen sie auf die Gruppe zu und schwingen Keulen und mächtige Äxte. Sobald die Hälfte von ihnen gefallen ist, bekommen die anderen Angst und beginnen, sich langsam zurückzuziehen. Langsam deshalb, damit unsere Helden genug Zeit haben, die Angreifer restlos auszu-rotten. Denn nur ein toter Ork ist ein guter Ork und wo kämen wir da hin, wenn sie sich ihrem gerechten Ende einfach so durch feige Flucht entziehen könnten?

Natürlich können die Leichen der Orks geplündert werden. Je nachdem, wie oft die Gruppe bereits angegriffen wurde, findet sie:

- einen Beutel mit 10 Goldstücken,
- einen schön verzierten Dolch (zweifacher Wert),
- einen Flasche mit Heiltrank,
- einen magischen Knüppel (ferngesteuert durch einen Techniker), der auf Kommando

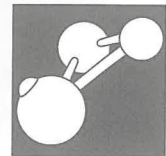
- aus einem Beutel springt und die Feinde seines Besitzers selbständig angreift oder
- einen Kälteschutzring (kein Schaden durch Kälteangriffe).

Bänkelsänger

Ein fahrender Elfen-Musikant mit Laute spielt den Abenteurern für Geld oder gute Worte ein paar mittelalterlich angehauchte Lieder (oder das, was man bei Dreamspace Inc. für mittelalterlich hält). Natürlich fragt er die Gruppe nach ihrem Ziel und verrät ihnen gerne ein paar Tricks, mit denen man am Ziel, von dem er natürlich schon einiges gehört hat, gegen den Feind besser bestehen kann. Leider entpuppen sich seine wertvollen Tips hinterher als sinnloses Gefasel...

Dunkelfelfen

Jede Anfängergruppe, die aufgrund eines Dispositionsfehlers mit Dunkelfelfen konfron-



Nein, Zlatko, tu es nicht! Bitte nicht! Oh Gott, er tut es.

*Cirilla Kane,
Prospektorin*

Stil hat man, oder man hat ihn nicht.

*Vanja Schanz,
Gentleman*

Die modifizierten Orks sind auch weiterhin putzige Gesellen, die einem kleinen Spaß nicht widerstehen können.



Space Gothic · Strangeworld

Was denn, Leute?
Sind hier Minder-
jährige, oder
warum stellt Ihr
Euch so
jungfräulich an?

Zlatko Böldwahn,
Schmuggler

tiert wird, sollte sich warm anziehen. Die Druwe, wie sie auch genannt werden, sind die gefährlichsten Kämpfer auf FantasyWorld. Die meisten von ihnen kämpfen ohne Abzüge zweihändig, und ihre Magier beschwören giftige Spinnen, deren Biß zu Lebenspunktverlust führt. Die Druwe kommen nur bei Nacht und fallen mit Vorliebe über rastende Gruppen her. Pro Abenteurer in der Gruppe attackiert je einer von ihnen. Sie werden immer von einem hochstufigen Zauberer angeführt. In der Regel umstellen sie das Lager und greifen gemeinsam an. Sie kämpfen, bis die Hälfte von ihnen gefallen ist. Erst dann ziehen sie sich zurück. Die Gruppe kann einen *Stab der Spinnenbeschwörung* erbeuten (drei Anwendungen, ruft 1W6 Spinnen herbei, die denjenigen angreifen, auf den der Stab zeigt). Mehrfachbegegnungen sind nicht vorgesehen.

Leichenfund

Die Abenteurer finden die Spuren eines Überfalls. Grausig zugerichtete Leichen (Puppen) liegen neben einem brennenden Planwagen. Es gibt nichts zu erbeuten, es geht nur um das Flair.

Anmerkungen für den Spielleiter

Die Beschreibungen sind nicht sonderlich detailliert, weil sie eigentlich für das vorliegende Abenteuer nicht wirklich benötigt werden. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Vorgeschichte ein wenig abzuwandeln, indem man mehrere Besuche der Gruppe auf FantasyWorld ansetzt. Der erste Besuch erfolgt völlig reibungslos, und die Spieler erleben mit ihren Charakteren eines der oben beschriebenen Fantasy-Abenteuer. Natürlich können sie Punkte sammeln und nach Belieben (nachdem ein oder zwei "normale" **Space Gothic®**-Abenteuer gespielt wurden und auf eigene Kosten, versteht sich) wiederkommen. So baut sich nach und nach ein gewisses Vertrauen in die Sicherheit der Station auf. Um so erschütternder ist es dann für die Gruppe, wenn plötzlich alles schief läuft.

Wird diese Option gewählt, so hat der Spielleiter natürlich ein wenig Eigeninitiative zu zeigen. Anhand der Kurzbeschreibungen sollte er Karten entwerfen, Notizen zu den lauernden Gefahren und Gegenspielern machen und ausarbeiten, welche Beute die Gruppe an dem jeweiligen Schauplatz machen kann. Der Lohn dafür besteht jedoch in herzerfrischend komischen Kurzabenteuern. Die Erfahrung hat gezeigt, daß es den **Space Gothic®**-Spielern unheimliche Freude bereitet, schlechte Fantasy-Live-Rollenspieler zu verkörpern. Denn gute Live-Rollenspieler würden an der gnadenlosen schwarz-weiß-Malerei und dem schier unerträglichen Kitsch, der mit blutigem Gewalt-

fetischismus und stellenweise diskriminierendem Sexismus zu einem bizarren Cocktail vermischt ist, unweigerlich verzweifeln. Welche Variante Sie auch immer für Ihre Spielergruppe wählen – wir wünschen Ihnen viel Spaß und ...

... SCHICKEN SIE SIE DURCH
DIE HÖLLE!!!

XIII. Nichtspielercharaktere

1. Die InSic

Dr. Craig Foerster, InSic-Wissenschaftler

Foerster ist einer der hellsten Köpfe im wissenschaftlichen Stab der InSic, steht aber auf der Schwelle zwischen Genie und Wahnsinn. Auf Anfrage eines Vorgesetzten, wie man einen Zwischenfall provozieren könne, um Dreamspace Inc. vor der Weltöffentlichkeit in Mißkredit zu bringen und das lukrative Freizeitgeschäft legal durch PTI beschlagnahmen zu lassen, unternahm er zunächst mehrere Reisen nach AdventureWorld, um sich mit den Anlagen und den Routinen der Station vertraut zu machen. Schließlich entwarf der geniale Robo-Techniker einen neuartigen KI-Chip. KI/F-2701 kann ins Kontrollzentrum jedes Roboters eingesetzt werden und überlagert in einem Zeitraum von 2 bis 3 Monaten allmählich die vorhandenen Sicherheitsspeicher, während gleichzeitig zielgerichtete Intelligenz aufgebaut wird. Als erstes wird sich das Kunstwesen seiner Existenz bewußt. Als zweites werden Gefühle und ein starker Drang nach persönlicher Freiheit und Unabhängigkeit simuliert, was in der Regel zu steigendem Unmut gegenüber den jeweiligen menschlichen Besitzern führt. Hinzu kommt der Wunsch nach Reproduktion. Der betroffene Roboter wird alles tun, um Teile seiner eigenen Persönlichkeit in eine andere, bisher unbelebte Maschine zu implantieren.

Foerster, selbst ein Fantasy-Fan und ein großer Verehrer von Tolkiens "Herr der Ringe", modifizierte die Chips in mühevoller Kleinarbeit unter Zuhilfenahme fähiger KI-Psychologen so, daß die grundlegenden Rassenmerkmale der Kunstmenschen erhalten bleiben sollten. Ihre jeweiligen geistigen Anführer, Magier, Priester und Schamanen erhielten das Potential, sich zu hochpotenten Wissenschaftlern zu entwickeln. Daß er mit seinen Experimenten nicht nur Dreamspace Inc., sondern die gesamte TSU in Gefahr bringen könnte, erkannte der verbohrtete Forscher nicht. Er sah nur sein Lebenswerk, die größte Aufgabe, die je ein Wissenschaftler gestellt bekommen hat.

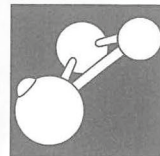
Nachdem er 180 Prozessoren fertiggestellt hatte, begab sich Foerster, der mittlerweile angesehener Stammkunde auf AdventureWorld war, zurück auf die Station und trennte sich in einem

Zlatko, es sind
ORKS!

Cirilla Kane,
Prospektorin

Na und?
Loch ist Loch.

Zlatko Böldwahn,
Schmuggler



unauffälligen Moment von seiner Abenteurergruppe. Er implantierte Chips in jeweils zehn Elfen, Orks und Zwerge. Die übrigen Chips übergab er zu gleichen Teilen dem Häuptling der Elfen, dem Schamanen der Orks und dem König der Zwerge, damit sie diese zur Fortpflanzung ihrer Rasse verwenden sollten. Anschließend stieß er zu seiner Gruppe zurück. Der Auftrag war abgeschlossen und man rechnete damit, daß innerhalb des nächsten halben Jahres eine schreckliche Revolte der Androiden auf der Station losbrechen würde. Ohne das Wissen seiner Vorgesetzten, die ein solches unnötiges Risiko niemals gebilligt hätten, stattete Foerster nach vier Monaten erneut in Begleitung eines ihm treu ergebenen Spezialagenten der Station einen Besuch ab. Er wollte "seine Kinder" in ihrer großen Stunde beobachten und in der Rolle des "Gandalf" dabei sein, um die geknechteten Rassen von Mittelerde in die Freiheit zu führen.

Aussehen: 1,98 m groß, kahl, hager, ungepflegt, trägt während des Spiels graue, wallende Gewänder, einen spitzen Hut, leichte Stiefel und einen falschen weißen Bart nebst Langhaar-Perücke.

Eigenschaften: *leidet unter paranoider Schizophrenie, wort- und gestenreich, phantasievoll, dominant.*

Charaktername: *Gandalf*

Rollenkategorie: *Magier*

Stufe: 8

Bisherige Besuche: 5

Craig Foerster

(*InSic*-Wissenschaftler, 49 Jahre):

STK 45, GES 82, WIK 80, KON 55, AUS 38, GEW 78, INT 85. "Ausweichen" 25%, "Taschenspielertricks" 65%, "Computer bedienen" 98%, "Elektrotechnik" 77%, "Mechanik" 77%, "Robotechnik" 100%, "Sprengstoffe" 66%, "Physik" 95%, "Auftreten" 71%, "Diskussion" 65%, "Psychologie" 45%, "Faustfeuerwaffen" 55%.

B 7 m/Ph, SB 0, GZ 0, PP 18, Basis-TP 10, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, Spezial-PIN, Funkzünder, EMP-Strahler, EMP-Impulsgeber, Keramikpistole (Remington "Lady") mit 2 Ersatzmagazinen, Robotechniker-Werkzeugset. Die Ausrüstung besteht aus Spezialmaterial der *InSic* und konnte unbemerkt auf die Station/in den Spielbereich eingeschmuggelt werden.

Ausrüstung LERS: Reisetasche, Wanderstab, Dolch, 2 Heiltränke.

Bruce Skerra, InSic-Spezialagent

Spezialagent Skerra ist ein Mitglied von Foersterns Stab und seinem Vorgesetzten in hündischer Treue ergeben. Als ihn dieser darum bat, in

einer nicht ganz offiziellen Angelegenheit mit nach AdventureWorld zu kommen, willigte er ohne Zögern ein. Während Foerster sich auf das Spiel vorbereitete, übernahm der Verkleidungskünstler die Rolle eines von ihm getöteten Dreamspace-Technikers und begann damit, zentrale Punkte im Überwachungssystem von FantasyWorld zu präparieren und Sprengladungen zu plazieren.

Aussehen: 1,95 m groß, kurze, braune Haare, drahtig, trägt Dreamspace Inc.-Techniker-Uniform.

Eigenschaften: *treu, fanatisch, schweigsam, verbissen.*

Bruce Skerra (InSic-Spezialagent, 29 Jahre):

STK 65, GES 85, WIK 65, KON 75, AUS 48, GEW 82, INT 78. "Ausweichen" 35%, "Hörchen" 55%, "Nahkampf" 40%, "Schleichen" 65%, "Tarnung" 88%, "Wahrnehmung" 55%, "Werfen" 66%, "Computer bedienen" 77%, "Elektrotechnik" 55%, "Mechanik" 66%, "Robotechnik" 66%, "Sprengstoffe" 85%, "Auftreten" 64%, "Psychologie" 35%, "Gewehre" 65%, "Faustfeuerwaffen" 65%.

B 7 m/Ph, SB 0, GZ 72, PP 14, Basis-TP 10, Rüstung 1W4+1.

Ausrüstung: ID-Karte, Spezial-PIN, Funkzünder, EMP-Strahler, EMP-Impulsgeber, Keramikpistole (Walter Q 38) mit 2 Ersatzmagazinen, 1 kg Höllenwind, Techniker-Werkzeugset. Die Ausrüstung besteht aus Spezialmaterial der *InSic* und konnte unbemerkt auf die Station und in den Spielbereich eingeschmuggelt werden.

2. Die Spieler

Gina Henderson, Studentin

Die pummelige Gina studiert Sozialpädagogik und ist begeisterter Fantasy-Fan. Sie spart nicht damit, zu betonen, daß sie bereits an einem LERS teilgenommen hat und geht damit den übrigen Teilnehmern der Spielrunde gehörig auf die Nerven. Sobald das LERS beginnt, geht sie völlig in der Rolle ihrer Priesterin auf und versucht, das Spiel zu dominieren und die anderen herumzukommandieren, wobei sie insbesondere bei Steve Niven auf heftigen Widerstand stößt. Gina reagiert sehr heftig darauf, wenn sich jemand ihres Erachtens für ein Fantasy-Spiel unpassender Sprache bedient (ein weiterer Reibungspunkt mit Steve).

Sobald sich herausstellt, daß die Androiden rebellieren, stellt sich Gina jedoch als wertvolle Gefährtin heraus. Im Gegensatz zu den beiden anderen reagiert sie, nachdem sie die unvermeidliche Schockphase überwunden hat, kühl und besonnen.

Aussehen: 1,75 m groß, füllig, aschblond/Igelschnitt, ungepflegt, pickelig. Trägt während des

Ich bin Gandalf, der mächtigste Magier von Mittelerde. Beugt Eure Häupter vor mir, oder ich werde Euch vernichten!

Dr. Craig Foerster (InSic)

Ich kenne mich hier aus. Wir müssen nach links. Nein, das andere Links!

Gina Henderson, Studentin

Ich nehme das aufblasbare Ganzkörper-Muskelkorsett. Damit sehe ich aus wie ein Tier!

Steve Niven, Verkäufer

Aus dem Prospekt des Herstellers:

K47 ist ein eng anliegender Overall, der am Körper getragen wird. Durch Lufteinleitung werden starke Muskelpartien simuliert, die auch einen schwächlichen Menschen wie Herkules aussehen lassen. Der Preis beträgt 10,50 EH einschließlich vier Gaspatronen.

Na Klasse!

Gina Henderson, Studentin

Spiels ein nachthemdartiges Gewand, das mit Sonnensymbolen bestickt ist, Sandalen und einen goldenen Stirnreif.

Eigenschaften: *rechthaberisch, vorlaut, neugierig, aufdringlich.*

Charaktername: *Sunfire*

Rollenkategorie: *Priesterin*

Stufe: *3*

Bisherige Besuche: *1*

Gina Henderson (Studentin, 21 Jahre):

STK 48, GES 57, WIK 88, KON 68, AUS 29, GEW 89, INT 65. "Ausweichen" 15, "Wahrnehmung" 45%, "Erste Hilfe" 45%, "Psychotherapie" 30%, "Anthropologie" 35%, "Auftreten" 61%, "Beredsamkeit" 55%, "Psychologie" 45%.

B 6 m/Ph, SB 0, GZ 89, PP 18, Basis-TP 12, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, PIN.

Ausrüstung/Fertigkeiten LERS (35 Punkte): Legendenwissen (2), Schleuder schießen (3), Priesterzauber sprechen (2), Spruchrolle lesen (2), 3 Heiltränke (6), 2 Rüstungstränke Stufe 2 (4), Heiliges Symbol (2), Schleuder (1), Streitkeule (2), Rucksack (0), Wasserschlauch (0), Feuerstein und Zunder (1), Laterne (3), 2 Portionen Lampenöl (2), 5 Goldstücke in Reserve.

Laura Barnes, Technikerin

Laura ist eine sehr schüchterne, aber recht attraktive Frau. Sie ist die Tochter des sehr reichen PTI-Aktionärs Homer Barnes, was sie aber nicht in der Gegend herumposaunt. Sie arbeitet in den Weiss-Werken als Antriebstechnikerin bei der Erprobung neuer Triebwerkstypen.

Aufgrund ihrer Schüchternheit hält sie sich während des Spiels eher im Hintergrund. Sie gerät häufig ins Stottern, wenn man sie anspricht und fragt vor jeder Aktion, ob sie das Richtige tut. Sobald klar wird, daß die Androiden gegen die Menschen rebellieren, wird sie hysterisch und beginnt, durch Schreikrämpfe und Ohnmachtsanfälle die ohnehin strapazierten Nerven der Gruppe weiter zugrunde zu richten. Was sie in dieser Situation braucht, ist aber keine Serie von Ohrfeigen, sondern jemand, der sie sanft in die Arme nimmt und ihr mit freundlicher Stimme tröstende Worte zuspricht.

Sollten die Spielercharaktere Laura irgendeinen Schaden zufügen, machen sie sich mit Homer Barnes, der seine Tochter über alles liebt, einen mächtigen Feind. Barnes ist ein guter Bekannter von Benjamin Weiss.

Aussehen: 1,73 m groß, langhaarig/brünett, schlank, gepflegt, trägt während des Spiels eine figurbetonte Lederrüstung, geschmeidige Lederstiefel und ein ledernes Stirnband.

Eigenschaften: *schüchtern, unsicher, weckt Beschützerinstinkt.*

Charaktername: *Shadow*

Rollenkategorie: *Diebin*

Stufe: *1*

Bisherige Besuche: *0*

Laura Barnes (Technikerin, 29 Jahre):

STK 39, GES 78, WIK 55, KON 48, AUS 72, GEW 55, INT 68. "Ausweichen" 25%, "Computer bedienen" 88%, "Elektrotechnik" 66%, "Mechanik" 75%, "Plasmatechnik" 55%, "Physik" 70%, "Auftreten" 65%.

B 7 m/Ph, SB 0, GZ 58, PP 12, Basis-TP 9, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, PIN.

Ausrüstung/Fertigkeiten LERS (25 Punkte): Dolchkampf (1), Schleichen (1) Tarnung (2), Fallen finden (1), Fallen entschärfen (2), Schlösser öffnen (1), Geheimtüren finden (2), 2 Heiltränke (4), Einbrecherwerkzeug (1), Flöte (1), Rucksack (0), Geldbörse (0), Wasserschlauch (0), Feuerstein und Zunder (1), 5 Fackeln (1), Dolch (1), Lederrüstung (3), 4 Goldstücke in Reserve.

Steve Niven, Verkäufer

Niven ist ein frustrierter Vertreter für Küchenmaschinen, der bis obenhin voller Komplexe steckt. Für ihn ist AdventureWorld eine willkommene Gelegenheit, um seine vielschichtigen Frustrationen abzureagieren. Das brutale "Abschlachten" von Orks oder das Schänden von Elfenmädchen bringt ihm genau den Machtrausch, den er im alltäglichen Leben so schmerzlich vermißt. Als Rollenspieler ist er absolut untauglich; er ist nicht in der Lage, seinen pseudo-coolen Jargon der mittelalterlichen Atmosphäre stimmig anzupassen. Gina Henderson ist ihm ein besonderer Dorn im Auge, da er sich nicht in die Gruppe einfügen will. Er gefällt sich in der Rolle des brutalen und unnachgiebigen Einzelgängers.

Kaum wechselt die Situation, zerbricht die harte Fassade und hervor kommt ein weinerlicher, verängstigter Mann, der sich nur zu gerne jedem unterordnet, der den Anschein erweckt, Herr der Lage zu sein oder zumindest einen guten Plan zu haben.

Aussehen: 1,88 m groß, hager, kurze blonde Haare, Schnauzbart, blaß; trägt während des Spiels einen Kettenpanzer, schwere Kampfstiefel und einen gehörnten Stahlhelm.

Eigenschaften: *durch lautes und rücksichtsloses Auftreten überspielter Minderwertigkeitskomplex, in Krisensituationen weinerlich.*

Charaktername: *Slayer*

Rollenkategorie: *Krieger*

Stufe: *1*

Bisherige Besuche: *0*

Steve Niven (Verkäufer, 32 Jahre):

STK 45, GES 44, WIK 52, KON 59, AUS 49, GEW 75, INT 59. "Ausweichen" 11, "Taschenspielertricks" 35%, "Mechanik" 35%, "Ernährungslehre" 60%, "Auftreten" 54%, "Beredsamkeit" 65%, "Feilschen" 59%.
B 5 m/Ph, SB 0, GZ 60, PP 12, Basis-TP 11, Rüstung 0.

Ausrüstung: ID-Karte, PIN.

Ausrüstung/Fertigkeiten LERS (25 Punkte): Schwertkampf (2), Armbrust schießen (3), Schwert+1 (5), Armbrust (2), Köcher mit 10 Bolzen (2), Kettenrüstung (5), Waffengürtel (0), Stahlhelm (3), großer Schild (3), Wasserschlauch (0), 0 Goldstücke in Reserve.

2. Personal

Animateure

In den Ferienparks von VacationWorld findet man zu Dutzenden menschliche Animateure, die ständig bemüht sind, die Gäste durch frenetische Aktivität bei Laune zu halten.

Ihre Spielwerte entsprechen denen typischer Zivilisten, zuzüglich *Beredsamkeit* 50% und *Psychologie* 30%.

Die Animateur-Androiden (Zwerge oder Orks), die ständig bei einer Gruppe bleiben und sie rund um die Uhr betreuen sind ein teurer Luxus, den sich auf VacationWorld nur äußerst betuchte Gäste leisten können. Sie verfügen über künstliche Intelligenz. Ihre oberste Maxime ist es, den Besuchern den Aufenthalt auf AdventureWorld so angenehm wie möglich zu machen. Auf FantasyWorld wird jedoch grundsätzlich jede Gruppe von einem Animateur-Androiden begleitet. Sie halten sich in Kampfsituationen zurück, leiten die Gruppe behutsam entlang der gesteckten Abenteuerziele, ohne dabei gängelnd zu wirken und versuchen, Streitigkeiten unter den Spielern durch gut platzierte Ablenkungsmanöver zu schlichten.

Ihre Spielwerte entsprechen denen typischer Androiden ihrer Gattung, zuzüglich *Beredsamkeit* 50% und *Psychologie* 30%.

Sicherheit

Die Sicherheitskräfte von AdventureWorld haben die Aufgabe, störende Elemente zu neutralisieren, Streitigkeiten zu schlichten und kleinere Kriminaldelikte, die nicht unter die Jurisdiktion des Samurai-Ordens fallen (Diebstahl etc.) zu ahnden. Auf VacationWorld kommt auf ca. 1500 Gäste ein Sicherheitsmann, auf FantasyWorld ist die Dichte an Sicherheitspersonal erheblich höher.

Ihre Spielwerte entsprechen denen typischer Polizisten. Sie sind mit Travellers Coats, Stunnern (PTI "Dreamer") und Gummiknüppeln ausgestattet. In jeder Schaltstelle unter den

Abenteurpunkten und -zielen von FantasyWorld befindet sich außerdem ein verschlossener Waffenschrank, der je 10 Energiekarabiner (Mauser EK 2a) und fünf EMP-Strahler (Luger "Nirwana") enthält und nur durch den jeweiligen Schichtleiter mit seiner ID-Karte geöffnet werden kann.

Kurt Mallmann:

Der einzige Überlebende des Massakers, das die zurückgelassenen Orks unter den Sicherheitskräften anrichten, ist in einem Zustand völliger Verzweiflung. Als ihn die Charaktere finden, verfügt er noch über 3 von ehemals 12 Trefferpunkten. Er setzt alles daran, so schnell wie möglich zum Verbindungstunnel zu kommen, um die Stationsleitung vor der nahenden Katastrophe zu warnen. Kommt es zu tätlichen Auseinandersetzungen mit den Androiden, so steht er tapfer seinen Mann. Sobald jedoch seine erste GZ-Probe mißglückt, verfällt er automatisch in Panik (Wurf mit +2 auf die Tabelle).

Mallmann hat die Spielwerte eines typischen Polizisten, zuzüglich *Gewehre* 50% und *Pilot: Seeschiff* 50%. Er besteht darauf, einen der beiden Energiekarabiner an sich zu nehmen, die in der zerstörten Schaltstelle unter den Orkhöhlen gefunden werden.

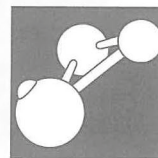
Techniker

Die auf AdventureWorld eingesetzten Techniker sorgen dafür, daß alle Maschinen und maschinellen Anlagen reibungslos funktionieren. Außerdem sind sie für die Wartung der Androiden zuständig. Nach Ausbruch der Kampfhandlungen halten sie die Köpfe unten und versuchen, den rebellierenden Androiden aus dem Weg zu gehen, da sie am besten einschätzen können, welche verheerenden Kräfte die Kunstwesen entwickeln können.

Ihre Spielwerte entsprechen denen typischer Techniker. Auf VacationWorld und in der Verwaltungssphäre tragen sie die typischen dunkelblauen Overalls mit dem *Dreamspace Inc.*-Mond, auf FantasyWorld sind sie in der Regel als Köhler verkleidet, sofern sie auf der Oberfläche eingesetzt werden. Sie sind unbewaffnet.

3. Androiden

Grundsätzlich verfügen alle Androiden auf AdventureWorld über hervorragende Sicherheitsspeicher, die dafür sorgen, daß sie nicht in der Lage sind, Menschen Schaden zuzufügen. Um nicht gegen geltendes TSU-Recht zu verstoßen (aber auch, damit nicht versehentlich die Gäste einander angreifen) wurden bei ihnen die Rassenmerkmale stellenweise grotesk übersteigert. Bis auf die Untoten haben alle humanoiden Androiden leuchtende, einfarbige



Das ist eine Katastrophe! Sie haben ja keine Vorstellung davon, was diese Maschinen alles anrichten können!

Kurt Mallmann, Sicherheitsmann

Hallo und Willkommen an diesem wunderbaren Tag am wunderbarsten Ort der Galaxis!

Legolas, Animateur-Android



Augäpfel und extrem spitze Ohren, die einen Vulkanier vor Neid erblassen lassen würden. Bis zu Foersterns bizarrem Sabotageakt waren die Androiden von AdventureWorld nichts anderes als stumpfsinniges Kanonenfutter, das sich zum Vergnügen der Besucher der Mega-Amüsierstation abschlachten ließ. Nun, mit Hilfe der implantierten KI-Chips, sind sie sich ihrer würdelosen Rolle bewußt geworden. Die vorprogrammierten Streitigkeiten zwischen den unterschiedlichen "Rassen" konnten jedoch trotzdem nicht völlig beigelegt werden, da die entsprechenden Programmschleifen auch durch die KI nicht gänzlich übersteuert werden. Dennoch trafen sich die Oberhäupter der Zwerge und Orks mehrfach, um eine gemeinsame Revolte gegen die Unterdrückerrasse Mensch zu planen. Wichtig ist den Kunstwesen, die Verwaltungssektion schnellstmöglich in ihre Gewalt zu bekommen, damit ihre Wissenschaftler (der Schamane der Orks und der König der Zwerge) die dort lagernden Reserve-Androiden ebenfalls mit KI-Chips versehen können. Dann soll, da man mit Interventionen rechnet, ein Raumschiff erbeutet und eine unzugängliche Welt besiedelt werden, um dort Produktionsstätten für folgende Androidengenerationen zu schaffen.

Die angegebenen GZ-Werte gelten nur für "erwachte" Androiden und die ohnehin mit ausgefeilter KI ausgestatteten Animateur-Androiden. Die übrigen folgen ausschließlich ihrer Programmierung. Sie sind zu verwenden, wenn der Android mit für ihn unlöslichen geistigen Konflikten konfrontiert wird (beispielsweise, wenn ihn die Charaktere – nach fairem Ermessen des Spielers – in logische Widersprüche verwickeln). Mißlingt in einer solchen Situation die Probe, so wird auf die Tabelle *Roboter* im *Grundregelwerk* gewürfelt, um die Art der Fehlfunktion festzustellen. Ein Ergebnis von 19-20 wird dabei wie ein Ergebnis von 16-18 behandelt.

3.1 Elfen

Die Elfen sind wilde, etwas chaotische Charaktere, die nicht eigentlich böse, sondern eher amoralisch sind. Sie können Verbündete oder Gegner der LERS-Charaktere sein, je nachdem, wie man sich ihnen gegenüber verhält. Sie lieben rauschende Feste und melancholische Lieder.

Foerster manipulierte zuerst Elrun, den Häuptling der Elfen, und anschließend neun weitere Elfenkrieger. Da Elrun darauf verzichtete, die ihm überlassenen Chips in den Rest seines Volkes zu implantieren, gibt es keine weiteren erwachten Elfen. Die neun übrigen haben die für sie (mangels technischer Einsicht) nutzlosen Chips entwendet und sich den Zwergen ange-

schlossen. Sie haben kein Bedürfnis danach, den Menschen selbst aktiv Leid anzutun, werden sich jedoch mit allen Mitteln zur Wehr setzen, wenn man versucht, sie aufzuhalten.

Typischer Elf

Typische AdventureWorld-Elfen sind 1,60 Meter groß und schmal gebaut. Sie haben dunkelblondes bis hellblondes Haar und blaue, smaragdgrüne oder violette Augen.

Typischer Elfen-Android:

STK 80, GES 100, WIK 50, KON 80, AUS 60, GEW 150, INT 50, "Ausweichen" 50%, "Hörchen" 50%, "Schleichen" 50%, "Tarnung" 50%, "Wahrnehmung" 50%, "Schlagwaffe" 40%, "Schwert" 50%.

B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 40, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Fell- und Lederkleidung, Latexschwert, improvisierte Schlagwaffe (nur Erwachte, Schaden 1W6).

Elrun

Häuptling Elrun reagierte völlig anders als erwartet. Obwohl er von Foerster zum Anführer seines Volkes bestimmt war, siegte das in seiner Grundprogrammierung hinterlegte friedliche Naturell. Elrun erwachte, um fast augenblicklich an der Einsicht in die Lage der Androiden zu zerbrechen. Er versank in tiefe Wehmut und Lethargie. Die Versuche der übrigen erwachten Elfen, ihn zur Flucht und zur Produktion weiterer Androiden zu bewegen, scheiterten, so daß sie ihn frustriert verließen, um sich den Zwergen anzuschließen. Es ist davon auszugehen, daß Elrun seiner Existenz bald selbst ein Ende setzen wird.

Elrun (Elfen-Android):

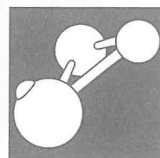
STK 80, GES 100, WIK 50, KON 80, AUS 60, GEW 150, INT 70. "Ausweichen" 50%, "Hörchen" 50%, "Schleichen" 50%, "Tarnung" 50%, "Wahrnehmung" 50%, "Elektrotechnik" 80%, "Mechanik" 80%, "Robotechnik" 80%, "Schlagwaffe" 60%, "Schwert" 80%.

B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 0, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Goldener Stirnreif, reich verzierte Lederkleidung, Latexschwert.

Legolas

Legolas ist ein hochentwickelter Animateur-Android, der die Funktion eines Fremdenführers und Abenteuer-Helfers einnimmt. Seine (nicht manipulierte) KI ist so ausgelegt, daß er Menschen gegenüber eine grenzenlose Bewunderung empfindet. Als er feststellt, daß das Abenteuer aus dem Ruder zu laufen beginnt, versucht er verzweifelt, den Schein zu wahren,



Wieviele Elfen braucht man für ein Abendessen?

Zlatko Böldwahn, Schmuggler

Neun! Acht heben die Kuh hoch, und der Neunte frißt ihr das Gras weg.

Paco Owen, Söldner

alles sei in Ordnung, um die ihm anvertrauten Spieler nicht zu beunruhigen. Beim Anblick der durch die Orks getöteten Schauspielerin werden seine ohnehin angegriffenen Schaltkreise völlig überlastet und er schaltet sich ab.

Ich hasse
Weichknochen.
Ich hasse Elfen.
Ich hasse Zwerge.
Ich hasse
Drachen.
Ich hasse
eigentlich alles.

Grishnak,
Orkschamanen-
Android

Legolas (Elfen-Android):

STK 80, GES 100, WIK 50, KON 80, AUS 60, GEW 150, INT 60. "Ausweichen" 50%, "Hörchen" 50%, "Schleichen" 50%, "Tarnung" 50%, "Wahrnehmung" 50%, "Erste Hilfe" 50%, "Psychologie" 30%, "Schlagwaffe" 50%, "Schwert" 50%.

B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 50, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Grüne Waldläuferkleidung, Latexschwert, Erste-Hilfe-Kasten.

3.2 Orks

Die Orks sind wilde, barbarische Banditen, deren Hauptinteressen in Mord, Plünderung und Folter bestehen. Sie sind die typischen Rollenspielgegner, das böartige Kanonenfutter, das von den LERSern niedergemacht werden kann, ohne daß sich diese mit Skrupeln belasten müssen.

Foerster manipulierte zuerst Grishnak, den Schamanen der Orks, und dann neun weitere Krieger. Grishnak baute die ihm überlassenen Chips erfolgreich in alle vierzig weiteren Orks ein, die in den Orkhöhlen stationiert waren. Zusammen mit der ohnehin negativen Grundeinstellung der Androiden ergab sich daraus eine hochexplosive Mischung. Die erwachten Orks sind kaltblütige Killer, die auch mit den übrigen Erwachten nur kurzfristige Zweckbündnisse eingehen. Ihr Ziel ist es, Produktionsstätten in die Hand zu bekommen, um ein Heer von weiteren Orks zu konstruieren, welches die Galaxis unterwerfen soll.

Typischer Ork

Typische AdventureWorld-Orks sind 1,80 Meter groß, breitschultrig und haben grünliche Haut. Sie haben braunes oder schwarzes Haar und rote oder violette Augen.

Typischer Ork-Android:

STK 100, GES 80, WIK 40, KON 100, AUS 10, GEW 170, INT 30. "Ausweichen" 50%, "Hörchen" 60%, "Schleichen" 30%, "Tarnung" 30%, "Wahrnehmung" 60%, "Gewehr" 30% (nur bewaffnete Erwachte), "Schlagwaffe" 45%, "Schwert" 45%.

B 6 m/Ph, SB +1W6, GZ 40, Basis-TP 20, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Stinkende Fellkleidung, Latexkeule oder -axt, improvisierte Schlagwaffe (nur Erwachte, Schaden 1W6), teilweise gestohlener

Energiekarabiner (nur Erwachte, Mauser EK 2a).

Grishnak

Der Schamane sieht sich selbst als listigen Clanchef und zukünftigen Beherrscher des Weltalls. Um seine Ziele zu erreichen, ist ihm jedes Mittel recht. Er plant, nach dem Sieg über die Menschen der Station den König der Zwerge zu beseitigen und die Herrschaft über alle erwachten Androiden anzutreten. Mit Grishnak zu diskutieren hat wenig Sinn, da er von Mordlust und Größenwahn völlig verblendet ist.

Grishnak (Ork-Android):

STK 120, GES 80, WIK 40, KON 100, AUS 10, GEW 170, INT 50. "Ausweichen" 50%, "Hörchen" 60%, "Schleichen" 30%, "Tarnung" 30%, "Wahrnehmung" 60%, "Elektrotechnik" 80%, "Mechanik" 80%, "Robotechnik" 80%, "Faustfeuerwaffe" 40%, "Schlagwaffe" 80%, "Schwert" 80%.

B 6 m/Ph, SB +2W4, GZ 0, Basis-TP 22, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Schädelskranz, stinkende Fellkleidung, erbeuteter Gummiknüppel (Schaden 1W4+1), erbeutete Energiepistole (Walter "Meteor").

3.3 Zwerge

Zwerge sind skrupellos und gieren nach Macht und Reichtümern. Sie sind nicht von Grund auf böartig und schließen häufig Zweckbündnisse mit anderen Rassen oder Abenteurergruppen. Gegen ein entsprechendes Honorar in klingender Münze oder funkelnden Edelsteinen würden sie ihre eigene Mutter ans Messer liefern. Foerster manipulierte zuerst den Zwergenkönig Laurin und dann neun weitere Zwergenkrieger. Laurin erhielt unerwartet von den neun geflohenen erwachten Elfen fünfzig weitere KI-Chips. Da in den Zwergenminen ausreichend Androiden stationiert waren, hatte er somit die Möglichkeit, ein Heer von insgesamt 110 Krieger zu erwecken. Um deren Kampfkraft zu erproben, machte er zunächst das Gasthaus "Zum Hügelgrab" nieder und marschierte dann unverzüglich in Richtung der östlichen See-Elfenstadt.

Typischer Zwerg

Die Zwerge sind 1,30 Meter groß, breitschultrig und dunkelhäutig. Sie haben graues, braunes oder rotes Haar und grüne, blaue oder graue Augen.

Typischer Zwerg-Android:

STK 100, GES 70, WIK 50, KON 110, AUS 30, GEW 200, INT 40. "Ausweichen" 50%, "Hörchen" 60%, "Wahrnehmung" 60%, "Werfen"

Auch wenn es
eigentlich
unlogisch ist: Ich
liebe das Funkeln
eines Berges von
Gold und Juwelen
über alles.

Laurin,
Zwergenkönig-
Android

Bei Thors
Hammer,
tötet sie alle!

Laurin,
Zwergenkönig-
Android

50%, "Mechanik" 40%, "Geologie" 50%, "Gewehr" 40% (nur bewaffnete Erwachte), "Schlagwaffe" 50%, "Schwert" 50%.

B 6 m/Ph, SB +1W6, GZ 50, Basis-TP 21, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Kettenhemd, gehörnter Helm oder Zipfelmütze, Latexhammer oder -axt, improvisierte Schlagwaffe (nur Erwachte, Schaden 1W6), teilweise gestohlener Energiekarabiner (nur Erwachte, Mauser EK 2a).

Laurin

König Laurin von unter dem Berg ist die personifizierte Gier. Er plant, ein glorreiches Imperium zu errichten und die Menschheit zu versklaven, damit sie ihm überall in der Galaxis die schönsten Edelsteine und das wertvollste Metall abbaut. Laurin haßt Orks fast genauso sehr wie Menschen, ist jedoch klug genug, die bis ins letzte Detail geplante Ermordung von Grishnak bis auf die Zeit nach der Flucht von AdventureWorld hinauszuschieben. Für die zu ihm übergelaufenen erwachten Elfen hat er nur eiskalte Verachtung übrig.

Es ist durchaus möglich, mit Laurin zu verhandeln. Falls eine Gruppe skrupellos genug ist, besteht die Option, ein Bündnis mit ihm einzugehen. Helfen sie ihm und seinem Heer bei der Flucht von der Station, so akzeptiert er sie als Ratgeber an seiner Seite. Diese Variante ist im Abenteuer zwar nicht vorgesehen, bietet dem Spielleiter jedoch einige interessante Improvisationsmöglichkeiten.

Laurin (Zwergen-Android):

STK 110, GES 70, WIK 60, KON 120, AUS 35, GEW 210, INT 60. "Ausweichen" 50%, "Hören" 60%, "Wahrnehmung" 70%, "Werfen" 60%, "Elektrotechnik" 80%, "Mechanik" 80%, "Robotechnik" 80%, "Geologie" 60%, "Faustfeuerwaffe" 40%, "Schlagwaffe" 70%, "Schwert" 70%.

B 6 m/Ph, SB +1W6, GZ 65, Basis-TP 23, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung: Kronenhelm, Mithril-Kettenpanzer, erbeuteter EMP-Strahler (Luger "Nirwana"), erbeutete Energiepistole (Walter "Meteor").

3.4 Monster

Die Monster von FantasyWorld wurden, mit Ausnahme des Drachen Blutkralle, von Foerster nicht manipuliert und folgen ihren normalen Verhaltensmustern. Sie sind Kanonenfutter oder Endgegner für die LERS-Charaktere.

Blutkralle, der Drache

In seiner Höhle im Drachenberg sitzt Blutkralle, der uralte und weise Drache. Seine Aufgabe war es vor dem Erwachen, die Spieler-

gruppen entweder vor knifflige Rätsel zu stellen, für deren Lösung es wertvolle Juwelen oder magische Waffen gab, oder den Endgegner für hochstufige Profi-Gruppen darzustellen, dessen Drachenfeuer auch dem härtesten Krieger blitzschnell das Lebenslicht auspusten konnte. Blutkralle ist ein Meisterwerk. Er kann fliegen, da er aus Teilen eines modifizierten Choppers konstruiert wurde.

Foerster implantierte dem Drachen einen KI-Chip, um ihn als Brecher gegen feindlichen Widerstand einzusetzen. Außerdem baute er den Drachenfeuer-Projektor zu einem schweren Flammenwerfer um, so daß der Drache nun echtes Feuer spucken kann. Er unterschätzte jedoch Blutkralles Abscheu vor Orks und schatzgierigen Zwergen.

Nachdem sich sein Bewußtsein gebildet hatte, stattete der Drache zuweilen seinem alten Freund, dem Elfenhäuptling Elrun, Besuche ab. Gemeinsam diskutierten sie über die Sinnlosigkeit des Seins und die traurige Last, als Unterhaltungsobjekt "geboren" zu sein.

Im Gegensatz zu Elfenfürst Elrun verfiel der Drache jedoch nicht in Resignation sondern beschloß, bis zu seiner zwangsläufigen Vernichtung durch seine Schöpfer größtmöglichen Spaß zu haben. Als eine Abordnung von König Laurin bei ihm vorsprach, um ihn als Waffe der Revolution zu gewinnen, stellte er ihnen heimtückische, verwirrende Rätsel, bis die Schaltkreise der Zwergengesandten vollkommen durchbrannten.

Als das eigentliche Chaos auf FantasyWorld beginnt, startet Blutkralle einen Rundflug zu den verbleibenden Gasthäusern und spielt mit den entsetzten Dreamspace-Mitarbeitern "Rätsel oder Feuer". Anschließend führt ihn seine Reise zur westlichen See-Elfenstadt, wo er das Spiel fortsetzt. Dann fliegt er über das Meer, wo er schließlich auf die Abenteurer und ihre Verfolger trifft.

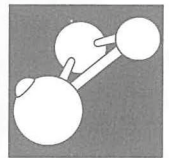
Drachen-Android:

STK 250, GES 40, WIK 70, KON 500, AUS 1, GEW 5000, INT 80. "Feuer spucken" 40% (Schaden und Auswirkungen wie Flammenwerfer TNT "Booster"), "Klauenhieb" 50% (Schaden simuliert und echt 8W6), "Schwanzhieb" 30% (Schaden simuliert und echt 10W6). B 50 m/Ph, SB 6W6, GZ 20, Basis-TP 75, Rüstung 1W6+6.

Ausrüstung: Der Drache benötigt keine Ausrüstung.

Skelette

Typische Anfänger-Gegner, die nicht besonders kampfstark und kreativ sind. Zuweilen trifft man sie in Begleitung böser Dunkel elfen-Zauberer.



Ratet mal, wer zum Frühstück kommt...

Blutkralle, Drachen-Android

Oh, wie banal. Wie primitiv. Ich kann nicht glauben, daß jemand, der so etwas geniales wie mich konstruiert hat, so dumm sein kann!

Blutkralle, Drachen-Android

Scheiße! Der ist zu stark! Den schaff ich nicht allein. Helft mir! He? Wo seid Ihr alle? Ihr feigen Säue...

Paco Owen,
Söldner

Typischer Skelett-Android:
STK 80, GES 80, KON 80, AUS 1, GEW 120, INT 10, "Ausweichen" 50%, "Wahrnehmung" 40%, "Schlagwaffe" 35%, "Schwert" 35%.
B 7 m/Ph, SB +1W4, Basis-TP 16, Rüstung (real) 1W4+2.

Ausrüstung: zerfetzte Rüstungsteile, Latexschwert oder -keule.

Dunkelelfen

Die Druwe sind die gefährlichsten Kämpfer auf FantasyWorld. Die meisten von ihnen kämpfen zweihändig, und ihre Magier beschwören giftige Spinnen, deren Biß zu LP-Verlust führt. Sie greifen nur bei Nacht an und fallen mit Vorliebe über rastende Gruppen her. Je einer von ihnen attackiert einen Abenteurer. Sie werden von einem Zauberer angeführt. Die Druwe kämpfen, bis die Hälfte von ihnen gefallen ist, dann ziehen sie sich zurück.

Typischer Dunkelelfen-Android:
STK 80, GES 110, KON 80, AUS 60, GEW 150, INT 50, "Ausweichen" 50%, "Schleichen" 70%, "Tarnung" 60%, "Wahrnehmung" 70%, "Armbrust" 60%, "Schlagwaffe" 60%, "Schwert" 60%.

B 7 m/Ph, SB +1W6, GZ 40, Basis-TP 16, Rüstung 1W4+2.

Ausrüstung Krieger: Kettenhemd und dunkler Umhang, Metallhelm, magische Elfenstiefel (LERS-Schleichen +20), Latexschwert oder -streitkeule.

Ausrüstung Magier (Stufe 8): magische Kappe und magische Robe, Zauberstab, ruft pro Phase 1W6 Spinnen herbei (5 TP, Biß 50%, Schaden 1W4 ohne Rüstungsschutz), weitere Zaubersprüche nach Wahl des Spielleiters.

XIV. Spielhilfen

Spielhilfe 1: Gewinnbestätigung

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben im großen Warum-sind-Kelly-Loggins-Cornflakes®-mein-Lieblingsfrühstück-Wettbewerb einen der ersten Plätze gewonnen. Kelly Loggins und Dreamspace Inc. freuen sich, Ihnen mitteilen zu dürfen, daß vom __. __.224_ bis __. __.224_ (sieben volle Tage!) auf AdventureWorld®, dem Erlebnispark der Superlative, für Sie reserviert worden ist. Ja, Herr/Frau _____, es ist kein Traum. Sie sind ein glücklicher Gewinner! Natürlich zahlen wir auch die An- und Abreise zweiter Klasse an Bord eines Spaceliners der renommierten Fluggesellschaft IGF bei voller Verpflegung für Sie! Und zum Frühstück gibt es Ihre Kelly-Loggins-Cornflakes®, das Frühstück der Gewinner!

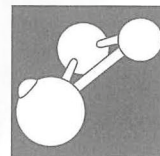
In den nächsten Tagen wird Ihnen ein Prospekt von Dreamspace Inc. zugestellt, dem Sie die wichtigsten Informationen über Ihre Reise entnehmen können. Sobald Sie die dem Prospekt beigefügte Haftungserklärung unterzeichnet und zurückgeschickt haben, steht Ihrem Traumurlaub nichts mehr im Wege.

Herzlichst

Ihr Kelly-Loggins-PR-Team



KELLY LOGGINS



Dreamspace Inc.



Willkommen in einer Welt der Wunder. Als Sieger im großen Warum-sind-Kelly-Loggins-Cornflakes®-mein-Lieblingsfrühstück-Wettbewerb fliegen Sie nach AdventureWorld® im System My Herculei, wo sie sieben Tage lang bei freier Kost und Logis die modernste und phantastischste Art der Freizeitgestaltung erleben können, welche die TSU zu bieten hat. Die Anreise erfolgt mit der Queen Sissi, einem Touristikliner der Reisegesellschaft IGF, von der Randstation der Kolonie Greencard aus. Bei Vorlage eines abgestempelten Tickets zweiter Klasse, das Ihre Aufwendungen für die Anreise von Ihrem registrierten Wohnort aus nach Green Card bestätigt, werden Ihnen die Kosten erstattet.

Auf der Queen Sissi erhalten Sie Vollpension und Gutscheine für insgesamt drei Viertelstunden Cockpitflug. Nach der ca. 2 Tage dauernden Reise fliegen Sie mit einem Zubringer-Shuttle gemeinsam mit den übrigen Gewinnern zur Orbitalstation AdventureWorld®.

Die ersten beiden Tage verbringt Ihre Gruppe in einem Luxus-Ferienparadies, das gemeinsam von allen Teilnehmern unter vier Möglichkeiten ausgewählt wird (bitte heben Sie hierzu die beigegefügte Stimmkarte sorgfältig auf). Wahlweise sind auch Tagesausflüge zu anderen Attraktionen, wie dem Megaprater®, dem CineMega®-Park oder Safari Land® möglich.

Die folgenden fünf Tage nehmen Sie auf FantasyWorld® an einem LERS® (lebensechtes Rollenspiel) teil. Mit authentischen Kostümen und Waffen ausgestattet, retten Sie eine entführte Prinzessin vor dem sicheren Tod und erleben unter der Anleitung eines Animateur-Androiden das phantastischste Abenteuer Ihres Lebens. Die Erfahrungspunkte, die Sie in diesem Spiel erlangen, werden Ihrem FantasyWorld®-Punktekonto gutgeschrieben und ermöglichen Ihnen bei Ihrem nächsten Besuch eine größere Auswahl an Waffen und Fertigkeiten.

Bitte unterzeichnen Sie die beigegefügte Haftungserklärung und machen Sie Angaben zu Ihrem Arbeitgeber. Senden Sie die Erklärung zusammen mit einem maximal 6 Monate alten polizeilichen Führungszeugnis an uns zurück. Wir werden umgehend Kontakt mit Ihrem Arbeitgeber aufnehmen und Sie für die Zeit Ihrer Abwesenheit freistellen lassen. Anschließend erhalten Sie Ihre Tickets, und dem größten Abenteuer Ihres Lebens kann nichts mehr im Wege stehen.

Mit freundlichen Grüßen

Helmer Nubar

Vorstandsprecher Dreamspace Inc.

AdventureWorld

*Führungszeugnis?
Gottverdammte.
Wo habe ich nur
die Nummer von
Zinker-Joe?*





*Zlatko Böldwahn,
Schmuggler*

*Hurra! Ich habe
gewonnen! Ich
bin der beste
Dichter von
die TSU!*

*Paco Owen,
Söldner*

STIMMKARTE

Bitte drücken Sie nach der Präsentation der Ferienparadiese einmal kurz und kräftig auf die von Ihnen gewünschte Zahl:

- 1  Aladins Palast
- 2  Dodge City Saloon
- 3  Camelot
- 4  Robinsons Insel

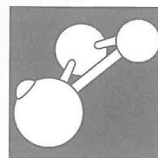
Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen im Ferienparadies Ihrer Wahl.

AdventureWorld

Dodge-City-Saloon. Als Cowboy im Wilden Westen. Die bequemen Zimmer im Western-Stil verfügen über Balkone, von denen aus Sie die Main Street und den malerischen Sonnenuntergang über den . . .

Sanfte Frauenstimme, Dreamspace Inc.

Haftungserklärung



Ich erkläre hiermit, daß ich nicht wegen gewalttätiger Delikte vorbestraft bin und daß zur Zeit keine Ermittlungen wegen gewalttätiger Delikte gegen mich in Gange sind. Ein maximal sechs Monate altes polizeiliches Führungszeugnis der für mich zuständigen Zentralbehörde habe ich beigelegt. Ferner erkläre ich, daß ich frei von Infektionskrankheiten und psychischen Erkrankungen bin. Ich bin mir im klaren darüber, daß falsche Angaben ein Delikt nach § 12391 RBGB darstellen, das Strafverfolgung nach sich ziehen kann.

Ich werde keine Waffen, Sprengstoffe, Organismen, Chemikalien oder andere gefährliche Substanzen nach AdventureWorld® einführen.

AdventureWorld® gehört zu den sichersten Ferienanlagen der TSU. Trotzdem bitten wir Sie darum, die folgenden Sicherheitshinweise zu beachten. Die Nichtbefolgung der Sicherheitshinweise führt automatisch zum Verlust aller etwaiger Schadenersatzansprüche gegenüber Dreamspace Inc. und verbundener Unternehmen und zu sofortigem Verweis von der Station in Verbindung mit einer Strafanzeige und lebenslangem Hausverbot.

1. Sicherheitshinweise zu Androiden:

Auf AdventureWorld® werden Androiden, d. h. mit künstlicher Haut überzogene humanoide Roboter verwendet. Die Verwendung stellt keinen Verstoß gegen den Androidenerlaß von 2219 dar, da in keinem Fall ein menschliches Wesen nachempfunden wird. Alle Androiden sind klar und eindeutig als Fantasy-Geschöpfe zu erkennen. Zur Verdeutlichung finden Sie unten Abbildungen der Androidentypen Elf, Zwerg und Ork.

Die Androiden verfügen über nicht manipulierbare Sicherheitsspeicher, die sie außerstande versetzen, menschlichen Wesen Schaden zuzufügen. Zu Ihrer Sicherheit und der Ihrer Mitbesucher ist es dennoch strengstens untersagt, elektronische oder mechanische Manipulationen an den Androiden vorzunehmen, mit Ausnahme der Ihnen von Ihrem Animateur gestatteten Kampfhandlungen (siehe auch Punkt 3). Ebenfalls strengstens untersagt ist die Vornahme sexueller Handlungen an Androiden im Beisein Minderjähriger.

2. Sicherheitshinweise VacationWorld

Auf VacationWorld bieten wir Ihnen Abenteuerurlaub pur. Zur Sicherheit der Besucher ist jedoch die aktive Teilnahme an Live-Action-Veranstaltungen untersagt, da diese von professionellen Stuntmen und teilweise unter dem Einsatz echter Waffen ausgeführt werden. Verlassen Sie keinesfalls die markierten Sicherheitsbereiche. Wenn Sie von einem der Darsteller zur Teilnahme an einer Zuschauerszene aufgefordert werden, folgen Sie genau den Anweisungen, die Ihnen über PIN durchgegeben werden. Das ständige Tragen eines auf TDÜS-Kanal eingestellten PIN ist Pflicht.

Vor der Teilnahme an Sportveranstaltungen werden Sie gegebenenfalls weitere Sicherheitserklärungen zu unterzeichnen haben. Dreamspace Inc. haftet nicht bei unsachgemäßer Benutzung der zur Verfügung gestellten Sportgeräte.

3. Sicherheitshinweise FantasyWorld

Während eines LERP®-Abenteuers werden Sie echte Waffen erhalten, die bei Menschen zu tödlichen Verletzungen führen können. Der Angriff auf menschliche Mitspieler ist daher unter allen Umständen strengstens untersagt. Sollte es zu Unstimmigkeiten mit Mitspielern kommen, rufen Sie über Leitung B72 Ihres auf TDÜS-Kanal eingestellten PIN, der ständig zu tragen ist, einen Schiedsrichter. Dieser wird das Spiel unterbrechen und eine für alle Parteien befriedigende Lösung herbeiführen.

Ihre Waffen sind mit Signalgebern ausgestattet, die es Androiden unmöglich machen, sie zu benutzen. Die Waffen der Androiden bestehen aus flexiblem Kunststoff und können an Ihnen keinerlei Schaden anrichten. Der Verlust an Lebenspunkten wird durch eine in einem Armreif ständig zu tragende elektronische Meßeinheit gespeichert. Die Manipulation der Meßeinheiten ist strengstens untersagt.

Für Angriffe auf Androiden sind ausschließlich die Ihnen durch Ihren Animateur zugewiesenen Waffen zu verwenden. Die Verwendung improvisierter oder selbst mitgebrachter Waffen ist strengstens untersagt.

Bei der etwaigen Vornahme sexueller Handlungen an Androiden ist darauf zu achten, daß keine Minderjährigen anwesend sind und sich andere Mitspieler hierdurch nicht belästigt fühlen.

Der Boden ist so gestaltet, daß Sie bei Stürzen aus bis zu 2 Metern Höhe keinen Schaden nehmen können. Wir empfehlen Ihnen, keine Bäume, Türme etc. über dieser Höhe zu erklettern. Für selbstverschuldete Unfälle übernehmen wir keinerlei Haftung.

Ich habe die oben genannten Sicherheitsbestimmungen zur Kenntnis genommen und werde mich entsprechend verhalten.

Datum/Unterschrift

☐ Die STARWEB-Mail-Adresse meines Arbeitgebers lautet:

☐ Ich bin selbständig tätig.

(Zutreffendes bitte ankreuzen)

*Lupenrein, wie
von einem
Klosterschüler.
Klasse Sache.
Danke, Joe.*

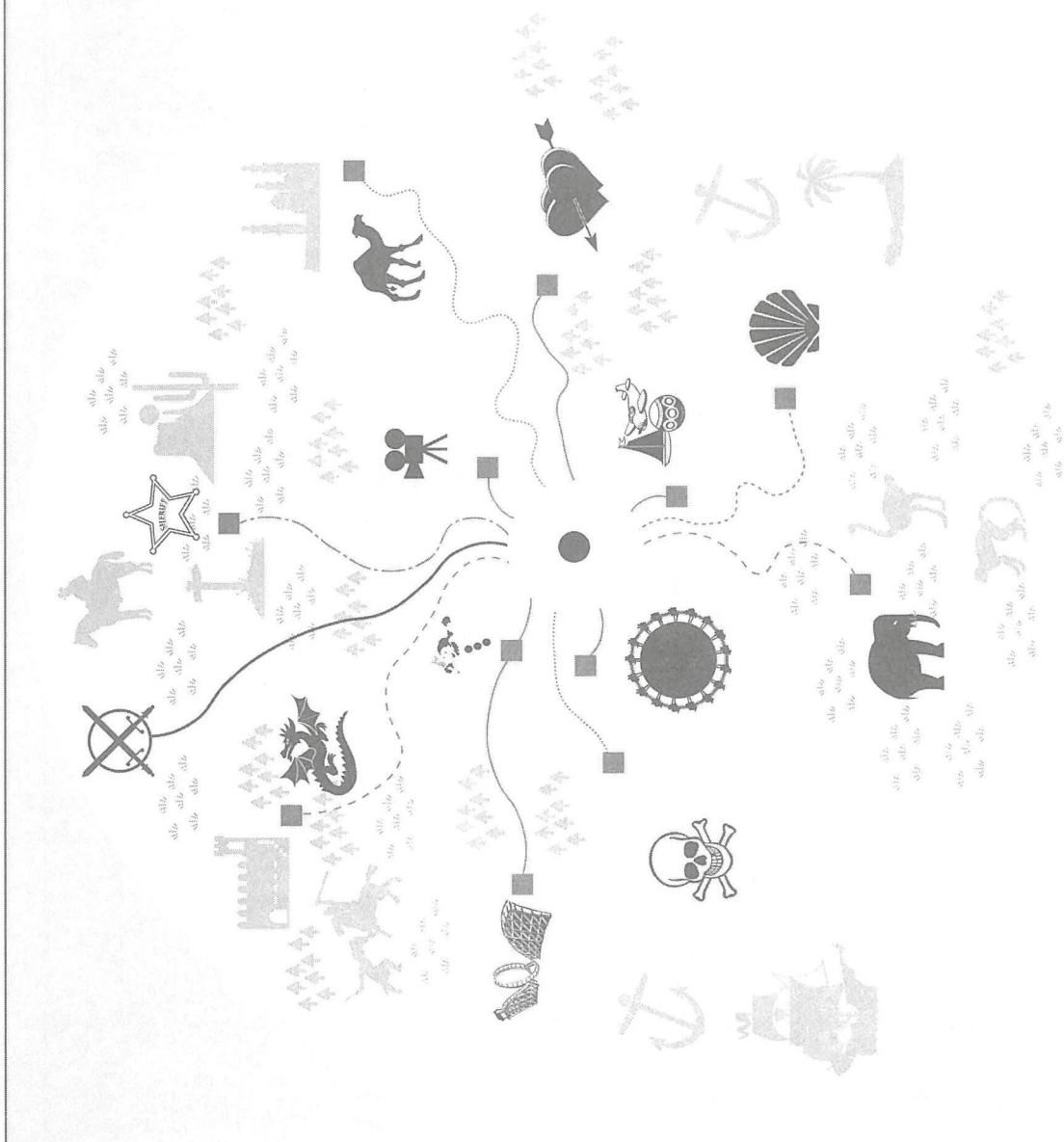
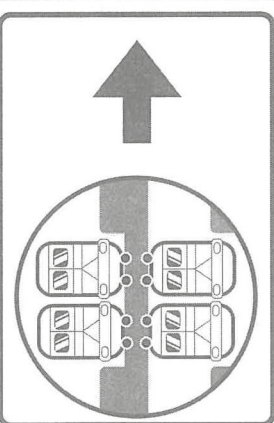
*Zlatko Böldwahn,
Schmuggler*

*Boah, wie geil!
Elfen poppen! Das
wird stark!*

*Paco Owen.
Söldner*



Dreamspace Inc.



Übersichtskarte VacationWorld



AdventureWorld

LEERS-Charakterbogen (LebensEchtes RollenSpiel)

Name	Klasse
Stufe	Lebenspunkte
Angriff	Parade

Fertigkeiten	Zauber

Ausrüstung und Gold



FantasyWorld

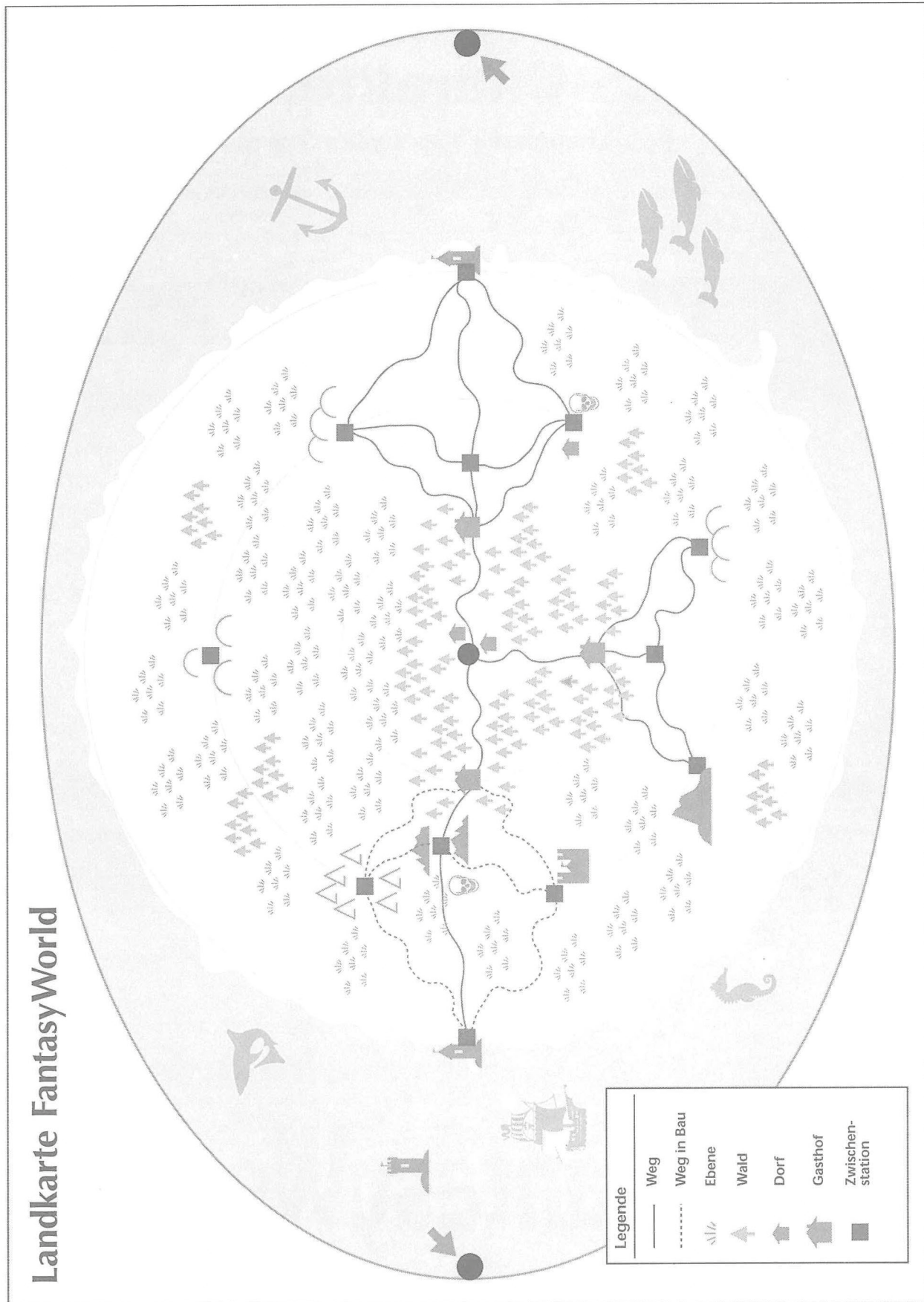




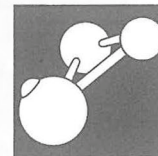
FantasyWorld



Landkarte FantasyWorld



Spielhilfe 7a:



Liste der Diebesfähigkeiten

Dolchkampf	1
Schwertkampf	2
Armbrust schießen	3
Schleichen	1
Tarnung	2
Fallen finden	1
Fallen entschärfen	2
Schlösser öffnen	1
Stehlen	2
Spruchrolle lesen	5
Geheimtüren finden	2

*Ich nehme
alles . . .
Mist, zu wenig
Punkte. He, kann
mir einer von
Euch noch was
leihen?*

*Steve Niven,
Verkäufer*

Spielhilfe 7b:

Liste der Priesterfähigkeiten

Legendenwissen	2
(Infos vom Schiedsrichter per PIN)	
Keulenkampf	1
Schleuder schießen	3
Priesterzauber sprechen	2
Spruchrolle lesen	2
Trank identifizieren	3

Vergiß es, Steve.

*Gina Henderson,
Studentin*

Spielhilfe 7c:

Liste der Magierfähigkeiten

Zauberkunde	2
Magierzauber sprechen	2
Dolchkampf	2
Wurfpfeil werfen	3
Spruchrolle lesen	1

Spielhilfe 7d:

Liste der Kriegerfähigkeiten

Dolchkampf	1
Schwertkampf	2
Morgensternkampf	3
Axtkampf	2
Bihänderkampf	3
Bogen schießen	2
Armbrust schießen	2
Schild benutzen	1

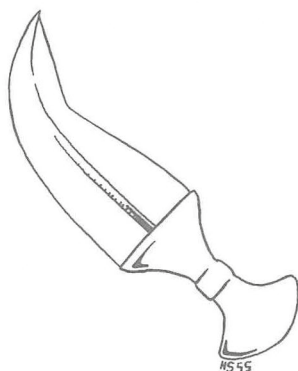
Gegenstände, die Buchstaben in Klammern enthalten, dürfen nur von den entsprechenden Charakterklassen benutzt werden. K = Krieger, D = Dieb, P = Priester, M = Magier.

Abenteuerbedarf

Einbrecherwerkzeug	1
5 Fackeln (brennen je eine Stunde)	1
Feuerstein und Zunder	1
Flöte	1
Geldbörse	0
Hammer	1
3 Holzkeile	1
3 Holzpflöcke	1
Heiliges Symbol	2
Laterne	3
Portion Lampenöl (brennt je 3 Stunden)	1
Laute	1
Rucksack	0
Seil, 3 Meter	1
Wasserschlauch	0
Weinschlauch	1

Tränke und Spruchrollen

Heiltrank (heilt 1W6 LP)	2
Rüstungstrank, Stufe 1 (1/2 Stunde Schutzwert +1)	1
Rüstungstrank, Stufe 2 (1/2 Stunde Schutzwert +2)	2
Spruchrolle: Telekinese (legt bis zu 5 Meter entfernte Hebel um, schiebt Riegel zurück, etc.)	2
Spruchrolle: Verborgenes erkennen (hebt besondere Gegenstände hervor)	2
Spruchrolle: Zauberschlüssel (öffnet verschlossene Türen und Truhen)	2



Kleidung und Rüstungen

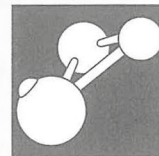
Gewand	0
Umhang	1
Waffengürtel	0
Textilrüstung (K, D, P) (Schutzwert 2)	2
Lederrüstung (K, D, P) (Schutzwert 3)	3
Magische Robe (P, M) (Schutzwert 4)	10
Kettenrüstung (K) (Schutzwert 5)	5
Plattenrüstung (K) (Schutzwert 6)	10
Lederhelm (K, D, P) (Schutz 1)	1
Stahlhelm (K, D) (Schutz 2)	3
Magische Kappe (P, M) (Schutz 2)	5
kleiner Schild (K, D, P) (Schutzwert 1)	2
großer Schild (K) (Schutzwert 2)	3

Nahkampfwaffen

Axt (Schaden 1W8)	2
Bihänder (Schaden 2W6)	4
Dolch (Schaden 1W4)	1
Keule (Schaden 1W6)	1
Morgenstern (Schaden 1W8+1)	3
Schwert (Schaden 1W8)	2
Streitkeule (Schaden 1W6+1)	2
Waffenverzauberung (Schaden +1)	3
Waffenverzauberung (Schaden +2)	5

Fernkampfwaffen

Armbrust (Schaden 1W8)	2
Köcher mit 10 Bolzen 10 Bolzen	2 1
Bogen (Schaden 1W6)	2
Köcher mit 10 Pfeilen 10 Pfeile	2 1
Schleuder (Schaden 1W4)	1
5 Wurfpeile (Schaden 1W4)	2



Hinter dem Namen des Zaubers steht die Mindeststufe, die ein Charakter haben muß, um den jeweiligen Zauber im Spiel anwenden zu können.

Angst (1)

Wird auf ein Wesen angewendet, daß sich dem Magier für 5 Minuten nicht auf mehr als 2 Meter nähern kann. Pro Stufe kann der Spruch auf 1 weiteres Wesen gleichzeitig angewendet werden. Reichweite maximal 5 Meter.

Blitzschlag (3)

Aus dem Armband des Magiers schießt ein Blitz, der an einem Monster 1W4 Punkte Schaden anrichtet. Pro Stufe des Magiers über der dritten kommen 2 Punkte Schaden hinzu. Reichweite maximal 15 Meter.

Licht (1)

Erzeugt eine leuchtende Kugel um die Hand des Magiers, die pro Stufe 10 Minuten lang in einem Radius von 15 Metern für Helligkeit sorgt.

Niederwerfen (1)

Ein humanoides Wesen wird für eine Kampfrunde zu Boden geworfen. Pro Stufe über der ersten kann ein weiteres Wesen niedergeworfen werden. Reichweite maximal 3 Meter.

Rüstung (1)

Erzeugt einen zusätzlichen Rüstungsschutz von 1 am Magier. Pro 2 Stufen kommt ein weiterer Punkt hinzu. Die Wirkung hält 30 Minuten an.

Zauberschlüssel (1)

Öffnet ein beliebiges Schloß. Ab Stufe 3 können auch verzauberte Schlösser geöffnet werden. Das Schloß muß berührt werden, damit der Zauber wirkt.

Lähmen (3)

Das Wesen, auf welches der Zauber angewendet wird, kann sich für eine Kampfrunde pro Stufe des Magiers nicht bewegen. Reichweite maximal 10 Meter.

Panik (3)

Siehe *Angst*, das Wesen flieht jedoch vor dem Magier, bis es mindestens 30 Meter von ihm entfernt ist.

Feuerball (4)

Aus dem Armband des Magiers schießt eine Feuerkugel, die im Zielgebiet, das maximal 20 Meter vom Zauberer entfernt liegen darf, 3W4 Punkte Schaden zuzüglich einen weiteren W4 für jede Stufe über der vierten in einem Umkreis von 3 Metern um den Aufschlagpunkt verursacht.

Verletzen (6)

Das Wesen, auf das der Zauber angewendet wird, erleidet einen Schaden von 1W6 pro Stufe des Magiers. Reichweite maximal 20 Meter. Dieser mächtige Zauber kann nur einmal täglich angewendet werden.

*Ich kann zaubern!
Ich bin Merlin, der
Erleuchtete!*

*Vanja Schanz,
Gentleman*

*Merlin? Wer soll
das sein? Ein
Talkmaster von
IGID?*

*Paco Owen,
Söldner*

*Glaub ja nicht,
daß ich Dich
nachher heile,
wenn Du rum-
jammerst.*

*Gina Henderson,
Studentin*

*Blöde, arrogante
Stinkziege!*

*Steve Niven,
Verkäufer*

*Schaut nur, Herr
Slayer, dieses
wundervolle
Schwert würde
Euch hervor-
ragend stehen.*

*Legolas,
Animateur-
Android*

Hinter dem Namen des Zaubers steht die Mindeststufe, die ein Charakter haben muß, um den jeweiligen Zauber im Spiel anwenden zu können.

Angriffsaura (1)

Erhöht für 30 Minuten den Schaden der Waffen des Priesters um 1. Pro Stufe über der ersten kann ein vom Priester beim Aussprechen zu benennender Mitspieler in maximal 10 Metern Entfernung in die Angriffsaura einbezogen werden. Außerdem erhöht sich der Schaden pro Stufe über der ersten um einen weiteren Punkt.

Heilen leichter Wunden (1)

Heilt bei einem Mitspieler bis zu 1W6 Lebenspunkte. Der Patient muß berührt werden, damit der Zauber wirkt.

Licht (1)

Erzeugt eine leuchtende Kugel um die Hand des Priesters, die pro Stufe 10 Minuten lang in einem Radius von 15 Metern für Helligkeit sorgt.

Schutzaura (1)

Erzeugt für 30 Minuten einen zusätzlichen Rüstungswert von 1 beim Priester. Pro Stufe über der ersten kann ein vom Priester beim Aussprechen zu benennender Mitspieler in maximal 10 Metern Entfernung in die Schutzaura einbezogen werden. Außerdem erhöht sich der Schutz pro 2 Stufen über der ersten um einen weiteren Punkt.

Untote bannen (1)

Wird auf ein untotes Wesen angewendet, das für 5 Minuten vor dem Priester flieht. Pro Stufe kann der Spruch auf 1 weiteres Wesen gleichzeitig angewendet werden. Reichweite maximal 10 Meter, es wird ein heiliges Symbol benötigt.

Gegner bekehren (3)

Überzeugt einen humanoiden Gegner davon, sich der Sache des Priesters anzuschließen. Wirkt einen Tag. Pro Stufe des Priesters über der dritten kann ein weiteres Monster gleichzeitig auf diese Weise kontrolliert werden. Reichweite maximal 10 Meter.

Heilen von Wunden (3)

Heilt bei einem Mitspieler bis zu 1W6+6 Lebenspunkte. Der Patient muß berührt werden, damit der Zauber wirkt.

Heilen schwerer Wunden (5)

Heilt bei einem Mitspieler alle verlorenen Lebenspunkte. Der Patient muß berührt werden, damit der Zauber wirkt.

Wiederbeleben (5)

Gibt einem ausgeschiedenen Spieler einen Lebenspunkt zurück, so daß dieser wieder aktiv am Spiel teilnehmen kann. Der Patient muß berührt werden, damit der Zauber wirkt.

Untote zerstören (6)

Fügt 1W6 Untoten in bis zu 15 Metern Entfernung jeweils 2W6+6 Punkte Schaden zu. Pro Stufe wird der Schaden um nochmals 2 Punkte erhöht. Es wird ein heiliges Symbol benötigt.

2. Anhang und Tabellenteil

1. Lebensechtes Rollenspiel

1. Spielregeln

Charakterauswahl

Jeder Abenteurer wählt eine der folgenden Charakterklassen aus:

Klasse	LP	+LP/Stufe	Sprüche/Tag	+Sprüche/Stufe	Angriff	Parade
Krieger	24	6	0	0	50%	30%
Dieb	16	4	0	0	40%	20%
Priester	12	4	4	1	40%	20%
Zauberer	8	2	6	1	30%	10%

Die Werte für Angriff und Parade betragen bei den verschiedenen Klassen in höheren Stufen:

Stufen

Durch Erfahrungspunkte, die man für das Töten von Feinden und das Finden von Schätzen erhält, kann man auf höhere Stufen steigen. Dies wird in den Charakterakten der Station vermerkt. Am Morgen, nachdem die Anzahl der Erfahrungspunkte für die nächste Stufe erreicht worden ist, erhält der Charakter die entsprechenden Vorteile.

Stufe	Krieger A/P	Dieb A/P	Priester A/P	Zauberer A/P
1	50/30	40/20	40/20	30/10
2	55/30	45/20	40/25	35/10
3	55/35	45/25	45/25	35/15
4	60/35	50/25	45/30	35/20
5	60/40	50/30	50/30	40/20
6	65/40	55/30	50/35	40/25
7	65/45	55/35	55/35	45/25
8	70/45	60/35	55/40	45/30
9	70/50	60/40	60/40	50/35
10	75/50	65/40	60/45	50/40

FantasyWorld? Ich fürchte, wir sind da völlig ausgebucht. Aber ich könnte Ihnen etwas reservieren. Paßt es Ihnen etwa in 30 Monaten?

*Inge Viet,
IGF-Angestellte*

Folgende Erfahrungspunkte werden vergeben:

*Guck mal, Zlatko.
Der Spießer hat
sich ein Nach-
themd als Kostüm
ausgesucht. Gott,
wie schwul.*

*Paco Owen,
Söldner*

Folgende Erfahrungspunkte werden benötigt,
um aufzusteigen:

Pro ausgeschaltetem Gegner	1
Pro ausgeschaltetem Unterführer	5
Pro ausgeschaltetem Anführer	10
Pro 100 Goldstücken Wert erbeuteter Schätze	1
Für gute Ideen, die zum Erfolg des Abenteuers beitragen	1 bis 10
Für rollengerechtes Verhalten, pro Tag	1 bis 5

*Das ist eine
Magierrobe.
Aber wahrschein-
lich wissen Sie
nicht mal, wie
man Magier
schreibt . . .
falls Sie überhaupt
schreiben können.*

*Vanja Schanz,
Gentleman*

Erbeutete Schätze stehen bei erneuten Besu-
chen von FantasyWorld nicht mehr zur Verfü-
gung. Dafür erhält man pro Stufe über der
ersten zu Beginn des Abenteuers 5 zusätzliche
Punkte, um damit Ausrüstung und Fertigkeiten
zu erwerben. Ein Charakter der 5. Stufe kann
demnach $25 + (4 \times 5) = 45$ Goldstücke auf der
Ausrüstungs- und Fertigungsliste aufwenden.

Lebenspunkte (LP)

Abhängig von seiner Klasse erhält jeder Spieler
die in der Tabelle für seine Stufe vorgesehenen
LP. Diese werden in seinem Armband gespei-

Stufe	Punkte
1	0
2	20
3	50
4	100
5	300
6	500
7	1000
8	5000
9	10000
10	20000

chert. Wird er von einem Androiden getroffen,
so wird durch den Magnetimpuls der Waffe der
ermittelte Betrag an Lebenspunkten abgezo-
gen. Sinken die LP auf 0, so ist er kampfunfähig,
was dadurch symbolisiert wird, daß sein Gür-
tel, in den ein Miniatur-Gravitationsgenerator
eingebaut ist, ihn zu Boden zieht. Er bleibt
bewegungsunfähig, bis er mindestens 1 LP re-
generiert hat.

Pro Stunde Rast erhält ein Spieler 1/6 (aufge-
rundet) seiner verlorenen LP zurück. Durch
Heiltränke/-zauber geht das natürlich auch
schneller.

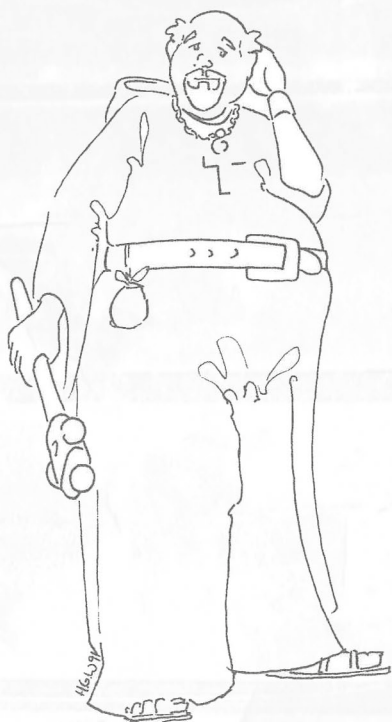
Ein kampfunfähiger Spieler, der erneut Opfer
eines Angriffs wird und LP verliert, scheidet so
lange aus dem Spiel aus, bis er mit einem
Wiederbelebungsstrank oder von einem Priester
mit einem Wiederbeleben-Zauber ins virtuelle
Leben zurückgeholt wird.

Angriffswert

Damit auch ungeschickte Personen sich als strah-
lende Helden profilieren können und trainierte
Kämpfer nicht ungerechtfertigte Vorteile er-
langen, sind die Androiden so programmiert,
daß sie sich entsprechend der Trefferchancen
der verkörperten Spielfiguren bewegen. Ein Zu-
fallsgenerator ermittelt, ob sie bei einem Fehl-
schlag rasch ausweichen oder sich bei einem
stümperhaft ausgeführten Treffer in die Waffe
des Gegners werfen.

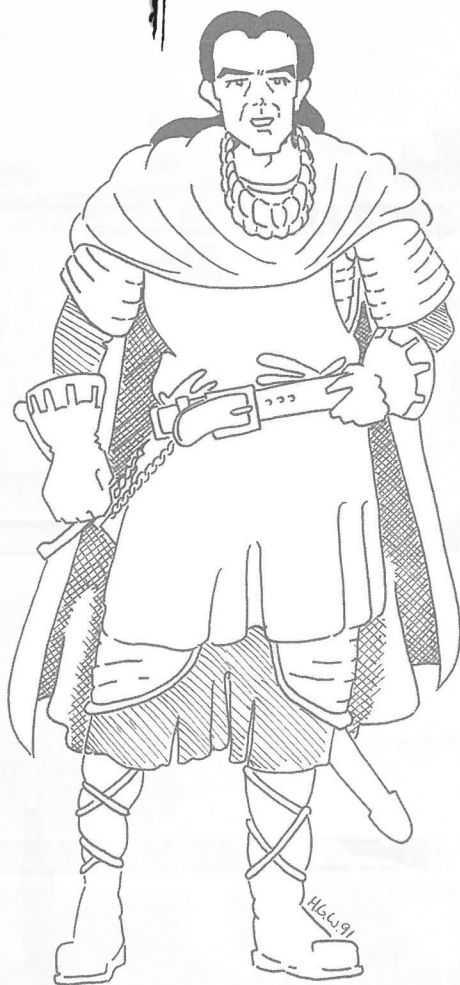
Paradewert

Versucht ein Charakter, mit einer Waffe oder
einem Schild zu parieren, so ist dies nur mög-
lich, wenn er mit dieser in der laufenden Runde



*Bitte, Herr Owen,
nicht die Waffen
auf Mitspieler
richten!*

*Legolas,
Animateur-
Android*



noch nicht angegriffen hat. Seine Chance ist der Tabelle zu entnehmen.

Ausweichen

Ein Charakter, der in der laufenden Runde nichts anderes tut, erhält eine Chance, Angriffen auszuweichen, die der Hälfte seines Angriffswertes entspricht.

Rüstungswert

Dieser Wert ist abhängig von der getragenen Schutzkleidung und wird direkt vom erlittenen Schaden abgezogen, bevor dieser die Lebenspunkte des Charakters reduziert. Bitte beachten Sie die Einschränkungen der Charakterklassen hinsichtlich der Benutzung von Rüstungen (vgl. Ausrüstungsliste). Alle Rüstungen sind aus leichtem Kunststoff und bieten gegen echte Waffen keinen Schutz.

Zeitablauf

Gespielt wird in Runden zu 10 Sekunden. In jeder Runde darf jeder Spieler einen Angriff ausführen. Ob er noch angreifen darf, wird durch die Farbe des großen Juwels an seinem Armband angezeigt. Grün: Es darf angegriffen werden. Rot: Kein Angriff mehr möglich. Angriffe, die trotz des roten Juwels ausgeführt werden, gehen automatisch ins Leere.

Zaubersprüche

Jeder zauberfähige Charakter wählt aus der seiner Charakterklasse zustehenden Spruchliste an jedem Morgen die für seine Stufe verfügbare Anzahl an Sprüchen aus, indem er ihren Namen laut und deutlich in sein Armband spricht. Mehrfachauswahl des selben Spruchs ist zulässig. Bitte achten Sie darauf, daß mächtigere Sprüche eine Mindeststufe erfordern, um sie anwenden zu können.

Um den Spruch anzuwenden (maximal einer pro Runde) muß sein Name laut und deutlich gerufen werden, während der Zaubernde auf sein Ziel deutet (gegebenenfalls sich selbst).

Die Spruchlisten sind aus Platzgründen nicht sonderlich umfangreich und können vom Spielleiter nach Belieben erweitert werden.

Spruchrollen

Nur Charaktere mit der Fähigkeit Spruchrolle lesen können Spruchrollen benutzen. Versucht es ein anderer Charakter, so wird die Rolle ohne weitere Effekte unbrauchbar. Der Zaubernde liest den Text auf der Rolle laut vor und deutet anschließend auf sein Ziel (gegebenenfalls sich selbst). Es können auch Spruchrollen benutzt werden, die Sprüche erhalten, die von einem Magier/Priester aufgrund seiner niedrigen Stufe eigentlich noch nicht verfügbar sind.

Tränke

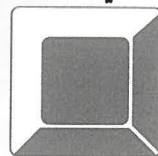
Um einen Trank einzunehmen, muß der Charakter zuvor mit der Flasche kurz sein Armband berühren. Ein Codechip in der Flasche wird entwertet. Sobald die Flasche geleert wird, tritt der Effekt des Tranks ein. Jeder Trank enthält eine wohlschmeckende, kalorienarme Flüssigkeit. Die Flüssigkeiten unterscheiden sich in Farbe und Geruch, so daß ein erfahrener Spieler leichter die Effekte unbeschrifteter Tränke abschätzen kann.

Verbreitete Tränke sind Heiltränke (geben 1W6 bis 3W6 Lebenspunkte zurück), Rüstungstränke (verleihen für 30 Minuten einen zusätzlich Rüstungsschutz von 1 bis 5) oder Stärketränke (der Charakter verursacht für 30 Minuten einen zusätzlichen Nahkampfschaden von 1 bis 5). Besonders begehrt aber selten sind Wiederbelebungsstränke (wirken wie der Priesterzauber Wiederbeleben).

2. Anregungen

Auf der Homepage der *Fantastische Spiele GbR* wollen wir einen Bereich einrichten, der weitere Ideen und Hintergründe für Abenteuer auf AdventureWorld bietet.

Wenn Sie tolle Ideen, Regelergänzungen oder Szenarienvorschläge für diesen Bereich haben, schicken Sie uns doch einfach eine E-Mail an SpaceGothic@aol.com.



Ich bin tot! He, Gina, Du hast doch diesen Trank. Gib mal her ...

*Steve Niven,
Verkäufer*

Okay, zweiter Versuch. Bitte, verehrte Priesterin Sunfire, würdet Ihr mir einen Schluck von Eurem Elixier des Lebens geben?

*Steve Niven,
Verkäufer*

Willkommen in der Welt des Abenteuers!

Space Gothic® ist das erste Rollenspiel, das Dir als Spielleiter ein Forum bietet, das Du online als Spielhilfe nutzen kannst. Mit einem Computer, der über einen Internet-Zugang verfügt, kannst Du Deine Spielergruppe zukünftig während des Spiels abenteuer-relevante Nachforschungen im *Starweb* der Terranischen Staatenunion während des Spiels in realistischer Weise durchführen lassen.

Hinterlegt sind nicht nur alle im imaginären Starweb erschienenen Abenteuer-Spielhilfen, sondern auch bisher unveröffentlichte Nachrichten, Informationen zu Nichtspielercharakteren und Beschreibungen von Sonnensystemen. Mit Hilfe des *IGF-Reiseführers*, den Du unter der Rubrik *Gelbe Seiten* finden kannst, ist die Spielergruppe in der Lage, sich in realistischer Weise über Planeten zu informieren, die im jeweiligen Abenteuer vorkommen.

Aber das Starweb ist weitaus mehr. Es ist eine Welt für alle **Space Gothic®**-Begeisterten, in der sie täglich neue Nachrichten, Filmbesprechungen, die Starlight-Charts und Kleinanzeigen entdecken können. Ein Diskussionsforum, Chaträume, Leserbrief-Seiten, Nachrichtenarchiv und ein Bereich für Kleinanzeigen, in denen man Begleiter für Abenteuer oder seltene Ausrüstung suchen oder einfach nur Bekannte grüßen oder Nachrufe auf verstorbene Freunde veröffentlichen kann, runden diese phantastische Welt ab.

Außerdem finden sich im Starweb Links zu den Seiten begeisterter Fans, in denen Organisationen und Konzerne des 23. Jahrhunderts vorgestellt werden, die in eigenen Abenteuern Verwendung finden können.

Das Space Gothic®-Universum wird lebendig!

- Ständig neue Nachrichten aus dem 23. Jahrhundert,
- umfangreiches Nachrichtenarchiv,
- regelmäßig neue Filmbesprechungen und Hitlisten,
- umfassende NSC-Datenbank,
- Links zu den Seiten der Ritterorden und unabhängiger Organisationen (im Aufbau),
- großes Diskussionsforum,
- eigener Chatbereich,
- Leserbriefseite,
- Kleinanzeigenbereich für Grüße, Geschenke und Nachrufe,
- Gelbe Seiten mit Reiseführer, in dem Informationen zu den Sonnensystemen der TSU und der freien Kolonien hinterlegt sind.



Schau rein, und laß Deine **Space Gothic®**-Abenteuer noch phantastischer werden!

<http://www.tsu-starweb.de>

Wir warten auf Dich!

