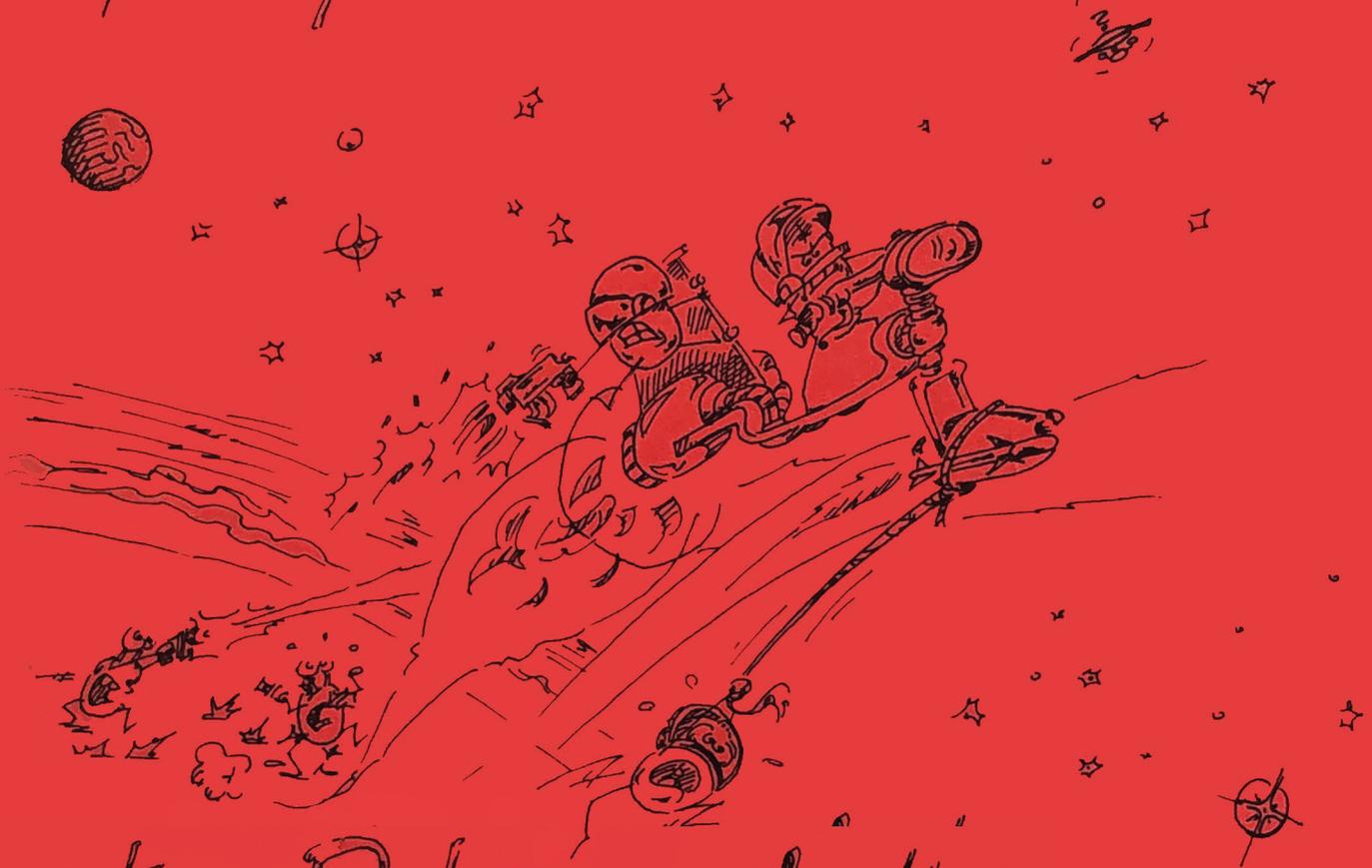


MIXED GALAXY QUEST 2

II. inoffizieller Abenteuerband
für Space Gothic®-das Rollenspiel



The Return of the
Eiermännchen

SPACE
GOTHIC



Liebe Space Gothic®-Freunde,

nach dem großen (und wohlverdienten) Erfolg des ersten *Mixed Galaxy Omlett* und seiner mittlerweile kultigen *Eiermännchen* liegt nun der zweite Band vor Euch. Wieder haben die Autoren keine Mühen gescheut und präsentieren Euch drei hervorragende und stimmungsgeladene Abenteuer für unser Rollenspielsystem.

Beachtet jedoch bitte, daß die in diesen Abenteuern beschriebenen Orte und Personen nicht unbedingt mit den von unserem Verlag für die Zukunft geplanten Veröffentlichungen übereinstimmen, sondern Eigenentwicklungen der Herausgeber sind.

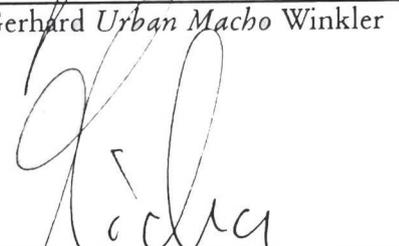
Viel Spaß – und möge Euch niemals das Plasma ausgehen!

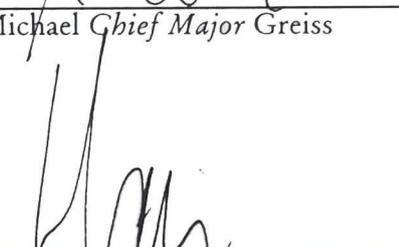
Wiesbaden, den 20.4.1997

Fantastische Spiele GbR
Winkler, Greiss & Schneider




Gerhard Urban Macho Winkler


Michael Grief Major Greiss


Hans The Preacher Schneider

Impressum: "Mixed Galaxy Omlett 2 - THE RETURN OF THE EIERMÄNNCHEN
2. Inoffizieller Abenteuerband für Space Gothic® - Das Rollenspiel"

Herausgeber: Space Gothic-Spielrunde "Wir treffen uns unregelmäßig alle vier Wochen!", 22926 Ahrensburg

Redaktionsanschrift: Holger Bohlmann,
Schimmelmannstraße 2, 22926 Ahrensburg

Bestellanschrift: Christian Fleischer
Hagener Allee 38, 22926 Ahrensburg

Titelbild & Zeichnungen: Peter Cornand, Jan H. Timm

Redaktion: Holger Bohlmann, Björn Stephan, Christian Fleischer



Space Gothic ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider, Wiesbaden. Die Verwendung dieses oder eines anderen geschützten Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens der Redaktion dar. Das Copyright für alle genannten Artikel und Titel und die damit verbundenen Rechte liegt beim jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte. Die in den MGO2-Szenarien beschriebenen Orte, Wesen und Personen stimmen dabei nicht unbedingt mit den vom Verlag für die Zukunft geplanten Veröffentlichungen überein, sondern stellen zum Teil Eigenentwicklungen des jeweiligen Verfassers dar.

- | | |
|--|--|
| (c) Space Gothic-Spielrunde "Wir treffen uns unregelmäßig alle vier Wochen", 22926 Ahrensburg, 02/1997 | (c) für die "Eiermännchen"-Zeichnungen: Peter Cornand, 22926 Ahrensburg, 02/1997 |
| (c) für den "Verlorenen Scout": Jan H. Timm, 20357 Hamburg, 08/1994 | (c) für die einzelnen Szenarien: der jeweilige Autor, 02/1997 |

1. Auflage Februar 1997: -100-

Einzelpreis: Im Laden & per Post (dann aber zzgl. Porto und Verpackung/DM 4,00) DM 12,00 (Unverbindliche Preisempfehlung)

Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Nachdruck oder sonstige Vervielfältigung sämtlicher Zeichnungen nur mit ausdrücklicher vorheriger schriftlicher Genehmigung des jeweiligen Zeichners. Meinungen, Anregungen und Kritik bitte an die Bestell- oder Redaktionsanschrift. Alle in diesem Band enthaltenen Abenteuer wurden von uns probegespield und einer Selbstkritik unterzogen.

Der Erfolg von "Mixed Galaxy Omlett * 1. Inoffizieller Abenteuerband für Space Gothic® - Das Rollenspiel * Der mit den Eiermännchen" (MGO1) hat uns sehr erfreut; an dieser Stelle Dank an alle Unterstützer - ohne Eure Hilfe hätte es MGO2 nicht gegeben. An MGO1 Interessierte wenden sich bitte an die o.g. Bestelladresse (5 Szenarien für DM 12,00 zzgl. Porto und Verpackung/DM 4,00). MGO2 ist wie MGO1 ein Fan-Produkt und soll diese Tatsache in seiner Gesamterscheinung auch ausdrücken. Wir verurteilen jegliche Art und Form von Gewalt.

Testspieler: Holger Bohlmann, Björn Stephan, Frank Ostermann, Peer Kröger, Peter J. Cornand, Timo Maaßmann, Christian Fleischer (Bilder in MGO1, Seite 3!)

Allen viel Spaß beim Spielen!

Inhaltsverzeichnis:

"Das 8. Kapitel"	Seite 3
"Black Hole"	Seite 22
"Ein neues Zuhause"	Seite 35



Das 8. Kapitel

Ein Space Gothic-Abenteuer
von Christian Fleischer

Bei "Das 8. Kapitel" handelt es sich um ein Abenteuer für vier bis sechs Charaktere, die, damit sich die GZ-Proben auch richtig lohnen, keiner militärischen Gruppe wie Raummarine oder SEK angehören sollten.

Außerdem dürfen die Charaktere nur Handfeuerwaffen und keinerlei Gewehre verwenden.

"Das 8. Kapitel" kann wahlweise als Einzelabenteuer oder als Teil einer Kampagne gespielt werden.

Hinweis: "Zegoniten" sind eigene, seitens des Verfassers unabhängig vom Space Gothic-Regelwerk entwickelte Fremdwesen. Beachtet bitte, daß die in diesem Szenario beschriebenen Orte, Wesen und Personen nicht unbedingt mit den vom Verlag für die Zukunft geplanten Veröffentlichungen übereinstimmen, sondern eben gerade Eigenentwicklungen des Verfassers darstellen.

Auf Strofon 2:

Wieder so ein kleiner Planet in einem zum PTI-Sektor gehörenden Randsystem, von dem bislang kaum irgend jemand irgend etwas gehört hat; selbst der vorhandene Raumhafen stellt in den Augen der Abenteurer nur einen dürftigen "Casablanca"-Verschnitt dar (ich hoffe, alle haben "Casablanca" gesehen und wissen, was ich meine). Aber das "Tillotson' s World", dieser Hyper-Hardcore-Techno-Amüsierschuppen mit Tanzfläche in der

Nähe des Raumhafens, das hat es wirklich in sich. Und genau hier warten die Abenteurer seit ihrer Ankunft auf Strofon 2 auf ihre Gelegenheit, diesen trostlosen Planeten möglichst bald wieder zu verlassen. Eben dies wird morgen der Fall sein und so verbringen die Abenteurer - wie gewohnt - auch ihren letzten Abend vor Ort bzw. auf Strofon 2 im "Tillotson' s World"; der Alkohol fließt wie immer reichlich und um die Sperrstunde kümmert sich hier ohnehin keiner.

Wie auch, denn SEK-Kräfte sind hier anscheinend nur in sehr geringer Zahl stationiert, so unbedeutend scheint dieser Planet mit dem gewaltigen Namen "Strofon 2" in den Augen der Großen und Mächtigen zu sein.

Welch unglaublicher Irrtum, dem die Bewohner und alle anderen unterliegen...

Die paar Laesum-Abbaugelände sind schon so gut wie erschöpft und die dazugehörige Industrie befindet sich in der Auflösung, weshalb sich die Bevölkerung ihren Lebensunterhalt mit dem verdient, was gerade so anliegt. Dazu gehört auch der Transport von Gütern und Personen. Was ansonsten noch dazukommt, liegt ganz beim Spielleiter.

Alles egal, denn morgen früh werden die Abenteurer abfliegen!

Warum sich die Abenteurer ausgerechnet auf Strofon 2 aufhalten, ist seitens der Spieler und/oder dem Spielleiter selbst zu klären; vielleicht sind sie ja die Bordmannschaft eines Raumfrachters, der Gut

nach Strofon 2 transportiert hat.

Der Abend:

Ein Abend wie jeder andere: der Alkohol fließt, nein, er strömt, und die Abenteurer sind bereits ausnahmslos mehr oder weniger betrunken bzw. durch andere Mittel berauscht. Das hat zur Folge, daß vor jeder Handlung, solange der Meister es will, seitens der Spieler eine KON-Probe zu bestehen ist, ansonsten gibt es bei einem Mißlingen einen Modifikator von +10% bis +15% auf jede Probe. Daran führt für keinen Spieler ein Weg vorbei! Aber Achtung! Dieser Teil des Abenteuers sollte aber gerade nicht auf die berühmte "Du bist betrunken und mußt Dich jetzt übergeben - hahaha, wie witzig!"-Schiene gelangen!

Und wieder ist dieser Typ da. Er gehört zu dieser merkwürdigen neuen Forschungseinrichtung im Sperrgebiet außerhalb der Stadt, von der keiner so genau weiß, was dort eigentlich gemacht wird und erst recht nicht, wieso sich dieser PTI-Ableger ausgerechnet auf Strofon 2 niedergelassen hat. Bekannt ist nur, daß das Gebiet um die Einrichtung herum militärisches Sperrgebiet ist und man sich dort wirklich nicht blicken lassen darf.

Sobald man ihn darauf anspricht, bezeichnet sich dieser Mann zwar selbst als Techniker, aber alles an ihm spricht Bände dagegen:

Sein Auftreten entspricht keinesfalls dem eines PTI-Außenposten-Technikers, dazu ist er viel zu gesittet und zu still

- man kennt ja das Verhalten von PTI-Außenposten-Technikern...; außergewöhnlich ist auch seine antiquitierte Nikkelbrille und auch sein ansonsten zu gepflegtes Aussehen spricht eher für eine belebte und vor allem intelligente Person, und das fehlende technische Wissen, das bei Gesprächen und Fragen deutlich wird, ist sehr bezeichnend. Dieser Mann ist alles, aber bestimmt kein Techniker.

Nun, das könnte ihn unheimlich interessant machen, tut es aber nicht, weil er selbst den Abenteurern bislang einfach zu nichtssagend und langweilig erschienen ist.

Striket, "Techniker":

Das alles weiß Dr. Jeremiah Striket ganz genau. Schon während seines Studiums wurde er genau aus diesem Grund nie auf Partys eingeladen. Darum hatte er auch immer genug Zeit, sich voll und ganz seinem Studium der Genetik und der Theoretischen Gen-Technologien zu widmen. Weil er darum auch aus verständlichen Gründen mit Prädikat abschloß, wurde er sofort von PTI eingekauft. Nach Strofon 2 kam er, als die Forschungseinrichtung nach dem Fund fertiggebaut worden war und die Erforschung der Objekte beginnen konnte. Forschung am lebenden Objekt und Erforschung des lebenden Objektes: Dr. Strikets Traum wurde wahr.

Aber was sind das nur für Wesen? Welche Aufgaben erfüllen sie im unendlichen Rythmus der Schöpfung und der Existenz? Wie konnte ein Gott solche Geschöpfe nur zulassen?

So interessant diese Forschungsarbeit auch ist, sie

bringt eines mit sich: den Wunsch, alles, wenn auch nur für kurze Zeit, vergessen zu können; Alkohol hilft einem dabei, und auch die - nicht nur durch Geheimhaltungspflichten bedingte - Einsamkeit ist leichter zu ertragen. Und so kam, wie es kommen mußte, Dr. Striket wurde zum Alkoholiker, der ohne regelmäßiges Trinken seine Arbeit überhaupt nicht mehr fortführen kann.

Nun, für gewöhnlich trinkt der Typ nur, wankt dann zum Grav-Transporter und zieht davon; heute aber fängt der "Techniker" an, unangenehm aufzufallen, denn er will unbedingt mit anderen Gästen ins Gespräch kommen. Diese reagieren allerdings ziemlich abweisend auf ihn. Die Forschungseinrichtung ist eben allen, die davon wissen, sehr suspekt... Schließlich versucht unser Freund auch die Abenteurer in ein Gespräch zu verwickeln. Zu diesem Zweck scheint Dr. Striket offensichtlich jedes Mittel recht zu sein, er redet und redet, hängt den Abenteurern quasi an den Rockzipfeln und redet wasserfallgleich auf sie ein:

"Ey, ich sag' Dir das, was wir da machen, das glaubst Du echt nich', so abgefahren ist das?!"

Was wir da machen?

Wir versuchen zum Beispiel die Erbinformationen von denen herauszufinden. Und das ist gar nich' so einfach, weil: das ist völlig verschieden zu unserem! Ganz anders, echt, aber viel einfacher strukturiert. Leicht zu replizieren!

Du glaubst mir nich'? Na dann komm' mal mit, ich zeig' Dir was, da fallen Dir die Augen aus dem Kopf, echt?!"

Lebendes Objekt, ein Traum, einfach herrlich!

Ey Wirt, has' ma' noch'n "Space"? Bei uns kochen sonst auch die Jungs; witzig nicht? Ich sag' Dir, das wird Euch gefallen.

Wir fahr'n gleich los, noch das Glas hier!"

Diese Wortfetzen werden von diversen Rülpsern und anderen Geräuschen, die Menschen mit 2,50 % von sich geben, untermalt - eine echte Herausforderung für jeden Spielleiter!

Insgesamt gesehen sollten diese Wortfetzen die Abenteurer neugierig genug machen, sich mit dem "Techniker" zu unterhalten und der Einladung Folge zu leisten, jetzt gleich und sofort, aber doch bitte erst nach dem Austrinken, sich die "Objekte" einmal anzusehen. Möglich ist aber auch, daß sich die Abenteurer selbst einladen; Dr. Striket nimmt sie in jedem Fall mit.

Die Fahrt:

Aus der schmierigen Kaschemme herausgekommen stolpert der "Techniker" mehr denn er geht zu seinem Grav-Transporter, in den sich alle Anwesenden hineinzwängen.

Der Grav-Transporter gleitet schließlich durch die völlig dunkle Nacht. Dieser ist mit genügend Technik ausgestattet, so daß Dr. Striket eigentlich nur noch den Antrieb zu starten, zu beschleunigen und ein



bißchen zu lenken braucht. Den gesamten Rest erledigt (gerade auch zum Glück der Abenteurer) der Computer - sonst würden die Insassen nie heil am Ziel ankommen. Straßenlaternen gibt es auf Strofon 2 außerhalb der wenigen Ansiedlungen verständlicherweise nicht.

Die Scheinwerfer können die Dunkelheit kaum durchdringen. Staub weht im Scheinwerferlicht über die Piste und verhindert eine klare Sicht aus der Frontscheibe. Die Sterne sind nur als milchige Punkte zu erkennen. Der Spielleiter sollte versuchen, den Spielern schon hier das Skurrile, das Bedrohliche und Befremdliche dieses Szenarios zu vermitteln.

(Leicht gesagt - schwer getan; ich weiß! Der Verfasser)

Zum Glück hilft der Computer den Weg zu finden und alle Insassen des Grav-Transporters relativ sicher durch die Einöde Strofon 2 zu bringen. Nach geraumer Zeit - ca. 1 Stunde Fahrt - können die Abenteurer, wenn sie denn aus der vorderen Windschutzscheibe sehen, auf einer Hügelkette mehrere von einem unter Strom gesetzten, ca. 2,5 m hohen Zaun umgebene, hell von Suchscheinwerfern angestrahlte große, aber flache, in den Boden hineingebaute Gebäude ausmachen. Oder ist es nur ein einzelnes, weit verzweigtes Gebäude? Das kann zuerst nicht erkannt werden und bleibt zunächst ungewiß.

Sofern die Abenteurer nun eine (modifizierte) Orientierungsprobe bestehen, können diese feststellen, daß sie sich ca. 150 km nördlich vom Raumhafen und "Tillotson's World" befinden.

Kurz bevor der Grav-Transporter das Tor erreicht, fordert Dr. Striket seine Passagiere auf, sich klein zu machen und so gut wie irgend möglich zu verstecken. Im Fond des Gleiters befinden sich einige Decken, unter denen sie die Abenteurer verstecken können. Hier ist eine unmodifizierte Tarnungsprobe zu bestehen; besteht ein Abenteurer diese Probe nicht, so wird die Wache mißtrauisch, kann aber von Dr. Striket abgewimmelt werden.

Die Ankunft:

Am hell angestrahlten Tor hält der Grav-Transporter trotz des Gravantriebs leicht ruckelnd an. Lugt ein Abenteurer mit Militärerfahrung unter seiner Decke hervor, so kann er zwei schwerbewaffnete Wachen erkennen.

Eine Wache sieht in den Wagen und winkt diesen nach kurzem Gespräch mit dem Fahrer durch: "Guten Abend Dr. Striket! Wie war Ihr Ausflug in die Stadt?"

"(Rülps) Oh danke, Corporal, sehr nett."

Vielleicht geht dem/den Abenteurer/n jetzt ein "Dr. Striket? Wieso Dr.?" durch den Kopf.

Betrachtet dieser Abenteurer diese Wache aus seinem Versteck heraus einmal genauer, so kann er nach einer gelungenen Wahrnehmung- oder Erfahrung-Probe erkennen, daß dieser kein gewöhnlicher SEK ist; eher ein Roter Falke.

Es ist jetzt 02.45 Uhr/Terra-Standardzeit.

Der Gleiter hält schließlich auf dem Hof.



Dr. Striket parkt diesen mit dem Heck an die Wand, so daß seine Passagiere ohne gesehen zu werden durch den Eingang in den Gebäudekomplex huschen können. Trotzdem ist hier eine Schleichen-Probe +10% zu bestehen! Bei nur einem einzigen Mißlingen bemerken die Wachen etwas und kommen auf den Gleiter zu. Dr. Striket kann sie aber ggf. erneut abwimmeln. Dr. Striket öffnet die Heckklappe, läßt die Abenteurer aussteigen und durch die bereits vorher von ihm geöffnete Eingangstür in das Gebäude gehen.

Die Einrichtung:

Es handelt sich in Wirklichkeit um ein einziges, wenn auch weitläufiges Gebäude, dessen einzelne Gänge, Räume, Flügel und das Kellergeschoß durch massive Schotts voneinander getrennt sind oder getrennt werden können (eine Gesamtübersicht der Einrichtung findet sich im Anhang). Decken, Böden und Wände sind in sterilem Weiß gehalten. Ein bißchen erinnert alles an ein Krankenhaus. Überall befinden sich Kameras, deren Sinn den Abenteurern nicht unbekannt bleiben sollte - ihre Aufgabe ist ziemlich eindeutig.

Vielleicht fragen sich die Abenteurer schon jetzt einmal, wie diese Überwachungseinrichtungen auszuschalten sind?

Fragen sie Dr. Striket danach, so lallt er ein fröhliches "No Problem!" und bedient, nachdem er ihn geöffnet, einige Knöpfe in einem in die Wand gebauten Schalterkasten, der sich wie alle anderen Schalterkästen dieser Einrichtung direkt hinter dem ersten Schott befin-

det. Dr. Striket kennt sich trotz seines lustigen Zustandes aber bestens damit aus; das beweisen die Schnelligkeit und Geschicklichkeit, mit denen er seine Finger über die Tasten fliegen läßt. Er redet dabei immer recht laut weiter, auch mit sich selbst.

An jedem Schott bzw. an jeder Tür befindet sich ein Schloß, das nur durch die Eingabe einer entsprechenden Zahlenkombination in die links neben dem Schott befindlichen Tastatur geöffnet werden kann. Dr. Striket verdeckt mit seinem Rücken bei der Eingabe der Zahlenkombination die Sicht, so daß die Abenteurer die verschiedenen Kombinationen nicht erkennen, geschweige denn sie sich diese merken können.

Die Schritte der Gruppe in den Fluren und Räumen sind überall ungewöhnlich gedämpft, obwohl im gesamten Obergeschoß kein Teppich verlegt wurde. Eine beunruhigende Stille herrscht vor, die nur durch das Klacken der Tasten und das darauf folgende Summen der Türen beim Öffnen unterbrochen wird.

Die Wachen:

Außer den Wachen am Tor sind solche bislang nicht zu entdecken.

Es gibt sie aber: acht Rote Falken und deren Kommandant, ein Lieutenant; schließlich sollen die Wissenschaftler immer unter Kontrolle bleiben. Von diesen Soldaten schieben zwei am Tor und zwei bei den Schlafunterkünften der Wissenschaftler im Untergeschoß der Einrichtung Wache.

Die fünf restlichen Roten Falken schlafen in ihren Quartieren.



Die Forschungsobjekte selbst werden zur Zeit vom Computer und drei der insgesamt neun Wissenschaftler überwacht.

Die Objekte befinden sich in den Stasis-Tanks, wo sie künstlich ruhiggestellt wurden. Aus diesem Zustand können sie sich nicht von selbst befreien. Trotzdem sind sie bei vollem Bewußtsein und können sich eingeschränkt bewegen.

Teil der Einrichtung sind auch einige SAMs, die die Forscher bei ihrer Arbeit unterstützen.

Der Weg führt die Gruppe durch eine Vielzahl von langen, geraden Gängen und großen Räumen im Obergeschoß. Zwischendurch öffnet Dr. Striket immer wieder Schalterkästen und stellt die Überwachungskameras ab. Weiter sind auch immer wieder Sicherheitsschotts mit den entsprechenden Zahlenkombinationen zu bewältigen.

Diese verschiedenen Kombinationen werden später ein großes Problem für die fliehenden Abenteurer darstellen, denn sie werden die diversen Codes zu knacken haben, während ihnen die Objekte und die Roten Falken auf den Fersen sind. Zu knacken sind diese Kombinationen mit einer der Situation angepaßt entsprechend erschwerten Elektrotechnik-Probe oder dem schnellen Einbau der richtigen Öffnungsmodule. Dazu aber später mehr.

Erster Hintergrund:

Die Objekte wurden vor einem guten dreiviertel Jahr nach dem Absturz ihres Raumschiffes auf Strofon 2 gefunden. Keiner wußte, woher die an Bord befindlichen Wesen kamen und kommen - ein (vermeintlich) erster Kontakt! Die PTI-Zen-

trale wurde umgehend in Kenntnis gesetzt.

Die drei gerade untersuchten Objekte waren dabei die einzigen Insassen des Raumschiffes - wohl eine Art Aufklärer -, die den Absturz, wenn auch nur schwerverletzt, überlebt hatten.

Manche Bewohner der nahe der Absturzstelle gelegenen Ansiedlung erinnern sich noch an den plötzlichen Aufmarsch von SEK-Einheiten. Alle fragten sich damals, was denn los sei; ihnen wurde die Antwort gegeben, daß ein Manöver stattfände und daß sie sich nicht weiter darum kümmern sollten.

Bereits am Tag nach dem Fund wurde seitens PTI unter strengen Sicherheitsvorkehrungen mit dem Bau der Forschungseinrichtung begonnen, da man die Fundobjekte aufgrund ihres sehr bedenklichen Zustandes nicht den Gefahren eines interstellaren Transports aussetzen wollte.

Also verblieb man auf Strofon 2 und machte das Beste aus der ganzen Situation. Die Forschungseinrichtung wurde nach nur einem Monat Bauzeit fertiggestellt und in Betrieb genommen.

Es geht los:

Nach einiger Zeit gelangt die Gruppe an eine Sicherheitschotte mit der beeindruckend deutlichen Aufschrift

**"LABORATORY! KEEP OUT!
SCIENTISTS ONLY!"**

Dr. Striket lallt "Gleich gehts los. Ihr werdet staunen!" und bedient den Türöff-



ner durch Eingabe der entsprechenden Kombination. Das Schott öffnet sich und der Weg in den Raum ist frei. Der Blick der Abenteurer fällt in einen ca. 40 x 50 Meter großen Raum. Die diversen Rechner, Kabel, Tische und Stühle deuten darauf hin, daß es sich um ein Labor handelt.

Besonders stechen aber die beiden ca. 3 m hohen Stasis-Tanks, die einen Umfang von ca. 6 m haben, ins Auge. Sie stehen in der Mitte des Labors.

Im Labor befinden sich einige umtriebige SAMs und drei vor den Stasis-Tanks in Diskussionen vertiefte Wissenschaftler. Diese blicken, als sich das Schott öffnet, auf und sehen Striket und die Abenteurer mit offenen Mündern erstaunt an.

Dr. Striket spricht etwas von *"Wollte meinen Freunden mal die Dinger zeigen. Ihr habt doch nichts dagegen, oder?"* und schiebt die Abenteurer in Richtung der Tanks.

Einer der Wissenschaftler rennt sofort in Richtung eines Rechners und fängt an, nachdem er auf einen kleinen roten Knopf gedrückt hat, hastig in ein Mikrofon zu krächzen: *"Alarm! Eindringlinge im Labor! Kommen Sie sofort!"*

Am Stasis-Tank:

Die Abenteurer können in der milchigen Brühe, die die Tanks jeweils füllt, auf den ersten Blick nichts erkennen. Nähert sich einer der Abenteurer einem der Tanks und sieht er aus nächster Entfernung hinein, so ist sofort eine GZ-Probe/GZ-Tab. 2 fällig!

Warum?

Nun, der Abenteurer sieht durch das durchsichtige Glas des Stasis-Tanks etwas, das eine milchig-weiße Hautfarbe hat. Es hat zwei Arme, zwei Beine, einen unbehaarten Kopf, einen unbehaarten Rumpf, glatte Haut - soweit ist alles an dem "Ding" normal und eigentlich sogar als humanoid anzusehen.

Allerdings sind diese gewaltigen Krallenhände an den Armen, die roten Augen ohne Pupillen, das gewaltige und deutlich hervorstehende Reißgebiss, die lange Zunge und die hufartigen Füße nicht mehr als normal und humanoid zu bezeichnen.

Außerdem prallt dieses Ding mit voller Wucht und einem beängstigenden Dröhnen von innen gegen das Glas des Tanks; ganz klar, daß eine solche Überraschung auf das Hirn des armen Abenteurers schlägt - deshalb die Probe! (*Tip: Im richtigen Moment mit der Hand auf den Tisch hauen!*)

Entdecken die anderen aus der Gruppe das "Ding" erst aufgrund dieses Dröhnens, so ist ihnen eine GZ-Probe/GZ-Tab. 1 abzuverlangen.

Was ist das nun für ein "Ding"?

Es lebt, das ist klar. Aber sonst?

Werden die Abenteurer jetzt neugierig und sehen sie sich einmal einige der herumliegenden wissenschaftlichen Aufzeichnungen an, so können sie auf einem Schreibtisch im Labor einige Computerausdrucke entdecken, die mit diversen handgeschriebenen Randnotizen

Jetzt ist eine GZ-Probe/GZ-Tab. 2 bei allen Abenteurern fällig; ggf. kommt eine Verschärfung von +1 aufgrund einer vorher verpatzten Probe hinzu.

Spätestens jetzt werden die Abenteurer wahrscheinlich ihre Waffen ziehen und versuchen zurückzuschießen. Sofern die Spieler nicht zurückschießen, muß sich der Spielleiter einen anderen Grund einfallen lassen, warum das nachfolgend Beschriebene eintritt.

Der Verfasser selbst geht davon aus, daß einige der SEK-Kugeln Dr. Strikets Körper durchschlagen. Und wie auch die Kugeln der Abenteurer bei einer mißlungenen Feuerwaffen-Probe treffen diese leider die drei nebeneinander stehenden Stasis-Tanks. Und obwohl diese sehr sicher und stabil sind, halten sie einer solchen Außenwirkung leider doch nicht stand; ein Dröhnen geht durch den Raum! Die Tanks bersten, die Stasis-Flüssigkeit entweicht in das Labor, wirft einige in deren Nähe stehende SAMs und Stühle um und läßt Tische verrutschen.

Der Raum ist vom einem ekelerregenden Geruch erfüllt.

Und nun bitte eine GZ-Probe/GZ-Tab. 1 gefälligst. Dabei wird allerdings nur mit einem W10 gewürfelt, so daß alle Würfelergebnisse >10 ignoriert werden können (wer übergibt sich hier?). Bei Mißlingen gibt es außer dem Verlust von 1W4 GZ-Punkten auch einen Verlust von -1W6 auf den Basis-TP - ein wirklich übler Gestank...

Inmitten dieses Chaos stehen

die drei Wesen. Blitzschnell knöpft sich eines dieser Wesen gleich einen der überraschten Wissenschaftler vor:

Ein Reißen, ein spitzer Schrei und 5,0 Liter Blut spritzen durch den Raum!

Die anderen Wesen bewegen sich ohne Zögern in Richtung der Wachen: auch hier ereilt eine sofort das Schicksal des Wissenschaftlers. Es geht dann ganz schnell und die beiden Wachen - selbst Rote Falken haben manchmal eine Schrecksekunde zuviel - und die drei Wissenschaftler liegen auf dem Boden des Labors tot in ihrem Blut! Nun sind ohne Ende GZ-Proben angesagt - Viel Spaß!

Die Flucht:

Was tun die Abenteurer? Diese verschwinden hoffentlich sofort nach dem Eintritt des ersten Todesfalls aus dem Labor - oder versuchen es zumindest. Denn jetzt heißt es sich "dünn zu machen" und die ganze Einrichtung schnellstens zu verlassen!

Ein Problem dabei: die Tür-Kombinationen auf dem Weg nach draußen sind den Abenteurern unbekannt und die Charaktere werden von den drei Zegoniten durch die zum Labor führenden Gänge verfolgt! Hinzu kommt, daß durch den Schußwechsel außer dem üblichen "Roten Alarm" auch eine Art "Medizinischer Sicherheitsalarm" ausgelöst wurde, was zur Folge hat, daß die fünf sich im Gebäudekomplex aufhaltenden übrigen Roten Falken auf den Plan gerufen sind und die Abenteurer suchen werden; ihr Auftrag in einem solchen Fall lautet:



Search & Destroy aller Eindringlinge, aber gerade auch der Zegoniten!

Weiteres zur Flucht:

Wahrscheinlich sind die Abenteurer bewaffnet. Das ist gut so, denn die Zegoniten wollen noch mehr menschliche Erfahrung - Schmerzen, Leid, Angst, Pein, Qualen - sammeln und werden die Gruppe verfolgen...

Deshalb ist Eile angesagt: Beeilen sich die Abenteurer nicht, so werden sie in jedem Fall von den Zegoniten gerissen - dazu sind diese Wesen, wie bereits gesehen, einfach zu schnell für Menschen.

Natürlich können/müssen sich die Abenteurer gegen die Zegoniten verteidigen. Vielleicht können sie sie sogar auch besiegen - dann gibt es da aber noch die fünf Roten Falken mit ihrem eindeutigen Auftrag!

Bevor die Abenteurer loslaufen, müssen sie aber eine GZ-Probe/GZ-Tab. 2 bestehen, damit sie das überhaupt können und ihre Beine nicht einfach versagen. Sofern sich das Würfelergebnis im oberen Drittel des jeweiligen Wertes befindet, ist danach noch eine Orientierungsprobe zu bestehen, damit die Gruppe überhaupt in die richtige Richtung läuft, also hin zum Ausgang, und nicht weiter planlos in das Gebäude hinein bzw. darin herum.

Bestehen einige Abenteurer die Orientierungsprobe nicht, so müssen sie von den anderen mit einer (modifizierten) Auftreten- und einer Beredsamkeit-Probe vom richtigen Weg überzeugt werden, sonst trennen sie sich von der Gruppe und

gehen in eine andere Richtung, z.B. in den Keller - dann können sich die Spieler allerdings höchstwahrscheinlich von ihren Charakteren verabschieden...

Die Abenteurer müssen also die Sicherheitsschotts, und zwar jedes einzelne für sich, öffnen. Doch wie soll das ohne die entsprechende Zahlenkombination gehen?

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1. Elektrotechnik-Proben, die wegen der Hektik entsprechend verschärft werden (je nach Bedarf +10%/+15%/+20%);
- 2. der schnelle Einbau eines entsprechenden Chips in den sich jeweils hinter bzw. vor jedem Schott befindenden Schalterkasten. Dazu müssen diese aufgebrochen und die Chips eingesetzt werden.

Das erfordert zuerst eine Stärke-Probe, um die Kastenklappen aufzubrechen, dann eine Elektrotechnik-Probe zum Einbau und schließlich eine Computer bedienen-Probe, um das Schott auch zu öffnen. Es ist also sinnvoll, einen Techniker in der Gruppe zu haben.

Woher stammen aber die Chips? In einem Seitenraum (Raum Nr. 3) vor dem Labor werden technische Ersatzteile gelagert. Dort befinden sich auch in einem Wandregal die Chips/Module, mit deren Hilfe die Schotts geöffnet werden können.

Wieso können die Zegoniten die Schotts öffnen?



Die Zegoniten sind dazu in der Lage - auch wenn die Abenteurer die Schotts nach einer Öffnung kurzschließen sollten -, weil sie wegen ihrer hohen Intelligenz die Technik dieser Schotts mit einem einzigen Blick auf die Kabel durchschauen können. Einen Kurzschluß zu beheben oder auszulösen, der die Schotts dann ggf. öffnet, stellt für diese Wesen nur ein geringes Problem dar.

Sollten die Abenteurer die Schotts so manipulieren, daß sie überhaupt nicht mehr geöffnet werden können, so besitzen die Zegoniten die Kraft, so stark auf die Schotts einzutreten und einzuschlagen, daß diese irgendwann bersten und den Weg freigeben. Der Spielleiter kann bei Bedarf aber auch die Tabelle "K 22/Strukturpunkte Wände" heranziehen und die Zegoniten gegen die Strukturpunkte der ca. 250 kg schweren Sicherheitsschotts würfeln lassen (30/3W6/15). Diese Alternative sollte allerdings nur dann zum Tragen kommen, wenn der liebe Spielleiter seinen lieben Spielern nicht zuviel zumuten möchte.

Der Spielleiter sollte aber unbedingt dafür Sorge tragen, daß die Spieler in Hektik geraten! Nur so kann ihnen ein Gefühl vermittelt werden, das dem eines Gejagten entspricht! Der Spielleiter sollte also das Klappern der Hufe auf dem Boden, die Schläge gegen die Schotts, das Geschnaufe usw. beschreiben und die Spieler zu hektischer Eile antreiben!

Irgendwann werden die Abenteurer am Eingang ankommen. Dann stehen sie aber Angesicht zu Angesicht mit den beiden Roten

Falken, die das Tor bewachen. Das ist aber ein Problem, das - wie auch immer geartet - zu lösen sein sollte.

Die fünf Roten Falken, die sich im Gebäude befinden, teilen sich in eine Dreier- und eine Zweier-Gruppe auf und durchsuchen in entgegengesetzten Richtungen die Einrichtung, wobei eine Gruppe den Abenteurern ggf. vom Kellerschoß her entgegenkommen könnte. Diese haben dann die Zegoniten im Rücken, die Roten Falken von vorne.

Die Roten Falken werden entweder wie die Wissenschaftler (die, sollten die Abenteurer sie nicht warnen bzw. zur Flucht bewegen, sich nicht aus ihren Quartieren im Untergeschoß entfernen) von den Zegoniten gerissen, oder sie treffen auf die Abenteurer. Die Roten Falken eröffnen dabei, soweit möglich, immer zuerst das Feuer; hier sind entsprechende, ggf. modifizierte Gruppenmoral-Proben zu absolvieren und natürlich zu bestehen.

Die Zegoniten sind in ihrer Entscheidung, was sie tun wollen, völlig frei. Fixieren sie sich auf die Abenteurer, was am wahrscheinlichsten ist, so werden diese bis zum bitteren Ende gejagt, fixieren sie sich aber gleich auf die Roten Falken oder die Wissenschaftler, so sind diese zuerst an der Reihe.

Die Zegoniten:

Die Zegoniten sind ein uraltes raumfahrendes Volk aus den Tiefen des Raums, die noch keine menschliche Seele zu sehen bekommen hat. Gleichwohl



sind sie eine humanoide Rasse mit folgendem Aussehen:

- milchig-weiße Hautfarbe
- zwei Arme
- zwei Beine
- unbehaarter Kopf
- unbehaarter, kräftiger Rumpf
- glatte Haut
- Reißgebiss bei extrem vorgeschobenem Unterkiefer
- große, rote und pupillenlose Augen
- hufartige Füße
- überdimensionale, krallenbewehrte Hände

Zegoniten sind eine räuberische und (im wahrsten Sinne des Wortes) mörderische raumfahrende Rasse. Sie töten aus Berufung und Passion. Für gewöhnlich fallen sie in großer Anzahl über einen Planeten her, beuten selbst die planetarische Bevölkerung als Biomasse aus und übernehmen die auf dem Planeten vorhandene Technik, so daß in dem abgestürzten Raumschiff der drei Zegoniten der Menschheit bislang unbekanntes Technologie entdeckt wurde, die ebenfalls, wenn auch auf einem anderen Planeten, zur Zeit erforscht wird.

Waffen werden von Zegoniten im Nahkampf nicht verwendet, da deren Benutzung nach Zegonitischer Ansicht nicht

"sportlich" genug ist (ihre Krallenhände machen ihnen allerdings die Benutzung üblicher (Feuer-)Waffen auch relativ schwer). Sie sind eben "Reisende in Sachen menschlicher Erfahrung"...

Sie überfallen einen Planeten erst, nachdem sie diesen zunächst einmal ausgespäht haben. Diese drei Exemplare hatten Pech, sie sind beim Ausspähen abgestürzt.

Ein erster Kontakt vor ca. 25 Jahren endete damit, daß die Besatzung des betroffenen PTI-Außenposten-Raumträgers bis auf den letzten Mann getötet wurde und die Zegoniten danach in ihrem eigenen Raumschiff einfach weiterflogen; sie hatten ihren Wissensdurst gestillt und viel Spaß gehabt, was sollten sie sich auch weiter dort aufhalten? "Zum Glück" hatten die Bordkameras und andere Überwachungssysteme des PTI-Raumträgers die Vorgänge an Bord aufgezeichnet, so daß einige wenige ausgesuchte Menschen von der Existenz dieser Fremdrasse erfahren konnten. Durch diese Aufzeichnungen und die Untersuchung der an Bord des Trägers von ihren Artgenossen zurückgelassenen toten Zegoniten wurde u.a. auch festgestellt, daß diese keine Kleidung kennen; sie würde diese Spezies auch nur behindern.

Werte:

Basiseigenschaften:

STK: 100%
GES: 95%
WIK: 100%
KON: 95%
AUS: 100%
ERF: 125%
GEW: 95%
INT: 100%

Fertigkeiten (%):

Wahrnehmung: 80%
Elektrotechnik: 75%
Physik: 75%
Chemie: 60%
Mechanik: 65%
Nahkampf: 90%

Treffertabelle:

01: Kopf
02-03: li. Arm
04-05: re. Arm

06-10: Oberkörper
11-14: Unterleib
15-17: li. Bein
18-20: re. Bein

GZ-Verlust: 1W6+2/1

(nach erstem Fehlschlag Modifikator von +1 auf das Würfelergebnis)

Schutz:

1W6+4

Angriff:

Biß: 80%/1W6+3
Klaue: 90%/2W6+4
Tritt: 75%/2W4+2
Hieb: 75%/2W4+1
Rempeln: 70%/1W4+2

Schadensbonus:

+2W4

Basis-TP:

21 (Verteilung wie auf Charakterbogen 1)

Der Verfasser gibt uneingeschränkt zu, daß Zegoniten ziemlich hohe Werte haben und damit sehr schwer zu besiegen sind; zu beachten ist aber, daß die Abenteurer nur auf drei Exemplare stoßen, wodurch diese Werte gerechtfertigt sind. Der Spielleiter sollte Zegoniten daher auch nur selten auftreten lassen, und wenn, dann in geringer Anzahl. Ggf. kann der Spielleiter die Zahl der in diesem Abenteuer auftretenden Zegoniten aber auch von drei auf zwei senken.

Wird ein Charakter von einem Zegonit gerissen, so macht es sich gut, während der Beschreibung der Szene mit einem Dimmer langsam das Licht auszumachen ("Als letztes siehst Du dieses riesige Maul, das sich auf Dich herabsenkt, und



Du denkst noch "Oh Mann, wie groß!".")

NSC:

**- Rote Falken/
Mannschaft:**

Die Basiseigenschaften, die Fertigkeiten, die Treffertabelle und alles, was sonst noch benötigt wird, kann aus dem Regelbuch entnommen werden. Die Roten Falken haben allerdings jeweils zwei zusätzliche Magazine für ihre Feuerwaffen. Ihre sonstige Ausrüstung ist gemäß der Charakterbeschreibung im Regelbuch zu wählen.

- Rote Falken/Lieutnant:

Die Basiseigenschaften, die Fertigkeiten, die Treffertabelle und alles, was sonst noch für diesen Offizier der Roten Falken benötigt wird, kann aus dem Regelbuch entnommen werden. Im Schnitt sollten die Werte ca. 10 bis 15% höher angesetzt werden als bei den übrigen Roten Falken. Wie diese besitzt auch der Lieutnant jeweils zwei zusätzliche Magazine für seine Feuerwaffen. Seine sonstige Ausrüstung ist ebenfalls gemäß der Charakterbeschreibung im Regelbuch zu wählen.

- Die Wissenschaftler:

Als ausschließliche Opfer uninteressant. Bei Interesse bitte S. 236 im Regelbuch vergleichen und die entsprechenden Werte übernehmen.

Die Aufgabe:

Die Aufgabe der Abenteurer ist denkbar einfach:
Die Flucht ist zu überleben und der Abflug von Raumhafen



um 08.00 Uhr/Terra-Standardzeit nicht zu verpassen.

Das Letzte:

Es liegt beim Spielleiter, ob er die übrigen Wissenschaftler panikerfüllt in der Forschungseinrichtung herumlaufen und im Weg sind, sich vielleicht einige verstecken, sie durch den Eingang entkommen oder auf Befehl der Roten Falken ("Das ist ein Notfall! Bleiben Sie in ihren Quartieren!") in ihren Quartieren verharren läßt (damit sie nicht im Weg herumstehen). Sterben werden sie ohnehin - entweder durch die Zegoniten oder durch einen Genickschuß...

Die Abenteurer sollten in Panik und deshalb hektisch sein. Mit Proben aller Art und deren Modifikationen sollte der Spielleiter nicht herumgeizen; diese machen das Szenario erst richtig unterhaltsam.

Die Räume:

- *Obergeschoß:*

Nr. 1/*Eingangsbereich:*
in sterilem Weiß gehalten, mit Rechner zum Einchecken, einige Stühle, erste Überwachungskameras (der Spielleiter kann ganz nach Wunsch und Bedarf weitere Kameras dieser Art in allen anderen Räumen unterbringen; ansonsten ist jeder Raum mit solchen Kameras ausgerüstet)

Nr. 2/*Aufenthaltsraum:*
Tische, Stühle, Kaffee- und Snack-Automaten, Leserechner

Nr. 3/*Lagerraum:*
grell-helles Licht und viele mit Technik vollgestellte Regale

Nr. 4/*Lagerraum:*
grell-helles Licht und viele mit Chemie vollgestellte Regale

Nr. 5/*Lagerraum:*
grell-helles Licht und alle Arten von Lebensmitteln

Nr. 6/*Lagerraum:*
grell-helles Licht und viele mit Chemie vollgestellte Regale

Nr. 7/*Lagerraum:*
grell-helles Licht und alles mögliche zu finden, z.B. ein gesicherter Schrank mit zwei AK 220 oder zwei Walter Q38 (jeweils 2 Magazine pro Waffe), Putzmittel, Glühbirnen, Werkzeug usw.

Nr. 8/*MedTech-Station:*
mit Standard-Ausstattung (ohne Stasis-Tank)

Nr. 9/*Zentraler Raum:*
Zugang zum Kellergeschoß (vgl. Raum 18/KG), viele Rechner, Schreibtische, Stühle

Nr. 10/*Funk- und Radarraum:*
Verbindung nach Terra möglich

Nr. 11/*Toiletten und Sanitär-Anlagen:*
keine weitere Erklärung notwendig...

Nr. 12/*Zentralrechner:*
Sicherheitsschotte ist nur mit Elektrotechnik-Probe +50 zu öffnen; das Sicherheitsschott besitzt wie jedes andere in dieser Einrichtung die Werte von Titan-Plastik (30/3W6/15) Strukturpunkte (Tab. K 22)

Nr. 13/*Sicherheitsgang*
mit vier Sicherheitsschotts (jeweils wie Titan-Plastik, s. Nr. 12)

Nr. 14/Gen-Labor:
extra gesichert: doppelte
Wände und Schotts, Ent-
seuchungsanlage am Eingang,
weiße Kittel an Wandhaken
usw., abgetrennte und ge-
sicherte Untersuchungsbereiche

Nr. 15/Labor mit Stasis-Tanks:
Rechner, Labortische, Untersu-
chungsbereiche, Arbeits- und
Schreibtische, doppelte Wände
und Schotts; eben ein Groß-
labor

Nr. 16/Generatorenraum
mit Laesum bis zum Abwinken

- Kellergeschoß:

Nr. 17/Duschen und Sanitär-An-
lagen:
keine weitere Erklärung not-
wendig...

Nr. 18/Aufenthaltsraum:
"Kuschelecken", Kaffee- und
Snackautomaten, Leserechner,
SpielPCs (z.B. DOOM/Vers.
1402), Zugang zum Obergeschoß

Nr. 19 & 20/Schlafraum für
vier Wachen, Nr. 21/Schlaf-
raum/Offizier:
Spinde für Waffen und Munition
(allerdings leer, die Roten
Falken befinden sich im Ein-
satz), ansonsten Betten, Ti-
sche, Stühle, Waschbecken,
Spiegel usw.; genau richtig
für SEK-Angehörige ("Schön,
wie in der Kaserne!")

Nr. 22/Küche incl. Vorrats-
kammer:
Inhalt reicht sehr lange

Nr. 23/Essensraum:
große Tische, Stühle, Blumen-
kübel; ein leichter Hauch von
Mensa

Nr. 24 bis 26/Schlafräume:
für je drei Wissenschaftler;
Betten, Schreibtische, Stühle,
Schränke mit persönlichen Din-
gen.

- Auf den Schotts im OG bzw.
KG steht jeweils, um was es
sich bei den einzelnen Räumen
handelt. -

**** end
of
message - Viel Spaß! ****

(- Handouts und
Gebäudepläne folgen
auf den kommenden
Seiten -)

(c) CF 1994/1996/1997



Computerausdruck 2:

- * Art: Zegobite
- * Zahl: -3-
- * Spezies:
 - # /Humanoid-ähnliche Lebensform
 - # /Intelligenz - + -
 - # /Bewußtsein - + -
 - # /Kommunikation möglich
 - # /Regenerative Fähigkeiten

- * Aussehen:
 - milchig-weiße Hautfarbe
 - zwei Arme
 - zwei Beine
 - ein unbehaarter Kopf
 - unbehaarter kräftiger Rumpf
 - glatte Haut
 - Reißgebiss bei extrem vorgeschobenem Unterkiefer
 - große rote pupillenlose Augen
 - hufartige Füße
 - überdimensionale krallenbewehrte Hände

- * 1. Kontakt: /03.12.2223/
- * 2. Kontakt: /28.05.2248/
- * 1. verbaler Kontakt über Interface/Modem/Zentral-Rechner
 - am
 - /30.08.2248/:
 - /"Wir sind Reisende in Sachen menschlicher Erfahrung."
 - /"Suchen schon länger Kontakt mit Euch."
 - /"Ihr seid schwache Geschöpfe. Laßt uns frei."

 - 2. verbaler Kontakt über Interface/Modem/Zentral-Rechner
 - am
 - /00.00.224X/: /"..."
 - Status:
 - *bislang ausgeblieben*

Obergeschoß

 = Treppe

(<N)

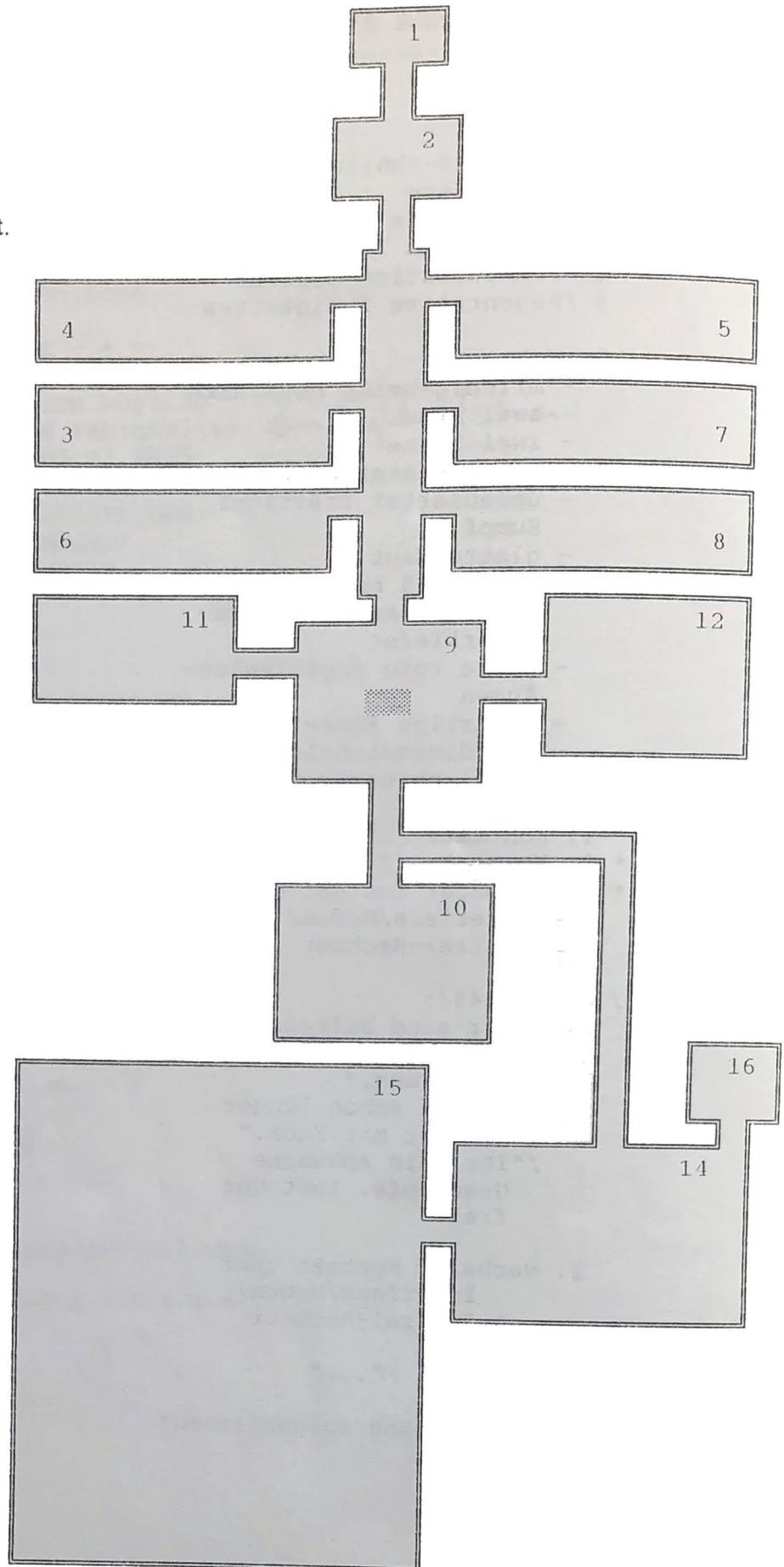
Diese Zeichnung ist wie die des KG nicht maßstabgerecht.

Um den Gebäudekomplex herum wurde ein Stromzaun errichtet.

Das Tor befindet sich im Norden.

Bei jedem Übergang von einem Gang zu einem Raum bzw. von einem Raum zu einem Gang befindet sich eine Sicherheitstür bzw. ein Sicherheitsschott.

Der zwischen den Räumen Nr. 9 und 10 hin zu Raum Nr. 14 abzweigende Gang hat die Nr. 13.

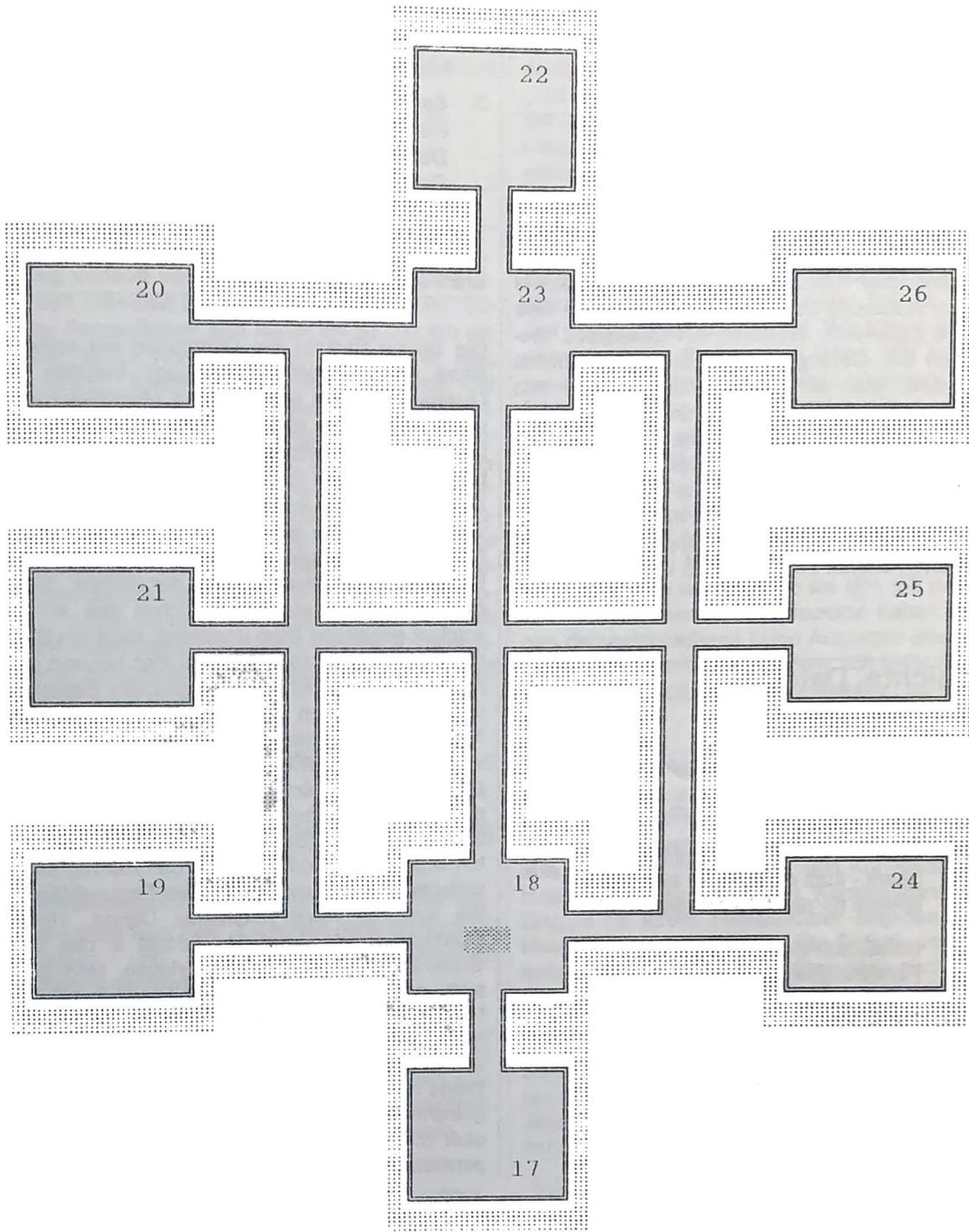


Kellergeschoß

 = Treppe

(N)

Diese Zeichnung ist wie die des OG nicht maßstabgerecht.
Die einzelnen Räume haben eine Größe von ca. 20 m x 20 m, die Gänge eine Breite von 3,50 m bis 4 m.



Black Hole

Ein Space-Gothic-Szenario von Björn Stephan / Idee: Timo Maaßmann

Voraussetzungen

Dieses Abenteuer ist für eine Gruppe von 4 bis 8 Spielern geschrieben. Die Gruppe sollte nur aus Angehörigen der Kreuzordensritter bestehen. Es ist aber auch möglich, das Abenteuer nur mit SEK-Angehörigen zu spielen. Vor allem sollte man aber darauf achten, daß dies ein rein militärisches Abenteuer ist.

Einführung

Die Gruppe bekommt den Auftrag, in der Strafkolonie "Black Hole" im System Gamma Coronae Australis nach dem Rechten zu sehen. Die Strafkolonie gehört den Kreuzrittern. Da die Strafkolonie sich in der Auflösung befindet, ist dort nur noch eine Kompanie stationiert. Während der Strafarbeit fanden einige der Gefangenen ein Shark Investment Depot, bewaffneten sich und brachen aus. Während sie ausbrachen, zerstörten sie gründlich die Funkstation der Kreuzritter. Aufgrund des abgebrochenen Funkkontaktes bekommt die Gruppe ihren Marschbefehl. Da die Strafkolonie keine wichtige Rolle spielt, immerhin befindet sie sich in der Auflösung, wird zuerst nur ein Aufklärungstrupp geschickt (unsere Spieler), anstatt zwei oder drei Kompanien.

Geschichte, Daten

Strafkolonie "Black Hole":

- 2150: Erschließung durch Shark Investment
- 2152: Gründung einer Minenkolonie durch Shark - kurz darauf wird eine Wohnkolonie für die Arbeiter eingerichtet
- 2173: Installation einer technischen Forschungsstation
- 2220: Handelskrieg beginnt; Programm zu Produktionssteigerung
- 2235: Konzernkrieg beginnt; Shark richtet Versorgungsbasis ein

- 2235: Der Kreuzritterorden nimmt den Stützpunkt nach starken Kampfhandlungen ein und errichtet eine Strafkolonie.
- 2239: Der Standort verliert an Bedeutung und das dort stationierte Bataillon wird bis auf eine Kompanie abgezogen. Verhältnis Gefangene zu Soldaten: 3:1
- 2245: Gefangene finden ein Shark-Depot, und bewaffnen sich und befreien restliche Gefangene. Der Funkkontakt bricht ab.
- System: Gamma Coronae Australis (Nr.56)
Klasse: F/F
Distanz: 58 Lichtjahre
Gravitation: 1,25 g

Der Auftrag

Die Sterne funkeln wie Diamanten auf schwarzem Samt im unendlichen Weltraum. Inmitten dieses Meeres der Stille liegt ein von Menschenhand geschaffenes Juwel, die Zwischenstation Rand. Einheiten der VII. Raumflotte starten von hier Aufklärungsflüge oder kehren zu ihrem Stützpunkt Excalibur zurück. Die vielen erleuchteten Fenster der Station versuchen es den Sternen gleichzutun. Eines dieser Fenster gehört zum Büro des Konteradmirals Van Hausen, dem Kommandanten der Station. Vor dem großen Panoramafenster, welches das ansonsten schlicht gehaltene Büro dominiert, steht ein Schreibtisch, hinter dem Konteradmiral Van Hausen der VII. Raumflotte sitzt. Er erhebt sich beim Eintreten der Gruppe. Auf einen Knopfdruck des Konteradmirals hin wird das Panoramafenster undurchsichtig und verwandelt sich in einen Bildschirm, auf dem eine Sternkarte erscheint. "Aufgrund ihrer herausragenden Leistungen bei vorherigen Missionen wurden Sie für diesen Auftrag ausgesucht", mit diesen Worten beginnt der Konteradmiral den Auftrag näher zu erläutern. "Sie werden mit einem Fernaufklärer über die Systeme Rand, Excalibur, Olymp, Terra, 70 Ophiuchi, Kardan und Eta Scorpii in das System Gamma Coronae Australis springen. Dort befindet sich unsere Strafkolonie "Black Hole". Der Funkkontakt brach vor einigen Tagen ab. Aufgrund der untergeordneten Rolle dieser Kolonie und der Möglichkeit von schweren Unwetter entsende ich erstmal eine kleine Aufklärungseinheit dorthin. -Sie! Sollte die angebotene Situation Hilfe erfordern, so werden Sie über den an Bord befindlichen leistungsfähigen Hyperraumsender Verstärkungseinheiten anfordern.



Wie ich ihren Dienstakten entnehmen kann, sind Sie Spezialisten im Klären von gefährlichen Situationen ohne Hilfe von außen. So wie ich die Situation einschätze, erfordert sie keine Helden, denn ich verliere höchst ungern gute Soldaten. Außerdem stehen für diesen Auftrag Verstärkungseinheiten bereit. Sie haben Ihre Befehle. Die Mission startet in 45 Minuten."

Als die Gruppe gerade die Tür zum Verlassen des Büros öffnet spricht der Konteradmiral die Gruppe noch einmal an: "Wie Sie aus den Missionsunterlagen ersehen können, weist "Black Hole" eine Gravitation von 1,25 g auf. Sie sollten sich vielleicht schon auf ihrem Flug dahin an diese höhere Gravitation gewöhnen." Mit diesen Worten wendet sich der Konteradmiral wieder seiner Schreibtischarbeit zu.

Die Ankunft

Der Flug verläuft völlig ereignislos. Die Gruppe erreicht den Planeten am 18.4.2245 um 15⁰⁰ Uhr. Sobald der Fernaufklärer sich näher als 50.000 km am Planeten "Black Hole" befindet, empfängt er eine Codeabfrage. Diese Codeabfrage wird von der Wachautomatik der Killersatelliten zwecks Autorisierung gestellt. Natürlich befindet sich der entsprechende Code im Bordcomputer. Möglich wäre aber auch, daß die Satelliten von den Gefangenen übernommen wurden und die Wachautomatik umprogrammiert wurde. Wenn das der Fall ist, lassen Sie die Gruppe nicht mehr als ein bis zwei Kämpfe gegen Killersatelliten ausfechten, wir wollen die Gruppe nicht schon im Weltraum scheitern lassen. Nach erfolgter Autorisierung erhalten sie eine Funknachricht vom Stützpunkt SK-47-Gamma. Die Nachricht enthält folgende Informationen:

01. ILS-System ausgefallen, deshalb muß Anflug manuell erfolgen.
 02. Wegen hoher Laesumvorkommen Benutzung des Gravantriebes nicht möglich.
 03. Begrüßungskommando wartet auf dem Rollfeld.
- Hier endet die Nachricht. Es folgen noch die Anflugkoordinaten und die korrekten militärischen Identifizierungscodes.

Bei ihrem Anflug kann die Gruppe zwei ausgebrannte, zerschossene Raumschiffwracks auf dem mit einigen Kratern und Geröll übersäten Landefeld ausmachen. Weiterhin werden jede Menge Schützengräben und diverse weitere Verteidigungseinrich-

tungen, die den Gebäudekomplex SK-47-Gamma umgeben, sichtbar. Bei ihrer Landung bei Station SK-47-Gamma wird die Gruppe von einem Trupp aus fünf Soldaten begrüßt und zum Kommandanten der Station, Oberstleutnant Wallis, begleitet. Während sie den einstöckigen Gebäudekomplex betreten wird der Fernaufklärer in ein Hangar geschleppt.

Die Gruppe betritt einen Fahrstuhl und fährt in Sub-Level 3 hinunter. Der ganze Komplex ist nüchtern und funktionell eingerichtet. Überall hasten Soldaten durch die Gänge, bohren Löcher in die Wände und transportieren Kisten etc. durch die Gegend. Jeder Soldat, auf den die Gruppe trifft, mustert sie mit fröhlichen, erleichterten Blicken, weiterhin salutiert jeder Infanterist, auf den die Gruppe trifft. Es fällt auch auf, daß jeder Soldat vom Mannschaftsdienstgrad bis zum Offizier in volle Kampfmontur gekleidet ist. Nachdem die Gruppe auf Sub-Level 3 angekommen ist, kommen sie nach einigen Gängen zu einer Edelholztür. Auf einem Schild, das auf die Tür montiert ist, steht: "Oberstleutnant Wallis, Kommandant". Nachdem sie durch die Tür getreten sind begrüßt sie der Kommandant mit den Worten: "Schön sie zu sehen. Die Situation ist folgende: Es gibt in diesem System schon seit einiger Zeit ein Rebellen- und / oder Piratenstützpunkt. Wir hatten aber keine nennenswerten Problem mit ihnen. Wir konnten ihren Stützpunkt bisher noch nicht lokalisieren, erstens fehlen uns dazu die Mittel und zweitens, sollte sich ein Stützpunkt auf diesem Planeten befinden, ist es so gut wie unmöglich, sie da draußen im Dschungel zu finden. Der weit wichtigere Punkt ist, daß die Strafkolonisten irgendwie an Waffen gelangt sind und sich befreit haben. Während des Ausbruchs haben sie unsere Hyperraumfunkanlage zerstört. Außerdem wissen wir nicht, ob sie sich mit den Rebellen/Piraten zusammengeschlossen haben und können dementsprechend keine Aussagen über Bewaffnung oder Mannstärke machen. Ich hoffe Sie haben eine Möglichkeit, das Hauptquartier zu kontaktieren."

Diese Möglichkeit hat unsere Gruppe natürlich, wenn sie dies dem Kommandanten mitteilen sollten (das sollten sie auf jedem Fall, immerhin ist er ihr Vorgesetzter und außerdem sind sie gute Soldaten; auch lauten ja ihre Befehle von Konteradmiral Van Hausen so), wird sich der Kommandant mit der Gruppe zu ihrem Fernaufklärer begeben und das Hauptquartier kontaktieren. Die Befehle vom Hauptquartier lauten dann folgendermaßen nach Schilderung der Situation: Sprengung der Station SK-47-Gamma und Evakuierung der Soldaten in 66 Stunden von einen von dem Kommandanten auszuwählenden Ort. Der Kommandant gibt die Koordinaten der "Rampe" (s. Karte 5) als Evakuierungsort an. Jetzt ist es 18⁰⁰ Uhr. Somit findet die Evakuierung der Kompanie am 21.4.2245 um 12⁰⁰ Uhr statt.



Was die Spieler nicht wissen, aber herausfinden können, ist, daß Wallis zu Zeiten von Shark ein Doppelagent war. Wallis versucht hier einen Stützpunkt für Shark aufzubauen, wobei ihm alle sich auf "Black Hole" befindlichen Kreuzordensritter ein Dorn im Auge sind. Da er diesen Planeten aus seiner Shark Zeit kennt, weiß er auch von den versteckten Waffendepots. Er hat einigen Strafkolonisten einen Tip gegeben und auch den restlichen Ausbruch organisiert. Auch bei der Zerstörung der Hyperraumfunktanlage hatte er seine Finger im Spiel. Die Strafkolonisten haben sich ihm und seiner Idee angeschlossen, immerhin ist die TSU und damit PTI für ihre Verurteilung verantwortlich. Zwar wollen sich die meisten nur an der TSU rächen, aber bis dahin hat man genug Zeit sie zu indoktrinieren. Es befindet sich tatsächlich ein Stützpunkt einer Piratengruppe auf dem Planeten, mit freundlicher Unterstützung von Wallis. Von ihm haben sie auch die Codes um ungehindert die Killersatelliten zu passieren. Das Auftauchen der Spielergruppe paßt ihm zwar nicht so recht, zumindest hatte er gehofft, daß ein Aufklärungstrupp erst ein bis zwei Tage später eintreffen würde. Aber Kopfschmerzen bereitet es ihm auch nicht.

Der Evakuierungsort ist nämlich eine Falle.

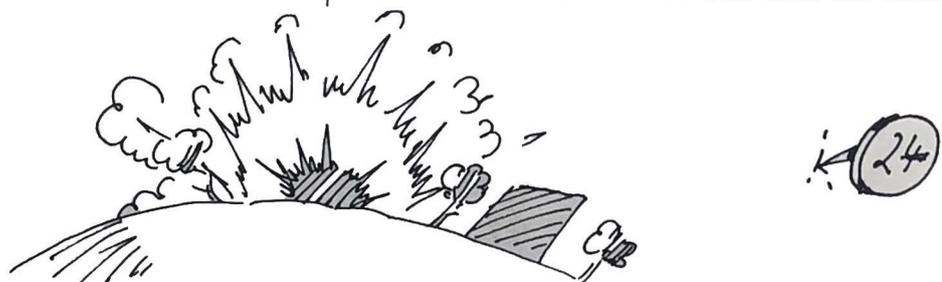
Nachdem die Befehle eingetroffen sind, bekommen die Spielercharaktere Quartiere zugewiesen. Die Quartiere befinden sich auf Sub-Level 1. Sie werden dann noch für einige Arbeiten eingespannt: Bohrlöcher für Sprengung bohren, Verkabelungen legen, Räume versiegeln etc. Sollte einer der Charaktere den Kommandanten fragen, was mit dem Fernaufklärer geschehen soll, so erhalten sie die Antwort, daß der Fernaufklärer über Nacht mit Laesum beladen wird und zwecks besseren Schutzes erst am Morgen aus dem Hangar gezogen wird. Immerhin sind die beiden einzigen Raumer bei dem Überfall auf die Hyperraumfunktstation mit vernichtet worden. Der Aufklärer soll dann am nächsten Tag einen Voraustrupp zum Evakuierungspunkt bringen, um ihn zu sichern. Der geordnete Rückzug soll am 19.4.2245 um 8³⁰ Uhr starten; dazu wird es aber nicht kommen. Die Spieler sollten spätestens um 21⁰⁰ Uhr ihre Quartiere aufsuchen, um ausgeruht in das nächste Kapitel einzusteigen.

Der Angriff

Die Charaktere werden von dem Heulen der Alarmsirenen, dem charakteristischen Kreischen von Mörsergranaten, krachenden Explosionen, dem Stakkato von Mauser- und AK-Sturmgewehren, dem Getrappel von gepanzerten Stiefeln und dem

Kampfgeschrei von mehreren Männern aus dem Schlaf gerissen. Die Türen zu den Quartieren der Charaktere werden von Ordonnanzen in voller Kampfmontur aufgerissen, aus den Gängen strömt das rote Licht der Notbeleuchtung in die Zimmer: "In zehn Minuten Lagebesprechung im Konferenzraum So-101!". Danach hasten die Ordonnanzen weiter. Sobald die Charaktere sich in ihre Kampfausrüstung geworfen und sich im Konferenzraum eingefunden haben, erklärt Oberstleutnant Wallis ihnen die Situation: "Vor knapp 5 Minuten sind wir überraschend angegriffen worden. Ich habe meine Männer in 3 Züge aufgeteilt. Zwei davon werden den Rückzug solange decken wie möglich, danach werden auch sie durchbrechen und den Stützpunkt per Fernzündung sprengen. Ich werde bei dem letzten Zug sein. Sie werden sich als vierte Einheit durchschlagen, ich vertraue da völlig ihren Fähigkeiten. Leider können wir den Aufklärer nicht als Luftdeckung benutzen, da die Hangartore wegen Beschädigung nicht geöffnet werden können. Hiermit teile ich ihnen Unteroffizier Miller als Scout zu. Während Sie sich durch den Wald schlagen, ist Funkstille zu wahren." (Unteroffizier Miller ist Scout und ortskundig, das Problem ist nur, daß er an Frontkoller leidet, ansonsten erschaffen Sie bitte einen netten Burschen) Nach dieser Ansprache wird dem Kommandierenden der Gruppe eine Karte (Karte 5) der näheren Umgebung ausgehändigt; auf ihr sind Höhenlinien und der Evakuierungspunkt angegeben. Weiterhin erhält die Gruppe eine Signalpistole mit grünen und roten Leuchtkugeln. Die grünen Kugeln werden eingesetzt, um die Evakuierungszone für die Rettungsteams als sicher zu markieren, die roten, um den Anflug abzubrechen und die Evakuierung am Ausweichpunkt vorzunehmen. Die Gruppe hat dann noch 1 Minute, um sich im Depot im Erdgeschoß auszurüsten und dann müssen sie raus in die Schützengräben und sich einen Weg in den Dschungel erkämpfen. Man sollte den Charakteren wirklich nur 1 Minute Realzeit zugestehen, immerhin liegen sie unter feindlichem Beschuß, aufgrund der höheren Gravitation können sie nicht zuviel mitnehmen. Med-Techs können sich auf der Krankenstation ausrüsten. An der Besprechung braucht eigentlich auch nur der Kommandant der Spielergruppe teilnehmen, dann haben die anderen Charaktere etwas mehr Zeit sich auszurüsten. Die Charaktere werden sich dann durch die Schützengräben in den Dschungel schlagen.

In den Schützengräben ist der Geruch nach Schweiß, Khirf, Adrenalin, Blut und Sprengstoff überwältigend, damit mischt sich noch das Donner von Granatexplosionen, das Sturmgewehrstakkato und das dumpfe Heulen von Impulslasergeschützen. Sollten einige Charaktere Khirf nehmen wollen, lassen Sie es sie tun, denn das ist hier genau der richtige Ort dafür. Vielleicht bauen Sie auch noch einen Platzregen ein, dann verwandeln sich die Gräben



erst recht in dynamische Schlachtfelder. Siehe hierzu Karte 3(Schützengräben).

Die Schützengräben

Die Spielercharaktere sollte sich durch die Schützengräben bewegen, ansonsten werden sie früher oder später von Granaten getötet. Die letzten paar Meter zum Dschungel müssen sie über freies Feld zurücklegen und werden dabei von Rebellen aus dem Dschungel heraus beschossen.

A:

Hier liegt ein Wrack eines Allkampfbombers.

B:

Ein Sergeant möbelt einen seiner Untergeben mit Khirf auf.

C:

Hier kommen zwei Rebellen mit aufgepflanztem Bajonet aus einem Seitengang auf Spielercharaktere zugestürmt. Der Geschützturm ist nicht mehr zu gebrauchen, er wurde von Granaten völlig zerfetzt.

D:

Hier liegt ein toter zerfetzter Artillerist. Falls eine der Spielercharaktere Kanonier ist kann er das Geschütz bedienen um Feuerschutz zu geben, wenn die restlichen Meter im freien Feld zurückgelegt werden. Das Geschütz kann die kompletter Dschungelfront bestreichen. Das Geschütz ist mit einem Mauser Impulslaser L3 bestückt (s. S. 273 im Regelwerk).

Der Dschungel

Nachdem sich die Gruppe in den Dschungel geschlagen hat, fängt es erst richtig an lustig zu werden. Zum einen sollte man die Tragfähigkeit der Spieler berechnen und sie dann der höheren Gravitation anpassen; haben die Spieler die Möglichkeit genutzt, sich an die höhere Gravitation während des Fluges zu gewöhnen, dann sollte die Anpassung etwas niedriger ausfallen.

Sumpf:

Da sich die Spieler früher oder später durch sumpfiges Gelände schlagen müssen, (jeden Trampelpfad, den sie finden, verliert sich nach einiger Zeit im

Dschungel) sollte man, außer Orientierungsproben, GE-Proben durchführen, ob sie im Sumpf steckenbleiben. Wenn das passiert, verlieren sie einen zufällig ausgewürfelten Gegenstand (vorher Ausrüstungslisten durchsehen).

Pilze:

Außerdem können die Charaktere von Pilzen an den Beinen befallen werden. Sie verlieren dadurch 1 TP an den Beine, jedoch keine Basis-TP. Der Pilzbefall sollte von einem Med-Tech alle 6 Stunden behandelt werden, sonst wird er ziemlich lästig, denn er fängt zu brennen und zu jucken. Wahrscheinlichkeit für einen Pilzbefall: 15%-20% (verdeckt vom Spielleiter auszuwürfeln); die Infektion macht sich nach einiger Zeit durch Jucken use. bemerkbar.

Fauna:

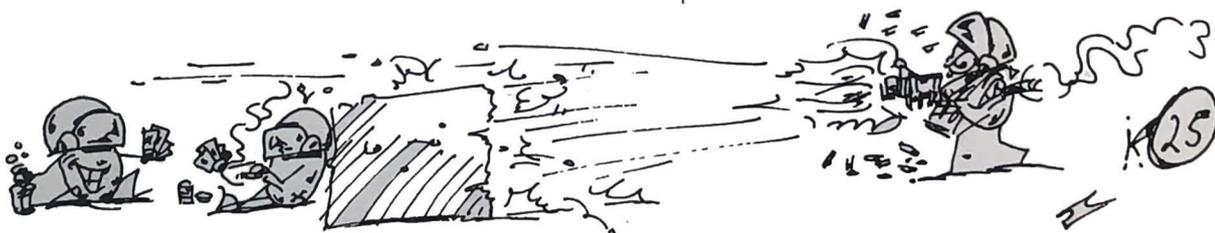
Es gibt in diesem Dschungel eine Pflanze, aus der ein Pseudomorphin ähnliches Derivat gewonnen werden kann. Diese Pflanze verströmt einen Duft, der förmlich zum Verweilen einlädt. Die Charaktere müssen Willenskraftproben ablegen, ob sie dem Duft widerstehen können. Weiter Hindernisse oder sonstige Begegnungen mit der heimischen Flora und Fauna bleibt dem Gutdünken des Spielleiters vorbehalten.

Flora:

Die Charaktere können von der "Terranischen Riesenspinne" angegriffen werden. Ein entzückendes Tier; es hat die Größe eines kleinen Knopfes, ist buntschillernd gefärbt und nicht besonders harmlos. W6 Spieler werden gleichzeitig angegriffen. Sie kann durch eine bestandene Wahrnehmungsprobe entdeckt werden (verdeckt würfeln). Ansonsten krabbeln sie unter die Rüstung und richtet W6 Schaden an. Die Wunde sollte behandelt, vor allen Dingen aber ausgesaugt werden, denn sonst verliert das Opfer nach ca. 6 Stunden ein Teil seiner Erinnerung; ob dauerhaft oder nicht und welcher Teil der Erinnerung gelöscht wird bleibt Sache des Spielleiters. Weiter Hindernisse oder sonstige Begegnungen mit der heimischen Flora und Fauna bleibt dem Gutdünken des Spielleiters vorbehalten.

Proviant:

Auch die Frage des Proviantes wird interessant werden. Ist keine zusätzliche Nahrung mitgenommen worden, müssen die Notrationen angebrochen werden (wegen der ungewohnten hohen Schwerkraft mehr Energieverbrauch der Muskulatur). Erst wenn alle Notrationen aufgebraucht sind sollte der Spielleiter Proben auf Survival durchführen lassen, ob die Charaktere überhaupt etwas Essbares finden. Alle Charaktere, die Survival nicht irgendwann einmal



gesteigert haben, müssen Willenskraft-Proben ablegen um sich zu überwinden, die gefundene Nahrung zu essen, ansonsten sinkt ihre Konstitution, wenn sie nichts essen.

Nachtlager:

Nach einem Tagesmarsch sollten die Charaktere ein Nachtlager aufschlagen. Sollten sie kein Nachtlager aufschlagen, ist alle 2 Stunden Willenskraft-Probe mit steigendem Modifikator durchzuführen, ob weitemarschiert wird. Während des Nachtlagers sollten Wachen aufgestellt werden, um feindliche Patrouillen zu entdecken, oder Sumpfwölfe vom Lager fernzuhalten. Eigenschaften von Sumpfwölfen siehe Regelwerk Seite 145. Sumpfwölfe haben nicht die Fähigkeit zu springen, wie unter "Hetzwölfen" beschrieben, denn ihre Vorder- und Hinterbeine sind gleich lang, auch haben sie nicht die Adrenalinpumpe. Dafür sind sie außergewöhnlich flink im sumpfigen Gelände (kein Modifikatoren). Sie bilden Rudelstärken von maximal fünf Wölfen.

Orientierung:

Weiterhin sollten hin und wieder Orientierungsproben vorgenommen werden. Hat einer der Charaktere einen Kompaß dabei, kann die Probe erleichtert werden.

Flüsse:

Bei der Flußüberquerung sollte vielleicht etwas das Glück mit einfließen, es sei denn die Gruppe hat eine wirklich gute Idee den Fluß zu überqueren.

Patrouillen:

Die Gruppe kann natürlich hin und wieder auf feindliche Patrouillen treffen. Als Grundwerte werden hier die des Rebellen oder des Terroristen aus dem Regelwerk, Seite 313 / 327 vorgeschlagen.

Depot Yankee Zulu

Auf ihrem Weg durch den Dschungel sollten die Charaktere auf jedem Fall über das Depot Yankee Zulu (siehe Karte 1) stolpern. Bemerkten könnten die Spielercharaktere das Depot von einer Anhöhe aus, indem einer der Spielercharaktere Lichtreflexionen im Dschungel bemerkt. Möglicherweise haben die Spielercharaktere auch eine feindliche Patrouille belauscht und dadurch Hinweise auf das Depot erhalten.

Das Depot liegt inmitten einer kleinen Lichtung im Dschungel. Das Depot wird von einer Rumpfcrew von vier Mann bewacht. Einer steht immer Wache mit einem Feldstecher auf dem Dach des Depots. Auf dem Dach ist ein Flakgeschütz montiert. Die Wachen sind mit Bollmann Kampfkombis gepanzert und mit der Bolzenpistole Nikita "Ronin" bewaffnet. Resliche Werte wie Patrouillen (s.o.).

Im Lager finden sich nebst einigen leeren Waffenkisten, zerfallene Shark Uniformen, Dekontaminationspacks, ABC-Schutzmasken, Taschenlampen und Kleinkram (Abzeichen etc.). Im Schlafraum befinden sich sechs zur Zeit unbenutzte und drei benutzte Betten, der Kommandant der Rumpfcrew schläft in Raum 1. Die Küche ist halt die Küche. In der Kommode im Raum 1 befindet sich Karte 6, auf der das feindliche Hauptquartier verzeichnet ist.

Das feindliche Hauptquartier

Sollte die Gruppe sich entscheiden, dem feindlichen Hauptquartier einen Besuch abzustatten, so können sie dort Hinweise und auch Beweise auf die Shark-Vergangenheit von Oberstleutnant Wallis finden. Hier können Sie auch erfahren das der Evakuierungsort eine Falle (s. Karte 4). Sie können vom Hauptquartier aus die restlichen Züge über Funk warnen, sie erhalten aber keine Rückmeldung, da alle Funkgeräte der Überlebenden zerstört beziehungsweise verlorengegangen sind. Die Überlebenden werden dann beim Evakuierungsort auf die Spielercharaktere warten. Sie werden sich also mit den Rebellen ein Gefecht liefern müssen, aber sie haben das Überraschungsmoment auf ihrer Seite.

Karte 2: Dach

Hier befindet sich der Funk- und Generatorraum. Außer 2 Funkern befinden sich noch 2 Wachen auf dem Dach.

Karte 2: Erdgeschoß

Die Tore zur Montagehalle sind geschlossen. In der Halle arbeiten 2 Mechaniker. Die Wache vor dem Fahrstuhl besitzt eine Codekarte für den Computerraum im 2. Untergeschoß.

Karte 2: 1. Untergeschoß

Räume 1-9 sind Wohnquartiere.

Raum 10 ist eine Kleiderkammer.

Raum 11 ist eine Besenkammer.



Raum 5 ist der Wohnraum von Oberstleutnant Wallis. In diesem Raum können die Spielercharaktere eine seiner alten Shark Uniformen finden.

Karte 2: 2. Untergeschoß

Im Konferenzraum können die Spielercharaktere Karte 4 finden und somit vom Hinterhalte erfahren. In der Waffenkammer sitzt eine Wache und repariert eine Waffe, ansonsten ist die Waffenkammer leer.

Im Computer- / Logistikaum können die Spielercharaktere mehr über Wallis Vergangenheit erfahren, dazu müssen sie sein persönliches Logbuch aufrufen. Um das Logbuch zu aktivieren muss die Codekarte in das Terminal geschoben werden. Lassen sie die Spielercharaktere nun ein bißchen hacken, da alle Daten die Wallis Shark Vergangenheit betreffen, von ihm verschlüsselt worden sind.

Die Rampe

I:

Hier befinden sich nicht mehr als fünf Rebellen, diese sind aber mit Raketenwerfern ausgerüstet um die Landeshuttles abzuschossen. Dieser Trupp hat eine Sichlinie auf die Landezone, könnte also auch diese beschießen.

II:

Die Landezone ist von mindestens einem Dutzend Rebellen umzingelt.

Das Ende

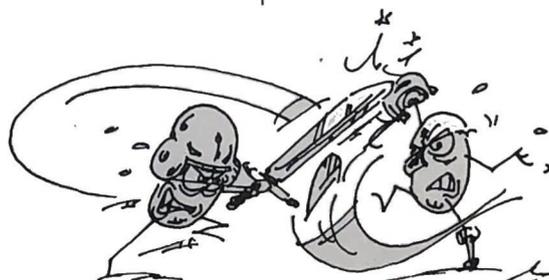
Wenn die Charakter wieder daheim auf Rand und ihre Wunden versorgt sind, bekommen sie ein Erfahrungspunkt für das Überleben, einen Punkt für gutes Rollenspiel und zwei Punkte für die Enttarnung von Oberstleutnant Wallis.

Unabhängig davon, ob sie Wallis enttarnen, erhalten sie den Bronzene Ritterorden für ihren heldenhaften Einsatz im Gefecht. Der Orden wird in einer feierlichen Zeremonie auf der Zwischenstation Excalibur

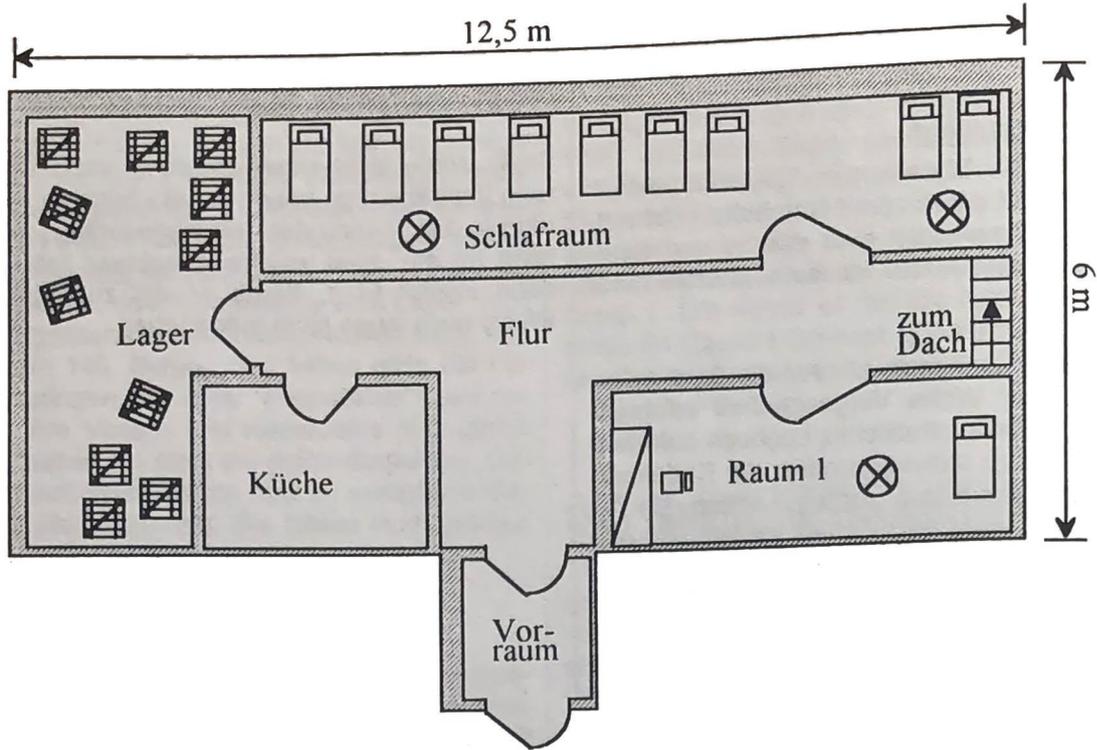
überreicht. Wenn Sie als Spielleiter auf pompöse, öffentliche Auftritte stehen, lassen Sie die Ordensverleihung auf einem Planeten in aller Öffentlichkeit durchführen, mit einer Parade etc.

Die Enttarnung von Wallis wird nicht öffentlich preisgegeben, so etwas wird vom Orden intern erledigt. Es schlägt sich aber auf jedem Fall sehr positiv in den Dienstakten der Spielercharaktere nieder.

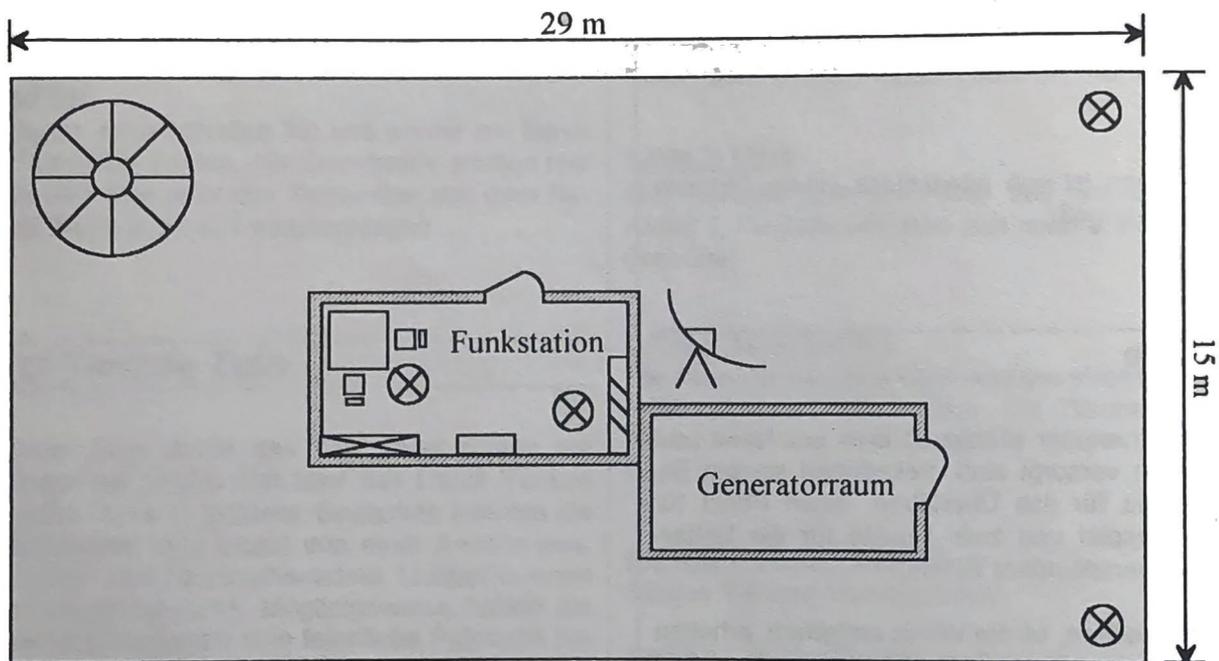
Sollte Wallis nicht enttarnt werden und die Evakuierung überleben, so haben wir ein hochrangigen Verräter in den Reihen der Kreuzordensritter, der genug Stoff für ein, zwei weitere Abenteuer liefern sollte, denn seinen Plan, Shark wieder zu beleben, hat Wallis noch lange nicht aufgegeben.



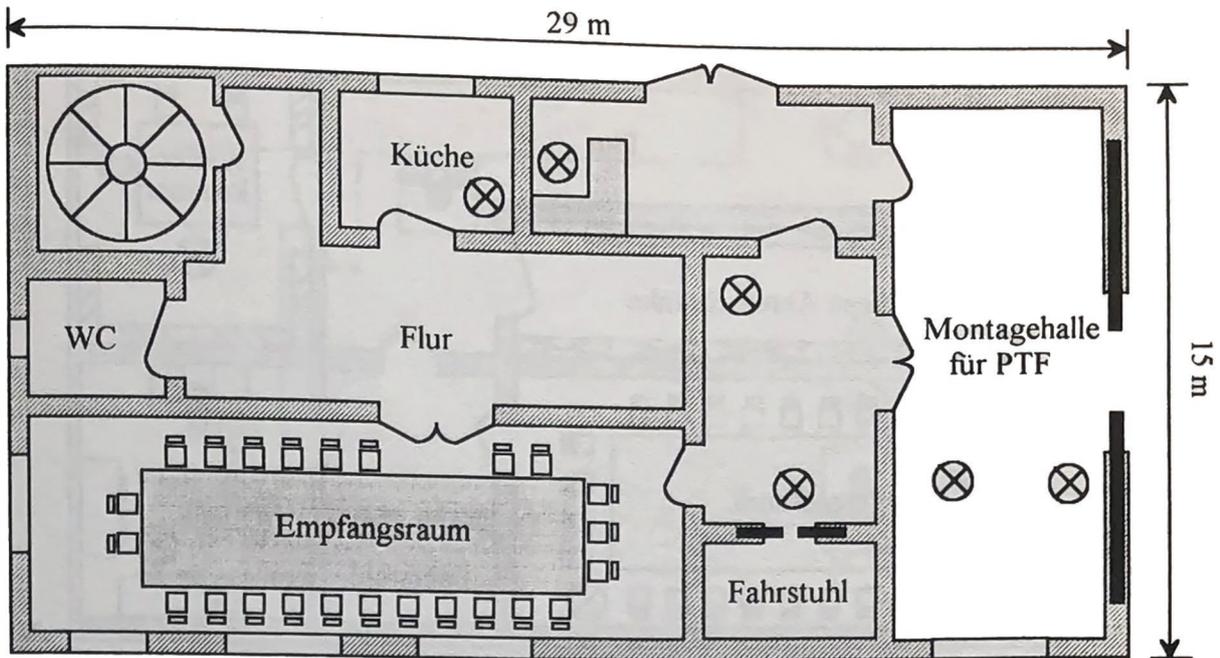
Karte 1: Das Depot Yankee Zulu



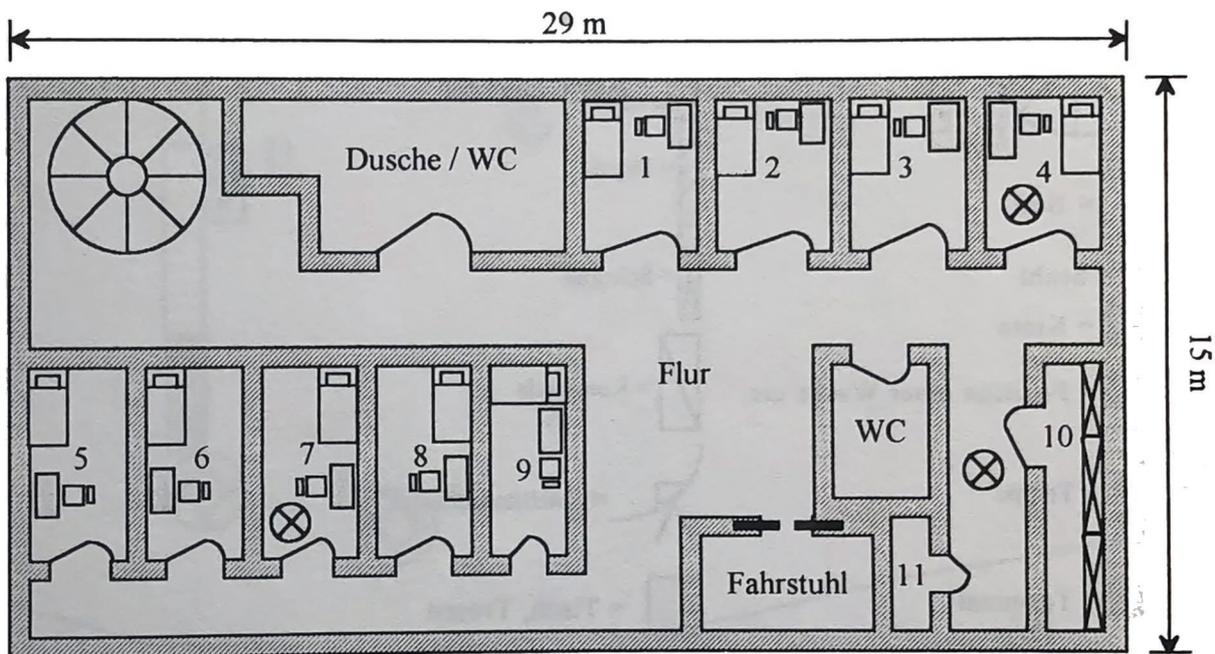
Karte 2: Das feindliche Hauptquartier (Dach)



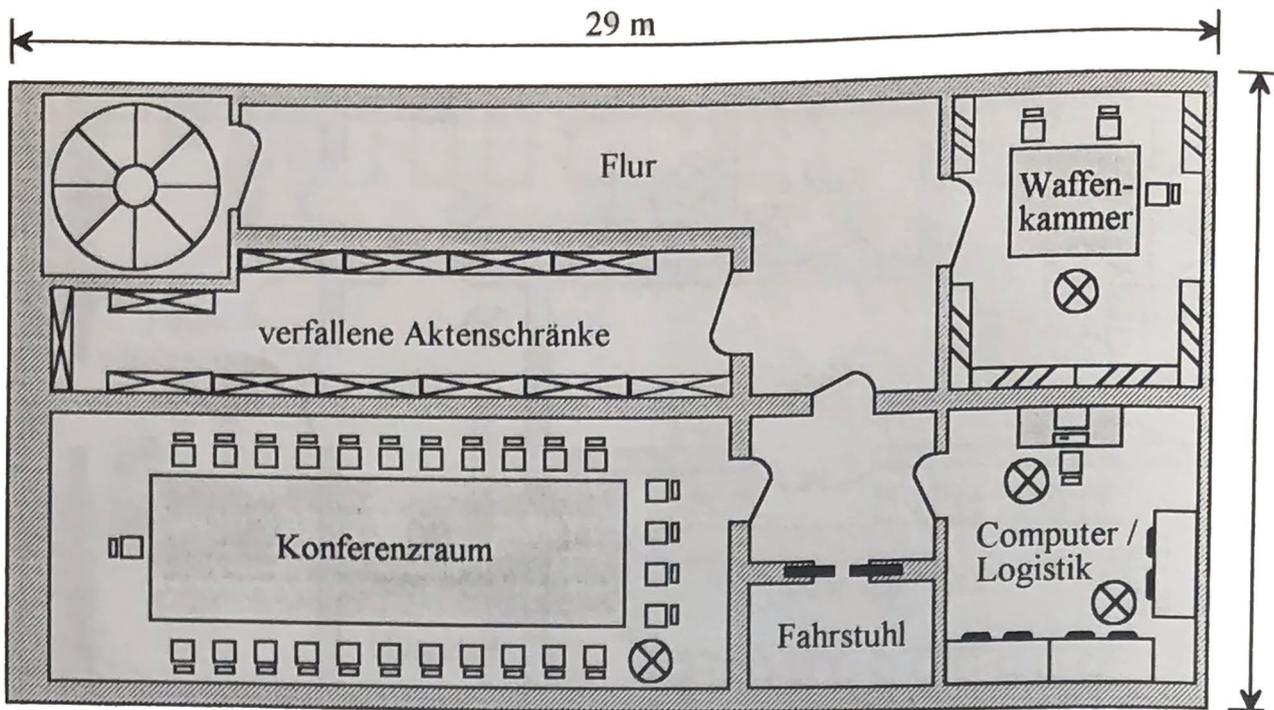
Karte 2: Das feindliche Hauptquartier (Erdgeschoß)



Karte 2: Das feindliche Hauptquartier (1. Untergeschoß)



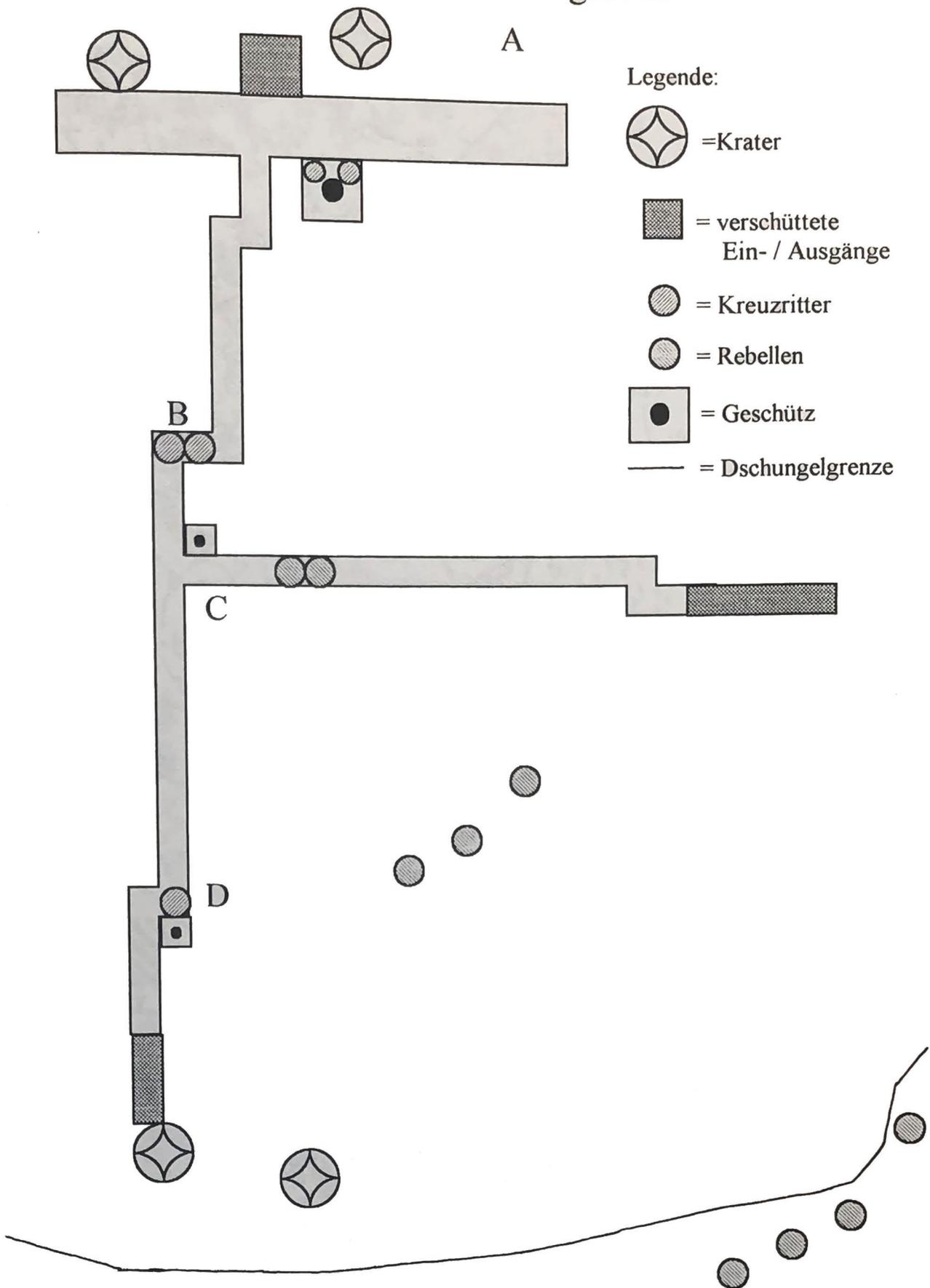
Karte 2: Das feindliche Hauptquartier (2. Untergeschoß)



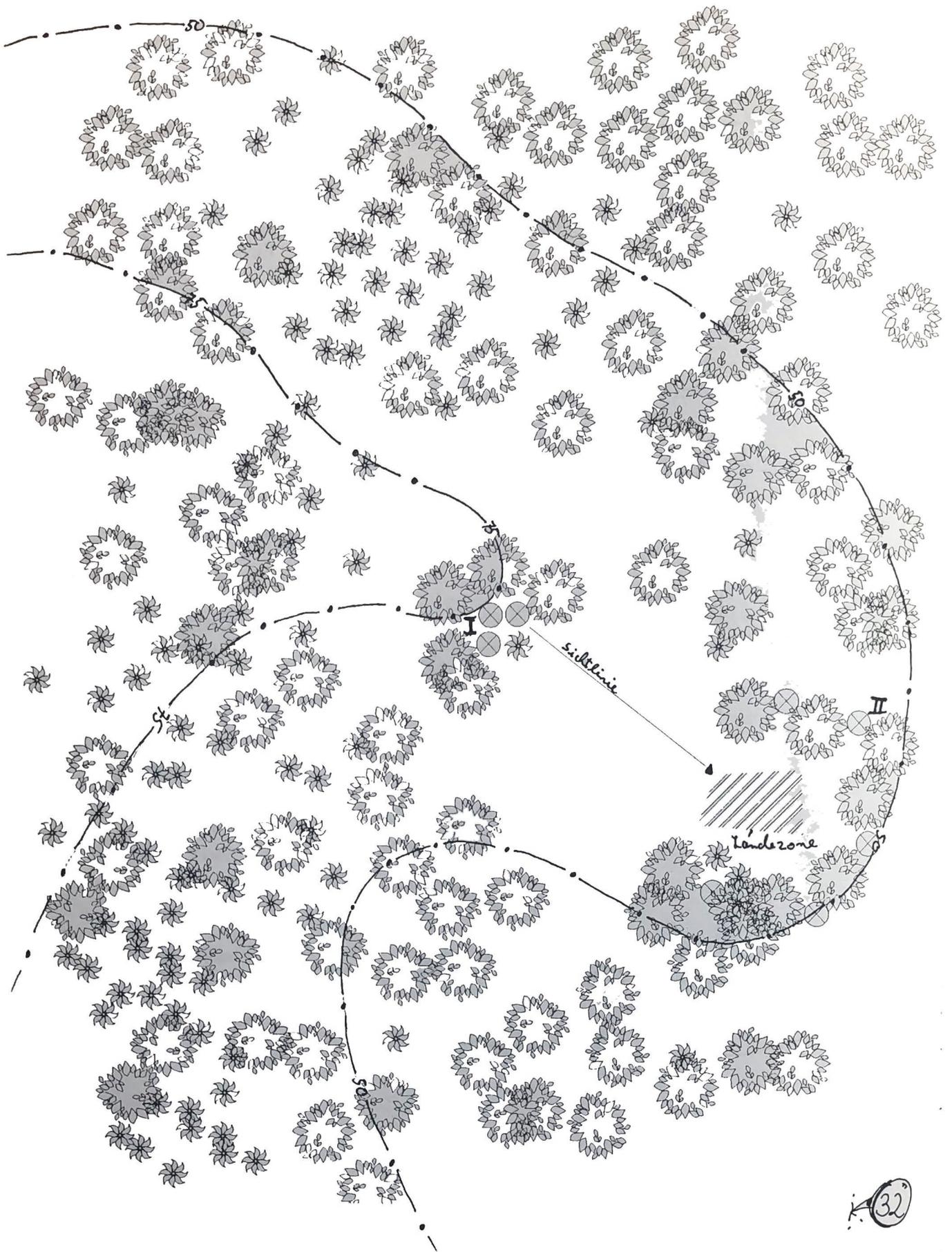
Legende

-  = Wendeltreppe
-  = Bett
-  = Stuhl
-  = Kiste
-  = Position einer Wache etc.
-  = Treppe
-  = Terminal
-  = Computer
-  = Regal
-  = Schrank
-  = Kommode
-  = Satellitenschüssel
-  = Tisch, Tresen

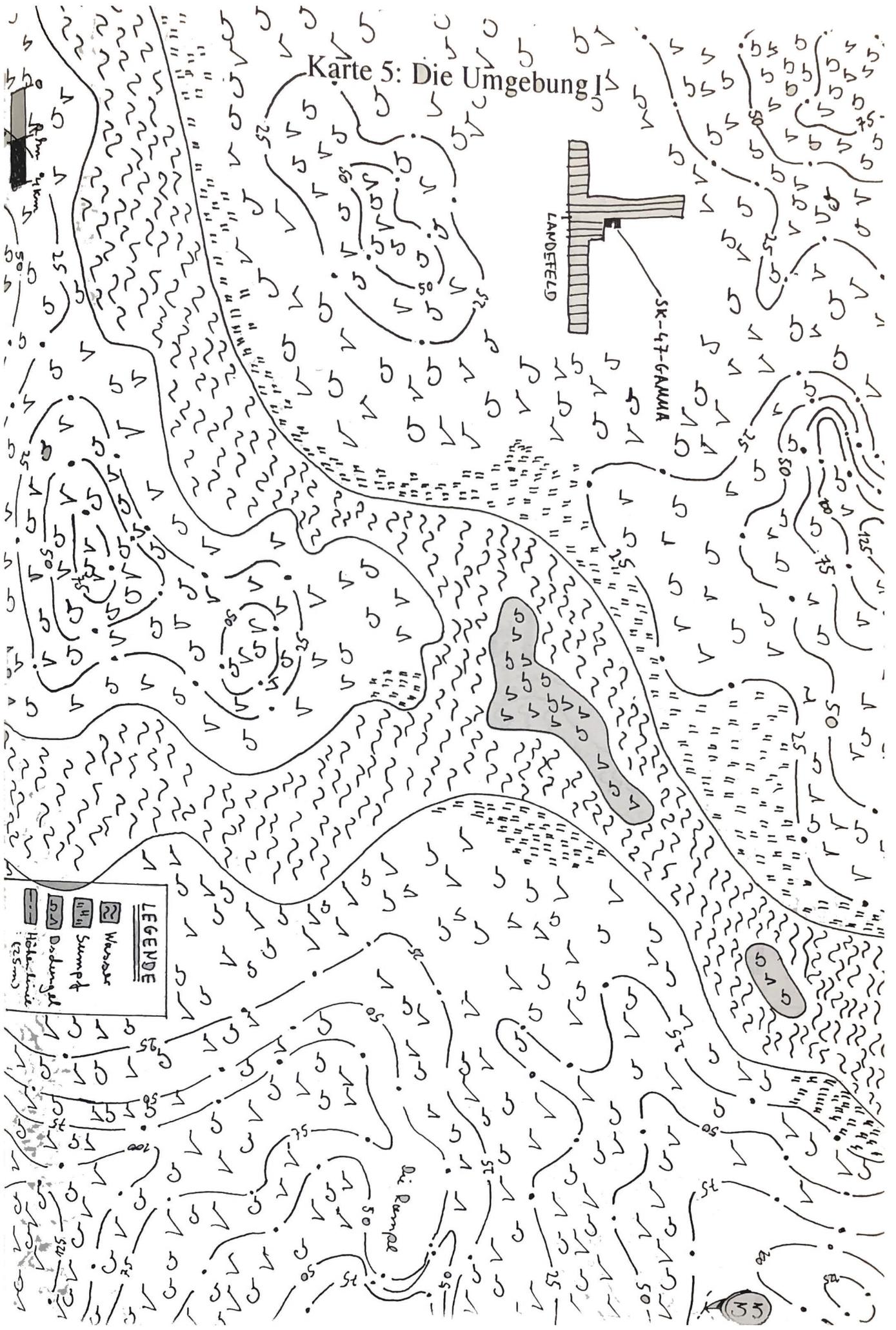
Karte 3: Die Schützengräben



Karte 4: Die Rampe

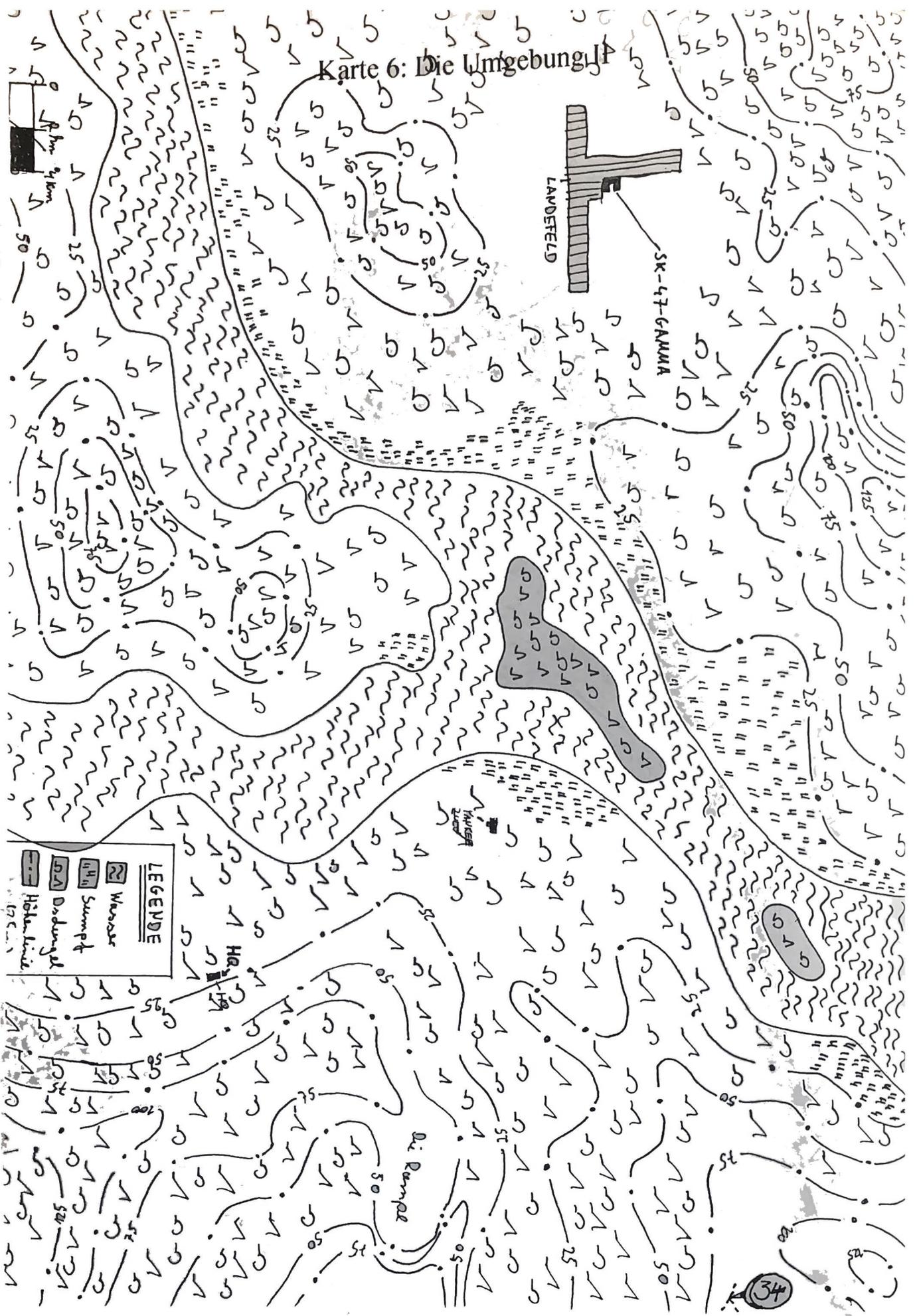


Karte 5: Die Umgebung I



LEGENDE	
	Wasser
	Sumpf
	Dschungel
	Höhenlinie (25m)

Karte 6: Die Umgebung

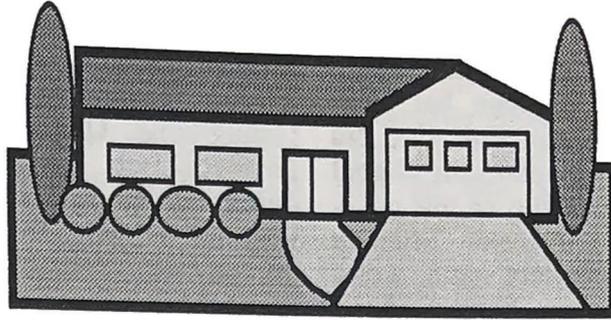


LEGENDE

	Wasser
	Sumpf
	Darstellung
	Höhenlinie

34

Ein neues



Zuhause

von

Holger Bohlmann



Ach, wissen sie, ich habe mich
gerade eingelebt!
(Motto meines Spielers)

Das Kreischen der Sirenen füllte den ganzen Korridor. Schnelle Schritte von Stiefeln hallten durch den Gang, Befehle wurden ausgeteilt, Waffen ausgegeben, Kommandos gebrüllt. Erschütterungen rüttelten das ganze Raumschiff durch, so daß alle noch hektischer durch den Gang liefen, um an einen sicheren Platz zu kommen oder der drohenden Gefahr ins Auge zu blicken. Nur einen interessierte das alles nicht mehr. Für ihn war der Alarm eine Erlösung - das Heulen der Sirenen hatte sein Schreien abgelöst und seine Qualen beendet.

In einem Raum, den man über den Korridor erreichen konnte, lag Frank Seymour: zusammengeslagen, blutend und völlig entkräftet. Er hatte nicht mehr genügend Kraft, sich aufzurichten. Wozu auch, denn bei jeder Bewegung, die er machte, erinnerte ihn ein stechender Schmerz daran, wo man ihm überall zugesetzt hatte. Doch jetzt lächelte er nur noch, denn er wußte, daß er die nächsten Stunden wahrscheinlich nicht mehr überlebt hätte, wenn nicht der Alarm gekommen wäre. Seine Rettung war greifbar nah!

Vor einigen Tagen war er noch frohen Mutes an Bord der ‚Alpha-Orion‘ gegangen, einem PTI-Frachter, der hauptsächlich Außenposten versorgt. Hier hoffte er, endlich seine Erfüllung zu finden, seinen Kindheitstraum zu verwirklichen: Einmal ein Agent zu sein. Bevor er den Frachter betrat, hat er sich noch dem Kreuzritterorden verpflichtet. Er sollte alle relevanten Informationen an den Orden übermitteln, alles Merkwürdige und Wissenswerte, was an den Außenposten auffällt. Für die Agenten des Kreuzritterordens war Frank Seymour ein durchschnittlicher Informant, ein kleiner Fisch, ein Soldat in einem großen Geheimdienstheer. Doch Frank Seymour hingegen dachte, er wäre jetzt James Bond, im Auftrag ihrer Majestät unterwegs, Retter der Welt und Kämpfer gegen das Böse. Ein Höhenflug, der natürlich bald auf dem kalten Boden eines dunklen Verhörzimmers enden mußte. Und in einem solchen lag er nun, von der Crew verhört und zusammengeslagen. Spitzel werden halt überall traditionell schlecht behandelt.

Doch der Alarm beendete seine Pein. Was Frank Seymour noch mitbekam, war, daß ein fremdes Schiff den Frachter angegriffen hat. Sofort verließen ihn seine ‚Bewacher‘ und kümmerten sich um andere Dinge. Frank Seymour blieb allein im Dunklen zurück. Nicht mal die Tür hatten sie verschlossen, wozu auch, denn weglaufen konnte ihr Opfer nicht, geschweige denn, sich überhaupt noch fortbewegen. So lag Frank Seymour auf dem Boden und machte sich so gut er konnte darüber Gedanken, wer denn

alles das Schiff angreifen könnte: Piraten? Es gab auch wertvolle Ware an Bord und allzu gut bewaffnet war das Schiff nicht. Oder gar der Kreuzritterorden, um ihn zu retten? Nein, das war zu abwegig. Es mußten Piraten sein. Und was, wenn sie ihn finden? Er war schwer verletzt und lag im einem Verhörraum. Jeder konnte sich denken, daß er zur Zeit nicht gerade gut mit der Mannschaft stand. Die Piraten würden ihn sicherlich mitnehmen und ihm anbieten, sich für seine Folter zu rächen. Er wäre dann Mitglied in einer Piratenorganisation und könnte die heißesten und brisantesten Informationen an den Kreuzritterorden liefern und das mit einer wasserdichten Tarnung! Was für Aussichten!

So zählte er jeden Einschlag im Frachter, jeder Treffer erfüllte ihn mit mehr und mehr Genugtuung. Und obwohl die Erschütterungen ungewöhnlich stark waren und ihn durchschüttelten, was natürlich mit Schmerzen verbunden war, freute sich Frank Seymour immer mehr. Sein Lächeln wandelte sich in ein hämisches Lachen, unterbrochen nur von einigen Hustenanfällen. Dann war plötzlich Stille.

In seiner Freude hatte er schon nicht mehr wahrgenommen, daß die Angriffe aufgehört haben und die Schritte und Stimmen im Korridor verstummt waren. Es war nichts zu hören, kein Enterkommando, das wild um sich schoß, noch die Schreie seiner Peiniger, deren Tod er sich schon in seiner Vorstellung ausgemalt hat. Die Stille beunruhigte ihn. Konnte es sein, daß die Angreifer gescheitert sind? Ist der Frachter entkommen? Enttäuschung machte sich in Frank Seymours Gesicht breit, vor seinem geistigen Auge sah er schon wieder die Gesichter seiner Folterer, die ihn anschrien: „Deine Freunde sind tot! Tot! Tot, wie du es auch bald sein wirst!“.

Doch dann hörte er Schritte auf dem Korridor - nicht die der Stiefel der Besatzung. Es klang anders, metallischer, ähnlich wie die einer Rüstung. Waren doch Piraten auf dem Schiff? Kam da seine Rettung? Die Schritte näherten sich der Tür und Frank Seymour sammelte seine letzten Kräfte. Mit schmerzverzerrtem, aber hoffnungsvollem Gesichtsausdruck kroch er zur Tür vor. Auf der anderen Seite kamen die Schritte immer näher, ruhig setzte sich ein Fuß vor den anderen, bis die Person vor der Tür anhielt. Frank Seymour kroch weiter, als ob auf der anderen Seite der Tür die Erlösung wartete. Und so öffnete sich die Tür und das helle Licht des Korridors fiel in den Raum. Frank Seymour war noch einen Meter von der Tür entfernt und versuchte aufzublicken. Zunächst geblendet, erkannte er eine Gestalt in einer hellen Rüstung. Kreuzritter? Nein, die Rüstung war zu schmal. Piraten? Nein, die Rüstung war zu hell und zu sauber. Nein, es war jemand anders, es war etwas anderes. „Oh mein Gott!“, sprach Frank Seymour und sackte auf den Boden ...



Einleitung

Wen wird Frank Seymour erblickt haben, als er aufschaute? Keine Angst, das Geheimnis wird schon bald gelüftet, sie als Spielleiter sollen ja informiert werden. Ganz anders sieht das bei den Spielern aus, sie sollen bei diesem Abenteuer im Dunkeln tapen und erst mal nicht wissen, was wirklich um sie herum geschieht. Denn Frank Seymours Geschichte hat einiges mit diesem Abenteuer zu tun, doch dazu später mehr ...

Zuerst brauchen sie als Spielleiter eine zusammenhängende Spielergruppe, und in diesem Fall wäre eine Gruppe von Vorteil, in der sich die Spieler bereits kennen. Denn alle Spieler angenommen, die um eine Minenkolonie des Kreuzritterordens kreist. Wie diese Kolonie und die Raumstation aussieht, können sie dem Anhang entnehmen. Was für einen Job die Spieler auf der Station haben, bleibt den Spielern überlassen. Es wäre jedoch gut, wenn mindestens ein Spieler auf der Krankenstation und ein Spieler im technischen Dienst arbeitet. Prospektoren, die auf dem Planeten arbeiten, sind weniger gut geeignet, es sei denn, sie machen Analysen auf der Station. Ansonsten herrscht freie Auswahl und als Lagerarbeiter läßt sich immer ein Job finden. Viel Spaß beim Kistenschleppen!

Nebenbei: Dieses Abenteuer ist, wie die anderen auch, eine Eigenentwicklung. D.h., alle hier beschriebenen Örtlichkeiten, Personen, Rassen, technischen Geräte und Einrichtungen sind, soweit sie nicht im Hauptregelwerk von Space Gothic® beschrieben sind, vom Autor selbst frei erfunden und müssen daher nicht zwangsläufig mit zukünftigen Entwicklungen der ‚Fantastische Spiele GbR‘ übereinstimmen, obwohl sich der Autor natürlich bemüht, auch zukünftige Ergänzungen von Space Gothic® zu beachten.

Die Ankunft

Sanft schwenkt der Transporter in eine Umlaufbahn um den Planeten der Kolonie Schinderstein. Durch die Fenster des Shuttels erkennt man die rotbraune, dichte Atmosphäre, die keinen Blick auf die Oberfläche des Planeten zuläßt. Die Atmosphäre bedeckt den Planeten ein wie Feuer, das in die Weiten des Weltraums hinauszuleuchten scheint. Abwechselnde Wolkenformationen, die ein einzigartiges Farbschauspiel darbieten, lassen den Planeten dabei wie das Standbild einer brennenden Fackel

erscheinen. Obwohl der Planet dem Leben feindlich gegenübersteht, wirkt er doch faszinierend und majestätisch. Viele Kilometer über dem Planeten und direkt vor dem Transporter liegt ein heller Punkt, der langsam größer wird. Je mehr sich der Transporter nähert, umso deutlicher erkennen die Spieler die Umriss der Station. Majestätisch wie der Planet, schwebt die Raumstation über eben diesem.

Langsam nähert sich der Transporter einem der großen Hangartore, durch die das Raumschiff mehrmals hindurchzupassen scheint. Die Unverhältnismäßigkeit der Proportionen läßt den Transporter wie einen kleinen Vogel erscheinen, der in den Schlund eines Drachen hineinfliegt. Durch die Hangartore durchgeflogen, erkennen die Spieler einen der großen Hangarbereiche, der Platz für einige Dutzend Transporter bietet. So sind an den Docking-Module auch ein paar Transporter und andere Raumschiff zu finden. Vorsichtig schwebt das Schiff an eines der Module in der Mitte des Hangars, um ebenso sanft und ohne zu rütteln an dieses anzudocken. Wenn die Spieler wollen, können sie jetzt klatschen.

Auf der anderen Seite der Luftschleuse wartet schon ein kleines Empfangskomitee, bestehend aus einer Person, einem Unteroffizier namens Mr. Hickmott. Freundlich begrüßt er die Spieler und regelt mit ihnen alle Formalitäten, die sich nur auf das Einstecken ihrer ID-Karten in ein Lesegerät beschränken. Der Unteroffizier wirkt in seiner adretten Uniform, mit seiner perfekt einstudierten Begrüßung und seiner geschulten Freundlichkeit wie ein Hotelpage, der die neuen Gäste Willkommen heißt. Nach dem obligatorischen ‚Wenn sie mir jetzt bitte folgen würden‘ schreitet er dann auch voran, den Spielern mehr von der Station zu zeigen, vorallem ihre neue Chefin. Das Gepäck der Spieler wird derweil von anderen Angestellten umsorgt.

Mit einem der zentralen Aufzüge fahren die Spieler dann in eine der oberen Etagen der Station, wobei der Unteroffizier nicht müde wird, den Spielern von der großen und fantastischen Station zu erzählen. Endlich oben angekommen, öffnet sich die Fahrstuhlür und die Spieler kommen in eine Etage, in der die Wände geschmackvoll mit dunklem Holz getäfelt sind und auf dem Boden eine bläulicher, elegant aussehender Teppich ausgelegt ist. Forsch schreitet der Unteroffizier mit den Spielern im Schlepptau aus dem Fahrstuhl einen lange Korridor entlang, der vom Fahrstuhl zu einem Raum mit einem großen Schreibtisch führt, an dem eine freundliche Sekretärin schon auf die Gruppe wartet. Nachdem sich der Unteroffizier



angemeldet hat, bittet die freundliche Sekretärin alle nebenan in einen anderen Raum. Nachdem der Unteroffizier an der Tür angeklopft hat und ein strenges ‚Herein‘ zurückkam, öffnet er die Tür und die Spieler blicken in ein großes, karges Büro mit einem sauber aufgeräumten Schreibtisch und entsprechend der Anzahl der Spieler vielen Stühlen. Hinter dem Schreibtisch sitzt der Kommandant der Station:

Korvettenkapitän Ines Schröder

Ines Schröder hat die Leitung auf der Station. Ihr Aufgabenbereich ist vor allem die Koordinierung des Erzabbaus sowie andere Verwaltungsaufgaben. Außerdem hat sie das Oberkommando über die auf der Station befindlichen Marineinfanteristen, die im Verteidigungsfall die Station schützen sollen. Ines Schröder ist eine Frau mittleren Alters (40) und durchschnittlichen Aussehens. Ihr auffallendstes Merkmal ist ihr ständig gefühlloser Gesichtsausdruck. Unterstrichen wird dieses von ihrem angegrautem Haar, welches sie streng zu einem Knoten zusammengebunden hat.

Seit zwei Jahren hat sie die Leitung auf der Station inne, die sie nur deswegen angenommen hat, um ihre Karriere voranzutreiben. Sie rühmt sich, daß es unter ihrer Leitung zu keinen großen Zwischenfällen auf der Station gekommen ist, sowohl technisch als auch unter den Mitarbeitern. So verfährt sie nach der Praxis, daß jeder auf der Station arbeiten kann, egal was für eine Vergangenheit er hat. Solange man hier arbeitet, hat man sich gefälligst in den Ablauf einzufügen, wo jedem ein kleiner Freiraum eingeräumt wird. Vergehen über diesen Freiraum hinaus werden dafür umso strenger geahndet. Eine einfache, aber erfolgreiche Taktik. Diese Taktik kann durchaus auch den Eindruck hinterlassen, daß Frau Schröder auf die Einstellung Wert legt, seine Nase nicht in andere Dinge zu stecken, die einen nichts angehen. Vielleicht versucht sie, etwas zu verbergen?

Ihre Arbeitsphilosophie wird Frau Schröder den Spielern auch klarmachen, wobei sie während der ganzen Unterhaltung hinter ihrem sauber aufgeräumten Schreibtisch sitzt und nicht mal zur Begrüßung aufsteht. Die Spieler dürfen Platz nehmen und die Belehrungen, insbesondere über die Sicherheitsbestimmungen der Station, über sich ergehen lassen. Zum Abschluß wünscht Frau Schröder allen noch eine erfolgreiche Zeit auf der Station und verabschiedet sich, wobei sie wieder nicht von ihrem Stuhl aufsteht. Danach geht das Touristikprogramm weiter.

Die Show beginnt

Nachdem der fleißige Unteroffizier den Spielern noch einen Teil der Station gezeigt hat, weist er sie an den Info-Konsolen der Station ein. Wenn sie jetzt nicht wissen, was eine ‚Info-Konsole‘ ist, dann sollten sie sich schleunigst mit den Informationen im Anhang über die Kolonie und die Station vertraut machen. Er teilt den Spielern noch ihre neuen Wohnungen und Arbeitsplätze zu, wo sie sich noch möglichst heute zu melden haben. Als Abschiedsgeschenk gibt er jedem Spieler seinen Kommunikator (Na, den Anhang gelesen?) und hinterläßt seine Karte, falls die Spieler noch Fragen haben sollten. Nachdem er jedem viel Glück gewünscht hat, verschwindet er auch sogleich und die Spieler stehen vor den Quartieren, was sie natürlich durch einen flüchtigen Blick auf eine Info-Konsole herausfinden können. Nachdem sich die Spieler eingelebt haben, werden sie die nächsten Jahre ein glückliches und zufriedenes Leben auf Schinderwald verbringen können ...

Halt! So einfach kommen die Spieler natürlich nicht davon! Bekannterweise hat ja jede Rollenspielfigur einen ‚Weirdness Magnet‘, einen magischen Magneten, der alles Ungewöhnliche anzieht. In diesem Fall aber wurden die Spieler von diesem Magneten auf die Station gezogen. Denn natürlich werden Dinge passieren, die den Spielern merkwürdig vorkommen werden und diese Vorfälle werden auch nicht verschwinden, sondern immer häufiger auftreten und immer bedrohlicher wirken. Vielleicht hat eine Person aus ihrem Umfeld etwas damit zu tun, vielleicht Frau Schröder, die nach dem Motto arbeitet, daß sich jeder gefälligst um seinen eigenen Kram zu kümmern hat. Könnte es sein, daß sie etwas zu verbergen hat? Aber es gibt noch viele andere Personen, die auffällig sein sollten. Es gibt auch einige Orte, an denen sehr interessante Dinge passieren. Fangen wir doch gleich mal dort an, wo Menschen normalerweise geholfen wird.

Die Krankenstation

sollte der neue Arbeitsplatz eines Spielers werden. Die Krankenstation ist recht großzügig ausgestattet: Einige Dutzend Betten, darunter ein Dutzend Intensiv-Plätze, zwanzig Stasis-Tanks, zwei Operationssäle, ein Biolabor, reichlich Diagnosegeräte und medizinische SAMs sowie große Medikamentenvorräte. Falls das alles nichts mehr gebracht hat, so gibt es noch zwei

Dutzend Liegeplätze im Kühlregal. Ein Dutzend Ärzte, unterstützt von der doppelten Anzahl Schwestern und Hilfspersonal arbeiten auf der Krankenstation. Hausbesuche werden selbstverständlich auch gemacht, nicht jeder Kranke muß sich auf die Krankenstation schleppen.

Auf der Krankenstation gibt es nie viel zu tun. Der Arbeitsalltag besteht hauptsächlich darin, das eine oder andere Wehwechen zu heilen und die üblichen Gesundheitschecks an allen Mitarbeitern durchzuführen. Die radioaktive Belastung durch die Arbeit im Weltraum und auf dem Planeten erfordern zusätzliche Kontrollen, daher gibt es regelmäßige Checks. Der größte Teil der Krankenstation ist nicht benutzt und steht nur für den Notfall bereit.

Der Spieler, der auf der Krankenstation arbeitet, kann aus einer großen Berufsgruppe auswählen: Pfleger, Schwester, Assistent des Arztes oder Arzt. Ein Posten ist jedoch schon besetzt: Der Chefarzt.

Dr. Paul Bardé

Paul Bardé, von vielen liebevoll 'Paule' genannt, ist der Chefarzt der Krankenstation. Er ist etwas kleiner (1,75m) und normalgewichtig, 35 Jahre alt, hat halbkurzes, schwarzes Haar, ist oft schlecht rasiert und läuft ständig im Ärztekittel herum. Er verbreitet immer ein wenig Hektik, jedoch noch im erträglichen Maß. Außerdem hat er für einen Arzt eine gewisse Metzger-Mentalität und er ist der festen Meinung, daß es gegen alles eine Pille gibt. Er ist aber im Großen und Ganzen eine recht umgängliche Person. Der neue Spieler wird von ihm freundlich in seinem Stab aufgenommen.

Neben seiner Tätigkeit als Chefarzt kümmert er sich noch um eine wissenschaftliche Studie, die die Wirkungsweise von synthetischen Drogen auf Säugetiere untersucht. Davon weiß der Spieler natürlich nichts, als er auf der Station anfängt. Dr. Bardé hat in diesem Gebiet gewisse Kenntnisse und verfügt auch über ein kleines Reservoir an Drogen, die im Panzerschrank der Krankenstation aufbewahrt werden. In einen kleinen Labor neben der Krankenstation führt Dr. Bardé seine kleinen Experimente an Nagern durch. Besonders interessant für dieses Abenteuer ist die Tatsache, daß viele Drogen eine große halluzinogene Wirkung haben. Vielleicht mixt Dr. Bardé den Spielern etwas in ihr Essen und führt Versuche an Menschen durch?

Denn bald, nachdem der Spieler seinen Dienst auf der Station antritt, passieren in den nächsten Tagen einige kleine Dinge, die ihm etwas merkwürdig vorkommen werden. Doch keine

Panik, auch den anderen Spielern werden zahlreiche Merkwürdigkeiten auffallen. Doch bleiben wird zunächst bei der Krankenstation:

- Ab und zu öffnet sich wie magisch ein Fach im Kühlregallager. Die Fächer sind einzelne Röhren, in die genau ein Mensch hineinpaßt. Durch das Öffnen der Tür fährt die Bare automatisch heraus. Eine Reparatur wird an diesen Vorfällen nichts ändern.
- Ist in dem Fach eine Leiche gewesen, so kann es mal passieren, daß sie plötzlich ein Lächeln auf den Lippen hat, was sie vorher natürlich nicht im Gesicht hatte.
- Plötzlich verschwundene Gegenstände wie Medikamente oder kleinere Gerätschaften lassen ein schlechtes Licht auf den neuen Spieler fallen. Oft tauchen die Sachen wieder an anderen Orten auf, wo sie niemand vermutet hätte.

All diese Dinge passieren natürlich nur, wenn der neue Spieler allein ist und keine Zeugen hat. Und allein wird der Spieler öfters sein, denn auf der Krankenstation ist eben nie viel los. In einem solchem Moment am ersten Tag wird der Spieler aber noch durch ein merkwürdiges Klacken am Boden überrascht, das aber von einem alten Mann mit Stock stammt, der gerade die Krankenstation betritt.

Joan Hiraki

Joan Hiraki ist ein nicht ganz junger Herr (65 Jahre) mit grauem Haar, hat ein asiatisches Aussehen und ist, was ihn für das Spiel noch interessant machen wird, blind. Herrn Hiraki erkennt man daran, daß er noch mit einem altmodischen Blindenstock durch die Station läuft. Er hält nicht viel von moderner Technik wie einem Sonarabtaster, der ihm zumindest akustisch Entfernungen mitteilen könnte. Außerdem würde ein solcher Apparat sein empfindliches Gehör stören, welches ihm die Fähigkeit verleiht, extrem leise und für normale Menschen kaum oder garnicht hörbare Geräusche wahrzunehmen.

Herr Hiraki ist auf der Station bei seiner Tochter zu Besuch. Obwohl er recht recht gut auf den Beinen ist und trotz seiner Behinderung einen agilen Eindruck hinterläßt, braucht er regelmäßig Spritzen, die er sich auf der Krankenstation verabreichen läßt. Herr Hiraki leidet nämlich an einer Stoffwechselkrankheit, die auch seine Blindheit verursacht hat. Durch diese Behandlung wird das Fortschreiten der Krankheit vollends gestoppt, jedoch kann Herr Hiraki nicht mehr geheilt werden.

Weit mehr zu schaffen machen ihm aber die vielen Geräte auf der Station. Das ständige leise



Summen auf der Station und die vielen anderen Geräusche der unterschiedlichsten Geräte verwirren sein Gehör. Ab und zu bemerkt er auch ein sehr merkwürdiges Summen, das ihm manchmal an den verschiedensten Stellen der Station begegnet. Er deutet es allerdings als ein Summen der zahlreichen technischen Geräte, von denen er sowieso keines versteht. Kann es sein, daß an diesem Summen mehr dran ist, als Herr Hiraki denkt? Oder versucht er vielleicht, die Spieler gezielt zu desinformieren, schließlich hört er ja als einziger diese Geräusche?

Die Technik

Die Raumstation ist verdammt groß - das wird der Spieler, der bei der Technik arbeitet auch bald merken. So würden die Hauptdecks allein über 3,6 Mio. Quadratmeter Grundfläche verfügen, wenn sie voll ausgenutzt würden. Da aber die kleineren Wälder auf der Station über einige Etagen gehen, fällt schon ein Teil der Grundfläche weg. Dennoch ist die Station groß genug, um das Technikerteam von ca. 500 Mann auf Trab zu halten. Es gibt zwar einige Hilfsroboter, die Wartungs- und Pflegearbeiten übernehmen, dennoch ist auf der Station immer viel zu tun. Der Spieler, der hier arbeitet, wird die unterschiedlichsten Aufgaben zu erledigen haben: Roboter reparieren, Schaltungen wieder in Schwung bringen, die Klimatechnik überwachen, bei der Reparatur von Raumschiffen helfen, in Lüftungsröhren rumkrabbeln oder vielleicht auch mal in der Krankenstation das Kühlregallager untersuchen, das angeblich andauernd auf und zu geht.

Wobei wir gleich beim Thema wären: Auch diesen Spieler werden ungewöhnliche Ereignisse auffallen, die ihn beunruhigen sollten:

- Sollte er mal in den Lüftungssystemen rumkrabbeln, dann wird ihm ein merkwürdiges Summen auffallen, das ihn öfters begleitet. Das Summen kommt immer von unterschiedlichen Orten und auch nur dann, wenn er allein ist.
- Auch an anderen Stellen auf der Station verfolgt ihn das Summen, begleitet von Stromausfällen auf dem betreffenden Deck, auf dem sich der Spieler befindet. Es kann auch passieren, daß er andere Geräusche hört, wie z.B. Stimmen, die ihm unverständliche Botschaften mitteilen wollen. Das ganze passiert natürlich auch nur, wenn er allein ist.

Was ihm dabei besonders auffallen sollte: Als ihm mal wieder ein solches Summen verfolgt, läuft ihm ganz zufällig jemand über den Weg, der gerade an der Deckstechnik arbeitet:

Chefingenieurin Jana Haitink

ist die Leiterin der Computertechnik. Jana Haitink ist 25 Jahre alt, hat blonde Haare, eine normale Statur, ca. 1,75m groß. Jana Haitink ist eher der zurückgezogene Typ, der sich stark auf seine Arbeit konzentriert. So ist sie daher oft mit ihren Computersystemen beschäftigt, wobei sie sich z.Z. mit der Sicherheitsanlage der Station beschäftigt.

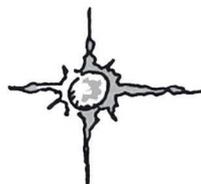
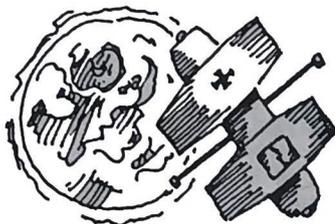
Ihre Position macht sie zu einer Vertrauensperson, schließlich hat sie ja Umgang mit privaten Daten, wie z.B. die Aufzeichnung der Positionen der Kommunikatoren oder ähnlichen Dingen. So ist sie ein wenig verschwiegen, wobei man bei ihr den Eindruck gewinnen kann, daß sie etwas zu verheimlichen versucht. Da sie auch zur Zeit an den Sicherheitssystemen der Station arbeitet, könnten die Spieler vielleicht auf die Idee kommen, Jana Haitink spioniert ihnen nach und manipuliert die Technik der Station, um den Spielern Angst einzujagen. Doch wer könnte dahinter stehen?

Café ‚Schöne Aussicht‘

Im Up-Hangar befindet sich *der* Treffpunkt der Station: Das Café ‚Schöne Aussicht‘. Neben zahlreichen anderen Kneipen, Cafés und Restaurants hat dieses Café, das aber mehr einer Kneipe gleicht, im Laufe der Jahre den Ruf einer Szenekneipe erlangt. Hier trifft sich täglich die halbe Station, wobei die 60 Plätze des Café dem Andrang besonders abends kaum gerecht werden. Die Einrichtung des Café unterscheidet sich kaum von anderen Cafés auf Raumstationen: viel Grün, Glas und Metall. Insgesamt macht das Ganze doch einen recht gemütlichen Eindruck, vorallem dann, wenn mal wieder viel los ist. Die Spieler sollten sich hier ebenfalls mal blicken lassen, denn zahlreiche interessante Leute lassen sich hier antreffen. Das fängt schon beim Wirt an:

Eberhard (‘Ede’) Brandt

Ede Brandt ist 30 Jahre alt, 1,80m groß, hat sträßenkötterblonde, kurze Haare, die vorne den Ansatz einer Tolle bilden. Er ist etwas dicklich, aber durchaus nicht unbeweglich. Sein Café führt mit großen Erfolg und ohne nennenswerte Probleme. Auf eine allabendliche Schlägerei werden die Spieler wohl lange warten können. Ede Brandt hat aber ein Geheimnis, von dem zumindest die Spieler nichts wissen: Er gehört der Spionage-Organisation des Kreuzritterordens an. Auf Schinderwald hat er die Funktion, den Orden über Unregelmäßigkeiten aufzuklären,



wobei es auf dieser Station nicht viel zu tun gibt. Von seinem geheimem zweiten Job ahnt oder weiß niemand etwas, schon garnicht jemand aus der Administration, die er ja auch überwachen soll. Auf die Spieler wird er erst mal ein Auge werfen, da sie neu auf der Station sind. Aufmerksamen Spielern wird daher nicht entgehen, daß sie immer von ihm beobachtet werden, wenn sie im Café sind. Vielleicht erkundigt sich Ede auch mal ab und zu nach den Spielern, was will er bloß von ihnen wissen? Doch nicht nur der Wirt gehört zu den interessanten Personen auf der Station, auch unter den Gästen sind einige Gestalten, die Geheimnisse zu wahren scheinen. Die nächste Person, wird mit Sicherheit den Spielern auffallen, die ein dauerhaftes und ununterdrückbares Bedürfnis haben:

Der Mann ohne Arbeit: Max Beesley

Wie sie vielleicht schon gehört haben, ist die Drogenpolitik auf der Station recht liberal ausgelegt. Und da man bestimmte Drogen nun nicht mal eben in der Apotheke kaufen kann, muß jemand anderes auf der Station für Nachschub sorgen: Max Beesley. Max Beesley ist ca. 40 Jahre alt, hat lange, dunklere Haare, die er zu einem kurzen Zopf zusammengebunden hat. Er trägt oft eine Sonnenbrille, die sich stark von seiner recht hellen Haut abhebt. Von der Statur her ist er eher dünn, was Max Beesley durch teure, maßgeschneiderte, aber nicht sonderlich auffällige Anzüge geschickt zu kaschieren versteht. Max Beesley ist ein verschwiegener Typ - das bringt halt sein Beruf mit sich.

Mit Steve Lovett, dem Sicherheitschef, hat er eine Abmachung: Auf der Station wird nur sauberer Stoff verkauft, zu vernünftigen Preisen, aber auch ohne Konkurrenz. Dafür garantiert Max Beesley, daß er auf seine Kunden ein Auge wirft und Steve Lovett Bescheid gibt, falls einer seiner Kunden anfängt, über die Stränge zu schlagen. Dieses Stillschweigeabkommen ist natürlich nicht offiziell oder gar vielen Leuten bekannt. Vielleicht kommen die Spieler auf die Idee, daß die lokale Drogengröße unter der Duldung der Stationsleitung gefährliche Drogen unter die Leute mischt? (Zusammenhänge zwischen Science-Fiction-Filmen, die in Minenkolonien auf irgendwelchen Monden von irgendwelchen Planeten des irdischen Sonnensystems spielen, sind natürlich rein zufällig).

Wie eben schon erwähnt, werden die Spieler den Sicherheitschef auch ab und zu in der Kneipe antreffen können, vielleicht gerade dann, wenn er sich mal wieder mit Max Beesley unterhält:

Sicherheitschef Steve Lovett

Steve Lovett hat die Verantwortung für die Polizei, die eigenständig und unabhängig vom Kreuzritterorden auf der Station handelt. Er ist aber direkt Ines Schröder unterstellt. Steve Lovett ist 34 Jahre alt, relativ gut durchtrainiert, recht groß (1,90m), was sein Auftreten auch noch recht imposant unterstreicht. An seinem Gesicht erkennen geschulte Personen sofort, daß er 'Bulle' ist. Er hat eine dunklere Hautfarbe und längere schwarze Haare, die er anscheinend jeden morgen mit Unmengen Gel streng nach hinten kämmt.

Steve Lovett führt die zivilen Sicherheitskräfte schon sei fünf Jahren und hat einige Erfahrung gesammelt. Das Gesetz vertritt er souverän, jedoch greift er hart durch, wenn es darauf ankommt. Ansonsten versucht er Konflikte verbal zu lösen, was ihm aufgrund seiner Wortgewaltigkeit auch leicht fällt. Steve Lovett ist absolut unbestechlich und hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn. Er behandelt Menschen fair, weshalb er auf der Raumstation auch hohe Achtung genießt. In seine Arbeit läßt er sich aber nicht hineinreden. Angebote der Spieler zur Mitarbeit werden von ihm mit Sicherheit ausgeschlagen. Wem diese Charakterzüge bekannt vorkommen sollten: Nein, Steve Lovett ist kein Wechselbalg. Die Person Steve Lovett wurde erschaffen, bevor der Autor die bekannte Science-Fiction-Serie das erste mal gesehen hat.

Bezüglich der Merkwürdigkeiten, die um die Spieler herum passieren, wird Mr. Lovett ihnen kaum Aufmerksamkeit schenken. Er wird das als Spinnereien deuten und vermuten, die Spieler haben Drogenprobleme, was eine kleine Diskussion mit Max Beesley nach sich ziehen wird. Die Ignoranz von Mr. Lovett könnten die Spieler auch anders deuten: Kann es sein, daß Mr. Lovett genau weiß, was hier gespielt wird? Verheimlicht er auch etwas?

Licht am Ende des Tunnels

Tja, da werden sich die Spieler wohl erst mal im Kreis drehen. Nicht nur den Charakteren auf der Krankenstation und bei der Technik werden unerklärliche Phänomene begegnen. Auch alle anderen Spieler werden seltsame Begegnungen haben:

- Immer wenn sie allein sind, d.h. keine andere Person außer den anderen Spielern in der

Nähe ist, werden sie von Summen oder anderen Geräuschen verfolgt.

- In den Quartieren der Spieler und nur in diesen spielt mit wiederkehrender Regelmäßigkeit die Klimaanlage verrückt.
- SAMs um die Spieler herum entwickeln einen eigenen Willen und schrecken nicht mal vor Angriffen auf die Charaktere zurück, die aber alle glimpflich ausgehen.
- Dienstpläne werden durcheinander gebracht, so daß sie mehrere, aufeinander folgende Schichten haben.

Bis jetzt wissen die Spieler und sie, der Spielleiter, nicht genau, was auf der Station passiert. Doch Aufklärung folgt gleich, zumindest für den Spielleiter. Die Spieler hingegen sollten erst mal im Dunkeln tappen, bevor sie überhaupt auf eine Spur kommen, die alle Vorfälle erklärt. Vielleicht hängt eine von den vorher eingeführten Personen in einer großen Verschwörung drin, die irgendetwas mit den Spielern vor hat oder irgendetwas an ihnen testen will.

Sie als Spielleiter sollten die Spieler ruhig etwas schmoren lassen, bevor sie ihnen kleine versteckte Hinweise geben. Denn eine Person, die die Spieler auch möglichst bald kennenlernen sollten, hat wirklich etwas mit den ganzen Vorfällen zu tun. Die betreffende Person wird den Spielern vielleicht im Café ‚Schöne Aussicht‘ oder an ihren Arbeitsplatz begegnen. Der Name der Person sollte ihnen als Leser aber bekannt vorkommen:

Frank Seymour

Kennen sie diesen Namen? Nein? Dann lesen sie den Anfang nochmal, den sie sträflicherweise überschlagen oder nicht richtig durchgelesen haben. Frank Seymour ist die Schlüsselfigur in diesem Abenteuer. Er arbeitet als Techniker auf der Station, wobei sein Aufgabenbereich neben den üblichen Tätigkeiten in der Wartung von Meßstationen auf dem Planeten besteht. Frank Seymour ist äußerlich ein völlig durchschnittlicher Typ: 1,80m groß, normale Statur, 29 Jahre alt, normalhelle Haut, straßenkötterblonde, kurze Haare, trägt ständig einen Drei-Tage-Bart. Frank Seymour ist eine recht aufgeschlossene, freundliche Person. Er knüpft schnell Kontakte und auch die Spieler sollten ihn bald kennenlernen. Allerdings ist er sehr neugierig und man wird das Gefühl nicht los, daß er sich jedes Detail merkt, welches man ihm erzählt.

Denn seit seiner Kindheit träumt Frank Seymour schon davon, einmal Geheimagent zu sein. Ein Traum, der bei ihm ja in Erfüllung ging. Vor vier

Jahren hatte er Kontakte zum Geheimdienst des Kreuzritterorden geknüpft. So trat er auch dann die verhängnisvolle Reise auf einen PTI-Frachter an, um für den Kreuzritterorden zu spionieren. Bekannterweise wurde daraus nichts und seine Tarnung flog auf. Was bis jetzt auch bekannt sein sollte, ist die Tatsache, daß er gerettet wurde. Nur von wem, das ist die Frage. Und was machte er jetzt auf dieser Station?

Das Raumschiff namens ‚Alpha-Orion‘, der Frachter, auf dem sich Frank Seymour befand, war weder von Piraten noch von der Raummarine geentert worden. Der Frachter wurde überhaupt von keinem Menschen geentert, sondern von etwas, was es garnicht geben sollte: Aliens. Es war eine kleine Einheit der T’hecn`kaî, die durch die Weiten des Universums streifte, um alles zu plündern, was sie auf ihrem Weg durchs All entdeckten. Die ‚Alpha-Orion‘ war dabei das erste ihrer vier Ziele. Neben dem Frachter hatten sie auch die PTI-Außenbasis geplündert, die die ‚Alpha-Orion‘ gerade versorgt hatte, sowie zwei weitere Schiffe, die sich in der Nähe befanden. Die Menschen, die sie nicht umgebracht, wurden betäubt und als ‚Beute‘ in die Heimatwelt der T’hecn`kaî gebracht, wo sie als Sklaven arbeiten müssen. Auf dem Frachter haben die T’hecn`kaî alle Menschen umgebracht, bis auf Frank Seymour, den sie ebenfalls mitnahmen und wieder gesunden ließen.

Als PTI die Vorfälle untersuchte, kam der Konzern bald dahinter, daß die Schiffe und der Außenposten nicht von Piraten geentert wurden. Selbstverständlich wurde der ganze Vorfall unter Verschuß gehalten und der Überfall offiziell Piraten angelastet. Die Menschen, deren sterbliche Reste geborgen werden konnten, gelten natürlich als tot, die anderen als vermißt, darunter Frank Seymour. Keiner der Spieler wird den wahre Hintergrund in den Akten über den Frachter finden. Das einzige, was sie herausfinden können, ist die Tatsache, daß eine der höchsten Stellen von PTI die Finger auf der Angelegenheit hat.

In der Heimatwelt der T’hecn`kaî angekommen, diente Frank Seymour zuerst als Sklave, wozu man sagen muß, daß viele Sklaven dort eher ein Leben im goldenen Käfig führen. Doch bald gewann er das Vertrauen der T’hecn`kaî, denn er war ihnen dankbar dafür, daß sie sein Leben gerettet haben. Die T’hecn`kaî erkannten das und Frank Seymour schloß bald mit ihnen Freundschaft.

Er lernte schnell ihre Sprache und fand sich ebenso schnell in ihrer Kultur zurecht. So wurde er auch bald ein freier Mann - ein Schicksal, das

nur wenigen Menschen bei den T'hecn`kaï vergönnt ist. Frank Seymour genoß bei den T'hecn`kaï vollstes Vertrauen, so daß sie sich entschlossen haben, ihn mit einer Mission zu vertrauen, die ihn wieder in seine alte Welt zurückbringen würde. Frank Seymour willigte ein, denn diese Mission ließ wieder seinen alten Jugendtraum aufleben.

Die Mission

Die T'hecn`kaï sehen in den Menschen nicht nur eine Rasse, die sie ausplündern und ausbeuten können. Bei ihren Raubzügen haben sie erkannt, daß die Menschheit ein ungeheures Potential besitzt, welches die T'hecn`kaï bedrohen oder welches den T'hecn`kaï nutzen könnte. So haben sich die T'hecn`kaï dazu entschlossen, die Menschen genauer zu studieren. Die menschlichen Sklaven reichten ihnen dazu nicht aus, denn sie boten kein richtiges Bild von der Menschheit, da sie in Gefangenschaft leben und von den T'hecn`kaï wissen. Die T'hecn`kaï wollten sich ein ungetrübtes Bild machen und so entschlossen sie sich, die Menschen heimlich zu beobachten.

So errichteten sie geheime Beobachtungsposten, unter anderem auch auf einem Minenplaneten: Schinderstein. Von diesen Basen aus wollen die T'hecn`kaï ihre Studien durch Beobachtung, aber auch durch Eingriffe, durchführen. Auf Schinderstein ist das Beobachtungsobjekt die Orbitalstation, auf der Frank Seymour mal wieder als Geheimagent arbeitet. So wurde er vor zwei Jahren in seine alte Welt gebracht und nahm seine alte Identität an. Alle Dateneinträge, in denen Frank Seymour als vermißt galt, wurden von den T'hecn`kaï geändert. Hinweise, daß Frank Seymour für den Geheimdienst des Kreuzritterorden gearbeitet hat, wurden gelöscht. So konnte sich Frank Seymour wieder frei bewegen. Seinen Verwandten und Freunden hat er klarmachen können, daß er von den angeblichen Piraten, die sein Schiff überfallen haben sollen, für zwei Jahre gefangen gehalten wurde und Zwangsarbeit verrichten mußte. Er erwarb jedoch das Vertrauen der Piraten und wurde freigelassen. Bis auf den Punkt, daß es sich bei den Piraten um T'hecn`kaï gehandelt hat, ist die Geschichte garnicht mal so falsch.

Als Geheimagent versucht sich Frank Seymour diesmal für die T'hecn`kaï und diesmal auch mit Erfolg, aber vielleicht nur bis zu dem Zeitpunkt, bis die Spieler auf der Bildfläche auftauchen werden. Denn die Spieler in diesem Abenteuer sind die neuen Beobachtungsobjekte der T'hecn`kaï, ihr Verhalten soll studiert werden.

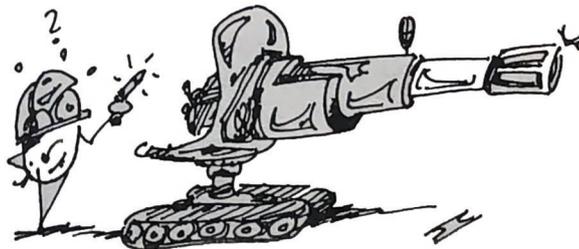
Dabei werden sie darauf getestet, wie sie mit unerklärlichen Phänomen umgehen können, auf die die Spieler öfters treffen werden. Die Spieler werden dafür mit Situationen konfrontiert, die sie sich mit dem normalen Verstand nicht erklären können.

Die T'hecn`kaï interessiert dabei, wie die Spieler reagieren und vorallem, wie sie in der Gruppe untereinander reagieren. Schließlich kennen sich die Spieler und alle haben ähnliche Erlebnisse, bis auf die restlichen Menschen auf der Station natürlich. Frank Seymour hat die Spieler den T'hecn`kaï für die Untersuchungen vorgeschlagen, indem er einfach die nächstbesten neuen Angestellten genommen hat. Bleibt nur noch die Frage offen, wie die T'hecn`kaï die Spieler beobachten und manipulieren. Frank Seymour kommt dafür nicht in Frage kommen, schließlich kann er nicht 24 Stunden auf den Beinen sein oder an mehreren Orten gleichzeitig die Spieler ärgern. Und vor allen Dingen kann er sich auch nicht unsichtbar machen, denn die Spieler sehen nie das, was sie beobachtet und beeinflusst. Es gibt aber etwas, was alle diese Dinge beherrscht:

Die Beobachtungsdrohnen

Nicht nur auf den Planeten Schinderstein findet man Spuren von den T'hecn`kaï, sondern auch auf der Orbitalstation haben sie einige Dinge hinterlassen. Dazu gehören zwölf sogenannten 'Beobachtungsdrohnen', mit denen sie alles auf der Station überwachen können. Für die Maßstäbe der T'hecn`kaï sind sie mit modernster Technik ausgestattet. Eine Drohne hat ungefähr die Größe und die Form eines Fußballs, ist schwarz und hat an der Oberfläche zahlreiche Sensoren und Öffnungen. Außerdem kann man aus ihr ein Teilstück herausnehmen und damit häßliche Dinge anstellen, aber dazu gleich mehr.

Oft wird man eine solche Drohne aber nicht sehen können, denn sie verfügt über einen Tarnmechanismus, der sie praktischerweise unsichtbar macht. Dieser Mechanismus kann innerhalb eines Augenblicks aktiviert und wieder deaktiviert werden. Ferner kann sich die Drohne frei und fast geräuschlos bewegen. Für das menschliche Ohr ist ihr aktivierter Antrieb fast nicht wahrnehmbar, es sei denn, man verfügt über feinfühligere technische Geräte. Bei absoluter Stille und nachdem sich das menschliche Ohr auf diese eingestellt hat, ist es Menschen mit guter Wahrnehmung möglich, die Bewegungen der Drohnen zu hören. Sie summen dann wie echte Bienendrohnen. Wenn die Drohnen still stehen, geben sie keine Geräusche von sich. Das Summen, mit dem die Spieler verwirrt werden,



stammt aber nicht vom Antrieb! Das hörbare Summen wird durch ein Super-Sound-System mit kristallklarem, verzerrungsfreien Klang von der Drohne selbst erzeugt. Daher eignen sich diese kleinen Biester nebenbei auch für den Betrieb einer Stereoanlage.

Bei dem ständigen Brummen und Summen auf der Station hat ein normaler Mensch keine Chance, den Antrieb der Drohnen wahrzunehmen. Ein Blinder kann aber vielleicht wegen seines feineren Gehöres das Summen ausmachen, bei Tieren sieht es ähnlich aus. Besonders dann, wenn sich die Drohne bewegt, kann man sie aufgrund ihrer Geräusche aufspüren. Joan Hirakis Gehör nimmt das Summen der Drohnen wahr. Hat man hochauflösende, optische Sensoren, die feinste Bewegungen ausmachen können, so ist es auch möglich, die Drohne bei aktivierter Tarnung ausfindig zu machen. Durch gute akustische Sensoren und ein wenig technischem Gefummel läßt sich eventuell ebenfalls ein Drohnen-Detektor bauen. Durch Hitzesensoren oder Motionscanner kann man eine Drohne hingegen nicht aufspüren. Der Antrieb einer Drohne hat eine Beschleunigungsrate von 7 m/s^2 in jede beliebige Richtungen. Ihre Sensoren sind in der Lage, Licht im sichtbaren, im unterem UV- sowie im Infrarot-Bereich wahrzunehmen und zu verarbeiten. Natürlich kann sie auch akustische Signale verarbeiten, ebenfalls auch außerhalb des für Menschen hörbaren Bereiches. Die eingebaute Audioanlage ist in der Lage, Geräusche und menschliche Stimmen überzeugend zu imitieren. Die Drohne ist mit künstlicher Intelligenz ausgestattet, die es ihr ermöglicht, völlig autonom zu agieren. Sie ist schlau genug, um nicht auf plumpe Tricks von Spielern hereinzufallen. Ihre interne Energieversorgung reicht für ca. 24 Stunden mäßiger, normaler Bewegung, wobei sie ihre Energie an den Energieleitungen der Station aufladen kann. Der Vorgang dauert gerade mal fünf Minuten für eine volle Energieladung, jedoch muß sich die Drohne dabei entarnen.

Die Drohne ist mit einem Stunner ausgerüstet (STK 80, RW 15/30/50, FR 1, MUN 60, Chance 90%), der aus der inneren Energie gespeist wird. Verfeuert sie also ihre ganze Munition, so ist sie ohne Energie. Feuer die Drohne, so wird sie für einen kurzen Augenblick sichtbar. Die Drohne ist mit dem Panzermaterial der Rüstung der T'hecn`kaî verkleidet und hat daher einen RS von 1W6+6. Die Drohne hat 10 Strukturpunkte, fällt dieser Wert unter 0 oder hat die Drohne keine Energie mehr, so zerstört sie sich selbständig. Sie explodiert wie eine Sprenggranate mit halbiertes Wirkung und

Radius. In den Überresten befinden sich dann ein paar ungewöhnliche Materialien, jedoch kann man daraus nicht schließen, daß das mal eine Drohne war, die dazu noch von Außerirdischen gebaut wurde.

Zweck der Drohne ist jedoch nicht die Zerstörung der Station, sondern das Ausspionieren von Menschen. Mit dem Stunner kann sie aber noch einen kleinen Trick: So kann die Drohne mit ihm Menschen betäuben und dann an deren Nacken ein Gerät installieren, mit dem sich die so betäubten Menschen kontrollieren lassen. Das Gerät führt die Drohne immer mit sich - es ist das herausnehmbare Teilstück der Drohne, von dem ich anfangs sprach. Solange die Drohne in der Nähe der Person bleibt, kann sie ihre höheren Funktionen kontrollieren, der Person also einen fremden Willen aufzwingen. Das Gerät hat etwa die Fläche einer Scheckkarte und ist daumendick, wobei sich die Form dem Nacken anpaßt und das Gerät sich an diesem festsaugt.

Zusätzlich verfügt die Drohne noch über eine Einrichtung, mit der sie kleine elektrische Geräte aus nächster Entfernung manipulieren kann (Türen öffnen, elektrische Schlösser schließen, etc.). Mit einem Greifarm kann die Drohne auch mechanisch aktiv werden, wobei sie dann auf ihre Tarnung verzichten muß. Mit dem Arm kann sie z.B. Lüftungsgitter öffnen und schließen, um sich ungestört im Lüftungssystem der Station fortbewegen zu können.

Haben die Drohnen nichts zu tun, so halten sie sich an Stellen auf, wo sie auch ohne Tarnung unbemerkt sitzen können. Das wäre Frank Seymours Zimmer, kleine Lüftungsschächte, Lagerräume oder leere Zimmer der Station. Oft beobachten sie aber auch das Geschehen auf belebten Plätzen, das sie gerne aus sicherer Entfernung anschauen. Schließlich wäre es nicht sehr glücklich, wenn irgendjemand unbewußt eine Drohne berührt. Man kann sie zwar nicht sehen, sie ist jedoch physikalisch vorhanden. Die Drohnen passen aber schon auf, daß sie niemanden an den Kopf donnern.

Natürlich arbeiten die Drohnen nicht vollkommen autonom, die werden von den T'hecn`kaî überwacht und übermitteln den T'hecn`kaî auch ihre Beobachtungsdaten. Um diesen Kontakt zu ermöglichen, ist auf der Station noch ein Kommunikationsrelais installiert, das eine Übertragung zum Planeten ermöglicht.

Das Kommunikationsrelais

befindet sich in einem Laderaum im Unterdeck. In dem Laderaum sind vor allem private Container der auf der Raumstation arbeitenden Menschen

untergebracht. In den Containern sind Dinge, die in normalen Häusern eigentlich auf dem Dachboden landen würden. Da die Menschen auf der Station aber keinen Dachboden haben, lagern sie ihre Sachen in den Containern.

In einem Container, nämlich der, der Frank Seymour gehört, befindet sich das Kommunikationsrelais. Es ist zwar hinter allerlei Gerümpel unter einer Decke versteckt, aber doch leicht zu finden, wenn man danach sucht. Schließlich hat es den Umfang eines mittelgroßen Schrankes. Der Container ist an der Energieversorgung der Station angeschlossen, die das Kommunikationsrelais mit Energie versorgt. Daß ein Container an einer Energieversorgung hängt, ist eigentlich nichts ungewöhnliches, es könnte ja sein, daß im Inneren andere Umweltbedingungen aufrecht erhalten werden oder technische Geräte dauerhaft mit Strom versorgt werden müssen. Sollte der Strom einmal ausfallen, so hat das Relais eine autonome Energieversorgung für 50 Stunden. Die Drohnen kommunizieren mit dem Relais über die Leitungen des Kommunikationssystems der Station, welches sie unbemerkt benutzen können. Die Kommunikation mit dem Planeten funktioniert mit einer direkten Hyperraum-Funkverbindung, eine Technik, die die Menschen noch nicht entwickelt haben. Der Nachweis einer solchen Kommunikation dürfte daher äußerst schwer fallen.

Wird der Container genauer untersucht, so können die Spieler noch eine Kiste finden, in der sich merkwürdige Geräte und Teile befinden. Es handelt sich dabei um Ersatzteile und spezielle Werkzeuge zur Wartung der Drohnen, an denen Frank Seymour schon mal die eine oder andere Reparatur ausführt. Da sie in Frank Seymours Wohnung auffallen könnten, hat er sie hier deponiert. Falls einmal der absolute Notfall eintreten sollte, kann der Sender und der gesamte Inhalt gesprengt werden, wobei wie bei den Drohnen nichts als ungewöhnlicher Schrott übrig bleibt. Sollte soetwas wirklich mal passieren, so zerstören sich die Drohnen ebenfalls automatisch, allerdings dadurch, daß sie sich durch Luftschleusen hinaus ins All katapultieren und sich dann selbst sprengen. Die T'hecn'kaï oder Frank Seymour können diese Selbsterstörung ebenfalls bewirken.

Die Wohnung von Frank Seymour

Hier ist eigentlich nichts besonderes zu finden, außer einer kleinen Heimwerkerecke, die Frank Seymour in seiner Wohnung hat. Der geschulte Techniker erkennt, daß die Werkstatt recht gut ausgerüstet ist. Es kommt hin und wieder vor,

daß sich Frank Seymour um die Wartung der Drohnen kümmert und sie in dieser Werkstatt repariert. Die Wohnung liegt übrigens im Oberdeck der Station.

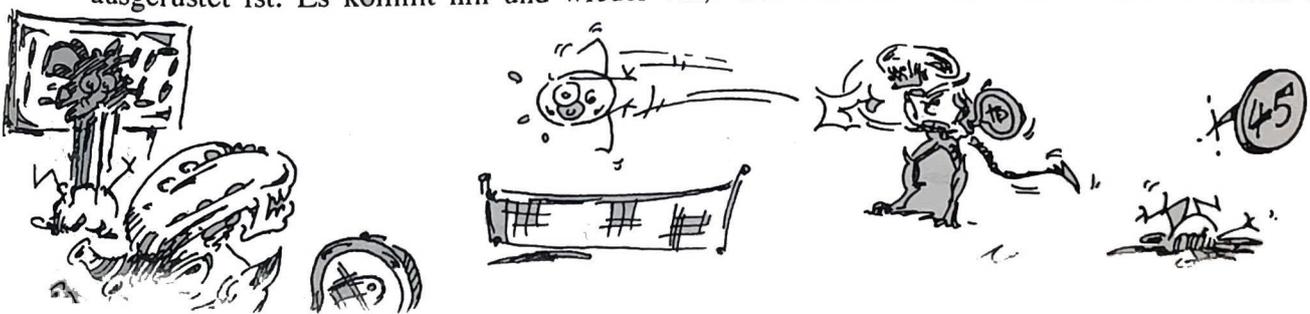
Auf seinem Rechner können die Spieler nach einigermaßen intensiver Suche ein Programm finden, dessen Zweck sie nicht genauer bestimmen können, da es durch mehrere Paßwörter geschützt ist. Hacken sie im Programm herum, so werden sie abermals eine Enttäuschung erleben, denn selbst der Programmcode ist verschlüsselt, und zwar wie der ganze Rest mit einem 2048 Bit RSA-Public-Key-Kryptosystem, an dem sich jeder Hacker die Finger ausbeißt, wenn er nicht den Schlüssel dazu hat. Und den trägt Frank Seymour auf einer Chipkarte ständig mit sich herum. Und selbst mit Schlüssel wird der Datenklau wegen der Paßwörter eine Aufgabe, mit der man sich einige Zeit beschäftigen kann. Also nichts mit einer billigen 'Computerhacken'-Probe, die bei Gelingen alle relevanten Daten sofort entschlüsselt! Sogar heutzutage gibt es schon wirklich sichere Systeme!

Zurück zum Programm. Damit kann Frank Seymour den Sender über das interne Kommunikationsnetz ansprechen. So hat er eine Verbindung zu den Drohnen, die er mit diesem Programm, genau wie die T'hecn'kaï, überwachen und steuern kann. Ferner hat Frank Seymour immer einen Kommunikator bei sich, über den die Drohnen ihn erreichen können. Damit das nicht auffällt, erscheint ein etwas anderes Rufzeichen bei seinem Kommunikator, wenn eine Drohne an der anderen Leitung hängt. Man muß schon sehr genau hinhören, um den Unterschied zu bemerken. Mit den Drohnen kann sich Frank Seymour in natürlicher Sprache verständigen, d.h. in der Sprache der T'hecn'kaï, die er perfekt beherrscht. Die Drohnen und einige T'hecn'kaï verstehen aber auch die Sprache der Menschen.

Die geheime Basis der T'hecn'kaï

Auf dem Planeten befindet sich schon seit einiger Zeit eine Basis der T'hecn'kaï, die sich unbemerkt auf dem Planeten eingenistet haben. Ihre Basis liegt in der Nähe einer automatischen Wetterbeobachtungsstation am Nordpol. In dieser Gegend gibt es keine abbaubaren Erzvorkommen, so daß die Basis vor den Erzmaschinen sicher ist. Von der Beobachtungsstation geht auch keine Gefahr aus, sie dient allein der Wetterbeobachtung. Die Station ist eher ein großer Vorteil, denn sie gibt Frank Seymour einen Grund für den Aufenthalt in dieser Gegend des Planeten.

Die Basis der T'hecn'kaï ist ca. 750 Meter von



der Beobachtungsstation entfernt. Sie ist über einen kleinen Canyon zu erreichen, in dem sich ein Eingang zu einem unterirdischen Komplex befindet. Die Gegend um die Basis ist von ‚relativ‘ schwachen Stürmen betroffen und die Temperatur hier ist recht niedrig im Vergleich zu den anderen Regionen des Planeten. So ist die Strecke von der Beobachtungsstation zur Basis der T'hecn`kaî auch in kurzer Zeit zu schaffen. Der Eingang zur Basis ist in einer kleinen Höhle versteckt, wobei die Eingangstür so in den Fells eingelassen ist, daß man schon genau danach suchen muß, um sie als Tür zu erkennen. Für den Öffnungsmechanismus gilt selbstverständlich das gleiche.

In der Gegend um den Eingang herum befinden sich, wie der gewiefte Rollenspieler schon vermutet, einige Beobachtungs- und Verteidigungseinrichtungen, die ebenfalls ohne eine intensive Suche nicht zu entdecken sind. Somit kann jeder Besucher schon frühzeitig erkannt werden und gegebenenfalls mit einem der zwei Stunner vor dem Eingang betäubt werden (STK 80, 15/30/50 RW, FR 2, MUN ∞, Chance 90%, auch bei der schlechten Sicht!). Wahlweise können die Stunner auch Energieladungen mit tödlicher Wirkung abfeuern, die einen Schaden von 2W6+4 anrichten und über eine doppelt so große Reichweite verfügen (Alle Werte verdoppeln).

Über den Eingang kommt man zu einem Fahrstuhl, der in den Komplex ca. 50 Meter unter der Erde hineinführt. Auf der Station arbeiten ca. drei Dutzend T'hecn`kaî, alles Wissenschaftler und Techniker. Soldaten werden nicht gebraucht, schließlich sieht man die in diesem System lebenden Menschen nicht unbedingt als Bedrohung an. In der Station, die eine Fläche von einigen hundert Quadratmetern bietet, sind diverse technische Einrichtungen: Kontrollstationen für die Beobachtungsdrohnen auf der Raumstation, medizinische Abteilungen zur Untersuchung von Menschen sowie entsprechende Labore zur Erforschung von Proben.

Von der Station ab führen zwei weitere Verbindungsgänge: der erste endet in einem Hangar, in dem sich zwei Raumschiffe der T'hecn`kaî befinden. Die Raumschiffe sind durch Radar nicht zu orten und daher für die Raumabtastungssystem der Station schwer auszumachen. Der Hangar ist in einer tiefen Spalte im Erdboden versteckt und von oben als solcher nicht zu erkennen. Um den Hangar herum befinden sich ebenfalls Überwachungseinrichtungen. Den T'hecn`kaî bekommen jede Bewegung in der Nähe ihrer Station mit.

Der zweite Verbindungsgang führt zu dem Kommunikationsrelais auf dem Planeten, das den Kontakt mit dem Gegenstück auf der Station hält. Das Relais befindet sich natürlich auch unter der Erde, um nicht entdeckt zu werden. Da es eine Hyperraumfunkstation ist, wird die Kommunikation weder durch die dichte Atmosphäre gestört noch durch ein paar Dutzende Meter Gestein.

Furioses Finale

So, nun müssen die Spieler nur noch herausfinden, wer Frank Seymour wirklich ist. Unter Folter werden die Spieler dann alles über die T'hecn`kaî erfahren, zum Planeten fliegen und die Basis in die Luft sprengen und Frank Seymour eine Kugel in den Kopf jagen. Dann brauchen sie dem Stationskommando nur zu erklären, daß sie gerade ein paar Aliens und ihren Helfer umgebracht haben, wofür sie dann mit einem Orden ‚Helden der Menschheit‘ ausgezeichnet werden.

So würde wohl die Raummarine vorgehen, aber die Spieler sind nicht bei der Raummarine, haben aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mal Waffen. Also sollte das Abenteuer wohl anders enden. Die Spieler werden mit der Zeit immer mehr drangsaliert und durch die Drohnen eingeschüchtert. Dem Spielleiter sind bei der Gestaltung der unerklärlichen Phänomene keine Grenzen gesetzt. Allerdings sollten sie den Spielern keinen ernsthaften körperlichen Schaden zufügen, dafür aber umsomehr GZ-Proben würfeln lassen. Im Laufe des Abenteuers sollten die Spieler aber herausfinden, daß Frank Seymour etwas mit der ganzen Angelegenheit zu tun hat. Und da gibt es ein paar Hinweise, die auffallen könnten:

So wurden schon lange vor der Ankunft der Spieler Menschen beobachtet und manipuliert. Die Drohnen haben mit ihrem Gedankenmanipulator Menschen unter ihre Kontrolle gebracht und dann von Frank Seymour zum Planeten fliegen lassen um sie dort in der Basis untersuchen zu können. Das ganze ging so vonstatten: Eine Drohne hat zuerst einen Menschen unter ihre Kontrolle gebracht. Dann veranlaßte sie ihn oder sie dazu, bei seiner Dienststelle wegen einer persönlichen Angelegenheit für ein paar Tage Urlaub zu nehmen. Daraufhin vermerken die Drohnen oder Frank Seymour im Computersystem, daß die betreffende Person einen Flug von der Station gebucht und gemacht hat.



In Wirklichkeit aber fliegt Frank Seymour mit dieser Person zu der Wetterbeobachtungsstation auf dem Planeten und liefert sie oder ihn den T'hecn`kaî aus. Nach ein paar Tagen holt er die Person wieder ab und fliegt sie zur Station, wobei vorher wieder ein Flug der betreffenden Person zur Station im Computersystem verbucht wurde. Bei sich zuhause abgeliefert und im Schlaf von der Drohne abgekoppelt, wacht sie oder er dann wieder auf, ohne sich an die wahren Erlebnisse zu erinnern. Im Gegenteil: Die betroffene Person erinnert sich nur daran, daß sie wegen einer persönlichen Angelegenheit die Station verlassen hat. Von den Untersuchungen der T'hecn`kaî bleiben keine Spuren zurück, weder körperliche noch seelische. Falls diese Leute auch von unerklärlichen Phänomenen verfolgt wurden, so hören diese nach ihrem kleinen Besuch auf dem Planeten auf und die betroffenen Personen vergessen die ganze Geschichte wieder. Eine Erinnerungsmanipulation der T'hecn`kaî hilft dem ein wenig nach.

Dieses Schicksal kann auch einigen Spielern widerfahren, wenn sie sich zuviel Zeit lassen oder um den anderen auf die Sprünge zu helfen. Vielleicht gelingt es den Spielern, einen Sensor für die Drohnen zu konstruieren oder sie laufen mit dem lebenden ‚Sensor‘ Joan Hiraki durch die Gegend. Falls die Drohnen bemerken, daß von den Spielern eine ernsthafte Gefahr ausgeht, werden sie alles versuchen, ihrer Enttarnung entgegenzuwirken und vielleicht Fehler begehen. Auf Hilfe von offiziellen Stellen sollten sich die Spieler nicht verlassen, oder würden sie jemanden glauben schenken, der behauptet, er werde von unsichtbaren ‚Dingern‘ beobachtet oder höre merkwürdige Geräusche, die ihn durch die ganze Station verfolgen? Wohl kaum. Eine andere Wendung könnte das Spiel bekommen, wenn Jana Haitink bei ihren Arbeiten am Computersystem herausbekommt, daß irgendetwas das interne Kommunikationssystem benutzt. Falls sich die Situation festfahren sollte, könnte der Spielleiter damit eine kleine Wende erzielen.

Wenn die Spieler herausbekommen, was Frank Seymour im Schilde führt, sollten sie sich von ihm zum Planeten bringen lassen. Frank Seymour wird das sogar unterstützen, denn er weiß, daß die Spieler den T'hecn`kaî ausgeliefert sind, wenn sie erst mal vor der Beobachtungsstation stehen. Denken sie nur an die Stunner im Eingangsbereich und an die Überwachungsgeräte. Außerdem brauchen die

T'hecn`kaî nur ihre Kunstkörper anzuziehen, um jedem Menschen körperlich überlegen zu sein. Falls die Spieler den T'hecn`kaî so in die Hände fallen, werden die T'hecn`kaî die Spieler einfach betäuben, ihre Erinnerung manipulieren und sie wieder durch Frank Seymour auf die Station bringen lassen. Dann wird das ein Abenteuer, an das sich die Spieler nicht mehr erinnern können...

Anhang

Die Kolonie

System

Ny Phoenicis (74)

Stern

Klasse F (Weiß)

Name der Kolonie

Minenkolonie Schinderstein

Rohstoffe

Hauptsächlich Abbau von hochwertigen Eisenerzen, auch Edelmetalle. Keine Leasumvorkommen.

Planetensysteme

1. **Planet:** In der Nähe der Sonne: glühender Steinklumpen.
2. **Planet:** (Schinderstein): Eine AE von der Sonne entfernt. Der Minenplanet.
3. **Planet:** 5 AE von der Sonne entfernt. Gasriese mit 8 Monden.
4. **Planet:** 10 AE von der Sonne entfernt. Großer Gesteinsbrocken. Kein Mond.
5. **Planet:** 17 AE von der Sonne entfernt. Großer Gasriese mit wenigen großen Monden und kleineren Gesteinsbrocken.

Der 2. Planet: Schinderstein

Der Planet ist eine einzige, große Wüste mit einer nicht atembaren Atmosphäre. Auf dem Planeten toben beständige, gewaltige Sandstürme, die in einigen Gebieten Geschwindigkeiten von 200 km/h erreichen können. Die Oberfläche ist durchgehend rot gefärbt, ebenso wie die Wolken, die durch die von den Sandstürmen aufgewirbelten Partikel in einem leuchtenden Rot erscheinen. Die Atmosphäre besteht überwiegend aus Stickstoff und Kohlendioxid. Der Luftdruck liegt ungefähr bei 1 Bar, weshalb man auf der Oberfläche keinen Druckanzug tragen muß. Ein einfaches Atemgerät reicht. Auf der Oberfläche gibt es kein Wasser, der Planet hat außerdem keine nennenswerten Gebirge oder Krater. Die Gravitation ist erdähnlich, der Planet hat einen Durchmesser von ca. 11000 Km.

Am Äquator herrschen Temperaturen von bis zu 60 C°, in gemäßigteren Breiten von ca. 30 C°, an den Polen ca. 10 C°. Das Klima bleibt ganzjährig konstant, ebenso wie die Sonnenstände in den Jahreszeiten. Aufgrund der ständigen

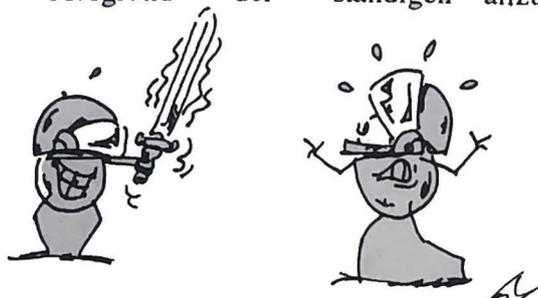
Sandstürme ist die Sichtweite auf dem Planeten kaum ein paar Meter weit. Die Minenkolonien bestehen aus großen Maschinen, die das Erz im Tagebau schürfen. Sämtliche Gesteine an der Oberfläche enthalten Eisenerz, im festen Gestein befinden sich hochwertige Eisenerze, sogar reines Eisen in pulvriger Form. Sonst ist der Planet tot, es gibt kein natürliches Leben.

Aufgrund der widrigen Umweltverhältnisse befinden sich die meisten Erzmaschinen in gemäßigteren Zonen, wo die Sandstürme nicht so stark und die Temperaturen noch erträglich sind. In den Maschinen arbeiten Technikerteams, die Wartungsaufgaben übernehmen. Das fast vollautomatisch gewonnene Erz wird mit speziellen Shuttels in den Orbit geflogen, wo Großfrachter die Ladung aufnehmen.

Auf dem Planeten befinden sich neben den Erzmaschinen noch einige Meßstationen, die automatisch die Wettergeschehnisse aufzeichnen. Durch die hohe Eisenkonzentration in der Atmosphäre wird der Funkverkehr erheblich beeinträchtigt, an Sensorab tastungen aus dem Orbit ist garnicht zu denken. Die großen Schürfmaschinen verfügen zwar über entsprechend starke Sender, um mit der Außenwelt in Kontakt zu bleiben, normale Sendeanlagen kommen aber nicht durch die Atmosphäre.

Die Raumstation

In der Umlaufbahn des Planeten befindet sich eine Raumstation der ASS-Klasse, die ‚Schinderstein-Orbitalstation‘ (Beschreibung der Station folgt). Hier wird der Frachtverkehr überwacht und von hier aus der Erzabbau koordiniert und kontrolliert. Auf der Station halten sich ständig ca. 7500 Menschen auf, darunter auch Techniker, die auf den Erzmaschinen arbeiten. Dazu kommt natürlich noch Verwaltungspersonal, Raumflugpersonal und andere Berufsgruppen, die zum Aufrechterhalten des Betriebes von Nöten sind. Urlaub macht auf der Station niemand, bis auf die Familien der hier arbeitenden Menschen. Ab und zu halten sich auch Passagierschiffe an der Orbitalstation auf, die meisten fliegen jedoch über die Sprungstationen zu weiteren Systemen. Schinderstein ist nur eine Durchgangsstation. Kontrolliert werden die Station und die Minen von der Raummarine, genauer vom Kreuzritterorden. Da dies aber kein militärischer Stützpunkt ist, sind auf der Station nicht allzu viele Soldaten zu sehen. Insgesamt sind auf



der Station 2 Kompanien (ca. 100 Soldaten pro Kompanie) der 5. MI-Division 'Maximilian' des Kreuzritterordens stationiert, die die Verteidigung für dieses System übernommen hat. Auf Schinderstein befinden sich neben den Soldaten noch 9 Raumjäger für die Raumverteidigung.

Auf der Station und dem Planeten herrschen die Gesetze der Raummarine und der TSU: das Tragen von Waffen ist nur mit Waffenschein erlaubt, ansonsten kann jeder auf Antrag maximal einen Stunner tragen. Auch Besitzer eines Waffenscheins dürfen ihre Waffe weder verdeckt noch offen auf der Station tragen, es sei denn, sie haben eine Sondergenehmigung oder einen verdammt guten Grund dafür.

Da es sich um eine Raumstation handelt, sind hochexplosive Stoffe, giftige Chemikalien oder gefährliche technische Geräte nur mit einer Sondergenehmigung auf die Station zu bringen. Feuerwaffen, die wichtige Einrichtungen der Station beschädigen können, sind garnicht gerne gesehen und werden sofort konfisziert. Es sei den Spielern geraten, sich besser Energiewaffen zu beschaffen, da diese den technischen Einrichtungen nichts anhaben können (Energiewaffen werden von den Wänden reflektiert). Vergehen, die die Sicherheit der Station gefährden, werden hart bestraft. Ferner gelten natürlich noch weitere umfangreiche Sicherheitsbestimmungen für Raumstationen, vorallem das Rauchen betreffend. Es ist nur in speziellen Räumen gestattet. Illegale Drogen sind auf Schinderstein natürlich verboten, jedoch ist man bei diesem Thema etwas nachsichtig.

Andere Stationen

Auf einem Mond des dritten Planeten befindet sich ein Außenposten des Kreuzritterordens auf dem drei weitere Kompanien des Ordens stationiert sind, auf einem Mond des fünften Planeten ist eine kleine wissenschaftliche Station untergebracht, wo astronomische Untersuchungen durchgeführt werden. Auch dieser Außenposten wird durch eine Kompanie des Ordens abgesichert.

Ab und zu sind natürlich Personen von diesen Außenposten auf der Orbitalstation. Am Rande des Systems befinden sich einige Sprungstationen names Phoenix, zu denen ständig Kontakt herrscht. In der Umlaufbahn um den Planeten kreisen noch sechs Kommunikationsstationen: das sind kleine, orbitale Stationen, die nur dem Zweck dienen, den Funkverkehr mit der gesamten Planetenoberfläche aufrecht zu erhalten.

ASS-Orbitalstation

Schinderwald

Seit Einführung der Energie-Handelseinheit (EH) ist der Handel zwischen Planeten zu einem florierenden Gewerbe geworden, so daß der Raumverkehr ständig anwächst. Um dieser Entwicklung gerecht zu werden, mußten größere Raumstationen gebaut werden, die dem starken Raumverkehr aufnehmen konnten. So fing man an, eine Standardorbitalstation zu entwerfen und zu bauen, die möglichst allen Bedürfnissen gerecht werden sollte. Unter der Federführung von PTI entstand dann 2209 eine erste solche Station im Orbit der Erde. Bald darauf folgten viele andere in den verschiedensten Gebieten. Die Raummarine wollte der Entwicklung nicht hinterherlaufen und baute schließlich auch Stationen dieses Typs.

Die Orbitalstationen der All-Ship-Station-Klasse (ASS-Klasse) sind in der klassischen Rotationsform gebaut. Die ASS-Orbitalstationen haben dabei eine Höhe von ca. 1100 Metern. Ihre beiden Hängers haben einen Durchmesser von fast 600 Metern und eine maximale Höhe von 250 Metern. Die Station verfügt über 4 Großdock-Anlagen, an denen einfach alles andocken kann, was nicht in den Hangar paßt. Jeder der beiden Hangar verfügt über 44 Docking-Module, an die sogar teilweise ein Raumträger andocken kann. Die Hangar sind über vier Tore zu erreichen, die jeweils 70 X 60 Meter groß sind. Es ist sogar möglich, den Hangar-Bereich mit Luft zu fluten.

Die Station ist vollständig mit Gravitationsgeneratoren ausgestattet (der Hangar-Bereich natürlich ausgenommen) weshalb sie auch keine Eigenrotation hat. Insgesamt verfügt die Station über einige hundert Decks. Für die Sauerstoffversorgung von bis zu 10.000 Menschen sorgen die zahlreichen, teilweise parkähnlichen Grünanlagen, die überall auf der Station zu finden sind. Die Station kann sich sogar selbst mit Wasser versorgen, da sie über entsprechende Aufbereitungsanlagen verfügt. Ferner bietet sie alle Annehmlichkeiten, die man sich nur denken kann: Hotels, Einkaufspassagen, Bars und viele andere Dinge. Gegen ungebetene Besucher ist man durchaus gefeit: 12 Fächerlaser und zwei Dutzend Torpedorohre sorgen für ausreichend Schutz.

Auf einer solchen Station arbeiten und wohnen ca. 7500 Menschen, je nachdem, wieviele



Einrichtungen sich auf der Station befinden. Meistens hält sich nochmal die gleiche Anzahl Menschen in einer solchen Station auf, die dort aber nur vorübergehend bleiben. Die Station verfügt über ca. 350 Decks, wovon sich 130 Decks über den Hangar-Bereich erstrecken. Die normalen Decks haben einen Durchmesser von 160-140 Metern. Die Ausmaße ergeben allein für die Ober-, Mittel und Unter-Decks eine rechnerische Grundfläche von über 3,7 Millionen Quadratmeter, jedoch sind überall auf der Station großzügige Grünanlagen, die viel Fläche wegnehmen.

Oberdeck

Das Oberdeck befindet sich, wie der Name schon sagt, im 'oberen' Bereich der Station. Da die Station längs der Rotationsachse auf den Planeten steht, ist diese im Weltraum unübliche Bezeichnung auch zu rechtfertigen. Die Gravitation ist übrigens, wenn vorhanden, auf der ganzen Station in Richtung des Planeten gesetzt. Man könnte also denken, die Station sei mit dem Planeten fest verbunden.

Auf dem Oberdeck befinden sich wie auf dem Unterdeck hauptsächlich Wohn- und Freizeiteinrichtungen. In den Teilen, die dem jeweiligen Hangar am nächsten sind, befinden sich aber auch zusätzliche Warenlager. Ferner sind jeweils auf dem Oberdeck und dem Unterdeck zwei größere Parks, die den Hauptteil der Sauerstoffproduktion erzielen. Sogar ausgewachsene Bäume von 40 Meter Höhe lassen sich hier finden. Im Oberdeck befindet sich die Verwaltung und Raumkontrolle, die ihren Sitz ganz an der Spitze hat.

Up-Hangar und Down-Hangar

Jeder dieser enorm großen Hangar kann, wie oben schon beschrieben bis zu 44 Raumschiffe andocken lassen, teilweise bis zu einer Größe eines Raumträgers. Der Hangar ist durch vier große Raumtore zu erreichen, die sich luftdicht verschließen lassen, so daß man einen Hangar mit einer Atmosphäre füllen kann. In der Mitte des Hangar zieht sich der Hauptaufzug der Station entlang, der alle Decks miteinander verbindet. Dieser Hauptaufzug besteht aus fünf großräumigen Fahrstühlen, die sich durch Gravgeneratoren mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit bewegen können, ohne das die Passagiere etwas davon merken.

Direkt an diesem Hauptaufzug befinden sich 8 Docking-Module (Die Module 1-4 der Ebene A und E), sowie das Hangar-Kontrollzentrum. An den Außenwänden des Hangars befinden sich 4 Hangardeck-Bereiche, die zwischen den Raumtoren liegen. An jedem Hangardeck-

Bereich befinden sich jeweils neun Docking-Module. Diese Bereiche sind über die obere und untere Seite des Hangars mit dem Rest der Station verbunden. Neben Ladeeinrichtungen und Dockkontrolle lassen sich in den Hangardecks auch Aufenthaltsbereiche für Passagiere finden, sowie einige Bars mit Hangar-Blick. Ferner befinden sich in den Hangardecks pro Bereich zwei weitere, 'echte' Hangars (Small Hangar). Diese lassen sich durch jeweils ein Tor vom großen Hangar luftdicht abtrennen und mit einer Atmosphäre bzw. Gravitation versehen.

Mitteldeck und Large-Docking-Module

Im Mitteldeck befindet sich das Großlager der Station. Hier werden die angelieferten Waren gelagert. Von den Mitteldecks aus sind die vier Large-Docking-Module zu erreichen, die für Großfrachter und ähnlich dicke Pötte bestimmt sind. Im Mitteldeck befindet sich auch noch die Energieversorgung der Station und das Leasumlager, das sich in einem besonderen strahlungsabgeschirmten Bereich befindet. Auf den Hangardecks und den Large-Docking-Modulen befinden sich noch zusätzliche kleinere Leasumlager.

Unterdeck

Das Unterdeck ist dem Oberdeck ähnlich. Hier befindet sich meistens die Krankenstation und der größere Teil der Wohn- und Freizeitbereiche. Am unteren Ende sind alle Funkeinrichtungen, die zum Planeten führen.

Lebenssysteme

Überall auf der Station sind Pflanzen und Parkanlagen, die eine ausreichende Sauerstoffproduktion erzielen. Da die Station außerdem recht großräumig gebaut ist, sind auch reichliche Sauerstoffreserven vorhanden. Auf der Station ist ein ausgeklügeltes Lüftungssystem installiert, das immer für eine angenehme Atmosphäre sorgt. Über diese Schächte kann man sich übrigens etwas unauffälliger bewegen. Allerdings sind nur die Hauptschächte groß genug, um einen Menschen Platz zu bieten. Ferner hat die Station einen Tages/Nacht-Rhythmus, um eine möglichst exakte Naturimitation vorzugaukeln. An diesen Rhythmus halten sich viele Bewohner der Station.

Stationsinformationssystem

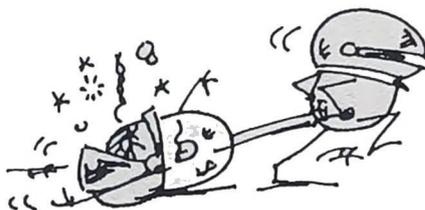
Überall auf dem Deck und in jedem Raum gibt es sogenannte 'Info-Konsolen'. An diesen kann man mit anderen Menschen auf der Station kommunizieren, Informationen abfragen (z.B.

wo sich jemand aufhält) oder sich den Weg auf einem Lageplan zeigen lassen. Nebenbei gibt es auf den Info-Konsolen noch einen Alarm-Knopf, der natürlich nur bei einem Notfalls zu betätigen ist. Dazu gehören Feuer, ein Leck in der Außenhaut oder sonstige Katastrophen. Wird dieser Knopf gedrückt, so schrillt gleich die Alarmglocke los und es schließen sich sämtliche Schotten und Türen auf dem Deck. Diese lassen sich aber einzeln wieder öffnen, allerdings nur dann, wenn auf beiden Seiten der Schotten eine Atmosphäre herrscht.

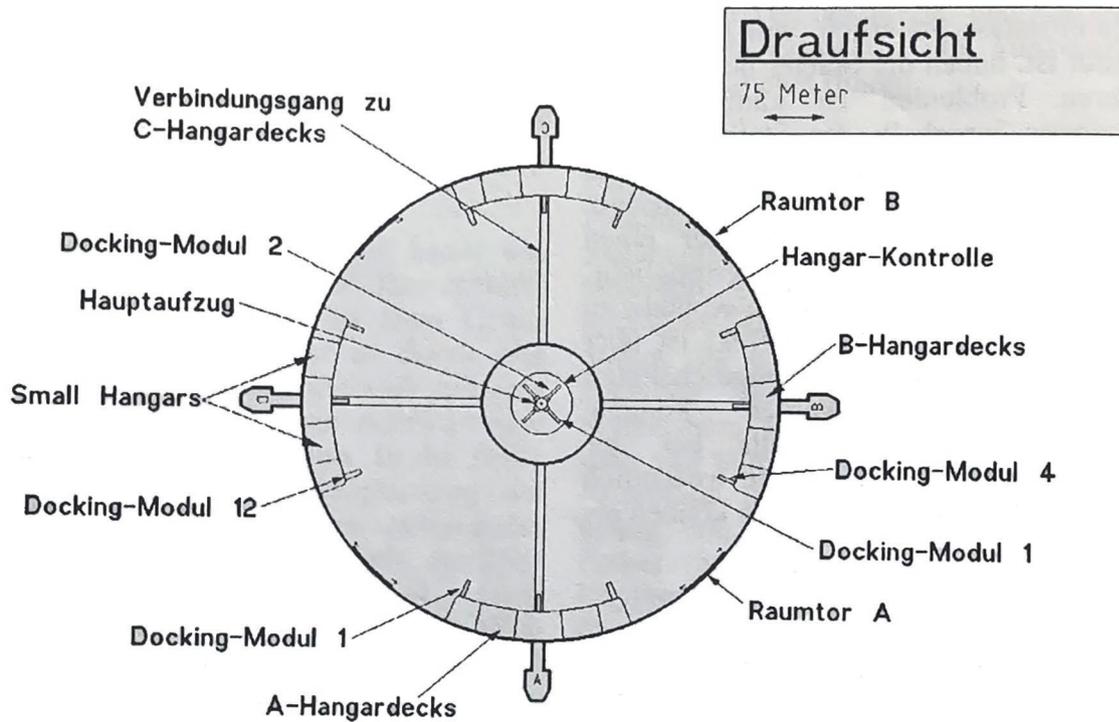
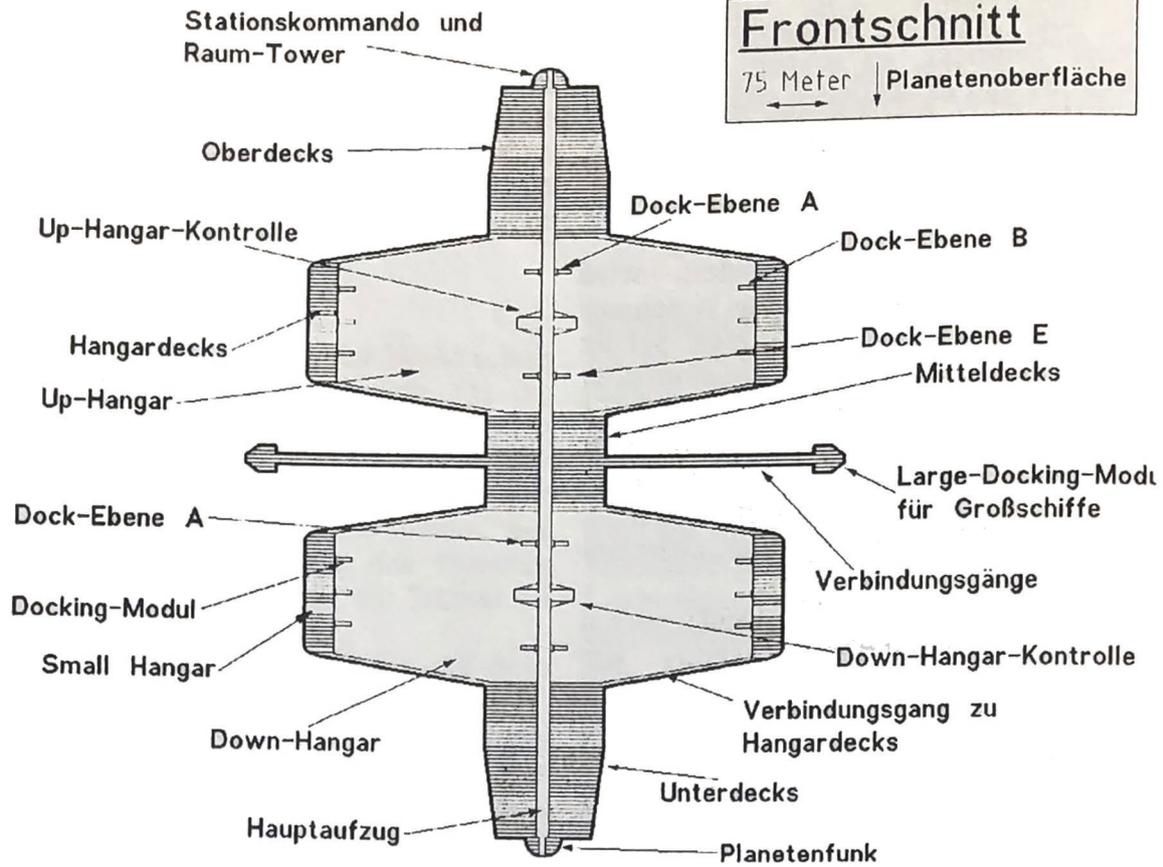
Sollte eine Dekompression eintreten, wird automatisch Alarm gegeben. Übrigens bieten nur Schotten und Wände einen wirksamen Schutz gegen Dekompression, nicht aber die normalen Türen! Im Falle eines Luftdruckabfalls bieten sie einen Schutz von durchschnittlich ein paar Minuten, danach hat die Luftdichte innerhalb des Raumes einen kritischen Wert erreicht. Überhaupt keinen Schutz bieten Türen zwischen Räumen!

In den Bereichen zwischen den Decks liegen zahlreiche Versorgungseinrichtungen, wie Energieversorgung, Lüftungssysteme, Wasserversorgung, etc. Durch die Klimaschächte kann in der Regel kein Mensch krabbeln, es sei denn, es handelt sich um größere Versorgungsschächte. Die Eingänge zu diesen Schächten sind durch Gitter geschützt, die jedoch ohne Probleme zu lösen sind.

Da die Raumstation natürlich vollständig aus Metall gebaut ist, haben die Spieler noch mit ein paar anderen Problemen zu kämpfen: die Funkübertragung innerhalb der Station mittels lokaler Sender nur eingeschränkt möglich, die Spieler sind auf das interne Kommunikationsnetz angewiesen. Dazu können die Spieler einen Kommunikator erhalten, der es ihnen ermöglicht, mit jedem anderen auf der Station in Kontakt zu treten. Ein unangenehmer Nebeneffekt ist aber die Tatsache, daß die Spieler bei eingeschalteten Kommunikator geortet werden können. Probleme ergeben sich ebenfalls bei der Benutzung von Motionscannern, die wesentlich schlechter durch Metallwände dringen können als durch Betonwände.



Die Station



HALLO ... HALLO ... HIER SALACTORIUS CRUMB ...
FREIER WELTRAUMSCOUT ... AN BASIS ... hrrrrhrr
KANN LEIDER NICHT ZUM ANGEGEBENEN
ZEITPUNKT ZUR AUFTRAGSENGEGENAHME
ERSCHEINEN ... hrrrrhrrhrr ... BIN LEIDER ZUM
STICHPUNKT GEZWUNGEN VERPFLICHTUNGEN
AUF DEM GROBELTERNPLANETEN IM OST-
HOLSTEIN SYSTEM WAHRTUNEHMEN ...
GRÜßE AN DIE ENTSTEHENDE PARTIE ... WERDE
AM NACHSTEN TERMIN ... AUF JEDEN FALL
IM BASIS SCHIFF ERSCHEINEN ...
SALACTORIUS ENDE ...



Notizen:

