

SPACE GOTHIC

®

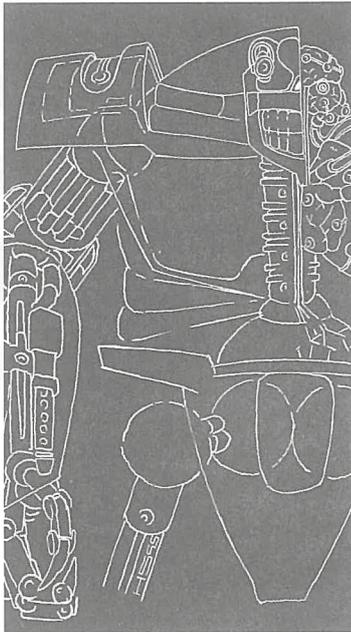
Traumzeit



HS '95

Die Endziele der perfekten Informationsgesellschaft sind schon seit Jahren erreicht. Der gläserne Bürger ist von unserer tatkräftigen Regierung bereits umgesetzt worden. Wir befinden uns auf der Schwelle zur totalen Beherrschung der Menschheit. PTI sei Dank.

Stephen B. Gates, Direktor von Matrix Inc.



SPACE[®] GOTHIC

Traumzeit



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

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

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)

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

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

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

© 1995 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild : Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen : Hans Schneider, Frankfurt; Nils H. Hamm, Ratingen; Hans-Jörg Brehm, Raunheim;

Matthias Gunkel, Offenbach; Ralf Winter, Offenbach

Autor : Michael Greiss, Wiesbaden

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

Herstellung : Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung : Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck : MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb : Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Fantastische Spiele GbR
c/o Michael Greiss
Postfach 3
60528 Wiesbaden



Inhalt:

1.  Traumzeit
Seite 7
2.  Oranien Star
Seite 33
3.  Man stirbt nur zweimal
Seite 55

Die letzte Bastion, die der Mensch im Jahre 2245 noch hält, ist die des freien Gedankens. Doch kündigen Zeichen am Horizont, daß auch dieses besondere Vorrecht in Zukunft bedroht sein wird. Die Einführung der Bio-Chips und die damit verbundenen Möglichkeiten lassen den Konzern Prometheus Technical Industries die Chance dieses Jahrtausends erahnen. Trotz der katastrophalen Ergebnisse mit den Versuchsreihen über Chip-Hirn-Verbindungen, haben sich die Wissenschaftler des Konzerns nicht entmutigen lassen.

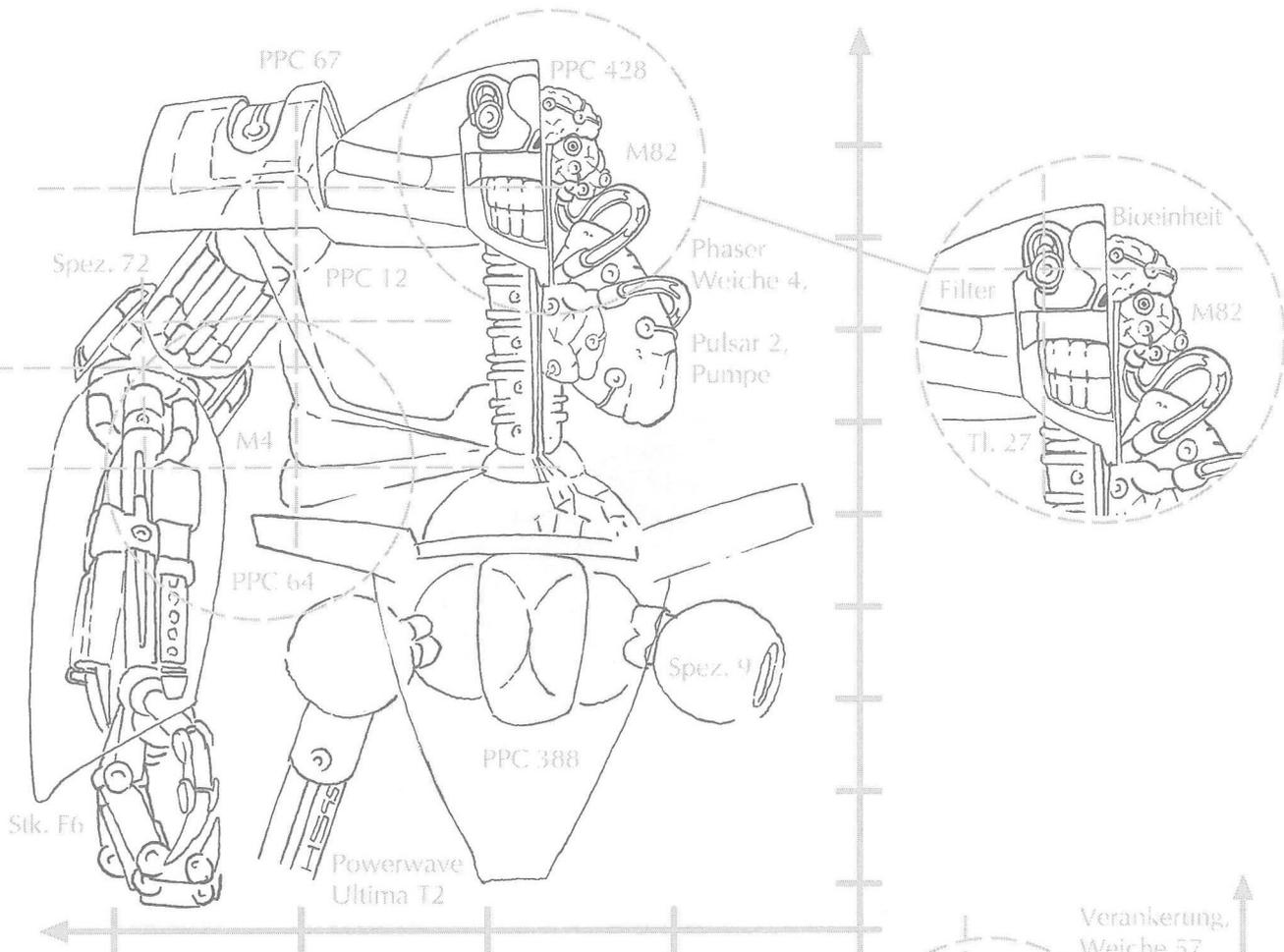
Die Gedanken sind frei!

Wie lange wird dieser Sinnspruch aus der terranischen Frühgeschichte noch Bestand haben?



BAUREIHE TITAN 2000

Prometheus
Technical
Industries

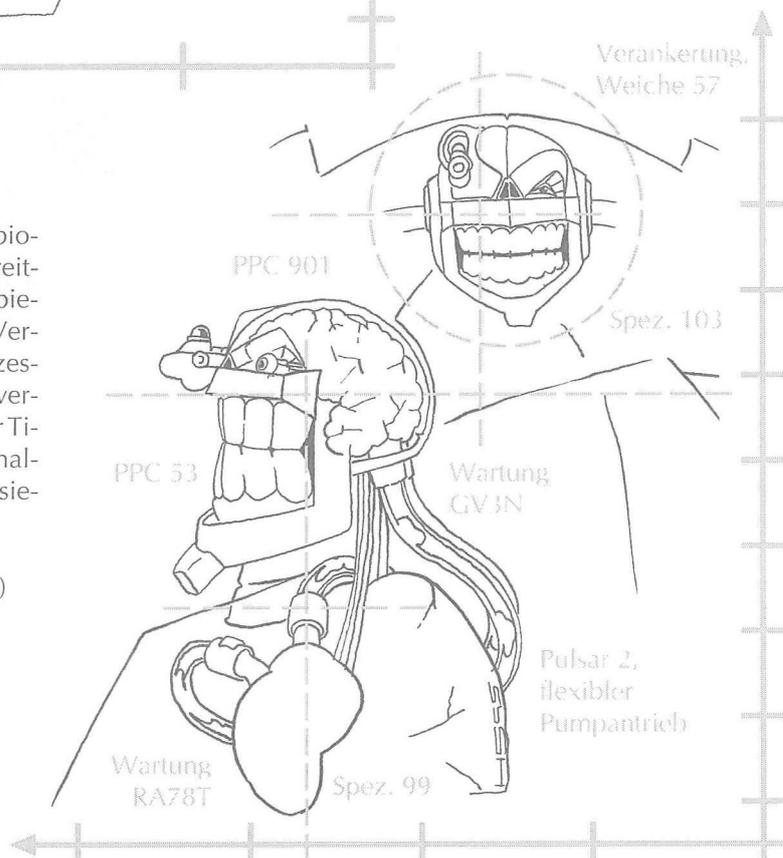


BAUREIHE T 2000

Der T 2000 ist der bislang leistungsfähigste bio-kontrollierte Kampfroboter den unsere Streitkräfte zur Verfügung haben. Die Einsatzgebiete sind nicht genau definiert. Durch die Verwendung menschlicher Hirne als Bio-Prozessoren sind auch komplexe Missionen mit verwirrenden Parametern keine Probleme. Der Titan 2000 unterliegt der höchsten Geheimhaltungsstufe. Der Einsatz unterliegt der Autorisierung durch den Aufsichtsrat von PTI.

Kraftzelle: Laesumgetriebene Batterie (PTI)
Filter/Optiken: Zeiss & Zecher
Waffensysteme: variabel
Rüstung: Powerwave Inc.
Montage: Herakles Laborkomplex (PTI)

Verantwortlicher Konstrukteur:
Prof. Dr. Donald Roosevelt, Prometheus



Traumzeit

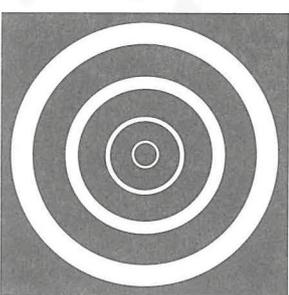


SPACE®
GOthic

von
Michael
Greiss



Fantastische
Spiele GbR



Männer, ich erwarte von euch in diesem besonderen Fall und auf dieser Mission alle Tapferkeit der Welt. Wir gehen dorthin, wo Jahre keiner mehr hinging. Wir werden Informationen sammeln und Geschichte schreiben. Ich zähle auf euch! Die TSU zählt auf euch! Bewährt euch, Männer.

Field Major Archie de Coverly

Vorhut hat Kontakt, Sir. Wir ziehen uns aus den Kanälen zurück. Es sind zuviele. Sakowsky verletzt. Macht den Sani klar.

Staff Sergeant Oliver Crome

Ich bin wie sie. Oh Gott, ich bin verloren . . . ich bin ein Monster!

Corporal Sakowsky

Corporal Sakowsky lehnte frierend an einem Felsen und starrte hinaus in die pechschwarze Nacht. Die Wunde an seinem Arm pulsierte unangenehm. Mit Schrecken dachte Sakowsky an die mutierten Biester zurück, die seiner Abteilung in einem der Kanäle begegnet waren. Er erinnerte sich mit Schauern daran, daß eines der humanoid wirkenden Wesen ihn während des Kampfes in den Arm gebissen hatte. Der Corporal konnte es mit einigen Schüssen töten, dennoch ging ihm das unheimliche Lächeln nicht aus dem Sinn, das der sterbende Mutant auf den Lippen hatte.

Einige Stunden später stellte er verblüfft fest, daß er die optischen Verstärker in seinem Helmvisier nicht mehr benötigte, um seine Kurzsichtigkeit auszugleichen. Außerdem nahm er genau den aufdringlichen Geruch wahr, der darauf schließen ließ, daß sich Field Major de Coverly schon vor dem Frühstück an irgendwelchen geheimen Alkoholvorräten bedient haben mußte. Der Gestank von synthetischem Bourbon verpestete die Luft, aber keiner seiner Kameraden schien irgendetwas zu bemerken. Sakowsky bekam Angst. Er besorgte sich SynAntibiotika beim Abteilungs-Med-Tech, doch die seltsamen Symptome blieben die gleichen.

Zwei Tage später gelang es dem umherstreifenden Stoßtrupp, einen lebenden Mutanten zu fangen und in den mitgeführten Käfig zu sperren. Corporal Sakowsky war verwirrt. Er spürte keine Angst oder Abscheu vor der ekelhaften Kreatur. Sakowsky registrierte im Gegenteil eine brüderliche Verbundenheit und hielt sich gerne in der Nähe des Käfigs auf. Nur in der Nacht überkam ihn das Grauen und er durchlitt monströse Alpträume.

Corporal Sakowsky lehnte frierend an einem Felsen und starrte hinaus in die pechschwarze Nacht. Die Wunde an seinem Arm pulsierte heftiger. Plötzlich traf es den Soldaten wie einen Hammerschlag. Er war einer von ihnen. Er mußte seinem gefangenen Bruder helfen, ihn befreien. Er mußte . . . jetzt . . . er . . .

Der Corporal wirbelte herum und blickte auf seine schlafenden Kameraden. Zielsicher hob er den Flammenwerfer von Private Hensmann auf, stellte den Regler auf maximalen Verbrauch und aktivierte den Glühstift vor der Mischbatterie. Sakowsky blickte ohne Mitleid auf die reglosen Männer und Frauen der Abteilung *Sondererkundung* der Roten Falken. Er zog den Abzug durch und das Chemikaliengemisch schoß heraus, entzündete sich am aktivierten Glühstift und traf die wehrlosen Ziele mit voller Wucht. Die schrillen Schreie der Opfer gingen im brüllenden Fauchen des Flammenwerfers unter.

Ex-Corporal Sakowsky öffnete den feuerfesten Käfig und verschwand mit seinem neuen Bruder in der Nacht.

I. Vorgeschichte

Dr. med. Hiroko Toi ist ein anerkannter Wissenschaftler im großen Feld der Erforschung des menschlichen Organismus. Sein Spezialgebiet ist das Gehirn und die Manipulationsmöglichkeiten desselben. Dr. Toi wechselte nach dem Konzernkrieg von Shark zu PTI. Dort konnte er sich seinen Forschungen wieder ausgiebig widmen.

Fünf Jahre nach Kriegsende tauchen Gerüchte auf, daß zwielichtige Gestalten die verwüsteten Shark-Planeten besuchten, um dort zu plündern. Man könne, so sagen die unter der Hand erzählten Geschichten, wertvolle Beute machen, doch gehe in den Ruinen ein namenloser Schrecken um, der einen hohen Blutzoll fordere. Den Gerüchten zufolge soll es sich um grauenhaft mutierte Überlebende des nuklearen Infernos handeln. Aber dem Glücklichen solle unermesslicher Reichtum winken.

Als dem Aufsichtsrat von PTI diese Meldungen von der Inneren Sicherheit zugetragen werden, beschließt man, der Sache auf den Grund zu gehen. 25 Einsatzteams der Roten Falken werden losgeschickt, um verlässliche Informationen von den verwüsteten Planeten zu erlangen. 7 Teams kehren drastisch reduziert und geistig angegriffen von der Geheimmission zurück. Sie legen interessantes Material vor. Die Spur der 18 weiteren Einsatzgruppen verliert sich im Nichts.

Die Auswertung der durchgeführten Missionen ergibt, daß auf einigen der ehemaligen Shark-Planeten Werte zu entdecken sind, die einen erhöhten Aufwand rechtfertigen. Dr. Toi bekommt direkt von Benjamin Weiss den Auftrag, ein Trainingsprogramm zu entwickeln, das die mentale Widerstandskraft der ausgewählten Kundschafter stärken soll. Im Zuge der Entwicklung werden alle verfügbaren Daten in einen 90/6 HyperCerp, den leistungsfähigsten Simulationsrechner, der zur Verfügung steht, eingegeben und realitätsnah aufbereitet. Die erste Versuchsreihe wird ein totaler Fehlschlag. Durch eine nicht genügend abgedämpfte Wahrnehmungskopplung verfallen 80 % der Kandidaten dem Wahnsinn. Die leitenden Wissenschaftler beschließen, die Traumsimulationsversuche zu verfeinern und weitere Testpersonen nur noch unter *minderwertigem* Menschenmaterial auszuwählen.

Es werden schnellstmöglich drei Transportchopper in mobile Simulationslabors umgerüstet, die auf verschiedenen Planeten nach geeig-

neten Versuchskaninchen Ausschau halten sollen. Die Crew besteht ausschließlich aus langjährigen Konzernangestellten: zwei Med-Tech, zwei Computerspezialisten, einem leitenden Wissenschaftler, zwei Piloten der Roten Falken und zwei Lockvögeln des PTI-Konzerns mit guten Schauspielkenntnissen. Der Versuchsleiter verfügt über Legitimationspapiere von PTI, die jeder Polizeikontrolle Einhalt gebieten. Die potentiellen Versuchsteilnehmer werden mit einem gut bezahlten Auftrag geködert, betäubt und in bewußtlosem Zustand in das mobile Labor verfrachtet. Die gesamte Ausrüstung der Testpersonen wird mit speziellen 3D-Hochleistungsscannern in den Simulationsrechner geladen. Größere Objekte der Versuchsgruppe, wie Fahrzeuge oder Raumschiffe, können mit 3D-Mobilscannern abgetastet werden, um ebenfalls im Traumversuch aufzutauchen. Nach der Informationserfassung der Ausrüstungsgegenstände werden die Hirnströme und der Bioaufbau von allen Traumreisenden in den Rechner gespeist. Anschließend werden alle Organismen in speziell umgestaltete Kälteschlafkoben gelegt. Man injiziert ihnen ein hochaktives Halluzinogen und beginnt mit dem Versuch. Sollten die bedauernswerten Kreaturen Glück haben, werden sie nicht wahnsinnig . . .

II. Der Auftrag

Der Anwerber gibt sich als Sekretär eines reichen Geschäftsmanns von Terra aus, der eine Expeditionsbegleitung anwerben möchte. Die dazu nötigen falschen Identitäten sind in allen herkömmlichen Informationsdatenbanken verzeichnet, um bei eventuellen Nachforschungen der Charaktere ein glaubhaftes Trugbild vorzuspiegeln zu können. Nach dem Ende des Versuches werden die falschen Daten restlos entfernt, um keine Spuren zu hinterlassen. Der Spielleiter hat die Möglichkeit, diese Spielsequenz nach seinen Vorstellungen auszurichten.

Vorzugsweise werden freie Söldner oder wagemutige Zivilisten für diesen Versuch angeheuert. Angehörige der Ritterorden sollten wegen



Im Land des Traums wartet der schlimmste Schrecken. Dort lauern die eigenen Ängste. Gute Reise!

Lockangebot des Anwerbers:

Der reiche Geschäftsmann Hal Smollet von Terra möchte ein dringend benötigtes Objekt in seine Hände bekommen. Die Abenteurer sollen ihm als Begleitschutz auf einer ungefähr zweiwöchigen Expedition dienen. Ein PTF Nashorn wird gestellt, wenn die Gruppe kein Fahrzeug anbieten kann oder will. Verpflegung und Zusatzausrüstung werden anstandslos genehmigt. Pro Person und Tag werden 4 EH (max. 6 EH) in Aussicht gestellt. Das Erfolgshonorar für die gesamte Gruppe wird auf maximal 500 EH festgesetzt. Der Zielort und die genauen Auftragsparameter sollen auf Wunsch des Auftraggebers bis kurz vor Ankunft geheim bleiben. Mit größeren Schwierigkeiten ist nach Auskunft des Auftraggebers nicht zu rechnen. Die Charaktere werden für den nächsten Tag in das Mittelklasse-Hotel "Rose" eingeladen. Dort sind Zimmer für sie reserviert, abends sollen sie mit Smollet persönlich zusammentreffen. In dem Hotel wird ein gutes Essen in einem separaten Zimmer serviert. Das Gespräch verläuft in angenehmer Stimmung und die Abenteurer sollten durch nichts nervös gemacht werden. Das delikate Abendessen ist mit geschmacklosen, aber brutal wirkenden Schlafmitteln versetzt. Die auf diese Weise mattgesetzte Gruppe wird durch den Hinterausgang zum Simulationschopper transportiert. Die eingespielte Crew des Labors beginnt sofort mit den Vorbereitungen für den Versuch. Flöz II wartet . . .

möglicher politischer Schwierigkeiten nicht verpflichtet werden. Angestellte von PTI oder Tochterunternehmen sind laut Weisung der Konzernleitung ebenfalls auszuschließen, da man keine interne Manpower aufs Spiel setzen möchte.

Die Bezahlung, die der Anwerber mit der Spielergruppe ausmacht, ist von vorneherein nicht geplant. Den Teilnehmern wird nach dem Versuch eine feste Summe von 40 EH auf die Karte gebucht. Vorausgezahlte Summen werden von den beiden Computerspezialisten des Labors per Datenleitung wieder eingezogen. Um den Spielwitz zu steigern lohnt es sich, die Ängste und Phobien der Charaktere in den Traumversuch zu integrieren (Spielleiter). Die unterbewußte Auseinandersetzung mit Ängsten kann zu surrealistischen Effekten im Traum führen (bei mir jedenfalls!). Da tanzt die Wurst.

Das vorliegende Modul kann durch die folgende Variante spannender gemacht werden: Man nehme zwei unabhängige Spielergruppen mit je



Lassen Sie sich den Braten schmecken. Eine Spezialität des Hotel Rose. Schwenkbraten nach Rezept des Chefkochs.

Hal Smollet

Kein Risiko. Keine Gefahren. Praktisch ein Spaziergang. Und die Entlohnung ist für solch eine einfache Expedition auch anständig.

Hal Smollet

Datensammlung?
Check. Grün.
Einspeisung?
Check. Grün.
Verarbeitung?
Check. Grün.
Testergebnisse?
Check. Grün.
Kopplung positiv?
Check. Grün.
Systemstatus?
Check. Grün.
Versuch starten!
Roger. Grün.

Versuch gestartet.
Biowerte Test-
personen stabil.
Minimale
Schwankungen in
den Hirnströmen
aufgezeichnet.
Elektroden
arbeiten störungs-
frei. Alle Kandida-
ten sind aktiv
in die Traum-
simulation
eingetreten.
Phase 2 läuft.
Aufzeichnung
beginnen.

einem Spielleiter. Idealerweise sollten die Gruppen räumlich getrennt agieren können. Ein Kommunikationsmittel (z.B. Telefon) garantiert, daß alle Gruppenaktionen zwischen den Spielleitern flexibel ausgetauscht werden können. Für die Konzernlogistik bedeutet das, daß der Traumversuch mit zwei getrennt engagierten Gruppen gestartet wird, um das Konkurrenzverhalten von Menschen in der Simulation zu testen. Bei unseren Testspielen hat diese interaktive Version fantastische Effekte erzielt. Halali denn auch, liebe Spielleiter.

III. Träume sind Schäume

Nachdem die Charaktere in das Reich des Schlafs übergewechselt sind, werden sie von der Laborkrew in den Versuchsraum gebracht. Die gesamte Ausrüstung (inklusive Fahrzeuge etc.) wird mit speziellen 3D-Scannern in digitale Daten umgewandelt und in den Rechner eingespeist. So ist gewährleistet, daß die Abenteuer ihre Ausrüstung auf jeden Fall wiedererkennen (charakteristische Schrammen oder Kerben, besondere Signets usw.). Die Charaktere werden in die seitlich zu öffnenden Traumkammern gelegt und mit *intelligenten* Elektroden an Hirn, Nervenenden und Rückenmark mit dem Rechner verbunden. Der Versuch selbst gliedert sich in drei Phasen:

Phase 1

In der Vorbereitungsphase werden die Abenteuer sorgfältig untersucht. Es werden die Hirnströme gemessen, physische und psychische Widerstandskräfte mit Vorlaufprogrammen getestet und sichtbare Verletzungen medizinisch behandelt. Das Ergebnis dieses aufwendigen Checkups wird ebenfalls in den Simulationsrechner eingegeben. Für die Vorbereitungen braucht die Besatzung des Simulationschoppers ca. 20 - 30 Stunden (je nach Volumen des einzuscannenden Materials).

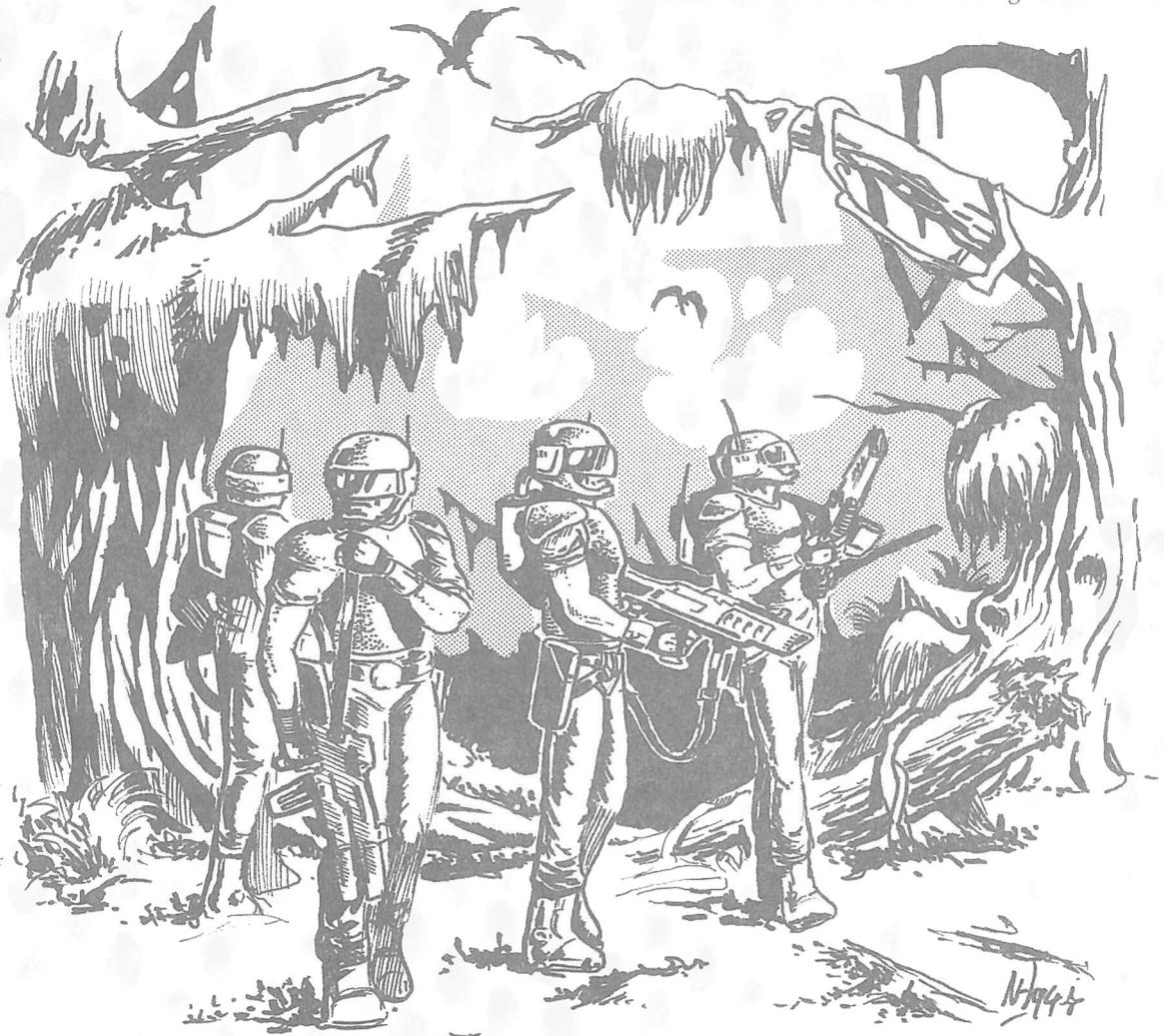
Phase 2

Während des laufenden Versuchs werden die Testpersonen dauernd betreut und beaufsichtigt. Sobald einer der Charaktere im Traum stirbt, wird er sofort aus dem Simulationsprogramm ausgekoppelt und in einen künstlichen Komastatus gebracht. So werden die geistigen Schäden auf ein Minimum begrenzt.

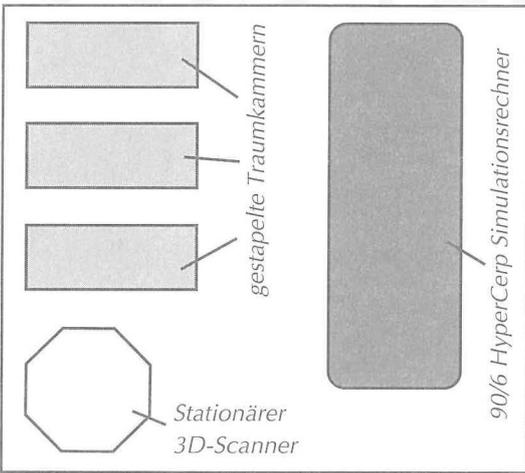
Der Zeitablauf von Traum und Realität unterscheidet sich stark voneinander. Ein im Traumversuch erlebter Tag (24 h) schlägt in der Realität mit ungefähr einer Stunde zu Buche.

Phase 3

In der Nachbereitungsphase werden die ermittelten Daten aufbereitet und gesichert. Die



Eine Vorhut untersucht die Ruinen einer alten Getreidefarm auf den endlosen öden Ebenen des Planeten Flöz II.



Laderaumschema des Simulationschoppers.

Versuchsteilnehmer bekommen schockdämpfende Medikamente verabreicht, um den Übergang in die harte Realität verkraften zu können. Die Nachbereitungen nehmen je Versuchsteilnehmer ca. zwei Stunden in Anspruch.

IV. Die Reise ins Ich

Flöz II

Das System wurde im Jahre 2084 von Raumerkundungseinheiten der TSU entdeckt und 2090 von Shark Investments urbar gemacht. Flöz II entpuppte sich als wahre Fundgrube an Bodenschätzen. Riesige Minen- und Verhüttungswerke entstanden. Der ausgelöste Boom ließ große Städte um die Betriebe herum wuchern. Der galaktische Handelskrieg wirkte sich auf den Ausbau des Planeten fast nicht aus; der florierende Minenplanet sollte laut Planung von Shark eines der Zentren der Rüstungsproduktion werden. Zu Beginn der *heißen* Phase des Konzernkriegs, am Weihnachtsabend 2235, stellte Flöz II die gigantischste und fortschrittlichste unterirdische Waffenschmiede der menschlich besiedelten Galaxis dar. Außerdem wurden die weiten Ebenen mit riesigen Getreideflächen versehen, um den Nahrungsnachschub für die Armee von Shark sicherzustellen. Die Shark-Wissenschaftler entwickelten deswegen eine spezielle genmanipulierte Getreidesorte. Aus diesen Gründen wurde das Planetensystem auch das erste Opfer einer Reihe von aus dem Orbit geführten Nuklearbombardierungen. Flöz II verschwand unter tödlichen Atomblitzen aus dem Blickwinkel der Menschheit. Die Orbital- und die Randstation wurden mit linientreuen PTI-Kräften bemannt und in der Umlaufbahn von Flöz II ein Kampfverband stationiert, der den Planeten lückenlos blockierte. Einige fliehende Schiffe mit Überlebenden wurden gnadenlos aufgebracht und zerstört. Nach der bedingungslosen Kapitulation wurde die Orbitalstation zerstört, der Kampfverband ab-

gezogen und die Sprungstation mit militärischem Personal besetzt. Nur gelegentlich registriert die Besatzung der Station ein Raumschiff, das den verwüsteten Planeten direkt anfliegt. Aber der Jägerverband der Raumstation konnte bis heute noch jeden Plünderer zur Strecke bringen . . .



##

System CC658 (Nr. 106) / Angaben vom 03.09.2235

Rote Sonne der Klasse M, 4 Planeten.

CC658 I

Gasplanet (Methan), Temperaturen liegen zwischen +80° und +210° Celsius. Keine Monde.

CC658 II (Grube Rheinhausen)

Wasserplanet mit dünner, leicht giftiger Atmosphäre. Terraform-Projekte sind momentan eingestellt. Keine Monde.

CC658 III (Flöz II)

Hauptstadt: Oberhausen (960.857 Einwohner), Städte mit 200.000 Einwohnern: Gelsenkirchen II, Essen, Köln, Rotterdam II. Raumhäfen: Oberhausen, Rotterdam II. 2 Monde ohne Atmosphäre (Glückauf und Esse).

CC658 IV

Eisplanet mit giftiger Atmosphäre. Temperaturen schwanken von -150° bis -240° Celsius. 1 Mond ohne Atmosphäre.

##

Sobald die Vorbereitungen für den Versuch abgeschlossen sind und alle Kontrollen des Simulationsrechners *grün* zeigen, beginnt die Reise der Charaktere. Ihre sterblichen Hüllen verbleiben in dem umgebauten Chopper, doch der Geist eines jeden macht sich im Traum auf die Reise zu einem Planeten, der Lichtjahre entfernt liegt, dahin wo das Grauen wartet und das Entsetzen zu Hause ist.

Jeder Abenteurer testet vor Spielbeginn seine *KON*. Je besser die Probe gelingt, desto früher wacht man auf. Nach spätestens 10 Minuten sind alle Charaktere auf Flöz II erwacht (bzw. in die laufende Simulation eingelot).

Als die Schwärze vergeht, finden sich die Spieler in einem nagelneuen PTF Nashorn (oder ihrem eigenen Fahrzeug). Das Panzer-Transportfahrzeug steht auf einer weiten Ebene. Die angeforderte Ausrüstung ist sauber verpackt im Panzer verstaut. Die Rüstungen der Charaktere sind allerdings mit einer dunkelblauen Farbe angestrichen worden. Auch die Filtereinsätze der Rüstungen und in der Luftversorgung des Fahrzeugs sind durch unbekanntes Spezialeinsätze getauscht worden. Das Fahrzeug ist 100 % betriebsbereit und mit einer zusätzlichen Entseuchungsdusche versehen. Wenn die Charaktere die nähere Umgebung des PTF untersuchen, finden sie Abdrücke einer Lande-

Wer hat meine tolle Rüstung mit der blauen Schmiere ruiniert?

Corinne Stryker

Verdammt, wo zur Hölle sind wir hier nur gelandet? Und wie, in drei Teufels Namen, sind wir hier hergekommen?

Ole McLure

Dieser Hund hat uns nur diese Mitteilungsdatei dagelassen. Wenn ich hier rauskomme, ist der verfluchte Bastard Geschichte.

Corinne Stryker

Okay Leute, alles mal herhören. Momentan haben wir keine andere Chance, als gute Miene zum bösen Spiel zu machen. Erledigen wir diesen Job. Aber danach kümmern wir uns um Smollet. So wahr ich Ole McLure heiße.

Ole McLure

Guten Tag!

Bitte verzeihen Sie die seltsame Vorgehensweise in dieser Angelegenheit. Leider mußten für Ihren Transport zum Zielgebiet ungewöhnliche Maßnahmen angewendet werden, da ein verstärktes Interesse einiger Konkurrenten an den zu bergenden Gegenständen existiert. Aber keine Sorge. Niemand weiß von Ihrer Abreise und keiner kennt den genauen Zielpunkt. Nur so kann ich für Ihre Sicherheit garantieren.

Bitte begeben Sie sich in die Stadtmitte von Oberhausen (Hauptstadt von Flöz II). Sie erreichen die Stadtgrenze von Oberhausen am schnellsten, wenn Sie sich von ihrem Abwurfpunkt aus in nordöstlicher Richtung in Bewegung setzen. Sie sind ungefähr 80 Kilometer von den Versorgungswerken der Stadt entfernt. Sobald Sie die ersten westlichen Ausläufer erreicht haben, können Sie Ihr Zielgebäude mit bloßem Auge erkennen. Es sind die Reste einer monumentalen Pyramide der ehemaligen Shark-Konzernniederlassung auf Flöz II. Begeben Sie sich dort bitte in den 340. Stock, in das Büro des Vorsitzenden Lou van Praak. In einem rampo-nierten Wandsafe befindet sich eine Metallkassette. Setzen Sie den Aufstieg mit dieser Kassette fort, bis Sie die Sonnenplattform im 343. Stockwerk erreichen. Aktivieren Sie erst dann den Orbital-Signalgeber. Ein Transportchopper wird Sie nach ungefähr 45 Minuten abholen. Bitte aktivieren Sie das Sendegerät nicht, bevor Sie auf der Sonnenplattform stehen. Denn damit könnten Sie nachhaltige Schwierigkeiten anlocken.

Noch ein paar Tips für Sie:

Kratzen Sie bitte nicht den dunkelblauen Belag von Ihren Rüstungen. Diese spezielle Schutzfarbe hält die unangenehme Radioaktivität dort, wo sie hingehört, nämlich draußen.

Fahren Sie auf dieser Ebene nicht schneller als 20 Kilometer pro Stunde. Der gesamte Boden unter Ihnen ist mit einer Vielzahl von alten Minenstollen und Werks-hallen durchzogen. Sie könnten also einbrechen und das Fahrzeug verlieren. Prüfen Sie unbedingt, wohin und worauf Sie fahren; es lohnt sich.

Viel Erfolg!

Hal Smollet

fähre und Spuren von Startraketen eines größeren Transportchoppers. Ansonsten ist in der direkten Umgebung nichts als eine hügelige, mit verdorrtem und gelblichen Gras bewachsene Landschaft zu entdecken. Im Nordosten sind mit einem starken Fernglas schemenhafte Umrisse von hohen Gebäuden zu erkennen.

Wenn die Charaktere ihre Ausrüstung genauer untersuchen, finden sie einen unbekanntem Laptop, auf dem Kartenmaterial und eine Mitteilungsdatei des Auftraggebers zu finden ist. Das Kartenmaterial stellt ein Schema der Hauptstadt von Flöz II und Reißzeichnungen eines unbekanntem Gebäudes dar (siehe Seite 19, 23). Jeder Charakter, der kein geschlossenes Rüstungssystem zur Verfügung hat, findet einen Rad-Schutzanzug (kein Rüstungsschutz) in seiner Größe vor. Weiterhin finden sich mehrere Döschen mit dunkelblauer Rad-Schutzfarbe, schweres Bergungswerkzeug für das PTF, ein deaktivierter Orbital-Signalgeber und drei fabrikneue Geigerzähler beim Gepäck.

Werden die Geigerzähler probeweise auf der Ebene eingeschaltet, ist ein lautes Knattern zu vernehmen. Der angezeigte Radioaktivitätswert läßt es nicht ratsam erscheinen, lange Zeit ohne Schutzanzug umherzugehen.

V. Schußfahrt

Bevor die Abenteurer von der Kette gelassen werden, sollte für jedes ehemalige Shark-Mitglied gewürfelt werden, ob es einen oder mehrere Verwandte auf Flöz II hatte. Die Chance ist je nach Charakterhintergrund vom Spielleiter anzusetzen. Sollten Familienangehörige oder Freunde auf diesem Planeten existiert haben, wird der Charakter wahrscheinlich etwas über den möglichen Verbleib wissen wollen. Treffen die Ex-Sharks auf Überlebende des nuklearen Infernos, werden Sie möglicherweise versuchen, Informationen über die Verschollenen zu bekommen. Emotion pur.

Ein Wort zum Wetter

Flöz II bietet tagsüber einen denkbar tristen Anblick. Am Himmel ist ständig eine schmutzig-graue Wolkendecke zu erkennen, die ohne Vorwarnung kurze, aber heftige Wolkenbrüche von sich gibt. Die Temperatur liegt trotz Niederschlag konstant bei ca. 20° Celsius. Der Regen ist radioaktiv belastet und leicht ätzend. Ungefähr alle 5 Stunden kommt es zu einem Regenschauer, der ca. 15 Minuten dauert. Panzerungen und Ausrüstungsgegenstände zeigen nach drei Tagen in Wind und Wetter deutliche Abnutzungerscheinungen.

Die Nächte bieten außer dem Regen auch keine Abwechslung. Der Himmel ist ständig bedeckt,

Sterne und nahe Planeten sind nur für kurze Augenblicke zu erspähen. Der Planet hat eine Umdrehungsrhythmus von 20 Stunden. Davon entfallen auf die Tagphase und die Nachtphase jeweils 10 Stunden.

Richtung Nordost

Nachdem die Abenteurer ihrem Ärger Luft gemacht und ihre Startvorbereitungen getroffen haben, beginnt die Reise Richtung Nordosten.

Für jeden Kilometer, der Reisedstrecke, muß ein Prozentwurf absolviert werden. Liegt das Ergebnis über 77 %, so hat die Gruppe das Glück, über einen verfallenen Minenstollen oder eine unterirdische Werkshalle zu fahren. Während des Krieges verlagerte Shark unzählige Firmen und Produktionsstätten unter die Erde, um sie vor Angriffen schützen zu können. Sobald also der Boden nachgibt, muß der Fahrer des PTF eine Probe auf *PTF fahren* absolvieren. Auf diese Kontrollprobe werden folgende Modifikatoren angewandt:

- Laufen dem PTF einige Leute voraus, um die Gegend und die Bodenbeschaffenheit zu prüfen, wird von dem Wurf ein Modifikator von -25 abgerechnet.

- Wird dem Fahrzeug keine Gruppe vorausgeschickt, so rechnet man einen Modifikator von +25 auf den anstehenden Wurf.

Gelingt die Würfelprobe, kann der Fahrer das PTF unbeschadet aus dem gefährlichen Bereich herausmanövrieren. Mißlingt der Wurf, bricht das Fahrzeug ein und muß mit 1W20 Stunden harter Arbeit und dem schweren Bergungsgerät aus der Einbruchsstelle herausgegraben werden. Sollte der Wurf kritisch mißlingen, ist das PTF unrettbar eingebrochen, und die Besatzung muß den restlichen Weg zu Fuß bewältigen. Abenteurer, die sich zu Fuß auf dem langsam einsinkenden Gelände befinden, können sich ohne Schwierigkeiten aus der Gefahrenzone begeben.

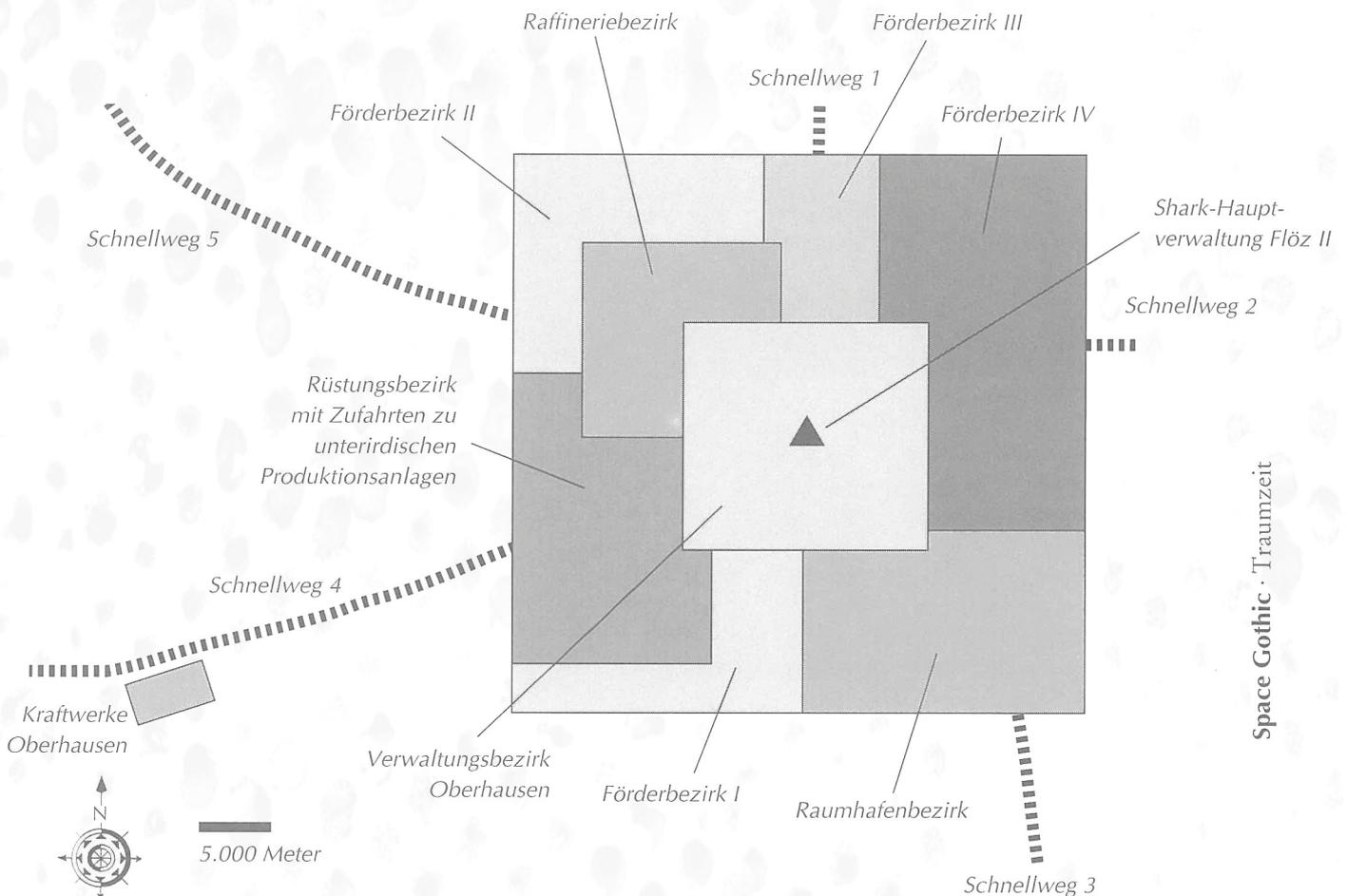
Ansonsten ist die Ebene relativ gleichförmig. Die Pflanzenwelt beschränkt sich auf das gelbliche und seltsam verkrüppelt wirkende Gras. Ab und zu kann ein aufmerksamer Charakter kleine, rattenähnliche Tiere beobachten, die bei Annäherung blitzschnell in ihren Schlupflöchern verschwinden. Gelingt es der Gruppe, eines dieser Tiere zu fangen oder zu erschießen, können sie mit einer einfachen Bioanalyse fest-



Vorhut an Fahrzeug. Wir haben eine unsichere Stelle im Gelände entdeckt. Umfahren des Bereichs erforderlich. Over.

Rudolf Raffel

Schemakarte Minensektion Oberhausen (Hauptstadt von Flöz II)



stellen, daß diese bedauernswerte Kreatur wohl eine grauenhaft mutierte Beutelratte darstellt (Daten dazu finden sich im *Anhang, Mutierte Tiere*). Die Ratten fliehen generell vor dem Menschen, in die Ecke gedrängt sind sie aber zähe Kämpfer.

Sollte die Spielergruppe sich nicht in nordöstlicher Richtung bewegen wollen oder die Mitteilungsdatei des Auftraggebers nicht gelesen haben, ergeben sich keine aufregenden Situationen. Außer in direkter Nordrichtung gibt es keine Entdeckungen zu machen. Die Ebene zieht sich gleichförmig über Hunderte von Kilometern dahin. Ab und an trifft man auf zerstörte Gebäudekomplexe, die wohl einstmalige Getreidefarmen dargestellt haben. Auch bei genauer Untersuchung findet man außer geschwärzten und radioaktiven Trümmern nichts brauchbares. In Nordrichtung entdeckt man nach ca. 35 Kilometern eine Schnellstraße mit Wracks von Gravgleitern etc. Das Kartenmaterial weist die Straße als Schnellweg 4 aus. Sie verläuft in gerader Richtung von West nach Ost (siehe *Highway to Hell*). Fährt die Gruppe die Straße in westlicher Richtung, so kommt sie nach 230 Kilometern zu einer verfallenen Stadt.

Eine Straße in 200 Metern Entfernung. Hmm. Schulze, das PTF in östlicher Richtung auf den Schnellweg 4 steuern. Wir fahren Richtung Oberhausen.

Rico Kreischgauer

Ein Priester der Mutanten.



Das Kartenmaterial weist darüber keine Informationen aus (Ereignistabelle im Abschnitt *Tanzende Mutanten* verwenden). Wird die östliche Richtung eingeschlagen, erreicht man nach 40 Kilometern den Kraftwerkskomplex von Oberhausen und nach weiteren 30 Kilometern die Stadtgrenze.

Highway to Hell

Nach 50 Kilometern Weg in nordöstlicher Richtung erreicht die Gruppe eine betonierte Straße, die auf dem Kartenmaterial mit der Bezeichnung *Schnellweg 4* eingetragen ist. Der Zustand der Straße ist passabel, abgesehen von riesigen Schlaglöchern und Bombentrichtern. Überall finden sich zerstörte und ausgebrannte Wracks von Gravgleitern, Gravtransportern und diversen PTF mit Shark-Emblemen. Von den ehemaligen Insassen sind nur noch Staub- oder sauber abgenagte Knochenreste aufzufinden. Die Beutelratten bei der Straße sind etwas wohlgenährter als die Exemplare in den Ebenen. Das Fahren auf der Straße ist trotz Unebenheiten und Wracks sehr viel angenehmer als in der Ebene. Hier besteht – nach eingehender Untersuchung – auch keine Gefahr durch einbrechende Geländeteile. Der Fahrer des PTF wird auf jeden Fall darauf bestehen, die Straße zu benutzen (Hinweis Spielleiter).

Radioaktivität riecht nicht

Nach kurzer Fahrzeit erreichen die Charaktere den Kraftwerkskomplex von Oberhausen City. Selbst die Reste der Bauten und Energiegewinnungsanlagen zeigen noch die ehemalige Größe der Anlage. Inmitten der Ruinen ist von der Straße aus eine größere Halle zu erkennen, die in einem relativ guten Zustand ist. Wird dieses fensterlose Gebäude von neugierigen Charakteren etwas länger beobachtet, bemerken diese einige dünne Rauchsäulen, die offensichtlich aus Löchern im Dach aufsteigen.

Entschließen sich die Charaktere, das Gebäude zu erkunden, muß jeder eine *Kletterprobe* oder zwei *GES-Proben* erfolgreich absolvieren. Mißlingt einer der Würfe, ist ein Sturz aus 1W6 Metern Höhe nicht vermeidbar. Die Geröllberge, die das Gebäude umringen, sind tückischer als sie aussehen. Nach einem beschwerlichen Weg erreicht die Gruppe den ehemaligen Haupteingang.

Ein vorsichtiger Blick durch das offene Hallentor läßt im dunklen und qualmigen Innenraum so gut wie nichts erkennen. Schalten die Abenteurer *Infrarotsicht* ein, so können sie sechs Wärmepunkte ausmachen. Von den sechs sind zwei Wärmequellen in humanoider Form klar zu identifizieren. Die restlichen Objekte könnten Öfen oder Feuerstellen sein.

Wenn die Charaktere die Mutanten ausschalten oder überwältigen wollen, haben sie einen Modifikator von -20 auf Angriffe oder *Schleichen* etc. Die beiden Gestalten reagieren erst, wenn sie verletzt werden, anscheinend sind sie in einer Art Trance. Die Daten der mutierten Personen finden sich im Abschnitt *IX. Anhang, Priester* (Regelung bei Bißwunden beachten!). Die beiden Priester kämpfen ohne Rücksicht auf ihre Gesundheit bis zum Tode, um ihre heilige Stätte zu verteidigen.

Die Abenteurer stellen nach dem Kampf fest, daß die Mutanten in Beuterrattenfelle gehüllt sind und eine Unmenge von seltsamen Fettschen tragen. Die Gesichter und Körper der ehemaligen Menschen sind ekelhaft anzusehen. In der Nähe der Priester ist eine Art Altar zu finden, der mit Kerzen und Knochen geschmückt ist. Mitten auf dem Altar liegt ein alter Bärenschädel, der über und über mit wertvollen Schmuckstücken versehen ist. Plündern die Abenteurer den Schädel oder nehmen ihn komplett mit, müssen die Sonderregeln im Abschnitt *VI. Tanzende Mutanten, Rache ist süß* beachtet werden.

Sonst ist in der alten Turbinenhalle, außer diversen Schrotbergen, nichts zu entdecken.

1W10 Minuten nach der Abfahrt der Abenteurer ist mit einer gelungenen Probe auf *Horchen* ein dumpfes Trommeln aus der Richtung des Kraftwerks zu vernehmen. Kehren die Charaktere wieder zurück, um die Geräusche zu untersuchen, treffen sie in der Umgebung des bereits besuchten Gebäudes auf 1W20 mutiert aussehende Gestalten. Diese sind ähnlich gekleidet wie die zwei Mutanten in der Turbinenhalle. Die Personen stehen um ein Loch im Boden herum und intonieren einen gleichförmigen Gesang. Aus dem Loch im Boden ist ein dumpfes Trommeln weithin zu vernehmen. Greifen die Charaktere die Priestergruppe an oder versuchen sie Kontakt mit diesen aufzunehmen, verschwinden die Mutanten blitzschnell in der Vertiefung. Die Trommeln verstummen. Untersucht man das Loch, finden sich mehrere Stahlfässer, die in einer knietiefen, stinkenden Brühe stehen. Bei näherem Hinsehen entdecken die Abenteurer, daß das Loch in Wirklichkeit einen alten Abwasserkanal darstellt. Die Röhre läuft in östlicher Richtung und hat einen Durchmesser von zwei Metern. Dringen die Charaktere in das alte Abwassersystem ein, so ist der Spielleiter gefordert. Nach spätestens drei Gabelungen ist das undurchsichtige Wasser auf Brusthöhe angestiegen und die Abenteurer werden von mindestens 4W20 normalen Mutanten angefallen (Das wärs dann wohl, liebe Abenteurer! Übermut tut selten gut). Die

Daten der normalen Mutanten finden sich im Abschnitt *IX. Anhang, Mutanten*.

Fahren die Charaktere jedoch am Kraftwerk vorbei oder haben sie die Halle nicht betreten, die Priester nicht verletzt und nichts gestohlen, schweigen die Trommeln (Glück gehabt!).

Das Lager der Toten

Ungefähr 10 Kilometer vor der Stadtgrenze können die Abenteurer auf der Straße eine unübliche Anhäufung von Ratten erkennen, die mit einem am Boden liegenden Objekt beschäftigt sind. Kommen einzelne Charaktere oder das PTF näher an die Stelle heran, flüchten die Ratten panisch und lassen den angefressenen Oberkörper eines Menschen in SEK-Rüstung zurück. Abenteurer, die den Leichnam untersuchen wollen, müssen vorher eine *GZ-Probe* ablegen. Der Tote liegt auf dem Rücken und hat am gesamten Oberkörper und Kopf schwer beschädigte und versengte Rüstungsteile angelegt. Die Ratten waren schon einige Zeit an dem Leichnam zugange. Das Gesicht ist nicht mehr zu identifizieren. Die Rüstung trägt die Rangabzeichen eines Private der Roten Falken. Das mit Mühe zu entziffernde Namensschild zeigt:



Da liegt was auf der Straße. Scheint 'ne Leiche zu sein oder aber das Frühstück von ca. 40 Ratten. Das schauen wir uns mal an.

Chris Quick

Durch Menschenhand wurden sie zu Kreaturen der Nacht.



Das wenige, was man erkennt, sieht überhaupt nicht gut aus. Ich wünschte, wir wären nicht hier. Shit, Shit, Shit . . .

Rico Kreischgauer

Diese verdammten Trommeln machen mich noch weich. Wo ist da nur der Knopf zum Ausschalten?

Chris Quick

Pvt. Wollschläger. Die Beine sind herausgerissen und in der Umgebung nicht aufzufinden. Die mutierten Beutelratten haben aber definitiv nicht genügend Kraft, um einem Menschen Beine und Unterkörper abzureißen.

Suchen die Charaktere die nähere Umgebung ab, finden Sie in 300 Metern in südlicher Richtung ein zerstörtes Lager. Jeder der 23 Toten, die dort aufgefunden werden, tragen Tätowierungen und Rüstungen der Roten Falken. Es sind drei Zelte aufgeschlagen, die zum Teil Löcher aufweisen und zusammengesunken sind. Im Bereich der Lagerstelle sind keine verwertbaren Gegenstände mehr zu finden. Die Soldaten sind mit einem Flammenwerfer in ihren Thermo-Schlafsäcken gegrillt worden. Proviantkisten und Ausrüstungsgegenstände sind durchgewühlt und zerstört. Der Laptop des Führungsoffiziers ist brutal zerschmettert worden, daraus lassen sich auf keinen Fall Daten gewinnen. Ein interessantes Fundstück stellt ein großer, hitzefester Käfig dar, der von außen mit brachialer Gewalt aufgebrochen worden ist. Im Käfiginneren finden sich nur Fäkalien und verdorbene Nahrungsreste.

Weitere Überraschungen bietet der Schnellweg 4 nicht. Fahren die Spieler weiter in östlicher Richtung, erreichen sie nach kurzer Zeit die Stadtgrenze von Oberhausen.

VI. Tanzende Mutanten

Oberhausen – Die Perle von Flöz II

Die Gruppe kann schon auf dem letzten Wegstück die Stadtgrenze per Fernglas beobachten. Die Szenerie ist äußerst depremierend. Fassadenteile, geschwärzte Trümmerhaufen und tiefe Krater wechseln einander ab (wenn die

Charaktere die Turbinenhalle im Kraftwerk besucht haben, bitte die Regelungen unter dem Abschnitt *Rache ist süß* beachten). Von der ehemals gerühmten architektonischen Klarheit ist nichts geblieben.

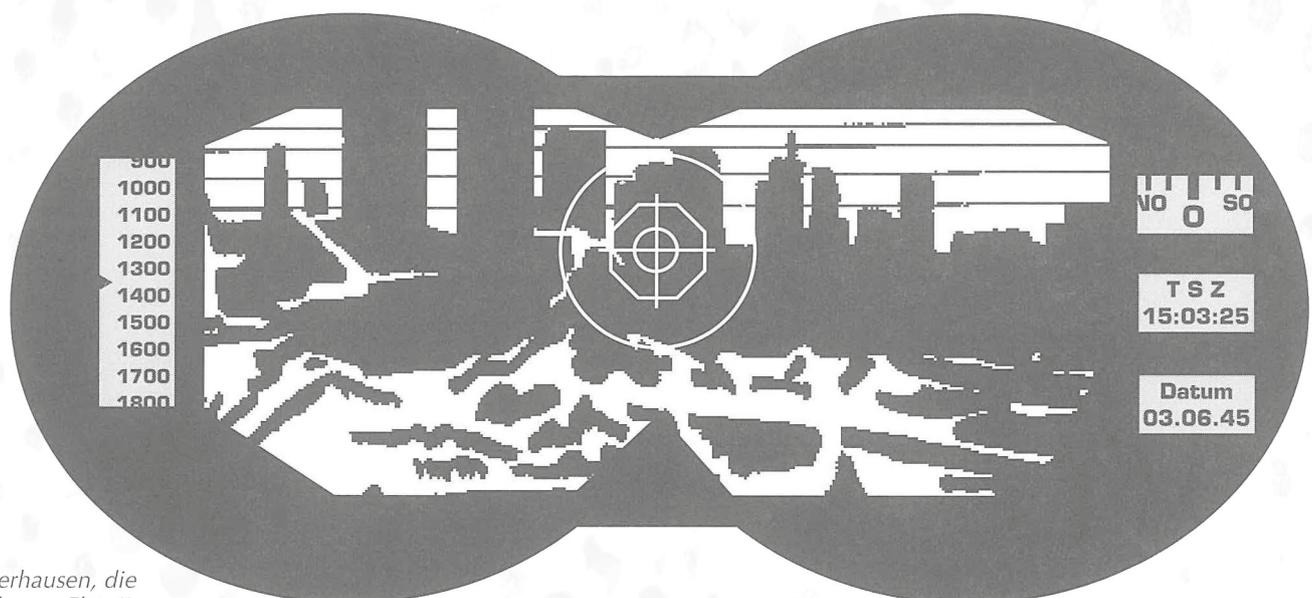
Durch die zusammengebrochene Infrastruktur und die vielen Schuttberge läßt es sich nur mühsam vorwärtskommen. Je 5.000 Meter Luftlinie ist die Gruppe 1W6 Stunden unterwegs. Alle 30 Minuten muß ein Wurf auf die Ereignistabelle ausgeführt werden (nicht mehr würfeln, wenn die Regeln unter *Rache ist süß* angewendet werden oder der Verwaltungsbezirk erreicht ist). Die verschiedenen Bereiche von Oberhausen unterscheiden sich voneinander. Nachfolgend sind Beschreibungen der unterschiedlichen Stadtviertel aufgeführt.

Förderbezirke

Die Teile von Oberhausen, die die Förderanlagen beinhalten, sind die ältesten Bezirke. Dort sind wertvolle Rohstoffe direkt aus der Tiefe gefördert worden. Zur Zeit der Vernichtung waren die vier alten Förderbereiche nahezu ausgeschöpft. Ein Ingenieursstab war damit beauftragt, weitere geeignete Flächen zu erschließen. In den vorgenannten Bezirken sind massenhaft Trümmer von Förderanlagen, Lagerhallen und Sortierwerken zu finden. Mutanten halten sich dort gerne auf, weil die alten Stollen und Gruben guten Schutz bieten.

Raffineriebezirk

Dieser Stadtteil enthält die großen Verhüttungs- und Veredelungswerke von Oberhausen. Damals wurde es in diesem Bereich niemals dunkel. Der Raffineriebezirk ist der begehrteste Anlaufpunkt von Plünderern. In verschütteten Lagerräumen und in den Fabriken warten viele



Oberhausen, die Perle von Flöz II. Lange ist's her.

wertvolle Rohstoffe auf einen neuen Besitzer. Die mutierten Bewohner halten sich nicht so gern in diesem Bezirk auf, da nur noch wenige Stollen oder Tunnel begehbar sind.

Raumhafenbezirk

Der alte Raumhafen der Hauptstadt war ein Muster an Leistungsfähigkeit. In der letzten Phase des Krieges starteten und landeten unzählige Transportschiffe, um die Versorgung der eigenen Truppen sicherzustellen. Der Nachschub von Flöz II versiegte schlagartig, als die große Bombe fiel. Im Raumhafenbezirk ist die Radioaktivität sehr viel höher als in den anderen Gebieten. Der taktische Nuklearschlag gegen Oberhausen wurde von PTI genau über dem Raumhafen plaziert. In der Gegend dieses Bezirks trifft man deshalb auf so gut wie keine mutierten Einwohner.

Rüstungsbezirk

Der ehemals wichtigste Stadtteil von Oberhausen war der Standort der Rüstungsbetriebe. Von dort wurden allein 25 % der verwendeten

Waffen und diverser anderer Nachschub für die Konzerntruppen von Shark geliefert. Schon im Jahr 2235 wurden die Fabriken und Lager auf Weisung der Konzernleitung unter die Erde verlegt. Dieser Bezirk ist von zahllosen Werkshallen und Lagern unterhöhlt. Die unterirdischen Anlagen reichen bis zu 5 Kilometern über die westliche Stadtgrenze hinaus. In diesem Teil von Oberhausen sind sehr viele Mutanten anzutreffen, da die weitverzweigten Tunnel und Hallen optimalen Schutz bieten.

Verwaltungsbezirk

In diesem Stadtteil ist fast kein Stein auf dem anderen geblieben. Das einzige Gebäude, das gut weggekommen ist, ist das Verwaltungsgebäude von Shark Investments. Die aus hoher Qualität gefertigten Baustoffe haben einen großen Teil der atomaren Wucht durch die stabile Pyramidenkonstruktion verkraften können. In diesem Bezirk sind kaum Mutanten zu finden, da die Roboter-Wacheinheiten (Typ Drusus III) verstärkt patrouillieren. Den Nuklearschlag überstanden die Roboter dank ihrer speziellen



Alarm. Angreifer auf zwei Uhr. Feuert erst, wenn ihr das Rote in ihren Augen seht.

Roy McKenzie

Ereignistabelle Oberhausen City (alle 30 Minuten Spielzeit mit 1 W10 würfeln)

- 1 1 W4 Mutanten-Kundschafter beobachten die Spielergruppe. Mit einer gelungenen *Wahrnehmungprobe* bemerken die Spieler die Anwesenheit der Kundschafter.
- 2 Fahrzeug und/oder Charaktere gerät/geraten in absackendes Schuttfeld. Probe auf *GES* (Personen zu Fuß) und *PTF fahren* (für den Fahrzeuglenker). Bei nicht gelungener Probe bricht das Fahrzeug ein (2 W4 Stunden Arbeit), Charaktere brauchen 1 W10 Minuten, um aus dem nachrutschenden Trümmerloch herauszukommen.
- 3 Ein Wachroboter von Shark-Investments (Drusus III) begegnet der Gruppe auf seiner Patrouille. Der Roboter greift sofort an (Spieldaten im *Anhang*).
- 4 Gruppe trifft auf 1 W4 Mutantenkinder beim Spielen. Mit zwei gelungenen Proben auf *GES* kann man eines davon erwischen. Ein Verhör scheitert an Verständigungsschwierigkeiten. Nach 1 W6 Minuten versuchen 2 W10 Mutanten, das Kind zu retten.
- 5 1 W4 Mutanten-Kundschafter beobachten die Spielergruppe. Mit einer gelungenen *Wahrnehmungprobe* bemerken die Spieler die Anwesenheit der Kundschafter.
- 6 Die Abenteurer finden 1 W20 Mutantenleichen. Diese sind von automatischen Waffen niedergemäht worden. Gelungene Probe auf *Waffentechnik*: großkalibrige Maschinengewehre und Granatwerfer waren die Tatwaffen.
- 7 Ein Wachroboter von Shark-Investments (Drusus III) begegnet der Gruppe auf seiner Patrouille. Der Roboter greift sofort an (Spieldaten im *Anhang*).
- 8 Fehler in der Traumsimulation. Den Charakteren wird es kurz schwarz vor Augen. Nach 10 Sekunden läuft die Simulation wieder an. Innerhalb des Traums sind aber fünf Stunden vergangen. *GZ-Probe* für jeden Abenteurer (0/1 Pkt. + Schock-Tabelle).
- 9 Sackgasse. Der vermeintlich gute Weg endet abrupt in unüberquerbaren Trümmer-schluchten. 1 W6 Stunden Verzögerung.
- 0 Angriff von hungrigen Mutanten. 3 W20 Kreaturen versuchen, die Charaktere zu ver-naschen. Sie greifen an, bis sie alle tot sind. Sie fliehen vor dem Knall von Granaten.

Auf und nieder, immer wieder. Langsam nerven diese Schuttberge mächtig.

Sally Tödtmann

Lagerräume in den Kellersystemen der Pyramide unbeschadet. Die Notautomatik aktivierte die Drusus III-Einheiten kurz bevor die Sicherheits-Elektronik zerstört wurde.

Da ist ja ein wandelnder Blechhaufen. Was tut denn der hier? Oh, Oh...

Rico Kreischgauer

Rache ist süß

Achtung Spielleiter: Die Sonderregeln in diesem Abschnitt werden nur eingesetzt, wenn die Abenteurer die Turbinenhalle im ehemaligen Kraftwerk betreten haben bzw. dort geplündert und/oder die anwesenden Priester getötet haben. Es ist besser für die Spielergruppe, wenn man die Ereignistabelle für Oberhausen City nicht noch zusätzlich zu den Sonderregeln in diesem Abschnitt verwendet. Die Abenteurer hätten dadurch starke Verluste hinzunehmen und wären sicherlich schnell demoralisiert.

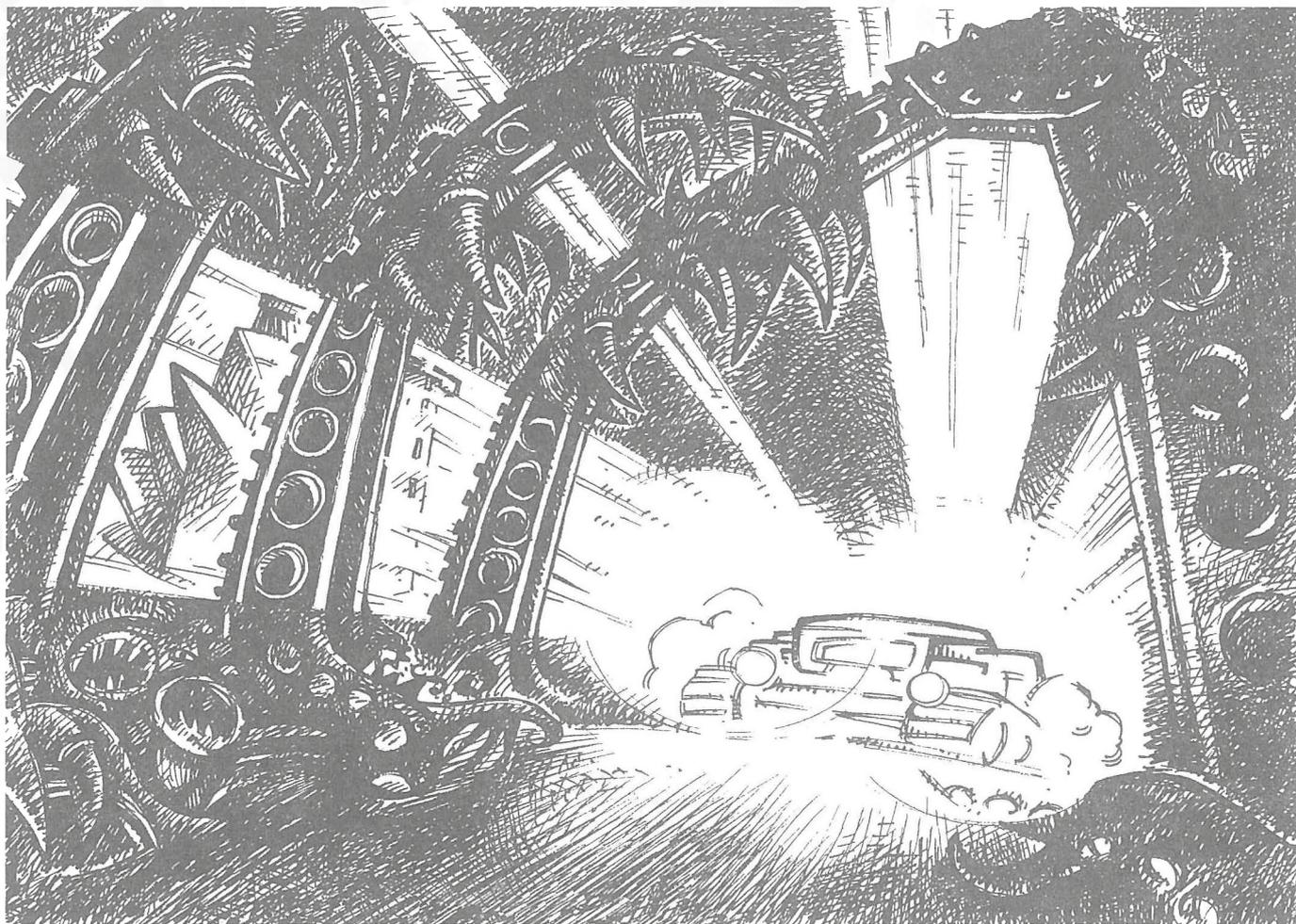
Die alten Tunnel und Stollen von Oberhausen sind dunkel und geheimnisvoll. Sie sind die letzte Zufluchtsstätte der mutierten Bewohner von Flöz II.

Die Gruppe konnte bereits mit einer gelungenen Probe auf *Horchen* die Trommelsignale vom Kraftwerk hören. In der Nähe der Stadt angekommen, ist keine Hörprobe nötig. In allen Stadtbezirken dröhnen und wummern Trommeln. Ab und an können die Spielercharaktere mit einer gelungenen *Wahrnehmungsp*robe sehr flinke huschende Schatten in den Ruinen ausmachen. Diese scheinen der Gruppe in einigem Abstand zu folgen.

Um ihren heiligen Schädel zurückzubekommen und um die Schmach der Entweihung zu tilgen, ist den mutierten Bewohnern von Flöz II jedes Mittel recht. Zu den Auswirkungen der Ereignistabelle (optional!) finden in unregelmäßigen Abständen verzweifelte Angriffe der Mutanten statt. Alle 2W20 Minuten fluten 4W20 normale Mutanten heran, die bis zum Tode kämpfen. Setzen die Charaktere Granaten zur Verteidigung ein, fliehen die Angreifer panisch. Dieser Trick funktioniert aber nur bei den ersten beiden Angriffswellen. Danach scheinen die Mutanten sich an das laute Knallen gewöhnt zu haben bzw. sich mit ihrem Schicksal abgefunden zu haben.

Werfen die Abenteurer ihr Plündergut aus dem PTF heraus, stoppen die Attacken sofort. Die Charaktere bemerken aber, daß sie von einer größeren Gruppe Mutanten in einiger Entfernung verfolgt werden. Sollten die Abenteurer vier Stunden nachdem sie ihr Plündergut aus dem Panzer geworfen haben, immer noch nicht bei der Pyramide sein, beginnen die Angriffe wieder von neuem. Diesmal sind aber alle 2W20 Minuten 6W20 Mutanten beteiligt.

Haben die Charaktere in der Halle nichts geraubt und nur die Priester verletzt oder getötet,



flauen die Angriffe erst ab, wenn die Gruppe die Umgebung der Pyramide erreicht. Die Angriffsintervalle für diese Option liegen 5W20 Minuten auseinander und es sind jeweils 4W20 mutierte Humanoide beteiligt.

Generell ist zu beachten, daß die Mutanten nachtaktive Wesen sind. Sie kämpfen nur aus einem sehr wichtigen Grund am Tag, z.B. wegen ihrer gestohlenen heiligen Reliquie etc. Die ausführlichen Spieldaten der Mutanten sind im Abschnitt IX. (*Anhang*) zu finden.

Soweit die Füße tragen

Auf dem letzten Wegstück zur Pyramide – im Verwaltungsbezirk – treffen die Abenteurer seltsamerweise keine Mutanten mehr. Ab und an sind aber Leichenteile und Knochen von mutierten Personen zu finden. An den Fundstellen bemerken Charaktere, die eine erfolgreiche *Wahrnehmungsprobe* absolviert haben, Einschläge von großkalibrigen Maschinengewehren und Raketenwerfern.

Die Spielergruppe muß für jede Stunde, die sie sich im Verwaltungsbereich aufhält, mit 1W6 auf die nebenstehende Tabelle würfeln.

Mit einer gelungenen Probe auf *Horchen* können die Abenteurer manchmal das dumpfe Grollen von schweren Explosivwaffen erkennen. Während der Anreise können die Charaktere die hoch aufragende Pyramide immer deutlicher erkennen, bis sie sie dann letztendlich auch erreichen.

VII. Im Auge des Hurricans

Das ehemals stolze Gebäude ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Die Fensterfronten sind zertrümmert, ganze Stockwerke zusammengebrochen und die tragenden Teile gefährlich verbogen. Aber noch trotzts das alte Wahrzeichen der Macht der Witterung. Shark Investments ließ damals für die Errichtung dieses Gebäudes nur hochwertige Baustoffe verwenden. Die äußeren Abmessungen der Pyramide betragen 200 Meter in der Breite und 200 Meter in der Länge. Die Höhe ist in der Datei auf dem Laptop mit 893 Metern angegeben.

Um das Gebäude liegt ein ungefähr 6 Meter hoher Schuttwall, der 3 bis 10 Meter stark ist. Die Charaktere können entweder den Haupteingang mit dem schweren Bergungswerkzeug freilegen (1W4 Stunden Arbeit) oder den Schuttwall erklettern (*Kletterproben*) und sich mit ihrer Ausrüstung in die Eingangshalle abseilen. Das 1. Stockwerk ist von den aufgetürmten Trümmern nicht direkt zu erreichen

Im Verwaltungsbezirk und in der Pyramide von Shark Investments befinden sich nur weni-

Ereignistabelle Verwaltungsbezirk (je Stunde Spielzeit mit 1W6 würfeln)

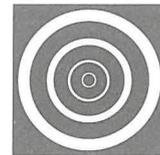
- | | |
|---|--|
| 1 | Alles ruhig. Keine Probleme. |
| 2 | Gruppe trifft auf Wacheinheit vom Typ Drusus III. Spieldaten <i>Anhang</i> . |
| 3 | Abenteurer finden Leichen von 1W8 Mutanten. |
| 4 | Alles ruhig. Keine Probleme. |
| 5 | Gruppe trifft auf Wacheinheit vom Typ Drusus III. Spieldaten <i>Anhang</i> . |
| 6 | Charaktere laufen 1W4 Wacheinheiten (Drusus III) über den Weg. Spieldaten im <i>Anhang</i> . |

ge Mutanten. Diese dort lebenden Kreaturen sind von den in der restlichen Stadt lebenden Stämmen ausgestoßen und zur Strafe in den Verwaltungsbezirk getrieben worden. Um den im Bezirk patrouillierenden Wacheinheiten zu entgehen, haben sich die meisten der Ausgestoßenen in das Verwaltungsgebäude geflüchtet.

Die Eingangshalle

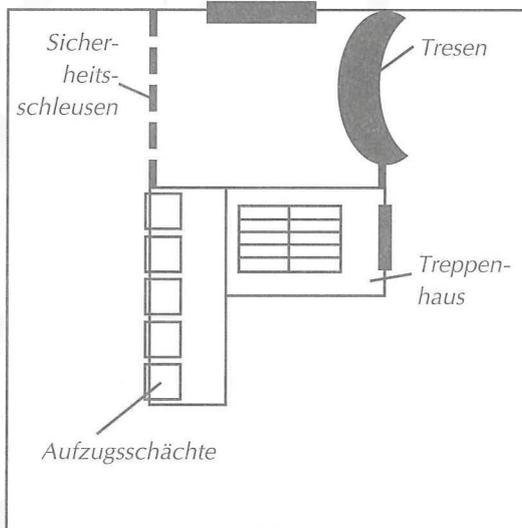
Die Gruppe findet außer dem Hauptportal keine begehbaren Eingänge, die in die Pyramide führen. Der eindrucksvolle Haupteingang hat keine Türen mehr. Die Gruppe muß, um die Spitze der Pyramide zu erreichen, ihr PTF auf dem mit Trümmern übersäten Vorplatz stehenlassen (Belastung mit Gepäck bei Charakteren beachten).

Betritt man die alte Halle, umfängt jeden eine muffige, dämmrige Stille. Der Geigerzähler zeigt im Gebäude keine ungewöhnlichen Werte an. In der Eingangshalle sind außer dem riesigen

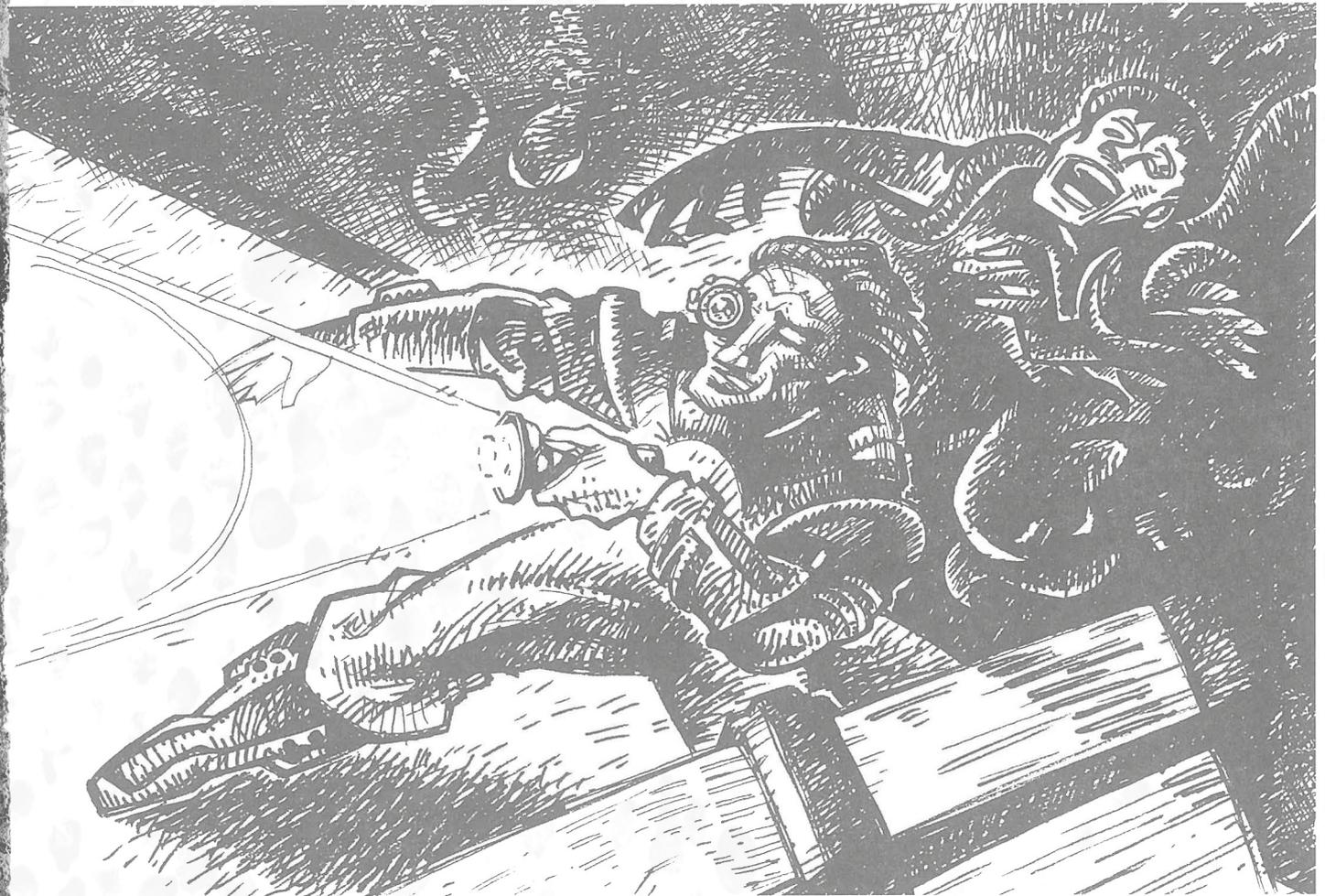


Suchmodus.
Suchmodus.
Suchmodus.
Suchmodus.
Suchmodus.
Suchmodus.
Suchmodus.
Suchmodus.
Mögliches Zielobjekt ausgemacht.
Annäherung.
Paßwortabfrage?
Paßwortabfrage?
Negativ.
Feindliche Subjekte.
Zielobjekte vernichten.

Wacheinheit 8963,
Typenklasse Drusus III



Grundriß der Empfangshalle (180 x 180 Meter).



Hey Jake. Du stöhnst so seltsam. Hast Du was gesehen?
Jake?

Chef, ich hab' Bewegungen auf meinem Motion-Scanner. Viele. Ääh . . . jetzt sind's sogar sehr viele.

Chris Quick

demolierten Empfangstresen aus Marmor nur fünf Fahrstühle und ein Treppenaufgang zu finden. Die Fahrstuhlchächte und die Treppe sind im Zentrum der Pyramide angesiedelt. Die restlichen Einrichtungsgegenstände und die Sicherheitsschleusen sind zerstört oder bis zur Unkenntlichkeit verrottet. Bei einer gründlichen Durchsuchung des Eingangsbereichs finden die Charaktere im Dämmerlicht nur Reste von Knochen oder Kleidungsstücken. Verwertbare Gegenstände sind nicht aufzufinden.

Die Fahrstühle

Es befinden sich fünf Aufzugstüren in der Eingangshalle. Die Türen sind recht einfach zu öffnen. Ein einzelner Abenteurer muß eine Probe auf *STK* mit einem Modifikator von +30 bewältigen. Stemmen zwei Charaktere die Türen auf, so benötigen sie jeweils nur eine normal geschaffte *STK*-Probe. Hinter den Türen sind keine Kabinen mehr vorhanden. Die Zugdrähte sind teilweise abgerissen und die Trümmer der Kabinen kann man mit einer Probe auf *Wahrnehmung* leicht im Kellergeschoß sehen. Sollte die Gruppe sich mittels der hängenden Aufzugskabel nach oben arbeiten wollen, so müssen sie ihr gesamtes Gepäck zurücklassen und für jeweils 20 zu bewältigende Meter eine

Kletterprobe ablegen. Dieses Vorgehen ist jedoch sehr unsinnig (863 Meter an Kabeln hochklettern, ein sehr guter Scherz). In der Gebäude-datei auf dem Laptop sieht man, daß nur zwei der fünf Aufzüge bis zum 343. Stockwerk reichen. Die fraglichen Schächte befinden sich direkt neben den Sicherheitsschleusen (unterhalb auf der Schemazeichnung *Eingangshalle*). Die Gruppe kann jedoch die Distanz zum Kellerboden von einer Fahrstuhlöffnung leicht überbrücken. 30 Meter Seil und zwei *Kletterproben* je Abenteurer lösen dieses Problem elegant. Was die Charaktere danach im Kellergeschoß vorfinden, kann man im Abschnitt *Abwärts* nachlesen.

Vor den Schächten sind mit einer Probe auf *Wahrnehmung* mehrere deformierte Fußabdrücke zu finden. Verfolgt man die Spuren, kommt man zum Eingang des Treppenhauses.

Die Treppe

Das Treppenhaus hat ebenfalls einen Zugang in der Eingangshalle. Der Weg nach unten wird von mehreren großen Trümmern versperrt. Diese haben sich augenscheinlich aus den Wänden und der Decke gelöst und blockieren den Zugang zu den unteren Ebenen. Die Trümmer sind mit einem Arbeitsaufwand von 1W20+10



Stunden zu beseitigen. Dazu benötigt man unbedingt das schwere Bergungswerkzeug aus dem PTF.

Der Aufgang nach oben scheint, soweit man in dem stockdunklen Treppenhaus sehen kann, frei zu sein. Im Treppenhaus selbst können drei Personen mit Rüstung und ausladendem Gepäck bequem nebeneinander gehen. Die Charaktere sind auf ihre Helmlampen oder Taschenlampen angewiesen. Die im Helm integrierten Nachtsichtgeräte der Abenteurer haben im Treppenhaus kein Restlicht, das sie verstärken können, also können sie nicht benutzt werden. Die Infrarotfilter wirken nur bei unterschiedlichen Temperaturen; da das Treppenhaus eine gleichbleibende Wärme bzw. Kälte hat, sind diese auch nutzlos.

Die Grundrisse des Gebäudes zeigen, daß die Treppe bis zum 343. Stock führt. Die Überraschungen beim Aufstieg werden im Abschnitt *Aufwärts* beschrieben.

Im Treppenhaus sind mit einer gelungenen Probe auf *Wahrnehmung* mehrere deformierte humanoide Fußabdrücke zu finden. Verfolgt man die Spuren in die Halle, kommt man zu den Aufzugsschächten. Auf der Treppe selbst sind auf dem Weg nach oben immer wieder vereinzelte Fußspuren zu entdecken.

Abwärts

Nach unten kommen sie immer. Dieser nicht ganz passende Sinnspruch trifft nicht auf die Treppe zu. Wollen die Charaktere in die Keller-geschosse, müssen sie sich erst einmal durch die Trümmerbrocken im Treppenhaus wühlen. Der Arbeitsaufwand dafür beträgt 1W20+10 Stunden mit schwerem Bergungswerkzeug aus dem Panzer-Transportfahrzeug. Ohne geeignete Hilfsmittel sind die großen Trümmer nicht zu entfernen.

Der Weg nach unten durch einen beliebigen Fahrstuhlschacht ist da schon einfacher zurückzulegen. Ein 30 Meter langes Seil muß oben befestigt werden und die Gruppe kann sich dann mit zwei *Kletterproben* pro Mann abseilen. Das Gepäck kann separat abgeseilt werden. Das Kellergeschoß selbst ist pechschwarz. Kein Lichtstrahl fällt von außen ein. Sobald sich die Charaktere 1W20 Minuten im Untergeschoß getummelt haben, sind 1W4 Wacheinheiten vom Typ Drusus III einsatzbereit. Diese Exemplare wurden durch die zerstörten und verschütteten Hinterausgänge daran gehindert, das Gebäude von außen zu verteidigen. Jetzt haben sie die Gelegenheit, das auch von innen zu tun. Zuerst fragt eine der Einheiten die Charaktere nach dem gültigen Tageskennwort (**Nennen Sie bitte Ihr Paßwort, Sir?**). Wenn innerhalb von 15 Sekunden keine Antwort erfolgt, zwei falsche gegeben worden sind oder die Gruppe

direkt zu schießen beginnt, lassen die Roboter die Waffen sprechen. Das Kennwort des letzten Betriebstages war *Gegenschlag*. Nur auf dieses Wort reagieren die Wacheinheiten und geben den Weg frei oder lassen die Abenteurer ihrer Wege gehen.

In den beiden Untergeschossen finden sich, nachdem man die Roboter ausgeschaltet hat, einige interessante Dinge. Zum einen stellt man fest, daß in der Nähe der Aufzugsschächte ungefähr 2W20 Leichen von Mutanten liegen. Diese müssen schon seit längerer Zeit tot sein. Zum anderen sind Einschläge von Raketen und Geschößgarben in den Wänden bei den Fahrstühlen zu erkennen. Untersuchen die Gruppenmitglieder den gesamten Keller genauer, so können sie folgende Räume entdecken:

Aufenthaltsraum/Spinde Sicherheitspersonal: Dieser bescheidene Raum enthält nur einige Betten und Spinde mit persönlichen Gegenständen des Wachpersonals (1W20 EH an Werten kann man plündern/Spielleiter). Waffen sind auch zu finden: 15 Stunner, 17 Schockstäbe und 2 Schrotflinten mit jeweils drei Magazinen (Auswahl Spielleiter). Die Überwachungselektronik und Kamerabildschirme sind nicht mehr einsetzbar oder völlig zerstört.

Generatorraum mit Notstromversorgung: Eines der vorgefundenen Geräte läßt sich mit je einer Probe auf *Elektrotechnik* und *Mechanik* 1W20 Stunden lang in Gang bringen. Danach fällt es wieder aus. Das Aggregat kann in dem oben genannten Zeitraum die beiden unteren Stockwerke (Keller) versorgen. Die Stromleitungen zu den oberen Stockwerken sind zerstört oder funktionieren nicht richtig. Die Versorgungsleistung des letzten Generators ist nicht beliebig ausbaubar. Die aufgefundenen Ersatzteile reichen aus, um nur diesen einen Generator notdürftig zu reparieren.

Hausmeisterwohnung:

In diesen Räumlichkeiten sind keine ungewöhnlichen Dinge zu entdecken. Die Wohnung bietet eine Küche, ein Bad und ein kombiniertes Wohn- und Schlafzimmer. Die Gruppe kann, wenn sie will, Wertgegenstände (1W6 EH/Spielleiter) plündern.

Lagerräume:

Verschiedene Lager präsentieren sich den neugierigen Abenteurern. Lebensmittel, Reinigungsmittel, Ersatzteile für kleine Geräte (keine Generatoren!), eine Instandsetzungswerkstatt für die Wacheinheiten und noch eine Vielzahl von Dingen, die ein Verwaltungsgebäude tagtäglich braucht (Ausarbeitung Spielleiter), sind zu finden. Die Verfallsdaten der gelagerten

Hier ist es so dunkel wie in 'nem Affenarsch.

George Blenheim

Shit. Er hat mich erwischt. Das Vieh hat mich gebissen. Verdammst, tut doch was, ihr Luschen.

Chris Quick

Ereignistabelle Pyramide

(je 20 Stockwerke mit 1W20 würfeln)

- 1 Keine Probleme. 1W20+10 Minuten Laufzeit.
- 2 1W4 Mutanten attackieren die Gruppe. 1W20+15 Minuten Laufzeit zuzüglich Kampfdauer.
- 3 Gasalarm. Aus defekten Leitungen treten Gase aus. Charaktere ohne geschlossenes System oder ohne Filtermaske testen zweimal auf KON mit +25. Bei mißlungenem Wurf je -1W4 Basis-TP. 1W20+15 Minuten Laufzeit.
- 4 Wacheinheit vom Typ Drusus III kommt der Gruppe auf der Treppe entgegen. 1W20+15 Minuten Laufzeit zuzüglich Kampfdauer.
- 5 Keine Probleme. 1W20+10 Minuten Laufzeit.
- 6 Treppe eingestürzt. Gruppe muß mit einer Seilkonstruktion (zwei GES-Proben für den Konstrukteur) und je zwei Kletterproben pro Person sechs Meter freien Raum überbrücken. 1W20+45 Minuten Laufzeit. Der Berg ruft . . .
- 7 Keine Probleme. 1W20+10 Minuten Laufzeit.
- 8 Trümmer und Geröll versperren den Weg. 1W10 Stunden Räumarbeit zuzüglich 1W20+15 Minuten Laufzeit.
- 9 Wacheinheit vom Typ Drusus III kommt der Gruppe auf der Treppe entgegen. 1W20+15 Minuten Laufzeit zuzüglich Kampfdauer.
- 10 Keine Probleme. 1W20+10 Minuten Laufzeit.
- 11 1W4 Mutanten attackieren die Gruppe. 1W20+15 Minuten Laufzeit zuzüglich Kampfdauer.
- 12 Trümmer und Geröll versperren den Weg. 1W6 Stunden Räumarbeit zuzüglich 1W20+15 Minuten Laufzeit.
- 13 Treppe eingestürzt. Gruppe muß mit einer Seilkonstruktion (zwei GES-Proben für den Konstrukteur) und je zwei Kletterproben pro Person sechs Meter freien Raum überbrücken. 1W20+45 Minuten Laufzeit. Der Berg ruft . . .
- 14 Keine Probleme. 1W20+10 Minuten Laufzeit.
- 15 Schwieriges Gelände. 1W20+30 Minuten Laufzeit.
- 16 1W4 Mutanten attackieren die Gruppe. 1W20+15 Minuten Laufzeit zuzüglich Kampfdauer.
- 17 Trümmer und Geröll versperren den Weg. 1W8 Stunden Räumarbeit zuzüglich 1W20+15 Minuten Laufzeit.
- 18 Keine Probleme. 1W20+10 Minuten Laufzeit.
- 19 Treppe eingestürzt. Gruppe muß mit einer Seilkonstruktion (zwei GES-Proben für den Konstrukteur) und je zwei Kletterproben pro Person acht Meter freien Raum überbrücken. 1W20+45 Minuten Laufzeit. Der Berg ruft . . .
- 20 Trümmer und Geröll versperren den Weg. 1W8 Stunden Räumarbeit zuzüglich 1W20+15 Minuten Laufzeit.

Dinge sind noch nicht erreicht, aber die Radioaktivität hat einiges irreparabel beschädigt bzw. ungenießbar gemacht (Spielleiter).

Med-Station :

Sobald der letzte Generator notdürftig geflickt worden ist, kann die staubige, aber noch funktionsfähige Med-Station in Betrieb genommen werden. Dort befinden sich vier Stasis-Tanks, ein OP-Tisch mit Instrumenten und zwei Lagerräume mit Verbandsmaterial und Medikamenten. Auch die Misch-Flüssigkeiten für die Stasis-Tanks finden sich hier. Die Verfallsdaten der gelagerten Dinge sind noch nicht erreicht, aber die Radioaktivität hat einige Substanzen unbrauchbar gemacht (70 % Chance auf Verwendbarkeit). Sehr spezielle Wünsche von Spielern (Medikamente, Körper-Ersatzteile usw.) werden mit einer variablen Prozentchance ausgewürfelt (Verfügbarkeit 40-80 %/Auswahl des Spielleiters).

Aufwärts

Theoretisch gibt es drei Wege nach oben: den Aufzugsschacht, die Außenwand oder die Treppe. In den Testspielen hat nur eine Gruppe versucht, durch die Aufzugsschächte nach oben zu kommen. Der Versuch endete in einer totalen Katastrophe. Der Aufstieg an der Außenwand entlang ist unmöglich, da die Fensterfronten und Mauerteile zwischen den Stockwerken entweder fehlen oder brüchig und verbogen sind.

Der einzige realistische Weg ist das Treppenhaus des Gebäudes. Die 340 Stockwerke sind eine relativ lange Strecke. Die Gruppe würfeln mit 1W20 für je 20 Stockwerke auf die Ereignistabelle *Pyramide*. Das dort ermittelte Ergebnis gilt für die gesamte Strecke (20 Stockwerke). Die Gruppe benötigt die in den Ergebnissen angegebene Zeitdauer für die Bewältigung eines Teilbereichs (Das Wandern ist des . . .).

Das Verwaltungsgebäude von Shark Inv. war in verschiedene Bereiche eingeteilt. Personen, die einen Bereich betreten wollten, mußten sich mit einer Zugangskarte ausweisen. Im Treppenhaus war an jeder Etagentür ein Kartenschlitz. Mit den Aufzügen konnte man nur in Bereiche fahren, die auf der Karte freigegeben waren. Diese Systeme haben heute nur noch Schrottwert. Die Aufzugskabinen liegen zerschmettert im Kellergeschoß und die Kontrollmechanismen an den Türen im Treppenhaus sind außer Funktion. Wollen die Spieler vom Treppenhaus aus eine Etage betreten, so würfeln sie mit 1W6, in welchem Zustand sie die Tür vorfinden:

- 1 Tür verschlossen (16 Strukturpunkte).
- 2 Nicht zu öffnen. An der Innenseite müssen größere Trümmerbrocken liegen. Weg kann

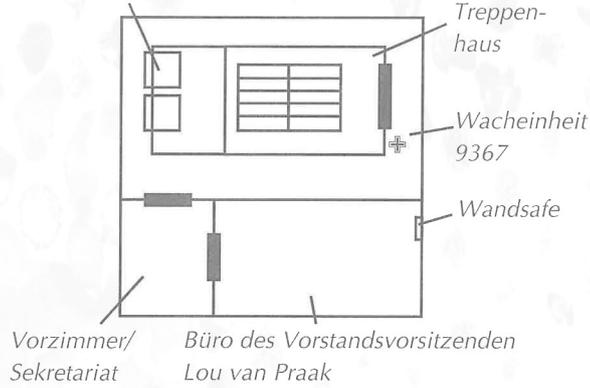
nur freigesprengt werden (280 Strukturpunkte).

- 3 Schließvorrichtung defekt. Zugang möglich.
- 4 Tür verschlossen (16 Strukturpunkte).
- 5 Schließvorrichtung defekt. Zugang möglich.
- 6 Tür verschlossen (16 Strukturpunkte).

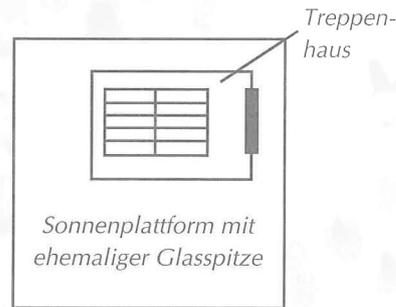
Die unterschiedlichen Bereiche sind in der Laptop-Datei näher definiert. Die Stockwerksangaben und die jeweiligen Bereichs-Farbkennungen sind in der Tabelle *Sicherheitsbereiche* zu finden.

Sollten die Charaktere in die einzelnen Etagen eindringen wollen, um zu plündern oder einfach nur zu schauen, muß der Spielleiter improvisieren. Jedes der einzelnen Stockwerke zu beschreiben, würde den Rahmen des Abenteurers sprengen. Angaben zu den aufzufindenden Gegenständen finden sich in der Tabelle *Sicherheitsbereiche*. Die Etagen unterscheiden sich nicht sonderlich. Überall herrscht Verwüstung, es sind verrottete Möbel und diverse Knochen zu finden, ab und an stößt man bei intensiver Suche auf diverse Wertsachen oder noch zu gebrauchende Gegenstände. Sollte die Gruppe wirklich jedes Stockwerk durchsuchen wollen, reicht die Ereignistabelle *Pyramide* nicht ganz

Aufzugsschächte



Grundriß 340. Stockwerk (103 x 103 Meter).



Grundriß Sonnenplattform (343. Stockwerk, 93 x 93 Meter).



Sprengpäckchen bereit, Chef. Alles raus aus Etage 243. Gebt fein acht, ich hab' euch etwas mitgebracht.

"Qualle" Alvarez

Tabelle Sicherheitsbereiche

| Bereich | Farbkennung | Stockwerke | Wertgegenstände |
|---|-------------|--|--|
| Sicherheitsdienst, Lager, Empfangshalle, Empfangsräume, Medizinischer Bereich | Schwarz | Kellergeschosse, Erdgeschoß, 1. - 20. Stk. | 4W20 EH an persönlichen Gegenständen und nicht kontaminierten Lagerbeständen. |
| Innenverwaltung, Controlling, Buchhaltung | Blau | 21. - 120. Stk. | 3W20 EH an persönlichen Gegenständen. |
| Vertrieb, Frachtkoordination, Flugplanung | Grün | 121. - 180. Stk. | 4W20 EH an persönlichen Gegenständen und nicht kontaminierten Geräten. |
| Entwicklung, Labors, Versuchsebenen | Gelb | 181. - 260. Stk. | 10W20 EH an persönlichen Gegenständen und nicht beschädigten Geräten. |
| Militärische Verwaltung und Nachschubkoordination | Grau | 261. - 320. Stk. | 6W20 EH an persönlichen Gegenständen und nicht kontaminierten/beschädigten Geräten/Gegenständen. |
| Planung, Management | Violett | 321. - 339. Stk. | 7W20 EH an persönlichen Gegenständen. |
| Direktionsebene | Rot | 340. - 342. Stk. | Wandsafe (340. Etage). |
| Sonnenplattform | Rot | 343. Stk. | Keine Wertgegenstände. |

Achtung! Ich habe Bewegung geortet. 1 Uhr vor uns, nähert sich schnell.

Victor Skoff

aus. Für jede besuchte Etage sollte auf eine weitere %-Chance gewürfelt werden:

- 01 - 03% 1 aktive Wacheinheit bekämpft die Charaktere (Drusus III).
04 - 11% 1 W6 hungrige Mutanten greifen die Gruppe an (Grunz).

Brüder, zur Freiheit, zur Sonne . . .

340. Stockwerk

Selbst in diesem Zustand des Verfalls sieht man der Direktionsetage den ehemaligen Luxus an. Die Möbel und Baustoffe sind noch um einiges besser erhalten als die der unteren Stockwerke. Ein verwittertes Metallschild mit der protzigen Gravur

Lou van Praak

Vorstandsvorsitzender

ist an der Tür zum Vorzimmer zu erkennen. Da die Fensterfronten nicht mehr existieren, fällt in alle Bereiche, außer dem Treppenhaus, Tageslicht ein. Neben der zum Treppenhaus führenden Tür steht eine deaktivierte Wacheinheit in einer Nische im Gang. Die Abenteurer können bequem um diese herum laufen. Sollten sie den Roboter attackieren, benötigt dieser 15 Sekunden Aktivierungszeit und fängt danach an, sich zu wehren (keine Paßwortabfrage).

Im Vorzimmer sind keine besonderen Gegenstände in den Trümmern zu finden. Das Büro von Lou van Praak läßt sich ohne Probleme betreten. Mit einer erfolgreichen *Wahrnehmungssprobe* erkennen die Charaktere den Wandsafe sofort. Dieser ist hinter den Trümmern eines alten Büroschranks zu finden.

Der Wandsafe:

Das Sicherheitsfach in der Wand weist keinerlei Öffnungsmechanismen auf. Lediglich eine Gravur der Herstellerfirma ist zu entdecken (Pinkerton & Blohm). Dieses Modell läßt sich nur mit einem speziellen Codierungssender öffnen. Dabei werden codierte Signale an den Schließmechanismus des Safes gesendet.

Die Gruppe findet den Sender auch nach größten Bemühungen nicht hier im Haus (van Praak war zum Zeitpunkt der Katastrophe mit dem Codierungssender fischen). Sollten die Charaktere anfangen, den Safe mit Gewalt zu öffnen (26 Strukturpunkte), aktiviert sich der Roboter im Gang selbst und versucht die Eindringlinge zu terminieren (keine Paßwortabfrage). Hat die Gruppe die Wacheinheit 9367 bereits im Gang in handliche Stücke zerlegt, entfällt diese Option ersatzlos.

Im Wandsafe befinden sich vier Goldbarren mit Shark-Stempel, ein Colt *Manstopper* mit vollem Magazin und eine verschlossene Metallkassette. Durch die gewaltsame Öffnung des Safes könnte die inliegende Kassette beschädigt

werden. Kommen mehr als 15 Schadenspunkte bei der Öffnung durch die Tür durch, muß für die Kassette gewürfelt werden. Bei bis zu 30 % wird die installierte Säurepatrone aktiviert und zerstört den Inhalt des Behälters.

Haben die Charaktere die Metallkassette endlich in Händen, können sie sich zum Abholpunkt auf die Sonnenplattform begeben.

Versuchen die Abenteurer, den Behälter zu öffnen, ist eine Probe auf *Mechanik* + 25 fällig. Mißlingt diese, wird die installierte Säurepatrone aktiviert und zerstört den Inhalt der Kassette. In diesem Fall findet man die rauchenden Überreste eines elektronischen Bauteils. Gelingt das Aufbrechen problemlos, entdecken die Charaktere eine seltsam geformte Platine mit winzigen Chips. Eine gelungene Probe auf *Elektrotechnik* läßt eine miniaturisierte CPU erkennen (Robotertechnik). Die gestempelten Goldbarren und der funktionsfähige Colt werden wahrscheinlich in den tiefen Taschen der Abenteurer verschwinden.

343. Stockwerk (Sonnenplattform)

Vor dem nuklearen Schlag war die Sonnenplattform der bevorzugte Aufenthaltsort des gehobenen Managements. Heute ist die eindrucksvoll gearbeitete Glasspitze der Plattform Vergangenheit. Über die gesamte Fläche liegen Glas- und Metallsplitter verstreut. Größere Bruchstücke der Glaskonstruktion sind kaum noch zu finden. Die Fläche hat keine Gitter oder Brüstungen an den Seiten. Der einzige Weg zur Sonnenplattform führt über die Treppe. Ein Chopper kann diese Stelle ohne Probleme anfliegen und, wenn die Gruppe eine kleine Fläche (ungefähr 20 x 20 Meter) säubert, sogar landen (Zeitaufwand 3 W10 Minuten). Jetzt kann der Orbital-Signalgeber mit gutem Gewissen aktiviert werden.

VIII. Frühstück ans Bett?

Fasten seat belts, stop smoking . . .

1 W4 Stunden nachdem der Orbital-Signalgeber aktiviert worden ist, kommt der Transportchopper mit einem Raumjäger als Begleitschutz in Sicht. Wenn die Gruppe einen Landeplatz auf dem Dach provisorisch hergerichtet hat, setzt der Chopper zur Landung an. Ansonsten hält der Pilot die Maschine in acht Metern Höhe stabil. Bevor die Einstiegs Luke geöffnet oder eine Strickleiter herabgelassen wird, bittet man die Gruppe über Lautsprecher, die Metallkassette in die Höhe zu halten. Sollten die Abenteurer den Behälter aus irgendeinem Grund nicht gefunden haben oder ihn verbergen wollen, machen sich die Raumschiffe auf den Heimweg, ohne die Charaktere zugeladen zu haben.

Nette Hütte war das mal. Okay, let's go.

Terry Oppenheim

Pinkerton & Blohm. So ein Mist. Das waren die besten Safebauer vor dem Konzernkrieg. Da brauchen wir ein schweres Geschütz, Jungs.

Rover Pirrus

Ich habe das Gefühl, es riecht nach verbranntem Plastik, oder?

Terry Oppenheim

Sobald die Insassen des Choppers die Kasette identifiziert haben, werden die Abenteurer eingeladen. Für das Erklimmen der Strickleiter ist eine Probe auf *Klettern* zu absolvieren. Mißlingt diese, ist mit 1 W8 die Höhe des Sturzes zu bestimmen.

Sobald die Gruppe den Chopper betreten hat, wird sie von Hal Smollet herzlich begrüßt. Der Auftraggeber entschuldigt sich noch mehrere Male für die Vorgehensweise, und er ist untröstlich über etwaige Verluste bei den Abenteuern. Außerdem stellt er eine zusätzliche Sonderprämie für jeden in Aussicht. Smollet nimmt den Behälter dann an sich und verschwindet in der Pilotenkabine.

Im Laderaum werden die Charaktere sofort nach dem Betreten von zwei Ärzten medizinisch versorgt und gecheckt. Allen wird eine grünliche Substanz mit einem Punkter injiziert. Man erklärt, daß dieser Stoff lediglich eine Kräftigung des körpereigenen Immunsystems bewirkt und daß bei nicht erfolgter Verabreichung gefährliche Seuchen auftreten können. Jeder Abenteurer würfelt nach der Einnahme des Mittels auf seine *KON* +30. Mißlingt der Wurf, verliert man das Bewußtsein. Sollten die Charaktere nach dem ersten Ohnmächtigen im

Laderaum ein Massaker beginnen, so steht ihnen das frei. Keiner der Anwesenden (zwei Med-Tech, ein Leibwächter) macht Anstalten, sich zu wehren. Auch auf nur verbal vorgetragene Proteste reagieren die NSC's im Laderaum gelassen. Nach 30 Sekunden folgt eine *KON-Probe* +60. Sollten dann noch Abenteurer bei Bewußtsein sein, wird die *KON* nach weiteren 30 Sekunden mit +90 getestet.

Den Charakteren wird der Zugang zur Pilotenkabine von einem kräftig aussehenden Leibwächter verwehrt. Ist der Leibwächter ausgeschaltet, so stellen die restlichen Abenteurer fest, daß die Tür zur Kabine verschlossen ist. Das Schott mit Hilfe von *Mechanik* zu knacken ist nicht möglich, da jemand von innen per manueller Kontrolle gegenhält. Das Schott verfügt über 16 Strukturpunkte. Kommen die Charaktere durch das Schott hindurch, sehen sie in der Kabine eine tote Pilotin (sie hatte wohl das Schott manuell zugehalten und ist bei der gewaltsamen Öffnung durch die Gruppe umgekommen). Hal Smollet liegt auf dem Co-Pilotensessel und hat seinem Leben mit einer .357 Automagnum ein Ende gesetzt. Der Metallbehälter steht geöffnet auf dem Boden. Von dem Inhalt findet man keine Spur. Das Shuttle rast mit eingestelltem Autopiloten auf den Planeten zu.



Willkommen in der Heimat.

Hal Smollet

Was war in dem Punkter drin? Ich werde so müde. Ich werde Dich...

Tic Chavez



Verrecken sollt ihr. In den Punktern war Gift. Zerquetscht sie wie Wanzen, Leute.



Egal wie die Probe auf die Intelligenz ausgegangen ist, danach droht eine Probe auf den GZ. Mißlingt diese, verliert der Abenteurer 1W6 Punkte GZ und würfelt nach dem Aufwachen auf die Tabelle GZ 2, *Hysterie*. Gelingt die Probe hingegen, fallen keine weiteren Schädigungen an. Mißlingen die vorgenannten Proben kritisch, so verdoppeln sich die Schäden automatisch und der Test auf die Tabelle wird mit 1W20+1 durchgeführt.

Körperliche Belastung

Die extreme körperliche Belastung durch das injizierte Halluzinogen führt zu einer *KON-Probe* mit einem Modifikator von +15. Sollte die Konstitution erfolgreich getestet werden, passiert nichts, bei einem mißlungenen Wurf werden 1W4 Punkte KON abgezogen. Mißlingt die vorgenannte Probe kritisch, so verdoppeln sich die Schäden automatisch.

Die Charaktere sehen durch die Scheibe die Grasebenen von Flöz II auf sich zu kommen. Und dann ist alles vorbei . . .

Gruppenbild mit

Chopper
(von rechts nach links):
Wilfried Schenker,
Sokata Silinga,
Edgar Valois,
Bono Schreyvogel,
Claus Drillich,
Harvey Bolton,
Gary Gospel,
Joshe Goldfeld,
Rasso Rangun.

Die Charaktere sehen durch die Scheibe die Grasebenen von Flöz II auf sich zu kommen. Und dann ist alles vorbei . . .

Versuchsende

Sobald die Charaktere alle in der Bewußtlosigkeit versunken sind, werden sie aus dem Traumversuch ausgeklinkt. Bei jedem Charakter wird pauschal 1 Punkt *KON* und 1 Punkt *GZ* dauerhaft abgestrichen. In den folgenden Abschnitten werden mögliche spezielle Schädigungen erläutert. Die geforderten Proben werden erst nach Abzug des oben beschriebenen Punktverlustes durchgeführt.

Charakter stirbt im Kampf

Ist ein Abenteurer im Traumversuch verstorben, muß er in der Aufwachphase auf seinen *GZ* würfeln. Mißlingt die Probe, erleidet der Abenteurer einen leichten Gehirnschlag. Der Geisteszustand sinkt reparabel um 1W10 Punkte und die Intelligenz verringert sich dauerhaft um 1W6. Weiterhin muß der Charakter nach dem Aufwachen auf die Tabelle *GZ 1, Schock* würfeln. Gelingt die Probe hingegen, fallen keine weiteren Schäden an. Mißlingen die vorgenannten Proben kritisch, so verdoppeln sich die Schäden automatisch und der Test auf die Tabelle wird mit 1W20+1 durchgeführt.

Abenteurer erleidet Mutantenbiß

Wird einer der Charaktere von einem Mutanten gebissen und erlebt danach seine schleichende Verwandlung, muß er nach Versuchsende eine Probe auf seine *INT* absolvieren. Mißlingt diese, werden 1W4 Punkte dauerhaft von seiner Intelligenz abgezogen. Ein erfolgreicher Wurf verhindert weitere Auswirkungen.

Aufwachen

Die Charaktere würfeln zuerst alle verlangten Proben und ziehen bei Bedarf Punkte ab. Danach werden die *GZ*-Tabellen geprüft und als letzter Wurf ist noch einmal für jeden eine Probe auf die *KON* zu absolvieren. Dieser Wurf zeigt lediglich die Reihenfolge des Aufwachens auf. Je niedriger der Spieler würfelt, desto eher wird der Abenteurer wach. Die Ergebnisse von den *GZ*-Tabellen werden erst nach dem Erwachen umgesetzt.

Die Gruppe befindet sich in einer alten, stillgelegten Fabrikhalle auf dem Planeten, auf dem sie angeheuert worden sind. Alle Charaktere haben nur eine verschwommene Erinnerung an die Traumerlebnisse. Für jedes Detail, an das man sich genau erinnern möchte, muß eine erfolgreiche *INT-Probe* bewältigt werden.

In der Halle findet sich die gesamte Ausrüstung (und das eigene Fahrzeug) der Charaktere. Die Rüstungen etc. tragen keine Spuren von blauer Farbe und/oder Verschleiß. Alle Abenteurer sind kahlgeschoren und tragen leichte Verbrennungen von Elektroden am Kopf, an den Handgelenken, am Oberkörper und an den Füßen. Radioaktivität kann hier nicht festgestellt werden. Jeder Abenteurer findet auf seiner ID-Karte 40 EH mehr. Der eventuell gezahlte Vorschuß für diesen Auftrag ist allerdings spurlos verschwunden (Kreditkarten sind entweder leerräumt oder das Bankkonto um diesen Betrag erleichtert). Versuche von Seiten der Banken und/oder der Polizei, diese Sache aufzuklären

*Oh, mein Kopf.
Wo zur Hölle bin ich hier? Ich dachte, sie haben mich. Oh Gott, die Mutanten. Hilfe, die Mutanten kommen!*

Chris Quick

laufen ins Leere. Die Akten werden nach zwei Wochen fruchtloser Suche geschlossen.

Nachforschungen und Rachegeleüste

Erkundigungen und Nachforschungen der Gruppe selber verlaufen auch mit der größten Wahrscheinlichkeit im Sand. Ob in öffentlichen oder in inoffiziellen Datenbanken, keine Stelle bietet Informationen, mit denen man die Übeltäter aufspüren könnte. Auch im Hotel Rose stoßen die Charaktere nur auf unwissendes Schulterzucken. Niemand kennt diese Personen oder weiß, was sich abgespielt hat.

Achtung Spielleiter:

Da die gesamte Versuchsreihe direkt von PTI gesponsert wird, haben die Simulationscrews die Rückendeckung des Konzerns. Die verwischten Spuren sind das Werk von minutiöser und akribischer Planung. Um der Gruppe aber eine Chance zu geben, können sie auf 15% würfeln (winziger Hinweis, vergessener Eintrag, verlorenes Foto in der Hotel-Tiefgarage (siehe Abbildung)). Auch wenn die Abenteurer die Polizei mit Hinweisen versorgen, der Fall wird auf Weisung von oben verschleppt. Racheaktionen auf eigene Faust stehen den Charakteren frei (Spielleiter).

IX. Anhang

Die Crew des Simulationschoppers

Die Besatzung des Choppers ist mehrmals sicherheitsgeprüft und alle sind langjährige Angestellte von PTI. Dr. Drillich wurde auf speziellen Wunsch von Dr. Hiroko Toi die Leitung übertragen. Alle anderen Crewmitglieder sind vom Zentralcomputer des Konzerns ausgewählt worden. Die Spielwerte der verschiedenen Nichtspielercharaktere sind im einzelnen, je nach Verweis, dem Grundregelwerk zu entnehmen.

Prof. Dr. Claus Drillich, Wissenschaftler

Dr. Drillich war lange Jahre der gelehrige Schüler von Dr. Hiroko Toi. Der erste einsatzbereite Simulationschopper wurde dann auch sogleich der Leitung von Claus Drillich unterstellt. Drillich ist ein strenger, aber manchmal etwas verwirrter Wissenschaftler. Er zeigt niemals Mitleid mit den Versuchspersonen. Prof. Dr. Drillich ist ledig und hat momentan keinen festen Wohnsitz.

Prof. Dr. Claus Drillich (49 Jahre):

"Chirurgie" 80%, "Gentechnik" 80%, "Medicompanalyse" 80%.

Die sonstigen Spieldaten des Versuchsleiters (Wissenschaftler) sind im Grundregelwerk, Kapitel "Für den Spielleiter" zu finden.

Dr. Sokata Silinga, Med-Tech und

Dr. Wilfried Schenker, Med-Tech

Beide Ärzte sind schon lange Jahre im Medizinischen Dienst (MD) von Prometheus Technical Industries beschäftigt. Sie versehen ihre Arbeit ausschließlich nach Weisung des Versuchsleiters. Die beiden Med-Tech sind ledig und haben momentan keinen festen Wohnsitz.

Dr. Sokata Silinga (42 Jahre) und

Dr. Wilfried Schenker (44 Jahre):

Die Spieldaten der beiden Med-Tech sind im Grundregelwerk, Kapitel "Für den Spielleiter" zu finden.

Edgar Valois, Techniker und

Bono Schreyvogel, Techniker

Beide Techniker sind schon lange Jahre im Technikerdienst (TD) von Prometheus Technical Industries beschäftigt. Sie versehen ihre Arbeit ohne sichtliche Gemütsregung auf Weisung von oben. Die beiden Techniker sind ledig und haben momentan keinen festen Wohnsitz.

Edgar Valois (28 Jahre) und

Bono Schreyvogel (35 Jahre):

Die Spieldaten der beiden Techniker sind im Grundregelwerk, Kapitel "Für den Spielleiter" zu finden.

Lieutenant Harvey Bolton, SEK/RF und

Field Lieutenant Gary Gospel, SEK/RF

Zwei kampferfahrene Veteranen der legendären Roten Falken fliegen und beschützen den sündhaft teuren Simulationschopper und die Crew. Außerdem dienen sie den Lockvögeln als Leibwächter, wenn diese sich in üble Gegenden begeben müssen, um neue Testpersonen zu verpflichten.

Lieutenant Harvey Bolton (26 Jahre) und

Field Lieutenant Gary Gospel (38 Jahre):

Die Spieldaten der SEK-Offiziere (Rote Falken) sind im Grundregelwerk, Kapitel "Für den Spielleiter" zu finden.

Joshe Goldfeld, Zivilist und

Rasso Rangun, Zivilist

Die beiden hauptberuflichen Schauspieler sind schon einige Jahre bei PTI beschäftigt. Sie arbeiten in erster Linie in der Truppenbetreuung. Goldfeld und Rangun sind ein eingespieltes Team, das selbst die anspruchsvollsten Rollen übernimmt.

Joshe Goldfeld (31 Jahre) und

Rasso Rangun (37 Jahre):

Die Spieldaten der beiden Zivilisten sind im Grundregelwerk, Kapitel "Für den Spielleiter" zu finden.



Die gehen uns sicher auf den Leim. Hast Du nicht das geldgierige Glitzern in den Augen des Schwachkopfs gesehen, der sich den Chef nennt?

Joshe Goldfeld

Diese Testpersonen müßten eigentlich widerstandsfähiger sein. Na ja, dann schaffen sie mal die Reste unauffällig hier raus.

Dr. Claus Drillich

Mutierte Tiere

Auf diesem Planeten haben sich keine eigenständigen Rassen entwickelt. Die Sonnenklasse dieses Systems erlaubte keine üppige Evolution. So haben sich hier die Tierarten ausgebreitet, die mit den Schiffen der Kolonisten eingeflogen worden sind. Durch den Nuklearschlag sind die Erbanlagen dieser Tiere schwer verändert worden. Raubtiere und andere größere Exemplare sind auf diesem Planeten nicht heimisch geworden. Man trifft lediglich auf einige Nager und andere Kleintiere.

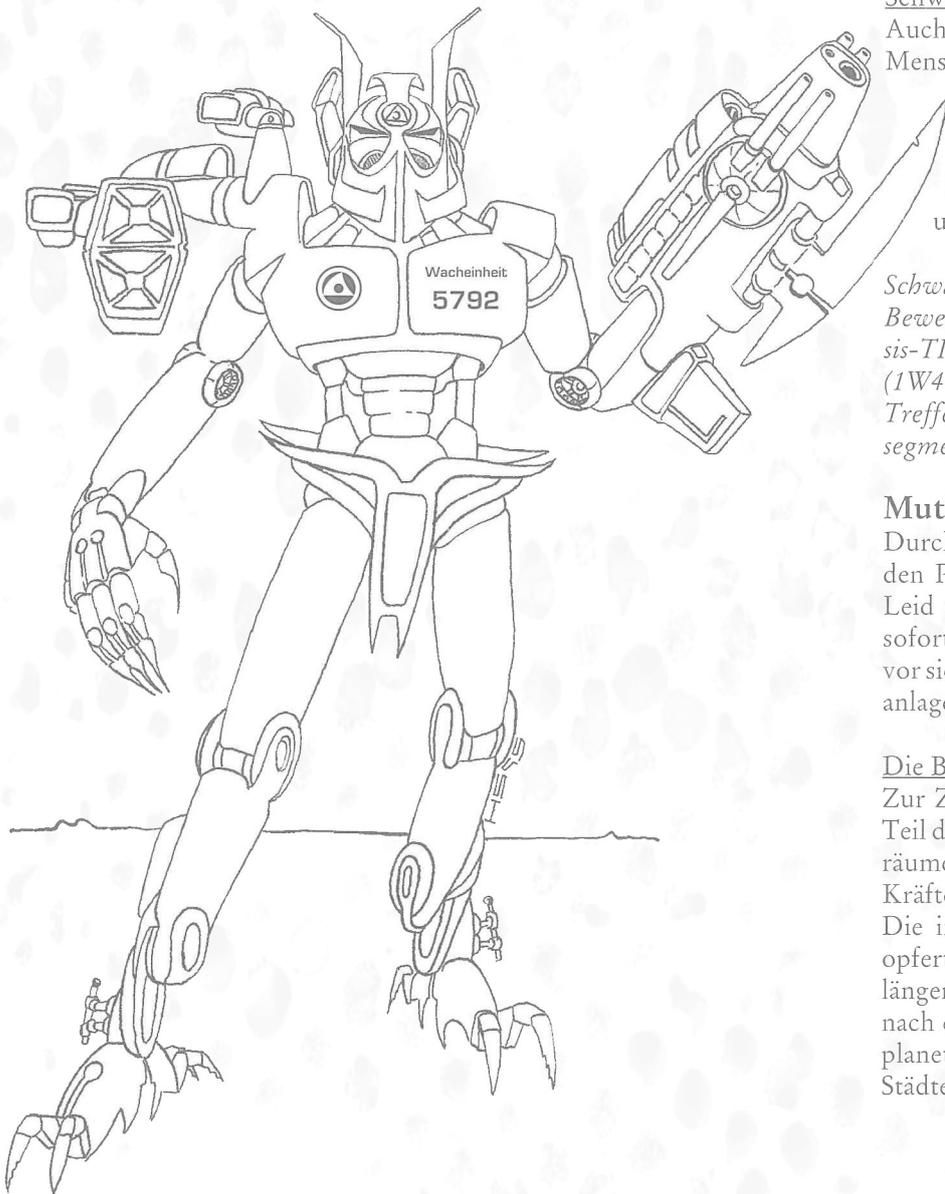
Beutelratte

Die ersten Exemplare der Beutelratten kamen mit den Schiffen der Kolonisten auf diesen Planeten. Hier war es wie im Paradies. Genug zu fressen und keine Feinde. Die Population explodierte und die Ratten wurden schnell zur Plage. Die Siedler importierten daraufhin den ärgsten Feind der Beutelratte: die Hügelkatze.

Wenn wir hier heil rauskommen, werde ich wieder religiös. Echt wahr.

Max von Baden

Die Wacheinheiten sind in Aufbewahrungskammern stationiert gewesen, die über die gesamte Stadt verteilt sind. Die Kammern bieten Wartungs- und Reparaturfunktionen und einen erheblichen Munitionsvorrat.



Beutelratte (Trophäenwert 0 EH):

Bewegung 5 Meter/Phase, Gewicht 3 Kilo, Basis-TP 6, Rüstung 1W4, Angriff: Biß 40% (1W6+2 TP Schaden/Wundinfektion).

Treffertabelle: 1-4 Kopf (3 TP), 5-8 Körper (6 TP), 9-11, 12-14, 15-17, 18-20 Bein (je 4 TP).

Hügelkatze

Eines Tages waren sie da. Von den Siedlern importiert, um die Rattenplage zu bekämpfen. Die Regierung von Flöz II aber hatte gelernt. Die Bestände dieser Tierart wurden streng kontrolliert und jede Menge Hügelkatzen sogar sterilisiert. So wurde der Bestand an Katzen perfekt eingedämmt und zielgerichtet gegen die Rattenplage eingesetzt.

Hügelkatze (Trophäenwert 4 EH):

Bewegung 7 Meter/Phase, Gewicht 5 Kilo, Basis-TP 9, Rüstung 1W4+1, Angriff: Biß 60% (1W6+2 TP Schaden/Wundinfektion), Krallen 50% (1W4+3 TP Schaden/Wundinfektion).

Treffertabelle: 1-4 Kopf (3 TP), 5-8 Körper (6 TP), 9-11, 12-14, 15-17, 18-20 Bein (je 4 TP).

Schwarze Grasnatter

Auch diese Tierart ist mit den Schiffen der Menschen auf diesen Planeten gekommen. Diese Rasse fühlte sich auf den Grasebenen und den Getreidefeldern schnell heimisch und jagte ebenfalls nach Beutelratten. Allerdings nur nach kleineren Exemplaren und nach Nestern mit Neugeborenen.

Schwarze Grasnatter (Trophäenwert 1 EH):

Bewegung 5 Meter/Phase, Gewicht 4 Kilo, Basis-TP 4, Rüstung 1W4-1, Angriff: Biß 60% (1W4+3 TP Schaden/Wundinfektion).

Treffertabelle: 1-4 Kopf (2 TP), 5-20 Körpersegmente (4 TP).

Mutierte Menschen

Durch den Vernichtungsschlag von PTI gegen den Planeten Flöz II ist den Bewohnern viel Leid gebracht worden. Die Glücklichen sind sofort gestorben, während die anderen weiter vor sich hin vegetieren und ihre zerstörten Erbanlagen an ihre Nachkommen weitergeben.

Die Bevölkerung

Zur Zeit des Bombenabwurfs war ein großer Teil der Zivilbevölkerung in speziellen Schutzräumen. Der Angriff des SEK wurde von Shark-Kräften aus dem Orbit rechtzeitig gemeldet. Die in der Umlaufbahn befindlichen Schiffe opferten sich im Kampf, um dem Planeten eine längere Reaktionszeit zu gewährleisten. Sofort nach dem Bekanntwerden des Angriffs wurde planetenweiter Großalarm ausgelöst. In den Städten waren die Straßen und Zugänge, die zu

den Schutzräumen führten, in Minutenschnelle verstopft. Der Armee gelang es in dieser kurzen Zeit nicht, die Ordnung wiederherzustellen. Die Ausfallstraßen waren mit Wagenkolonnen angefüllt, die aus den Städten hinaus oder in die Städte hinein wollten (je nachdem, wo sich der Einzelne die besten Überlebenschancen ausrechnete). Das Bombardement kam viel zu früh. In Sekunden rasten die Hitze- und Radioaktivitätswellen über den Planeten. Für viele kam der erlösende Tod sofort. Andere wiederum starben langsam an den Auswirkungen der Verseuchung. Wieder andere überlebten, aber um welchen Preis. Prometheus Technical Industries löschte mit diesem Akt einen vollständigen Planeten aus.

Die Streitkräfte

Auf dem Planeten Flöz II war seit Kriegsbeginn schon die 43. Motorisierte Infanteriedivision von Shark stationiert. Sie war für die Sicherung des Planeten selbst, die Nachschubproduktion und den Schutz der Bevölkerung zuständig. Zum Zeitpunkt des Alarms befanden sich die meisten der Soldaten auf den großen Getreidefarmen, um die auf Hochtouren laufende Ernte zu unterstützen und zu überwachen. Einige versuchten, mit ihren Fahrzeugen zu den ihnen zugewiesenen Verteidigungsposten zu gelangen. Da die Straßen aber hoffnungslos überfüllt waren, blieben die meisten Soldaten im Verkehr stecken. Die planetare Abwehr mit ihren Raketen- und Radarstationen war dadurch nur zum Teil bemannt.

Mutanten

Die Überlebenden des Infernos haben mit einem gesunden Menschen wenig Ähnlichkeit. Der gesamte Körper ist von Geschwüren bedeckt, die Haut hat sich in der Zellstruktur verändert (grüne Farbe, natürliche Schuppenrüstung) und die Sinnesorgane arbeiten ebenfalls nicht mehr wie vorher. Die Lebenserwartung dieser mutierten Personen ist auf maximal 25 Jahre gesunken. Die Bewohner sind mental auf die Stufe der terranischen Frühzeit zurückgefallen. Sie haben sich in archaischen Stämmen organisiert, die jeweils von einem Häuptling geleitet werden. Die Stämme bekämpfen sich in der Regel untereinander, sind aber geeint, wenn Gefahr von außen droht bzw. ihr Heiligtum geschändet wird. Neben den Stämmen existiert noch die Priesterkaste. Diese besonderen Mutanten sind im Abschnitt *Mutanten-Priester* beschrieben. Sie genießen höchstes Ansehen bei allen Stämmen und Häuptlingen und gelten als absolut unantastbar.

Stammesangehörige, die gegen die aufgestellten Regeln verstoßen, werden in bestimmte Gebiete verbannt. In Oberhausen ist der Verwal-

tungsbezirk solch eine Zone der Verbannten. Die Verurteilten werden von ihrem Stamm hineingetrieben und nur die wenigsten schaffen den gefährlichen Weg zur Pyramide. Die mechanischen Wacheinheiten vom Typ Drusus III sind immer noch sehr treffsicher.

Über die vergangenen Generationen hat sich kein technisches Wissen überliefert. Schießen die Charaktere mit Granaten, um sich gegen die Mutanten zur Wehr zu setzen, fliehen diese vor dem lauten Knall in panischer Flucht. Dieser Trick wirkt aber nur für insgesamt zwei Angriffswellen. Danach scheinen sie sich an den seltsamen Lärm gewöhnt zu haben.

Achtung Spielleiter:

Durch die drastischen Erbgutveränderungen sind bei den Mutanten zwei bemerkenswerte Sachverhalte zu beobachten:

1. Die Sinnesorgane der mutierten Menschen arbeiten extrem verschärft. Riechen, Hören, Sehen und Schmecken sind um ein Vielfaches verstärkt.
2. Der Biß eines Mutanten hat auf den menschlichen Organismus verheerende Auswirkungen. Das Opfer verwandelt sich innerhalb von 10 Stunden in einen Menschen mit extrem veränderter Genstruktur. Zuerst werden die Sinnesorgane unheimlich feinfühlig (nach 1 Stunde steigen die folgenden Werte um 30 % auf maximal 80 % : *Horchen*, *Wahrnehmung* und *Spurenlesen*). Nach einer weiteren Stunde springen die vorgenannten Werte automatisch auf 80 % und die Haut wird grünlich geschuppt (Hautrüstung 1W4+1). Innerhalb der dritten Stunde wächst der Abenteurer etwas und der Körperumfang nimmt zu (Rüstung fängt langsam an aufzuplatzen), die Werte *STK*, *GES* und *KON* steigen auf 100 %. Die Trefferpunkte verdoppeln sich automatisch. Ab der vierten Stunde der aktiven Verwandlung fängt der Charakter an, die Aktionen der Gruppe unauffällig zu sabotieren. Ab der sechsten Stunde ergreift er dann offen Partei für die Mutanten (greift Charaktere an, läuft zu Mutanten über usw.) und der Wert *Ausweichen* steigt auf 50 %. Die Rüstung des Abenteurers platzt in der siebten Stunde der Verwandlung vollständig auf (Rüstungsschutz entfällt). Eine solche extreme Mutation ist nur bei normalen Menschen möglich (Genstruktur).

Begegnen die Abenteurer auf ihrem Weg Mutanten, fühlt der betroffene Charakter sich nicht abgestoßen, im Gegenteil, sie sind ihm sehr angenehm. Die Mutanten greifen einen infizierten Charakter auch nicht mehr aktiv an. Erst wenn dieser das Feuer ohne



Dieser Planet hatte seinen Prozeß schon. Das Urteil war Tod. Flächendeckender Tod.

Benjamin Weiss

Die Bombardierung ist von oberster Stelle genehmigt.

Pierre Truman, Sonderbeauftragter von PTI

Mitleid auf seine *neuen Freunde* lenkt, wehren sie sich (vorher Probe auf WIK +20).

Mutanten

STK 60%, GES 50%, KON 50%, INT 30%, Basis-TP 13, Bewegung 7 Meter/Phase, Rüstung 1W4+1, "Klettern" 60%, "Horchen" 88%, "Tarnung" 40%, "Riechen" 88%, "Wahrnehmung" 88%, "Spurenlesen" 40%, "Survival" 55%.

Angriff: "Keule" 50% (1W6+2 TP Schaden), "Steine werfen" 40% (1W4+1 TP Schaden), "Klaue" 60% (1W4+3 TP Schaden), "Biß" 60% (1W6+2 TP Schaden/Spezialregel), Treffertabelle und TP-Verteilung wie beim Menschen.

Mutanten-Priester

Diese etwas seltenere Spezies hat innerhalb der Stammeswelt einen unantastbaren Status. Babys, die mit einer unpigmentierten Haut (weiße Haut) geboren werden, werden von den Eltern im heiligen Tempel (Kraftwerk) abgegeben. An diesem heiligen Ort wohnen nur die Priester. Niemand, selbst ein Verbannter, würde das Kraftwerk jemals betreten. Priester benutzen Kräuter etc., um sich in Rauschzustände zu versetzen und die Zukunft vorherzusagen. Ihre Weissagen lenken die Stämme.

Mutanten-Priester

STK 40%, GES 60%, KON 40%, INT 60%, Basis-TP 11, Bewegung 6 Meter/Phase, Rüstung 1W4, "Horchen" 88%, "Tarnung" 30%, "Riechen" 88%, "Wahrnehmung" 88%, "Spurenlesen" 30%, "Survival" 35%.

Angriff: "Keule" 50% (1W6+2 TP Schaden), "Klaue" 60% (1W4+3 TP Schaden), "Biß" 60% (1W6+2 TP Schaden/Spezialregel), Treffertabelle und TP-Verteilung wie beim Menschen.

Wacheinheiten von Shark Inv.

Die Wacheinheiten vom Typ Drusus III, die hier auf dem Planeten standardmäßig verwendet werden, sind als Testreihe vor der Massenproduktion eingesetzt worden. In den Aufbewahrungskammern des Verwaltungsgebäude haben sie den Nuklearschlag überstanden. Nach der Detonation rückten die Wacheinheiten aus, um Eindringlinge zu bekämpfen. Durch einen Prozessorfehler, den die herrschende Radioaktivität verursachte, griffen die Einheiten die Überlebenden an (das SEK landete nicht, sondern blieb im Orbit).

Die Wacheinheiten haben Rüstungen aus einem neuen schuppenartigen Panzermaterial, das eine filternde Wirkung gegenüber Temperatur und Strahlung hat. Aus diesem Grund sind die Roboter auch immer noch einsatzbereit. Die Aufbewahrungskammern bieten gleichzeitig Wartungsfunktionen und Munitionsvorrat.

Wenn ein Roboter auf ein humanoides Lebewesen trifft, so wird zuerst die Paßwortabfrage ausgelöst. Die Wacheinheit fragt zweimal: **Nennen Sie bitte Ihr Paßwort, Sir?** Kommt nach 15 Sekunden immer noch keine Antwort oder wird der Befragte aggressiv, sprechen die Waffen.

Achtung Spielleiter:

Ganz gewitzte Spieler können bei einem besiegten Roboter die Zentraleinheit freilegen und versuchen das Tageskennwort zu ergattern. Dies ist mit einer Probe auf *Mechanik* und *Computer bedienen* ohne weiteres zu machen. Das bei allen Wacheinheiten gültige Kennwort ist das Wort *Gegenschlag*. Jeder Roboter, dem dieses Kennwort genannt wird, ignoriert die Spieler.

Wacheinheit Typ Drusus III

STK 100%, GES 40%, Bewegung 4 Meter/Phase, Größe 1,90 Meter, Gewicht 350 Kilo, Schadenbonus +1W6, Rüstung mit Aktivschutz (Radioaktivität) 1W6+2, Baujahr 2234.

Angriff: "Maschinengewehr" 60% (2W6+6 TP Schaden), "Raketenwerfer" 60%, "Faustschlag" 50% (2W6+1 TP Schaden), "Tritt" 50% (2W6+1 TP Schaden).

Ausrüstung: Maschinengewehr MG3 mit 1500 Schuß, 8 Raketen Bachmann Spezial.

Wozu diese Versuchsreihe?

Die Einsatzteams der Roten Falken sind während der ersten Aufklärungsmission entweder überhaupt nicht oder in einem jämmerlichen mentalen Zustand zurückgekehrt. Um die sorgfältig ausgebildeten Leute nicht zu verheizen, beschloß die Konzernleitung die Traumsimulationen. Aus diesen Versuchen heraus soll ein wirkungsvolles mentales Abwehrprogramm erstellt werden, das den Teammitgliedern der zweiten Welle implantiert wird. Dieser Chip sorgt bei bestimmten Reizen (Angst, Ekel etc.) für eine geregelte Hormonausschüttung. Das heißt, die Personen mit dem implantierten Steuerungs-Chip können fast nicht mehr überreagieren (auf jede fällige GZ-Probe -44).

Um dieses Ziel zu erreichen, benötigt der elektronische Baustein so viel Rahmendaten wie möglich. Die gespeicherten und ausgewerteten Versuche dienen dazu, möglichst viele menschliche Reaktionen (Hysterie, Flucht, Wahnsinn usw.) auf das angetroffene Grauen in verlässliche Eckdaten umzuwandeln. Der Chip bekommt diese ausgewerteten Daten aufgespielt und kann bei ähnlich gelagerten Ereignissen extreme Reaktionen verhindern, indem er einfach die Hormonausschüttung blockiert und dem Träger damit praktisch Scheuklappen verpaßt. Dieses System ist im Einsatz noch nicht erprobt worden (Har, har).

Das sind nicht mehr meine Freunde.
Ich muß jetzt töten. Alle töten.

Randolf Scott

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Mögliches

Zielobjekt

ausgemacht.

Annäherung.

Paßwortabfrage?

Paßwortabfrage?

Positiv.

Freundliche

Subjekte.

Zielobjekte

ignorieren.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Suchmodus.

Wacheinheit

6425,

Typenklasse

Drusus III



Guten Tag!

Bitte verzeihen Sie die seltsame Vorgehensweise in dieser Angelegenheit. Leider mußten für Ihren Transport zum Zielgebiet ungewöhnliche Maßnahmen angewendet werden, da ein verstärktes Interesse einiger Konkurrenten an den zu bergenden Gegenständen existiert. Aber keine Sorge. Niemand weiß von Ihrer Abreise und keiner kennt den genauen Zielpunkt. Nur so kann ich für Ihre Sicherheit garantieren.

Bitte begeben Sie sich in die Stadtmitte von Oberhausen (Hauptstadt von Flöz II). Sie erreichen die Stadtgrenze von Oberhausen am schnellsten, wenn Sie sich von ihrem Abwurfpunkt aus in nordöstlicher Richtung in Bewegung setzen. Sie sind ungefähr 80 Kilometer von den Versorgungswerken der Stadt entfernt. Sobald Sie die ersten westlichen Ausläufer erreicht haben, können Sie Ihr Zielgebäude mit bloßem Auge erkennen. Es sind die Reste einer monumentalen Pyramide der ehemaligen Shark-Konzernniederlassung auf Flöz II. Begeben Sie sich dort bitte in den 340. Stock, in das Büro des Vorsitzenden Lou van Praak. In einem ramponierten Wandsafe befindet sich eine Metallkassette. Setzen Sie den Aufstieg mit dieser Kassette fort, bis Sie die Sonnenplattform im 343. Stockwerk erreichen. Aktivieren Sie erst dann den Orbital-Signalgeber. Ein Transportchopper wird Sie nach ungefähr 45 Minuten abholen. Bitte aktivieren Sie das Sendegerät nicht, bevor Sie auf der Sonnenplattform stehen. Denn damit könnten Sie nachhaltige Schwierigkeiten anlocken.

Noch ein paar Tips für Sie:

Kratzen Sie bitte nicht den dunkelblauen Belag von Ihren Rüstungen. Diese spezielle Schutzfarbe hält die unangenehme Radioaktivität dort, wo sie hingehört, nämlich draußen. Fahren Sie auf dieser Ebene nicht schneller als 20 Kilometer pro Stunde. Der gesamte Boden unter Ihnen ist mit einer Vielzahl von alten Minenstollen und Werkshallen durchzogen. Sie könnten also einbrechen und das Fahrzeug verlieren. Prüfen Sie unbedingt, wohin und worauf Sie fahren; es lohnt sich.

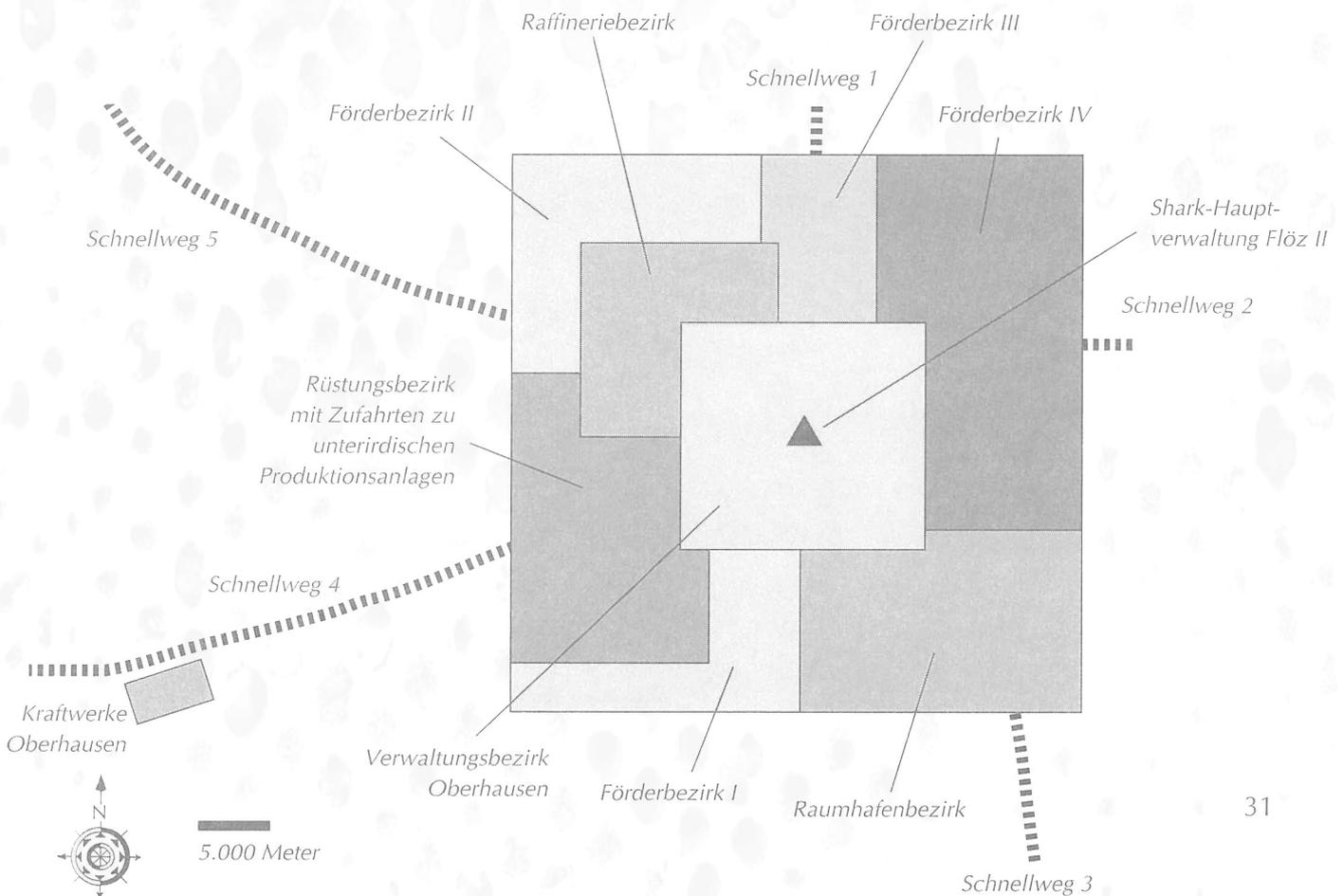
Viel Erfolg!

Hal Smollet

Fahren Sie auf dieser Ebene nicht schneller als 20 Kilometer pro Stunde. Der gesamte Boden unter Ihnen ist von einer Vielzahl von alten Minenstollen und Werkshallen durchzogen. Sie könnten also einbrechen und das Fahrzeug verlieren. Prüfen Sie unbedingt, wohin und worauf Sie fahren, es lohnt sich.

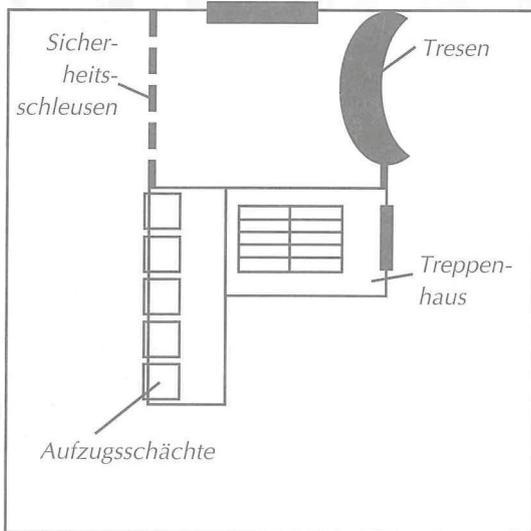
Hal Smollet

Schemakarte Minensektion Oberhausen (Hauptstadt von Flöz II)

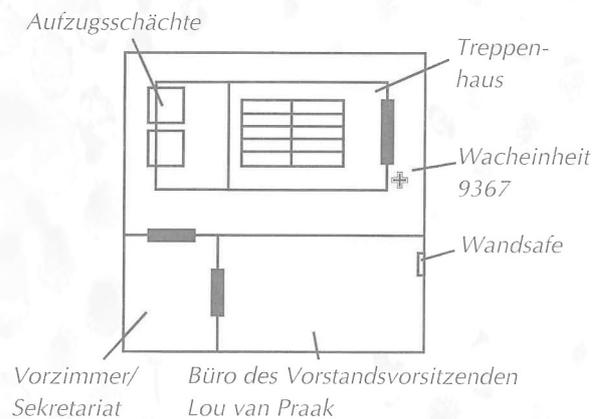


Schemakarten Verwaltungspyramide (Hauptstadt von Flöz II)

Grundriß der Empfangshalle
(180 x 180 Meter).

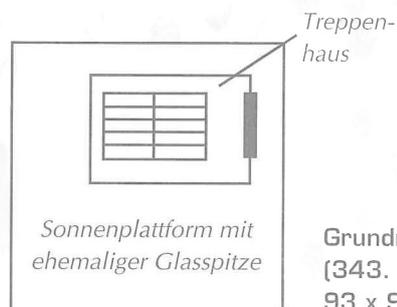


Grundriß 340. Stockwerk
(103 x 103 Meter).

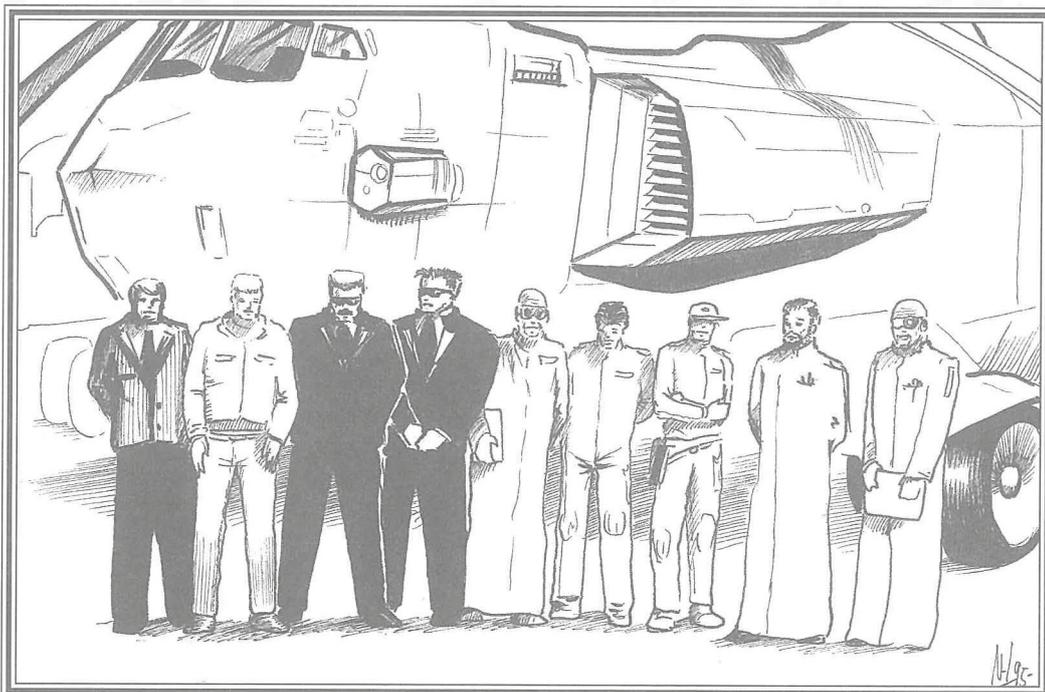


Begeben Sie sich dort bitte in den 340. Stock, in das Büro des Vorsitzenden Lou van Praak. In einem ramponierten Wandsafe befindet sich eine Metallkassette.

Hal Smollet



Grundriß Sonnenplattform
(343. Stockwerk,
93 x 93 Meter).



Hinweis für die Spieler:
Das nebenstehende Bild
könnte einer der Crew-
mitglieder verloren haben.
Die erste Spur einer
langen Rache?



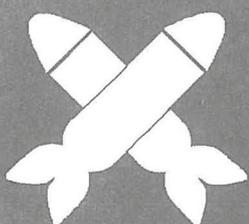
SPACE
GOLDFIC

von
Michael
Greiss



Fantastische
Spiele GbR

Oranien Stak



*Terra wird fallen.
Und wenn Terra
gefallen ist, fällt
auch die Galaxis.*

Jonathan Derby

*Unsere Nachkom-
men werden es
sehr viel leichter
haben. Das kann
ich Ihnen allen
garantieren.*

*General
Guido Eisenstein*

*Achtung Opera-
tor. Eindringen
von fremden
Bioformen in die
Station geortet.
Wirksame
Gegenmaßnah-
men unbekannt.*

*Stationscomputer
Oranien Star*

General Guido Eisenstein betrat seine Kabine. Ein langer Tag lag hinter ihm. Die Raumstation *Oranien Star* war fertiggestellt und an ihrem Zielpunkt festgemacht worden. Die Bauflotte war bereits abgeflogen. Eisenstein öffnete den obersten Knopf seiner Uniform und schenkte sich einen guten synthetischen Whiskey ein. Während er das scharfe Getränk in kleinen Portionen schlürfte, dachte er an den bevorstehenden Angriff auf Terra. Mit den an Bord befindlichen Neuronenraketen würde die Invasionsflotte von Shark Investments optimal unterstützt werden. Außerdem war morgen Weihnachten, es würde keinen besseren Zeitpunkt für den Überraschungsschlag geben. Eisensteins Gedanken wanderten zu seiner Familie, als plötzlich die Station von einem harten Schlag erschüttert wurde. Der General sah, daß der Inhalt seines Glases in die Luft gewirbelt wurde; er wunderte sich gerade, daß die Decke seines Zimmers bedrohlich nahe kam, als es um ihn dunkel wurde.

Guido Eisenstein hatte den Geschmack von geronnenem Blut auf der Zunge, als er wieder erwachte. Sein Brustkorb vibrierte vor Schmerzen bei jedem Atemzug. Seine Augen versuchten verzweifelt, die Dunkelheit der Kabine zu durchdringen. Oh Gott, was war geschehen? War sein Kommandounternehmen gescheitert? Waren sie entdeckt worden?

Der General quälte sich auf die Beine. Er erreichte das geschlossene Schott und betätigte den Öffnungsmechanismus. Der vor ihm liegende Gang war hell erleuchtet. Eisenstein zog seine Energiepistole aus dem Holster und stellte den Wahlschalter auf maximale Intensität. Er blickte vorsichtig aus der Türöffnung und das einzige, was er entdecken konnte, waren seltsame Bewegungen am Gangende. Ratlos blickte der Shark-General in den Flur. Was tun? Was war geschehen? Aus dem Treppenhaus auf der anderen Seite waren plötzlich schlurfende Geräusche zu hören. Irritiert drehte sich Eisenstein in die Richtung um, als ES ihn schon ansprang. Die scharfen Zähne drangen in seinen Brustkorb. Der General keuchte und versuchte verzweifelt zurückzuweichen. Die Kreatur grub sich tiefer in sein Fleisch. Er spürte seine Sinne schwinden. Eisenstein hob die Pistole und steckte den Lauf reflexartig in seinen blutigen Mund. Seine letzten Gedanken gehörten seiner Frau.

I. Einführung

Bereits als es sich abzeichnete, daß der galaktische Handelskrieg ein Fehlschlag werden würde, begannen die internen Planungsgruppen von Shark Investments damit, das Modell eines galaktischen Krieges zu entwerfen. Der Zentral-

punkt in der Planung war die überraschende Besetzung von Terra. Zur Unterstützung der Landung und zur späteren Sicherung wurde eine neue Erfindung eingespannt: Die Neuronenrakete.

Dr. Bryan Jahnz hatte im Auftrag von Shark an einem neuen Raketensystem geforscht. Die von ihm entwickelten Neuronenraketen werden direkt über das zentrale Nervensystem eines Menschen gesteuert. Der *Pilot* der Rakete nimmt im Steuerungssessel Platz und bekommt mehrere Elektroden am Kopf befestigt. Nachdem die Rakete in ihrem Silo aktiviert ist, übernimmt die verdrahtete Person im Kontrollzentrum den Start und die Lenkung. Das heißt, die Rakete wird allein von den Nerven- und Reizimpulsen eines einzelnen Menschen gesteuert. Kurz bevor das Geschloß auf das Ziel trifft, wird der *Pilot* sich selbst ausklinken, um bei der Detonation keine mentalen Schäden abzubekommen. Wird die Rakete allerdings vor dem Ziel abgefangen bzw. abgeschossen, entsteht durch eine starke elektrische Überladung eine lebensbedrohliche Spannung. Der verdrahtete Mensch muß in diesem Falle eine *KON-Probe* mit +55 überstehen, sonst stirbt er.

Die erste Station, die mit diesen Neuronenraketen ausgerüstet worden ist, wurde im Orbit von Terra aufgebaut. Die Raumstation wurde von Shark als zivile Forschungseinrichtung beantragt und von den zuständigen Behörden genehmigt. Die Station *Oranien Star* wurde am 23.12.2235, um 15.00 TSZ, in Betrieb genommen. Der Überraschungsschlag gegen Terra war



Der Raketenpilot beim Start. Das Gesicht entschlossen und auf die Missionsparameter fixiert.

für den darauffolgenden Weihnachtsabend geplant. Die Shark-Einheiten wurden planmäßig an den wichtigsten Sprungpunkten konzentriert. Am 23.12. um 21.30 TSZ brach die Verbindung zur Station *Oranien Star* ohne triftigen Grund ab. Die Konzernzentrale entschloß sich trotz des unvorhergesehenen Ausfalls zum Angriff auf Terra. Nach der siegreichen Besetzung wurden Suchtrupps ausgesandt, die allerdings keine Spur der sündhaft teuren Raumstation fanden. Bis heute ist das Geheimnis um das aus dem Orbit verschwundene Raketensilo nicht gelüftet worden. Der Entwickler der Neuronenrakete, Dr Bryan Jahnz, starb an einem Herzanfall, als er erfuhr, daß sein Lebenswerk vernichtet war.

II. Die Notlandung

Vorraussetzungen

Für dieses Abenteuer eignen sich im Prinzip alle vorhandenen Charakterklassen. Es sollten in der Gruppe mindestens zwei Spielercharaktere gut mit Waffen und einer mit technischer Ausrüstung umgehen können. Die Anzahl der Gruppenmitglieder sollte nicht unter drei liegen. Die Abenteuerer rutschen in dieses Modul ohne eigenes Verschulden hinein. Die Notlandung auf der umhertreibenden Raumstation ist ein bedauerlicher Unglücksfall.

Save Our Souls . . .

Dem Spielleiter steht es natürlich völlig frei, wie er die Einstiegssequenz gestaltet. In den Testspielen wurde die folgende Einführungsvariante verwendet:

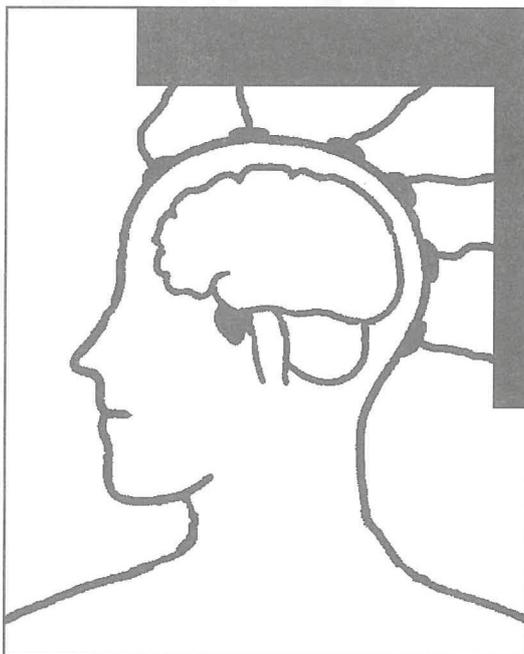


Wird die Rakete vor dem Ziel zerstört, zerreit eine extreme Rückkopplung das zentrale Nervensystem.

Die Spielergruppe ist mit komplettem Gepäck in einem großen Linienschiff (*Santa Maria*) auf dem Weg zu einem neuen Auftrag. Die gesamte Ausrüstung (Waffen, Rüstungen usw.) befindet sich sorgfältig in Container verpackt im Laderaum. Alle Spieler reisen in der Touristenklasse und sind gerade dabei, zu schlafen, den neuesten Holo-Film zu sehen oder sich an der Bar zu betrinken, etc. Plötzlich wird das Schiff von einem heftigen Schlag erschüttert und Sekunden später beginnen die Alarmsirenen gellend zu heulen. In dem ganzen Tohuwabohu, das die erschreckten Mitpassagiere verursachen, können die Charaktere nur mit einer Probe auf *Horchen* eine allgemeine Durchsage des Kapitäns verstehen:

"Sehr geehrte Passagiere. Wir müssen Ihnen leider mitteilen, daß unser Schiff schwer beschädigt worden ist. Durch einen Navigationsfehler sind wir in ein Asteroidenfeld geraten. Bitte begeben Sie sich zu den Rettungsshuttles. Unsere Fluggesellschaft wird Ihnen selbstverständlich alle entstandenen Schäden ersetzen. Ich wiederhole: Bitte begeben Sie sich in Ruhe zu den Rettungsshuttles."

Trotz des ohrenbetäubenden Lärms, den die anderen Passagiere veranstalten, müssen einige Leute diese Nachricht verstanden haben. Die tobende Menge wogt unkontrolliert zu den Ausgängen und verstopft diese in Sekundenschnelle. Diese Schotts führen direkt zu den Rettungsschiffen (in keinem der durchgeführten Testspiele wollten die Charaktere das havarierte Schiff ohne ihre Ausrüstung verlassen. Alle Beteiligten begaben sich erst einmal zum



Querschnitt eines Kopfes. Die Kabelverbindungen zur Rakete werden als Elektroden angebracht.



*Navigationen-
routinen eingegeben.
Beginne mit
Sprungberechnung.*

*Bordcomputer der
Santa Maria*

*Angepeilter
Sprungpunkt
wurde nicht
erreicht. Fehler in
Navigationen-
planung auf-
taucht. Achtung,
Außensensoren
melden anfliegen-
de Asteroiden.*

*Bordcomputer der
Santa Maria*

Laderaum und retteten ihre Ausrüstungsgegenstände. So wird's auch diesmal sein!) und zu den Treppenhäusern/Aufzügen. Diese Durchgänge können von den Abenteurern unmöglich benutzt werden (wenn doch, Probe auf *STK* und *GES* jeweils mit +40, um nicht von der Masse zu den Shuttles mitgerissen zu werden).

Mach es kaputt!

Samuel Colt

Der einzige Ausgang, der für die Charaktere in diesem Moment ohne Probleme begehbar ist, ist ein unauffälliges Crew-Schott. Diesen Zugang scheinen sonst keine Passagiere bemerkt zu haben. Das Schott trägt die Aufschrift: **Nur für autorisiertes Personal.** Diese Tür läßt sich mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik* oder *Elektrotechnik* ohne Probleme öffnen (10 Strukturpunkte).

Durch das Schott kommt man in ein kleines Treppenhaus, das in die unteren Bereiche des Schiffs führt. Während des Abstiegs kommen die Abenteurer an drei weiteren Passagiersektionen vorbei. Teilweise sind dort von innen einige verzweifelte Schreie zu hören. Nach vier Etagen erreichen die Charaktere das Treppende. An dem angrenzenden Schott steht: **Laderraumbereich.** Das Schott läßt sich mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik* oder *Elektrotechnik* sofort öffnen (12 Strukturpunkte). Sollten alle Proben mißlingen, findet sich im Gangbereich ein Getränkeautomat, der sich hervorragend als Ramme verwenden läßt.

Runter kommen sie immer.

Brettman

Achtung Spielleiter:

Während sich die Charaktere das Treppenhaus hinunterbewegen, wird der Raumliner von 1W6 weiteren Asteroiden getroffen. Für jeden Einschlag ist eine *Geschicklichkeitsprobe* zu würfeln. Mißlingt diese, kann der Abenteurer sich nicht halten und purzelt 1W8 Meter Treppe hinunter (je 1 TP auf 1W4 Körperteile). Mißlingt die Probe kritisch, verdoppeln sich die vorgenannten Werte.

Gepäckschein 666

Nachdem die Spielergruppe das Zugangsschott zum Laderaum überwunden hat, treffen sie an einer Computerkonsole den Lademeister des Schiffes, der anscheinend seine persönlichen Gegenstände zusammenklaubt. Er sieht aus, als ob er demnächst in Richtung Crew-Rettungsshuttle aufbrechen will. Sobald er die Charaktere bemerkt, schimpft er, daß Passagiere in diesem Teil des Schiffs nichts zu suchen haben. Auf das Anliegen der Abenteurer, ihre Ausrüstung aus dem Laderaum zu retten, reagiert er überhaupt nicht kooperationsbereit. Der Lademeister (Tim Kürzer, verheiratet und vier Kinder) ist allerdings ein sehr feiger Mensch. Einige wohlplazierte Drohungen verfehlen ihre Wirkung nicht und Kürzer wird daraufhin wesent-

lich freundlicher. Nach 1W10 Minuten halten die Abenteurer ihre gesamte Ausrüstung in Händen.

Falls die Gruppe den Lademeister im Affekt umbringt oder ihn fliehen läßt, benötigt sie eine gelungene Probe auf *Computer bedienen* und 2W10 Minuten Zeit, um ihres Eigentums habhaft zu werden. Danach steht einer Flucht nichts mehr im Wege.

Die Rettungsshuttles der Crew sind von hier aus einen Steinwurf entfernt. Der gesamte Weg ist ausgeschildert. Als die Gruppe bei den Notausstiegen eintrifft, ist noch ein letztes Shuttle angedockt. Zwei Mechaniker der Besatzung sind gerade dabei, den defekten Auswurfmechanismus der Notkapsel zu reparieren. Nach 1W4 Minuten und etlichen Asteroideneinschlägen haben die Techniker die Apparatur notdürftig geflickt. In dieser Zeit können die Charaktere gemächlich zusteigen. Sehr große und sperrige Gepäckstücke oder Container (Wohnungseinrichtung, zerlegtes PTF usw.) können in den Shuttles nicht transportiert werden. Die Versicherung des Flugunternehmens wird den Schaden wohl ersetzen. Nachdem auch die Mechaniker eingestiegen sind, geht die Reise los.

III. Die Raumstation

Die Rettungseinheit

Der Beschleunigungsdruck der Notauswurfautomatik preßt die Insassen brutal in ihre Sitze. Nachdem das Shuttle die Ausstoßröhre verlassen hat und im freien Raum treibt, können sich die Charaktere ihre Mitreisenden etwas genauer ansehen.

Besatzungsmitglieder Santa Maria:

Pete Cromwell (1. Offizier)

Thierry de Loire (Co-Pilot)

Tony Schmitthüs (Steward)

Gerd von der Ruben (Steward)

Sabine Voss (Technikerin)

Herbert Finsterthal (Techniker)

Tim Kürzer (Lademeister)

Sollten die Abenteurer den Lademeister unglücklicherweise ausgeschaltet haben, ist dieser natürlich nicht mehr anwesend. Die Spieldaten der oben aufgeführten Personen finden sich im Abschnitt *Anhang*.

Das Rettungsshuttle wird durch Thierry de Loire, den an Bord befindlichen Co-Piloten des Raumliners, geflogen. Die Besatzungsmitglieder sind in gereizter bzw. aufgeregter Stimmung. Der Erste Offizier der Santa Maria betont den Charakteren gegenüber, daß sie sich verbotenerweise in Crewbereiche begeben hätten. Für Passagiere wären ausreichend Plätze in den anderen Shuttles vorgesehen.

Der Zutritt ist Passagieren streng untersagt.

Tim Kürzer

Das Rettungsschiff fliegt, seit es den Liner verlassen hat, einen sehr schlingernden Kurs. Über die Außenkameras können die Abenteurer sehen, daß sie sich mitten in einem Asteroidenfeld befinden. Selbst der routiniert fliegende de Loire kann nicht verhindern, daß einige kleine Steinbrocken mit dem Schiff kollidieren. Nach 1W4 Minuten meldet der Pilot, daß er so etwas wie eine Raumstation gesichtet habe. Keiner der anderen Besatzungsmitglieder glaubt ihm das; in einem Asteroidenfeld sei das völlig unmöglich. Aber schon nach einer kurzen Zeitspanne können die Personen im Innenraum ebenfalls dieses Phänomen über die Bildschirme beobachten. Pete Cromwell befiehlt, die Station sofort anzufliegen, um dort Hilfe zu erbitten.

Achtung Spielleiter:

Ermuntern Sie die Spieler, an der Entscheidungsfindung teilzuhaben. Der Erste Offiziere ist sachlich vorgetragenen Argumenten gegenüber immer aufgeschlossen.

Sollte in der Gruppe ein Pilot sein, der das Shuttle selbst steuern möchte, kann er das tun. Thierry de Loire ist auf der Flucht durch den Liner gestürzt und leicht verletzt. Er wäre froh über eine kleine Ruhepause. In diesem Fall muß der Spieler 1W8 Proben auf *Kleinraumer fliegen* absolvieren. Mißlingt eine der Proben, erhält das Schiff einen leichten Asteroidentreffer mit 3W6+4. Mißlingt die Probe kritisch, kollidiert das Shuttle frontal mit einem großen Brocken (Schaden 5W6+6).

Als das Schiff sich der Station annähert, meldet der Shuttlepilot, daß sich die Hangarluke zu schließen beginnt. Thierry de Loire beschleunigt auf den Maximalwert und gleitet in einem halsbrecherischen Manöver durch das fast geschlossene Schott (fliegt ein Abenteurer, so muß eine Probe auf *Kleinraumer fliegen* mit +25 geschafft werden, um unbeschadet passieren zu können. Probe mißlungen: 4W6+3 Punkte Schaden auf zwei Schiffsbereiche; kritisch mißlungen: Shuttle prallt mit voller Wucht auf das Hangardeck. Jeder Insasse bekommt 1W8 TP Schaden auf je 1W4 Körperteile, eine Probe auf *KON*, um zu sehen wer bei Bewußtsein bleibt. Das Schiff ist vollständig zerstört). Das Flugtempo ist jedoch zu hoch, um vor dem Hangarboden rechtzeitig zu bremsen und eine Bilderbuch-Landung hinzulegen. Das Shuttle prallt in jedem Fall unkontrolliert im Innenraum auf (je 1W6+3 Punkte Schaden auf zwei Schiffssektionen).

The Eagle has landed . . .

Nachdem das Shuttle, wie auch immer, gelandet ist, können die Insassen über die Außenkameras (bei einem Totalschaden 40 % Chance, daß noch

eine Kamera funktioniert) drei weitere Rettungsshuttles der Santa Maria sehen. Alle Schiffe sind leer. Eine Analyse der Außenluft ergibt eine gute Verträglichkeit für Menschen.

Verlassen die Charaktere und die Schiffsbesatzung das Shuttle, so bemerken sie, daß durch die unkontrollierte Landung wohl mehrere Personen ums Leben gekommen sind. Sieben Menschen in seltsamen Rüstungen liegen in der Einflugschneise des Shuttles verstreut. Alle tragen auf den Rüstungen das gleiche Symbol (Abbildung Sektenlogo) und zusätzlich eine Metallkette mit einem Amulett dieses Zeichens. Alle Personen weisen schwere Verletzungen auf, die zweifellos vom Landeanflug des Shuttles herrühren (Probe auf *GZ*). Untersucht man die Toten und Schwerverletzten, hat man eine 70 % Chance, daß einer der tödlich Verwundeten in den Armen der Charaktere seinen Lebensrest mit folgenden Worten aushaucht:

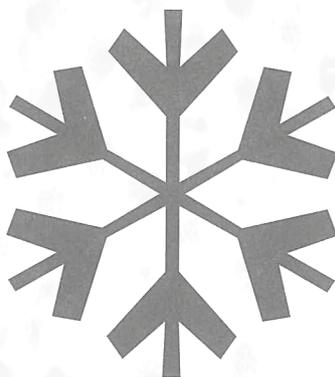
"Oh diese Schmerzen. Wir müssen stark sein. So stark wie unser Prophet es uns gebietet. Wir werden neues Leben auf den Planeten verbreiten. Die Brut . . . muß gesäugt werden. Heute war viel . . . ich . . . wir müssen auf unseren Posten. Die Brut. Sie muß . . . oh, bitte ich . . . wir müssen . . . ich darf nicht . . ."

Mit einem röchelnden Gurgeln verdreht der Mann die Augen und stirbt. Bei den Toten finden sich außer der Ausrüstung (siehe *Anhang*) keine weiteren Informationen. Die drei leeren Shuttles der Santa Maria bieten außer unwichtigen persönlichen Habseligkeiten auch keine Hinweise.

Nun sind die Spieler gefragt. Die Decks der Station warten darauf, erkundet zu werden.

Die Station Oranien Star

Genau zu dem Zeitpunkt, als das Genehmigungsverfahren für die Station *Oranien Star* bei der TSU-Verwaltung eingereicht wurde, suchte die Sekte des Schwarzen Eises eine unauffällige kleine Station, die sie problemlos entführen



Symbol der Sekte des Schwarzen Eises.



Da zuckt noch einer. Holt den Sani her.

Ernie Ahab

Wir pinkeln auf Dein Grab, Du Irrer.

Sigurd Kummer

Die angeforderten Informationen liegen alle in der Spezialdatei.

Karl Schuriegel

Das ist genau das richtige. Treffen Sie alle notwendigen Maßnahmen.

William B. Harriot

Spürhunde losgelassen. Die Babys haben zwei Stunden Zeit, die Weichziele zu finden. Dann werden sie ausgeschaltet. Over.

Paul Tibbins

konnte, um dort ungestört Rhu-Ngur züchten zu können. Anfang November erhielt die Vereinigung eine Nachricht von einem ihrer Mitglieder. Dieser arbeitete in der TSU-Verwaltung als Sachbearbeiter in der Genehmigungsstelle *Orbitalobjekte Terra*. Er übermittelte die Informationen über die Station *Oranien Star*. Die perfekte Größe und die Ausgestaltung als Forschungsstation ließ bei der Sekte den Entschluß reifen, die Station sofort nach Bauabschluß zu entern und zu entführen. Die sekten-eigene Kampftruppe bekam ein Spezialtraining im Orbit von Hanse und man charterte von den Piraten drei Raumschiffe, die die Station schleppen konnten. Die gesamte Bauflotte legte pünktlich von der *Oranien Star* ab und die Sektenmitglieder schritten zur Tat. Da die Außensensoren der Station noch nicht betriebsbereit und die Orbitalabtastungen von Terra auf erhöhte Schiffsaktivität bei der im Bau befindlichen Station eingestellt waren, blieb der Angriff unentdeckt.

Die Bruderschaft enterte die Raumstation über den Hangar auf Deck 2. Die Kampftruppen schlugen eine Bresche in die Außenhaut und sicherten diese weiträumig. Danach wurden junge Rhu-Ngurs freigelassen, welche die Station in Windeseile von allem lebenden Fleisch säuberten. Nach zwei Stunden Wartezeit waren die 43 Shark-Soldaten getötet und die Alien-Babys wurden per Sprenghalsband eliminiert. Anschließend nahmen die Truppen der Sekte die Station in Besitz. Als die Schleppschiffe begannen, die *Oranien Star* aus ihrer orbitalen Position zu ziehen, tauchte am Sprungpunkt von Terra eine große Shark-Flotte auf. Damit begann der Konzernkrieg und niemand achtete auf den sich entfernenden Sektenkonvoi. Die geraubte Station wurde in einem Asteroidenfeld mitten im freien Raum positioniert und von der Sekte zu ihren Zwecken umgerüstet (An-



Das Stationslogo finden die Charaktere an den Hangarwänden und an jedem Durchgangsschott.

triebssysteme, Stabilisatoren, Speziallabors). Den Neuronenraketen schenken die neuen Besitzer keine weitere Beachtung. Bei den Raketeninstallationen in Deck 5 und 6 wurden sogar die Brutkammern der Rhu-Ngur eingerichtet.

Ab und an havarierte ein Schiff im Asteroidenfeld und einige der Rettungskapseln oder Shuttles flogen die Station zufällig an. Mit den Insassen der gestrandeten Schiffe wurden entweder neue Aliens gezüchtet oder unangenehme Versuche durchgeführt.

Auftritt der Helden

Die Außensensoren der Station haben vor einer Stunde gemeldet, daß ein Raumliner, wahrscheinlich wegen eines Navigationsfehlers, zu nah am Asteroidenfeld aufgetaucht sei. Die Besatzung der Station wurde alarmiert, um etwaige Schiffbrüchige zu empfangen. Drei Rettungsshuttles mit Passagieren der Santa Maria fanden den Weg zur Station und landeten. Die Insassen wurden freundlich in Empfang genommen und sofort nach Deck 5 hinuntergeführt, um dort mit Rhu-Ngur-Samen infiziert zu werden.

Der Großteil der Wachmannschaften ist mit den neuen Opfern bereits in den unteren Ebenen verschwunden, als die Sensoren ein weiteres Shuttle melden. Die sechs zurückgebliebenen Wachen auf dem Hangardeck winken einen Mann aus der Zentrale zu sich auf das Landefeld heraus. Der andere Mann aus der Zentrale läuft, kurz bevor das Shuttle auf dem Deck bruchlandet, auf die Toilette, um das synthetische Pilzragout von heute mittag loszuwerden.

Das Sektenmitglied verbleibt 3W8 Minuten in der Toilette auf Deck 1 (aus wichtigem Grund). Nur Schüsse und laute Explosionen holen den Bedauernswerten von der Schüssel.

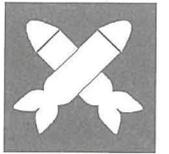
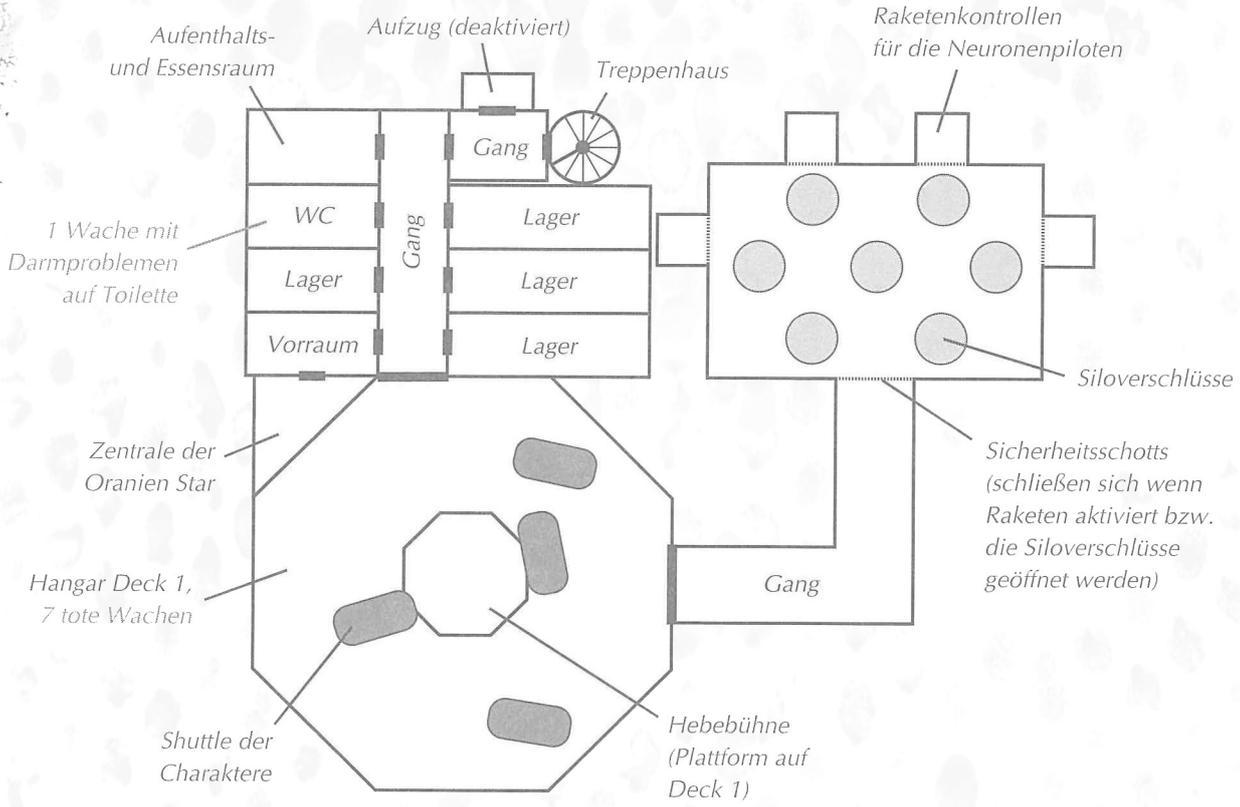
Das Shuttle der Charaktere landet durch die hohe Anfluggeschwindigkeit unkontrolliert auf dem Hangarboden. Die sieben Sektenmitglieder werden dabei von dem rasenden Shuttle erfaßt (siehe *The Eagle has landed . . .*) und tödlich verletzt.

Den ersten Blick, den Charaktere aus dem eigenen Shuttle herauswerfen, zeigt nicht viel. Man kann drei leere Rettungsschiffe der Santa Maria und sieben bewegungslose Körper erkennen. Weiterhin bietet das Hangardeck zwei geschlossene Schotts und eine Panzerglasscheibe, hinter der wohl die Zentrale der Station liegt. In der Zentrale befindet sich niemand.

Ab diesem Punkt ist der Verlauf des Abenteuers von den Aktionen der Charaktere abhängig. Die Besatzungsmitglieder der Santa Maria werden sich naturgemäß zurückhalten. Sie sind nicht bewaffnet und denken, daß die Abenteurer, als echte Profis, sie wohl raushauen werden.

Nachfolgend finden sich die Beschreibungen der verschiedenen Decks.

Deck 1



Ich höre seltsame Geräusche. Hört sich an, als ob jemand furchtbare Blähungen hat.

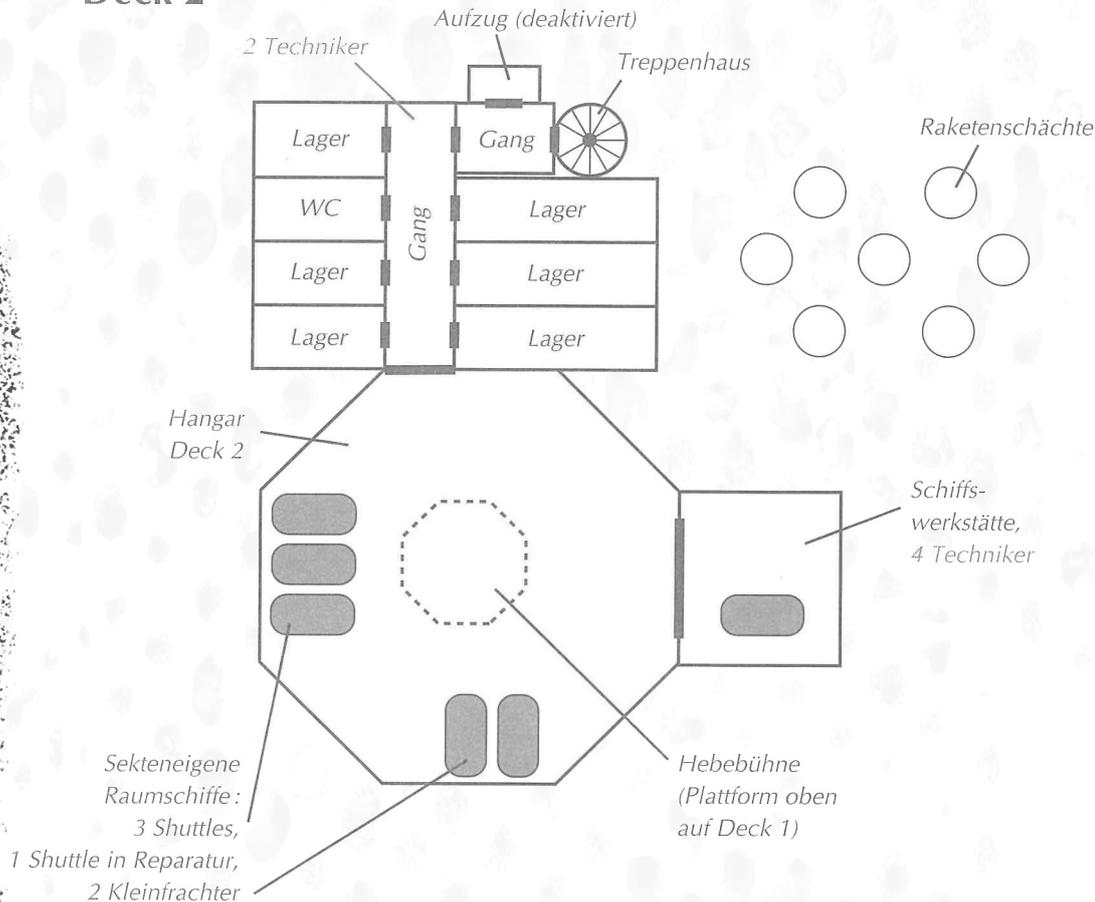
Gallo Trendy

Alles ausgestorben. Wo die sich wohl rumtreiben?

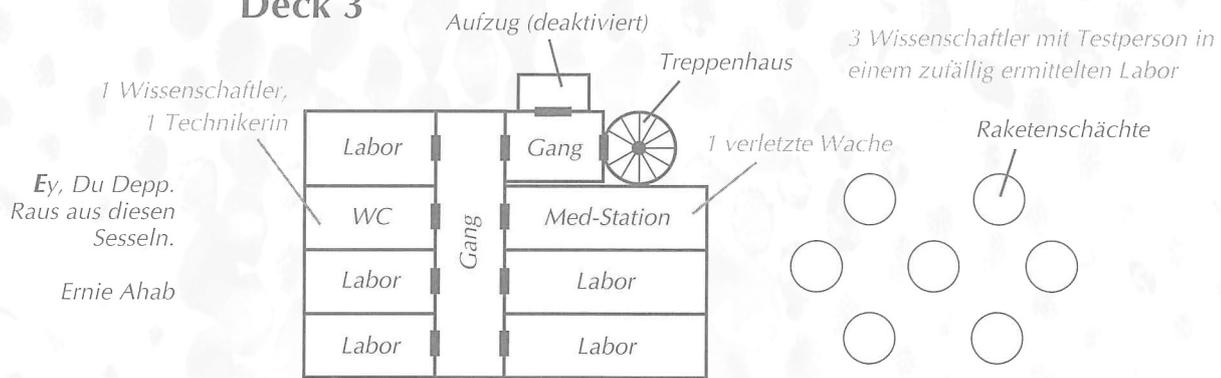
Ernie Ahab

10 Meter

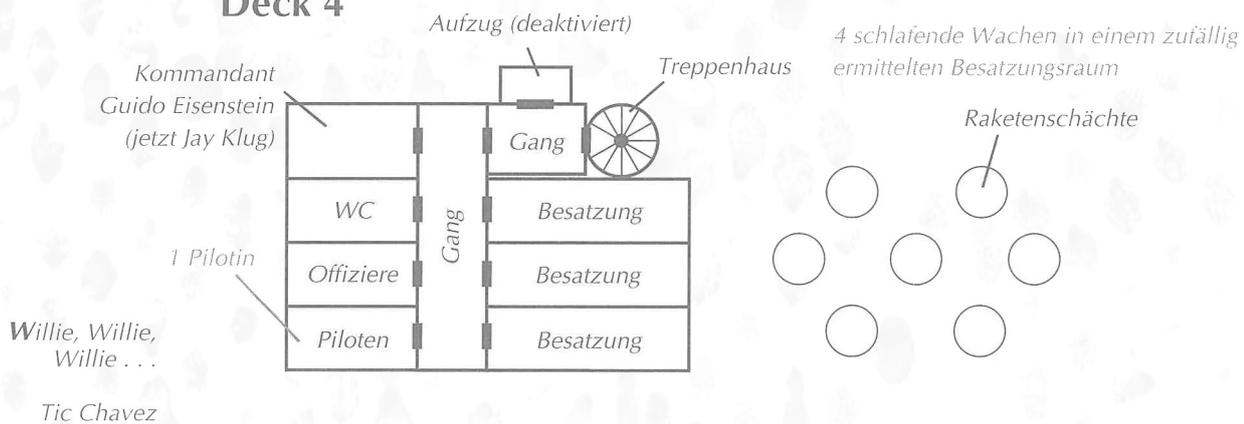
Deck 2



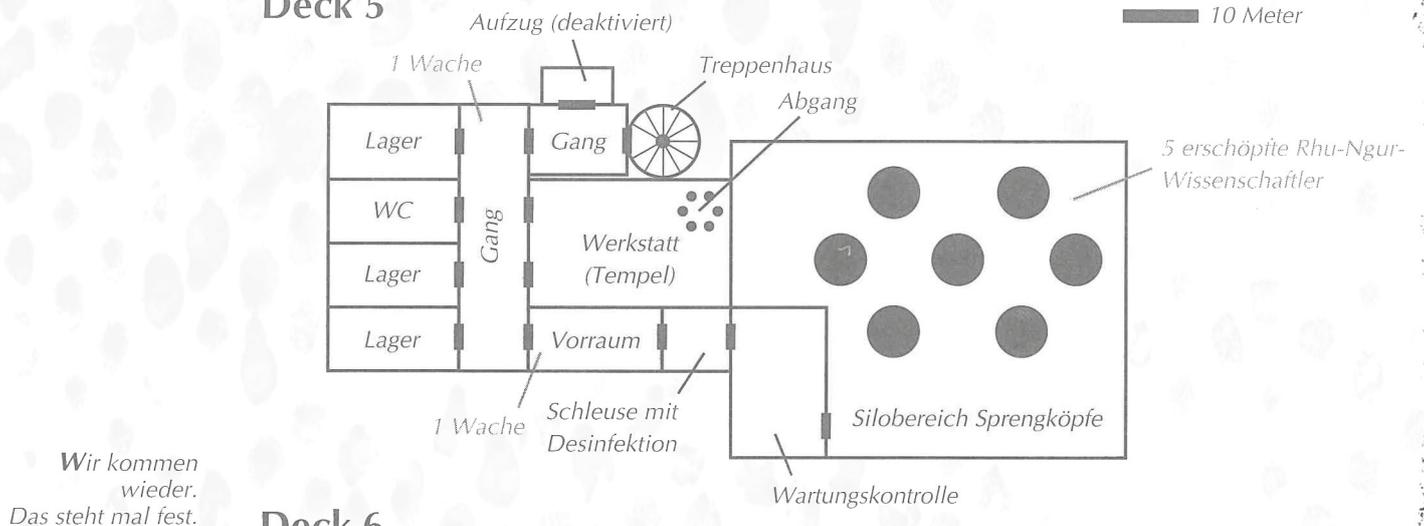
Deck 3



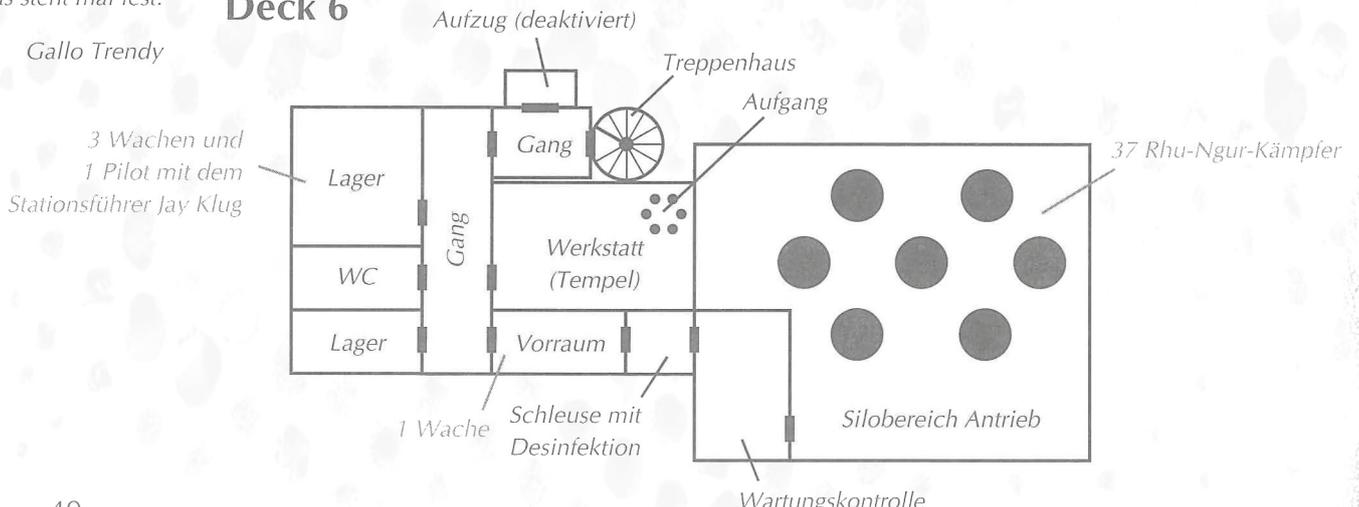
Deck 4



Deck 5



Deck 6



Deck 1

Die Gruppe konnte zum Betreten der Station keinen besseren Zeitpunkt abpassen. Die meisten Wachen sind auf den unteren Decks, um den Befruchtungsvorgang mit den neuen Opfern zu überwachen und das kleine Empfangskomitee für das letzte Shuttle liegt zerquetscht unter demselben.

Aufenthaltsraum:

Ein schlichter Raum mit einigen Stühlen, Tischen und einem defekten VMTV älterer Bauart. Eine größere Menge leere Essenschüsseln stapeln sich vor einem Abfallschacht (unangenehmer Geruch).

Aufzug:

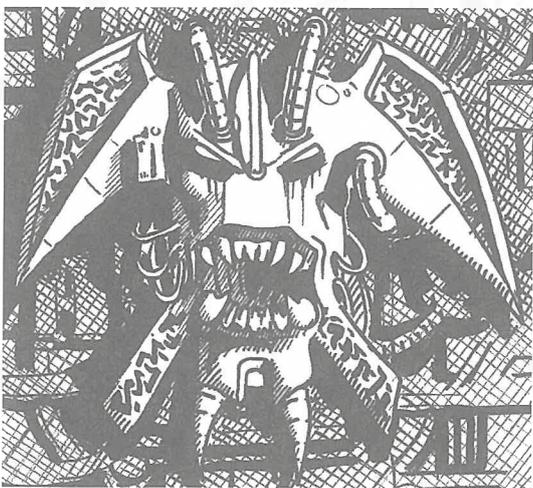
Der Stationsaufzug ist deaktiviert, aber nicht defekt. In der Zentrale ist der Fahrstuhl ohne Probleme am normalen Kontrollterminal einzuschalten.

Gänge:

In den Gängen auf Deck 1 ist momentan niemand zu erspähen und auch nichts wichtiges aufzufinden.

Halle mit Siloverschlüssen:

In diesem großen Raum sind auf dem Boden sieben runde Abdeckungen aus Metall eingelassen. Die Verschlüsse gleiten voraussichtlich seitlich weg, wenn die Öffnungen freigelegt werden. Ein Mechanismus zum Öffnen der Verschlüsse ist nicht zu finden. Die Metallplatten bieten bei gewaltsamen Öffnungsversuchen 26 Strukturpunkte auf (bei Sprengung der Siloabdeckung 20% Chance, daß die darunter positionierte Rakete explodiert). Der geöffnete Schacht ist dunkel, aber die Abenteurer können weit unten (ca. 50 Meter) die Silhouette einer Rakete erkennen.



Plakette auf der Rüstung des Anführers (Durchmesser 8 Zentimeter).

Werfen die Charaktere in einen geöffneten Siloschacht kleine explosive Gegenstände hinab oder schießen sie wahllos nach unten, gibt es eine 45% Chance, daß die in diesem Schacht befindliche Rakete detoniert. In diesem Fall erleiden alle, die in einem Umkreis von 6 Metern um die Siloöffnung herumstehen, einen Schaden von 3W6+2 auf 1W4 Körperteile. Weiterhin treten die Sonderregeln in der Tabelle *Inferno* (Seite 49) in Kraft. In der Decke des Raums befinden sich sieben Löcher, die genau über den Verschlüssen positioniert sind. Außerdem sind an den anderen Wänden vier kleine Räume zu erkennen, die augenscheinlich von dieser Halle abgehen.

Hangar:

Im Hangar von Deck 1 sind drei leere Rettungsshuttles (alle von Asteroiden/Landung schwer beschädigt) und sieben tote Sektenmitglieder zu finden. Wer das Logo auf den Rüstungen bzw. den Amuletten sieht, kann einen Wurf auf INT machen. Ein Erfolg läßt bei den Charakteren Fetzen der Erinnerung hochsteigen (Infotext über Sekte, Anhang). Auf der Rüstung des Anführers der kleinen Gruppe ist ein weiteres merkwürdiges Symbol zu erkennen (siehe unten). An den Wänden des Hangars ist ein Shark-Logo mit dem Schriftzug *Raumstation Oranien Star* (siehe Seite 38) zu entdecken. Die beiden Schotts lassen sich ohne Probleme öffnen.

Kontrollräume der Neuronenpiloten:

Die Kontrollräume für die Piloten sind über die Silohalle zu erreichen. In den kleinen Räumen steht jeweils ein bequemer Kommandosessel, der mit diversen Eingabegeräten und anderem elektronischen Equipment ausgestattet ist. Über allen Sesseln baumeln Kabelverbindungen herab, die in sitzender Position in Kopfhöhe in einem Stirnreif enden. Sobald sich ein Charakter im Sessel plaziert, den Elektrodenstirnreif aufsetzt und die grüne Kontrolltaste betätigt, geschehen mehrere Dinge gleichzeitig:

- *GZ-Probe* +20 für den Abenteurer. Bei Mißlingen der Probe gerät der Charakter in Panik (-1W4 GZ) und reißt sich die Elektroden vom Kopf. Danach flieht er in Windeseile in den Hangar zurück. Wird der Wurf erfolgreich absolviert, ist der Spielercharakter völlig ruhig und versucht nicht zu fliehen.
- Die Sicherheitsschotts der Kontrollräume und der Silohalle beginnen sich zu schließen (gestrichelte Linien in Schema von Deck 1).
- Alle Kontrollräume erwachen zum Leben. Dioden flackern, die Bildschirme an den Wänden flammen auf und die Selbstchecks der Raketen beginnen zu laufen.
- Die Verschlüsse der Raketenschächte beginnen sich zu öffnen.



Fehlt nur noch ein Spiegel und hier sieht es aus wie beim Friseur. Setz' bloß diesen Haartrockner nicht auf.

Tic Chavez

Cool bleiben, Roboface.

Ernie Ahab

Die Gruppe hat 30 Sekunden Zeit, aus den Kontrollräumen und dem Siloraum zu flüchten. Danach sind die Sicherheitsschleusen geschlossen. Der oder die Abenteurer in den Kontrollräumen haben keinen anderen Ausgang, als durch die Halle zu laufen.

Gimme damage!

Ernest Prokel

Aus dieser Situation ergeben sich normalerweise zwei Möglichkeiten. Die eine ist, daß alle Abenteurer aus dem Silobezirk fliehen und kein Mensch mehr in mentaler Verbindung mit der Raketensteuerung ist. In diesem Fall öffnen sich die Sicherheitsschotts nach drei Minuten wieder und die Lichter in den Kommandoräumen erlöschen. Auch die Verschlüsse der Schächte schließen sich normal. Die andere Variante ist, daß ein oder mehrere Charakter(e) in den Kommandosesseln bleiben und die Rakete mental zu steuern beginnen. Nachdem die Selbstchecks der Raketen durchgelaufen sind, werden die Charaktere automatisch an die Rakete angekoppelt. Die/der Abenteurer müssen, um aktiv in die Steuerung einzusteigen, eine Probe auf *INT* mit einem Modifikator +40 bestehen. Gelingt diese nicht, wird der Pilot ohne Schaden ausgekoppelt. Gelingt der Wurf hingegen, flie-

Koonntaaakt!!!!

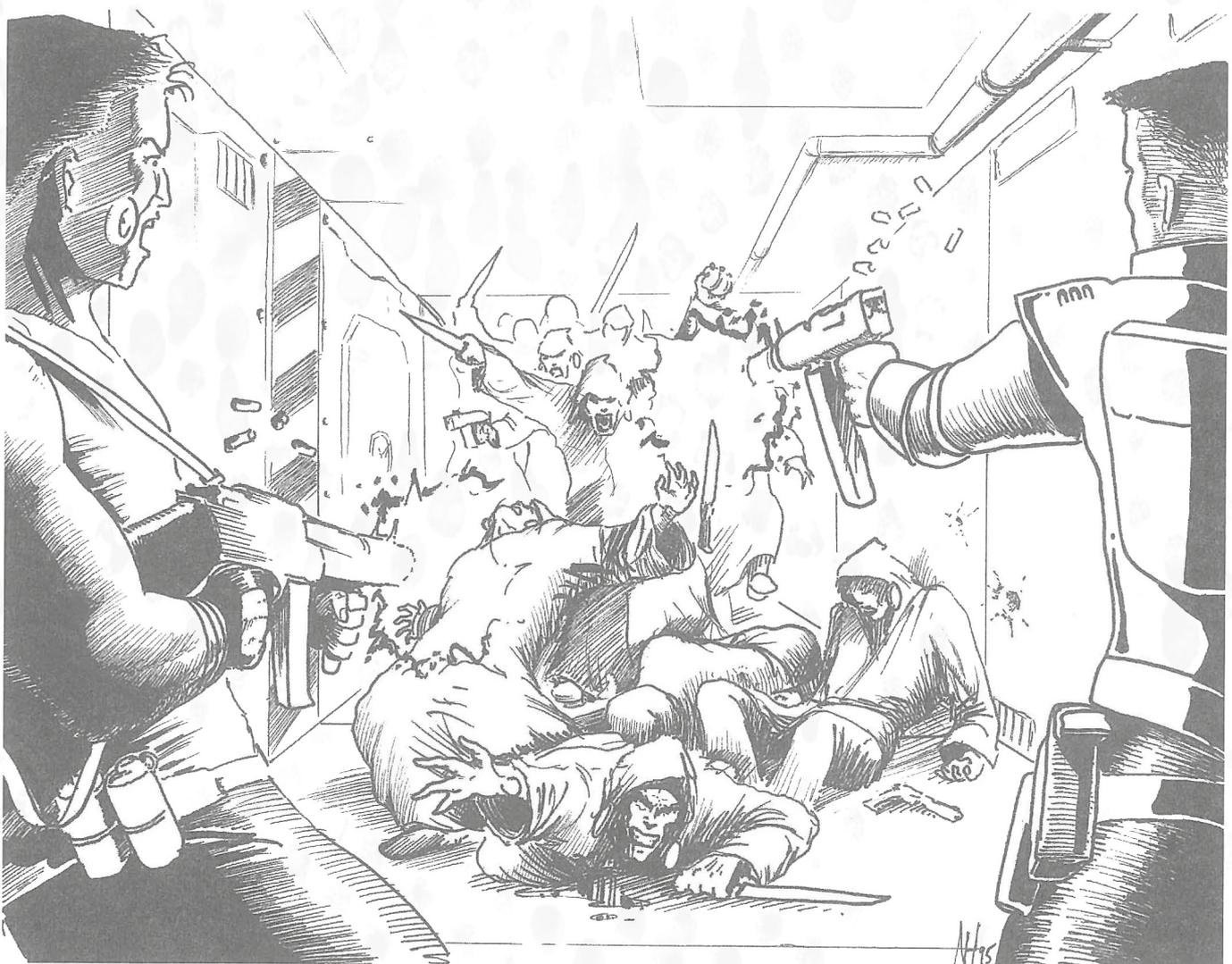
ßen Informationen von der Umgebung außerhalb der Station (Zielsuche) und eine Konversation mit der Rakete kann sich entwickeln. Das heißt, der Charakter wählt gedanklich ein Ziel aus, setzt die Rakete darauf an und gibt die Steuerungsbefehle weiter. Die Bewegung des Flugkörpers verfolgt der Pilot via Bildschirm über die Außenkameras der Station und der Rakete. Kurz vor dem Detonationspunkt klinkt sich der Neuronen-Pilot aus. Wird die Rakete dagegen vor dem Ziel abgefangen oder zerstört, erleidet der überraschte Pilot einen tödlichen Nervenschock (*KON-Probe* +55).

Lager:

In den Lagerräumen auf dieser Ebene befinden sich die unterschiedlichsten Lebensmittel, Reinigungsmittel und Wäschestücke (im Wäschelager ist ein großer Haufen alter Shark-Uniformen mit Blutflecken und einige zerrissene Zivilkleidung zu finden).

Treppenhaus:

Im Treppenhaus sind ebenfalls keine Personen zu entdecken. Die Charaktere können aber weit



unten einige Geräusche hören (Schritte, Rufe etc.). Wahrscheinlich herrscht auf den unteren Ebenen viel Betrieb.

Vorraum:

Der Vorraum zur Zentrale ist mit Kühlboxen vollgestapelt. Öffnen neugierige Charaktere einen der vakuumdicht verschlossenen Behälter, entdecken sie tiefgefrorene Essensvorräte für Menschen.

WC/Dusche:

In den sanitären Einrichtungen von Deck 1 sind mehrere Toiletten und Duschkabinen installiert. Auf einer dieser Toiletten sitzt wahrscheinlich noch der zweite Mann aus der Zentrale und spielt mit seinem Dickdarm fangen (nie wieder Pilzragout!).

Zentrale:

Die Zentrale der Raumstation ist voll in Betrieb. Alle Systeme laufen störungsfrei und ruhig. Allerdings ist kein Personal zu finden. Die Charaktere können über den Stationscomputer einige Informationen abrufen. Da das System etwas älter ist, braucht man eine Probe auf *Computer bedienen* mit +25. Gelingt der Wurf, können folgende Infos eingesehen bzw. ausgedruckt werden:

- Die gesamten Deckspläne der Station *Oranien Star* (die fehlenden Raumbeschreibungen sind von der Sekte gelöscht worden und können auch nicht mehr im System eingesehen werden).
- Diverse Aufstellungen über die neue Stationsbesatzung, Nahrungsvorräte, Ersatzteile, Laboreinrichtungen etc.
- Interne Sektendateien, die mit einem Codewort geschützt sind. Der Code ist nur dem Sektенführer der Station bekannt (unwichtig für das Spiel!).

Über die Zentrale lassen sich alle vitalen Funktionen der Raumstation steuern. Die Gruppe kann alle Türen manipulieren, die Hebebühne bewegen, den Aufzug aktivieren, ganze oder Teile der Decks unter Vakuum setzen und vieles mehr. Dazu muß lediglich *Computer bedienen* mit +25 bewältigt werden. Sollten die Charaktere die Station kurzfristig unter hartes Vakuum setzen, um potentielle Feinde auszuschalten, haben sie die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Zwar werden alle Sektенmitglieder und die wehrlosen Gefangenen ersatzlos gestrichen, aber die Rhu-Ngur in Deck 5 und 6 sind gegen bis zu zehn Stunden Vakuum unempfindlich (siehe Tabelle *Inferno*, Seite 49). Spielen die Charaktere mit den Öffnungsmechanismen der Türen, meldet ihnen der Computer, daß auf Deck 5 und 6 die Schleusen von den Silo-

bereichen bis zu den Vorräumen blockiert sind. Sie können definitiv nicht geschlossen werden.

Deck 2

Aufzug:

Der Stationsaufzug ist deaktiviert, aber nicht defekt. In der Zentrale ist der Fahrstuhl ohne Probleme am normalen Kontrollterminal einzuschalten.

Gang:

Im Gang halten sich zwei Sektенangehörige auf. Sie reparieren momentan die Deckenbeleuchtung vor dem WC. Die beiden Frauen sind jeweils nur mit Energiepistolen und einem Technikerkoffer bewaffnet. Sonst ist den Gängen von Deck 2 nichts zu finden.

Hangar:

Der Hangar von Deck 2 bietet keine Besatzungsmitglieder. Die Hebebühne ist hochgefahren und befindet sich mit der Plattform auf dem Hangardeck 1. Der Raum beherbergt zwei Kleinfrachter und drei Shuttles. Alle Schiffe sind gewartet, aufgetankt und einsatzbereit. Die Raumer tragen das Zeichen dieser obskuren Sekte (siehe Seite 37). Der Hangar hat noch ein weiteres Schott, das in die Schiffswerkstatt führt. Die Gruppe hat die Möglichkeit, mit einem der bereitstehenden Schiffe zu flüchten. Dazu müssen sie von der Zentrale aus die Hebebühne senken, das Fluchtschiff auf die Plattform fliegen und diese wieder auf Deck 1 heben. Dann kann in der Zentrale ein automatisches Startprogramm ausgelöst werden, welches das Außenschott der Station öffnet. Die Charaktere können mit einer Probe auf *Kleinraumer fliegen* durch das Tor in den Weltraum fliehen. Im Prinzip wäre damit das Abenteuer bewältigt, aber in den Testspielen hat nur eine einzige Gruppe diese Option benutzt. Die anderen waren zu raff- oder zu neugierig. Die mögliche Flucht der Abenteurer wird von der Stationsbesatzung erst nach einiger Zeit bemerkt. Nach einer Prüfung der Vorfälle entschließen sich die Sektierer dazu, die Raumstation schnellstmöglich an eine andere Stelle zu verlegen und an eine Verfolgung nicht zu denken.

Lager:

In den Lagerräumen auf dieser Ebene befinden sich Ersatzteile für Shuttles und Kleinfrachter. Mehrere Gravplattformen warten darauf, mit Ersatzteilen vollgeladen und zu einem Raumschiff transportiert zu werden.

Schiffswerkstätte:

Hinter dem geschlossenen Schott der Schiffswerkstätte arbeiten vier Sektенmitglieder an einem reparaturbedürftigen Shuttle. Sie wer-



*Keine Arme,
keine Leiter.*

Lester Unbreit

Fuck off, Sucker.

Ernie Ahab

*Ein Sonnenstrahl
macht noch
keinen Sommer.
Du Idiot.*

Tic Chavez

*Tja, ja.
So, so.*

Bo Hull

*Bon voyage,
mon ami.*

Telly Sivillis

den nur auf die Charaktere aufmerksam, wenn die Hebebühne aktiviert oder das Schott geöffnet wird. Wenn die Gruppe im Hangar ein Feuerwerk abbrennt, schauen die Techniker ebenfalls mal nach dem Rechten.

Treppenhaus:

Im Treppenhaus sind keine Wachen zu entdecken. Die Charaktere können aber weit unten einige Geräusche hören (Schritte, Rufe etc.). Wahrscheinlich herrscht auf den unteren Ebenen größerer Betrieb.

WC/Dusche:

Die sanitären Einrichtungen (Duschen/Toiletten) dieses Decks werden momentan von niemandem benutzt.

Deck 3

Aufzug:

Der Stationsaufzug ist deaktiviert, aber nicht defekt. In der Zentrale ist der Fahrstuhl ohne Probleme am normalen Kontrollterminal einzuschalten.

Gang:

Die Gänge von Deck 3 sind menschenleer. Es sind keine Besonderheiten zu entdecken.

Labor:

In einem der fünf Labors auf dieser Ebene sind drei Sekten-Wissenschaftler damit beschäftigt, einem bewußtlosen Passagier Spritzen mit seltsamen Substanzen zu geben. Der Mann liegt festgeschnallt auf einer fahrbaren Bahre. Die Wissenschaftler sind unbewaffnet und ziemlich feige. Drohen die Abenteurer mit ihren Waffen, ergeben sich die drei sofort (zwei Frauen, ein Mann). In allen Laboratorien auf Deck 3 sind komplizierte Apparaturen aufgebaut, mit denen anscheinend irgendwelche Substanzen gefiltert und destilliert werden. Fragt man die Gefangenen nach Einzelheiten, wird mitgeteilt, daß dort Körpersäfte von Außerirdischen in für Menschen verträgliche Stoffe umgewandelt werden. Über einzelne Wirkungsweisen gebe es noch keine Klarheit, da die Testreihen gerade liefen. Ziel der Versuche sei die genetische Manipulation von Menschen.

Die Testperson ist nicht ansprechbar und auch in den nächsten 1 W4 Stunden nicht aufzuwecken. Sollten die Charaktere die Person befreien bzw. in ihr Fluchtschiff bringen, passiert nach 1 W6 Stunden folgendes: Die Haut des Mannes beginnt sich aufzulösen und die Innereien verwandeln sich in einen zähen, schleimigen Brei. Die bedauernswerte Versuchsperson stirbt unter irren Schreien. Für jeden Charakter, der sich die Verwandlung und/oder den aufgelösten Leichnam ansieht, ist eine GZ-Probe fällig.

Med-Station:

Die Gruppe findet eine voll ausgerüstete und funktionsfähige Med-Station vor. Medikamente, Verbandsmaterialien und Körperersatzteile sind in Hülle und Fülle vorhanden. Außerdem sind drei Stasis-Tanks zu finden, von denen einer besetzt ist. Die muskulöse Frau, die in der heilenden Nährlösung schwimmt, ist anscheinend schwer verletzt. Ihr Oberkörper weist mehrere große Wunden von Krallen oder Stichwaffen auf. Sie trägt auf beiden Schultern Tätowierungen, die das Sektenlogo zeigen.

Treppenhaus:

Im Treppenhaus sind keine Sektenmitglieder zu entdecken. Die Charaktere können aber unten einige Geräusche hören (Schritte, Rufe etc.). Wahrscheinlich herrscht auf den Ebenen 5 und 6 größerer Betrieb.

WC/Dusche:

In einer laufenden Dusche ist ein Wissenschaftler gerade intensiv mit einer Technikerin beschäftigt. Wenn die Charaktere das romantische Beisammensein rüde stören wollen, bitte sehr. Die beiden sind unbewaffnet, die Kleidung liegt verstreut im Duschrom. Tja, es hätte so schön werden können . . .

Deck 4

Aufzug:

Der Stationsaufzug ist deaktiviert, aber nicht defekt. In der Zentrale ist der Fahrstuhl ohne Probleme am normalen Kontrollterminal einzuschalten.

Besatzung:

Die Räumlichkeiten der Mannschaften bieten jeweils acht Betten, Spinde und eine kleine Sitzgruppe mit VMTV. In einem zufällig erwürfelten Raum finden die Charaktere vier Männer der Nachtschicht vor, die arglos schlafen. Die beiden anderen Räume für die normale Besatzung sind menschenleer.

Gang:

In den Gängen auf Deck 1 ist niemand zu erspähen und nichts wichtiges aufzufinden.

Kabine Kommandant:

Die ehemalige Kabine des Stationskommandanten Guido Eisenstein ist von dem Führer der Sektengruppe okkupiert worden. Die Einrichtung ist schlicht, aber zweckmäßig. Ein Bett, ein Schrank mit integriertem VMTV und eine separate Computeranlage vervollständigen den Raum. Das Schild mit dem Namen des Vermieters am Eingangsschott wurde kurzerhand mit weißer Farbe übermalt. Der Führer der Sektenstation, Jay Klug, ist nicht anzutreffen.

Versuchen die Abenteurer, dem Computer Informationen zu entlocken, müssen sie eine Probe auf *Computer bedienen* mit +15 bewältigen. Nach einer gelungenen Probe stoßen sie auf diverse Sektenmaterialien (wirre Predigten, Kommentare, Auszüge aus Reden und Berichterstattungen). Die Gruppe hat nach 10 Minuten Suche und Lektüre eine genauere Vorstellung über die Sekte des Schwarzen Eises (Infotext Sekte, siehe *Anhang*). Außerdem ist neben diesen ganzen Dateien auch das persönliche Logbuch des Shark-Generals Eisenstein aufzufinden. Das Verzeichnis hat nur einen Eintrag:

23.12.2235, 21:13

Endlich ist es soweit. Nach den Jahren der Demütigung und des Wartens schlagen wir zurück. Sehr bald schon werden die Shark-Schiffe am Sprungpunkt auftauchen und in Formation auf Terra landen. Derby ist ein wahrer Teufelskerl. Die Idee mit der Landung auf Terra stammt wirklich von ihm. Ich hätte es nicht geglaubt, aber Tolby hat es mir erzählt. Die Konzernleitung geht davon aus, daß mit der Besetzung von Terra jeder Widerstand erlischt. Das wäre fein, vielleicht kann ich ja das Osterfest schon mit meinen Lieben

feiern. Die Station hat es in sich. Wir werden den dreckigen Prometheus-Jungs schon zeigen, wo es lang geht. Diese seltsamen Neuronenpiloten wirken auf mich unheimlich. Sie sind so abwesend und in sich gekehrt. Naja, die Wissenschaftler werden es schon richten. Ich glaube, ich werde mir jetzt einen guten Schluck genehmigen und an meine Frau denken. Morgen ist ja auch noch ein Tag. Und dazu noch ein großer für Shark Investments.

Offiziere:

In der ehemaligen Shark-Offiziersunterkunft sind wohl jetzt die Wissenschaftler der Sekte eingezogen. Zwischen den vier Betten und den dazugehörigen Spinden stehen überall Dosen und Pakete mit Chemikalien aller Art herum. Die integrierte Sitzzecke ist in ein kleines Behelfslabor umgewandelt worden. Der Raum ist ansonsten leer.

Piloten:

In diesem Zimmer waren damals die Neuronenpiloten untergebracht. Heute logieren dort die Piloten der Sekte. An den Wänden hängen Holoprojektionen der neuesten Raumschiffbaureihen. Das Zimmer enthält vier Betten und

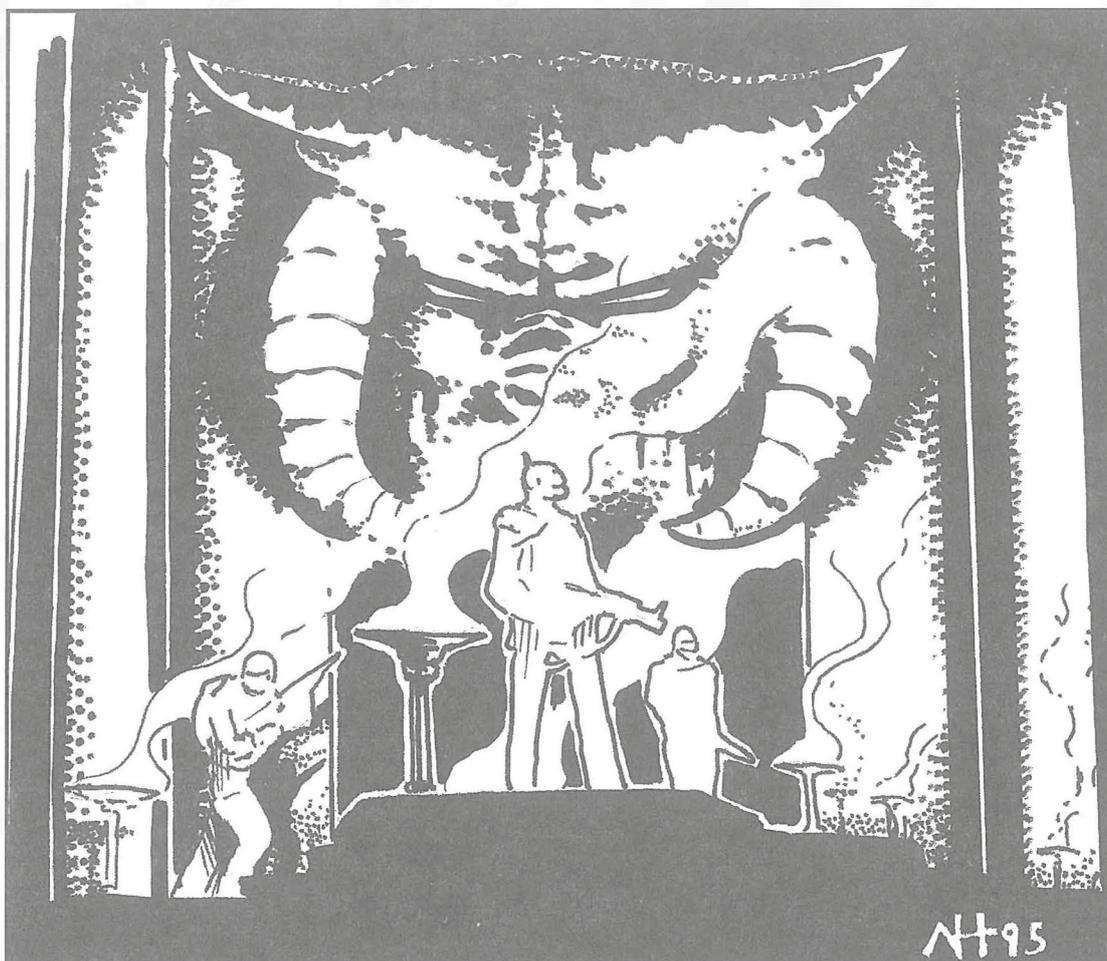


Bald ist die ganze Scheiße zu Ende. Bald ist es nämlich Herbst.

Bo Hull

Das ist das stillloseste, was ich je gesehen habe.

Telly Sivillis



In den ehemaligen Werkstätten auf Deck 5 und 6 ist ein großer Tempel eingerichtet worden.

Spinde. In einem der Betten liegt eine schlafende Pilotin. In einem der Spinde sind Raumkarten der näheren Umgebung zu finden (Auswahl und Ausarbeitung Spielleiter).

Treppenhaus:

Im Treppenhaus sind keine Sektenmitglieder zu entdecken. Die Charaktere können aber unten einige Geräusche hören (Schritte, Rufe etc.). Wahrscheinlich herrscht auf den Ebenen 5 und 6 größerer Betrieb.

WC/Dusche:

Ausstattung wie gehabt, kein Sektenmitglied anwesend.

Deck 5

Aufzug:

Der Stationsaufzug ist deaktiviert, aber nicht defekt. In der Zentrale ist der Fahrstuhl ohne Probleme am normalen Kontrollterminal einzuschalten.

Gang:

Im Gang dieser Etage patrouilliert ein Sektenmitglied. Dieses läuft den Gang immer auf und ab. Aus den Räumen an der Seite ist manchmal ein lauter Schrei zu hören. Die Wache läßt sich davon aber nicht beirren und setzt ihren Weg stoisch fort. Überwältigen die Charaktere die Wache, bemerken sie am Gürtel ein Gerät, das wie eine Filtermaske mit Kopfhörern aussieht. Wenn ein Techniker das Gerät untersucht oder die Abenteurer ein wenig herumprobieren, kön-

nen sie herausfinden, daß es sich wohl um ein Übersetzungsgerät handelt. Sprechen die Charaktere einige Worte hinein, hören die Umstehenden ein bizarres Schnarren und Pfeifen. Führt man die Apparatur den im Boden eingeschmolzenen Opfern vor, identifizieren sie die Sprachtöne eindeutig und geraten in Panik.

Lager:

Die Lagerräume sind komplett leergeräumt worden. Öffnen die Charaktere einen solchen Raum, bietet sich ihnen ein furchtbares Bild. In jedem Zimmer sind acht Menschen bis zum Bauchnabel in den Boden eingesunken. Das Material sieht aus, als ob es kurzzeitig verflüssigt und dann wieder in einen festen Zustand verwandelt worden wäre. Die eingeschmolzenen Personen können nicht aus dem Boden herausgezogen werden. Versuchen es die Abenteurer dennoch, schreien die Menschen laut vor Schmerzen, bis man von ihnen abläßt. Die Leute scheinen alle durch die vergangenen Ereignisse geistig verwirrt. Sie schluchzen, schreien und brabbeln ohne Sinn und Verstand durcheinander. Durch hartnäckige Verhöre kann man erfahren, daß alle wohl hier von grauenhaften Wesen im Boden versenkt und anschließend befruchtet worden sind. Die Wächter hätten außerdem eine seltsame Sprache mit den fremden Wesen geredet. Wenden sich die Charaktere zur Tür, fangen alle Gefangenen im Chor an zu schreien, daß man sie nicht einfach zurücklassen soll.

Schleuse:

Die Desinfektionsschleuse ist schon seit langer Zeit nicht mehr in Betrieb. Die Düsen an der Decke sind herausgebrochen oder verstopft. Die Türen sehen aus, als ob sie in Teilen angeschmolzen worden wären. Die Schotts schließen auch nicht mehr richtig.

Silobereich Sprengköpfe:

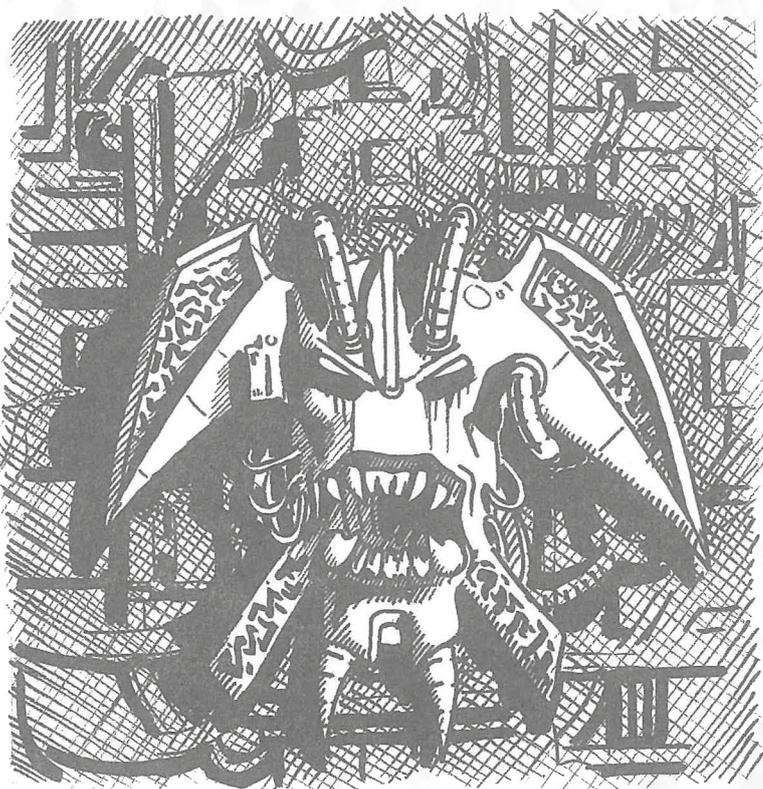
Im Silobereich versucht der Wachmann, die Rhu-Ngur-Wissenschaftler hochzuscheuchen und zu einem Angriff zu bewegen. Die Außerirdischen sind aber von der vorangegangenen Arbeit an den neuen Opfern erschöpft und bleiben 1W6 Phasen liegen. Die Gruppe hat in dieser Zeit die Möglichkeit, auf die tobende Wache zu schießen. Überlebt der Sektierer die auf ihn abgefeuerten Schüsse, so erheben sich die fünf Rhu-Ngur (*GZ-Proben*) und bewegen sich auf die Gruppe zu. Wird der Wachmann während des darauffolgenden Kampfes getötet, so ziehen sich die außerirdischen Wissenschaftler hinter die Raketenbauteile in Deckung zurück.

Sprechen die Gruppenmitglieder die Außerirdischen mit den Übersetzungsgeräten an, antworten diese freundlich. Die Rhu-Ngur sind

Das ist die längste Praline der Galaxis, mein Lieber.

Ernie Ahab

Dieses Logo ist auf den Schotts zu den Vorräumen auf Deck 5 und 6 angebracht worden.





Die neuangekommenen und schon befruchteten Opfer warten auf die Geburt der jungen Rhu-Ngurs.

Wer die Arbeit kennt und sich nicht drückt, der ist verrückt.

Manni Rotleder



zwar von der Sekte mit Hilfe von Opfern geboren worden, aber sie werden hier wie Sklaven gehalten. Den Außerirdischen ist daran gelegen, von dieser Station zu entkommen. Unterstützen die Charaktere das Ansinnen der Aliens, so kann man sich ja gegenseitig helfen. Die Wissenschaftler versuchen, sich vor den Blicken der Gruppe zu verbergen, weil sie wissen, daß ihr Aussehen das schwache Menschengeschlecht in Panik versetzt.

Die Raketenköpfe scheinen noch in einem passablen Zustand zu sein. Um ganz sicher zu gehen, sollte ein Technikerteam eine Routine-wartung ansetzen.

Treppenhaus:

Im Treppenhaus sind keine Sektenmitglieder zu entdecken. Die Charaktere können aber von Ebene 6 Geräusche hören (Schritte, Rufe etc.).

Wartungskontrolle:

Betritt man die Wartungskontrolle, wird der unangenehme Geruch stärker. Die Gruppe kann durch die verschmutzten Scheiben dieses Raums den Silobereich sehen. Haben die Charaktere die Wache nicht schon ausgeschaltet, so stürzt diese gerade in den inneren Silobereich hinein und schwingt schreiend die aktivierte Elektropeitsche.

WC/Dusche:

Ausstattung wie gehabt, kein Sektenmitglied anwesend.

Werkstatt (Tempel):

Das Schott zu diesem Raum ist von außen und von innen verschweißt worden. Um dort durchzukommen, müssen die Gruppenmitglieder sich durch 23 Strukturpunkte durchwühlen. Haben sie das Schott geöffnet, sehen sie, daß der Boden des Raums bis auf einen schmalen Rundgang entfernt worden ist. In der linken gegenüberliegenden Ecke kann man einen Abstieg von dieser Empore erkennen. Der nun zweistöckige

Raum beherbergt einen dunklen Tempel. Die Wände sind bis auf eine mit grausigen Kritzeleien vollgeschmiert. An einer Wand ist ein Relief eines blasphemisch gehörnten Kopfes zu erkennen. Acht vor sich hin glimmende Kohlebecken tauchen den Raum in ein unheilvolles, rotes Leuchten. Neben dem Schott von Deck 6 hängen fünf mobile Übersetzungsgeräte und zehn umgebaute Elektropeitschen.

Vorraum:

Im Vorraum ist eine Wache stationiert, die ein Übersetzungsgerät vor dem Mund trägt. Außerdem hat der Mann eine umgebaute Elektropeitsche bei sich. Sobald er die Charaktere sieht und als Feinde einordnet, flieht er in die Schleusen-kammer und schreit einige unverständliche Worte in das Übersetzungsgerät. Trägt einer der Abenteurer den Übersetzer komplett montiert, so kann er verstehen, daß die fliehende Wache "Eindringlinge. Hoch mit euch. Los doch. Alarm." brüllt.

Deck 6

Aufzug:

Der Stationsaufzug ist deaktiviert, aber nicht defekt. In der Zentrale ist der Fahrstuhl ohne Probleme am normalen Kontrollterminal einzuschalten.

Gang:

Die Gänge dieser Ebene sind menschenleer.

Lager:

Der kleinere Lagerraum dieses Decks enthält ausschließlich Abfälle, Möbelteile und anderes unbrauchbares Material.

Im großen Lagerraum hingegen finden die Charaktere sechzehn frisch mit dem Boden verschmolzene Passagiere. Außerdem halten sich noch fünf Sektenmitglieder dort auf. Einer von ihnen ist der Führer der Station: Jay Klug. Die Jünger sind alle mit Waffen ausgestattet und werden nach der unvermeidlichen Schreckse-

kunde anfangen zu schießen. Die Männer geben nicht auf. Durch die Anwesenheit des Stationsführers sind sie als doppelt fanatisch einzustufen und kämpfen wie Berserker.

Schleuse:

Die Desinfektionsschleuse ist schon seit langer Zeit nicht mehr in Betrieb. Die Düsen an der Decke sind herausgebrochen oder verstopft. Die Türen sind stark verbeult. Beide Schotts haben aber in diesem Bereich neue Verriegelungsmechanismen spendiert bekommen und schließen sehr gut.

Silobereich Antrieb:

Im Silobereich Antrieb halten sich noch 33 weitere Rhu-Ngur auf. Durch die wie auch immer gearteten Aktionen in der Wartungskontrolle aufmerksam geworden, drängen die restlichen Aliens nach vorne und beteiligen sich an der momentanen Situation.

Treppenhaus:

Das Treppenhaus ist leer. Die Gruppenmitglieder können allerdings hören, daß ein Schott am Anfang des Gangs geschlossen wird und die bis dahin deutlich vernommenen Stimmen leiser werden.

Wartungskontrolle:

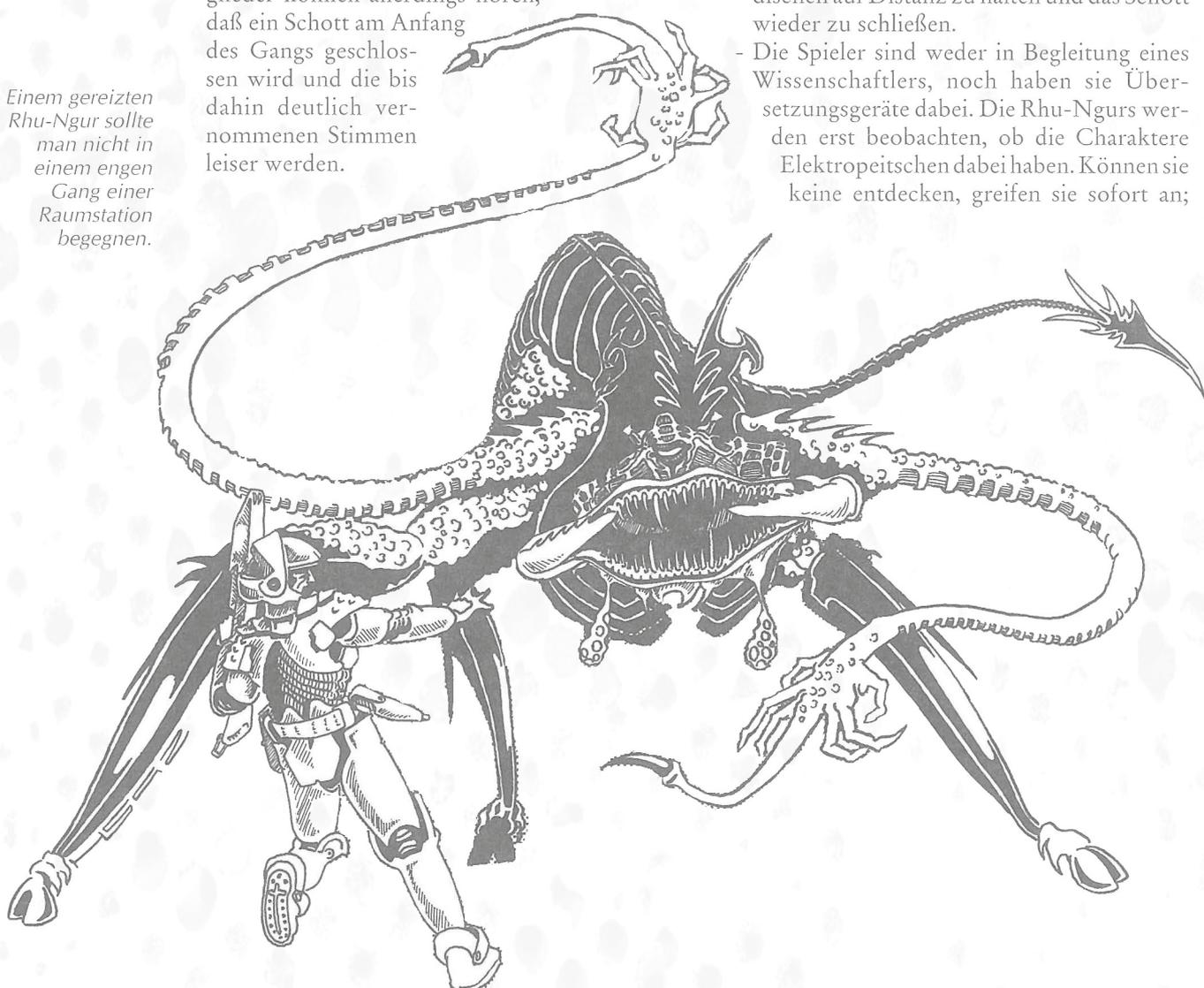
Öffnen die Abenteurer das Schott zur Wartungskontrolle, stehen sie vier neugierigen Rhu-Ngur gegenüber. Hier gibt es jetzt verschiedene Möglichkeiten:

- Bei der Gruppe ist mindestens ein Rhu-Ngur-Wissenschaftler. In diesem Fall tauschen sich die Artgenossen aus, die Situation bleibt friedlich und entspannt. Zusammen beseitigt man eventuelle Reste der Stationsbesatzung und jeder zieht dann seiner Wege.
- Die Gruppe hat ein oder mehrere Übersetzungsgeräte dabei. Jeder, der ein solches Gerät trägt, kann versuchen, mit den Rhu-Ngur Kontakt aufzunehmen. Jetzt ist eine gelungene Probe auf *Auftreten* nötig. Da die hier gefangengehaltenen Exemplare dieser Gattung nur Kämpfer sind, muß man ihnen etwas freundlicher kommen. Die lange Gefangenschaft hat auch nicht zur Besserung ihrer Laune beigetragen. Mißlingt die Probe, nähern sich die Aliens bedrohlich. Die Abenteurer können in diesem Fall die umgebaute Elektropeitsche einsetzen, um die Außerirdischen auf Distanz zu halten und das Schott wieder zu schließen.
- Die Spieler sind weder in Begleitung eines Wissenschaftlers, noch haben sie Übersetzungsgeräte dabei. Die Rhu-Ngurs werden erst beobachten, ob die Charaktere Elektropeitschen dabei haben. Können sie keine entdecken, greifen sie sofort an;

Die antworten mir. Echt, die antworten mir. Diese Viecher verstehen mich. Jetzt bin ich platt.

Halvar Ewen

Einem gereizten Rhu-Ngur sollte man nicht in einem engen Gang einer Raumstation begegnen.



erspüren sie welche, zögern sie kurz, werden den Angriff aber nach 1W4 Phasen wagen.

WC/Dusche:

Ausstattung wie gehabt, kein Sektenmitglied anwesend.

Werkstatt (Tempel):

Die Decke des Raums ist bis auf einen schmalen Rundgang entfernt worden. In der linken gegenüberliegenden Ecke kann man einen Aufstieg zu dieser Empore erkennen. Der nun zweistöckige Raum beherbergt einen dunklen Tempel. Die Wände sind bis auf eine mit grausigen Kritzeleien vollgeschmiert. An dieser Wand ist ein Relief eines blasphemisch gehörnten Kopfes zu erkennen. Acht vor sich hin glimmende Kohlebecken tauchen den Raum in ein unheilvolles, rotes Leuchten. Neben dem Eingangsschott hängen fünf mobile Übersetzungsgeräte und zehn umgebaute Elektropeitschen.

Vorraum:

In diesem Vorraum steht ebenfalls eine Wache. Beim Anblick der Charaktere versucht die Frau verzweifelt, das Schott zur Desinfektionsschleuse zu öffnen. Dabei schreit sie laut in ihr Übersetzungsgerät: "Hey ihr Viecher, ein Angriff. Raus mit euch." Die Wache trägt eine Elektropeitsche und die üblichen Waffen.

IV. Was denn jetzt noch?

Die vorangegangenen Decksbeschreibungen mit den Positionsangaben für Sektenmitglieder und Aliens sind überholt, wenn die Charaktere auf

der Station einigen Unsinn anstellen. In der untenstehenden Tabelle sind die in den Testspielen aufgetauchten Situationen mit den daraus erwachsenden Folgen aufgelistet.

Sollten die Charaktere vorhaben, eine Hyperfunknachricht an eine bestimmte Stelle zu schicken, so können sie das in der Zentrale der Station problemlos tun. Hilfe von Außen ist aber frühestens in fünf Tagen zu erwarten, weil die Station weitab von den normalen Sprungrouten liegt.

Immer noch nicht zu Ende?

Im Groben betrachtet hat das Modul nur zwei realistische Endpunkte: Entweder die Charaktere entkommen oder sie werden von der Sekte überwältigt und gefangengenommen. Theoretisch ist auch noch eine dritte Variante möglich. Die Abenteurer überwältigen Sektierer und Aliens, okkupieren die Station und terrorisieren fortan die Galaxis mit Neuronenraketen. Und wenn sie nicht gestorben sind . . .

Variante 1: Bad luck

Sollte die Gruppe Pech haben und von der Sekte ausgeschaltet werden, ist die Zukunftsperspektive der Überlebenden nicht sehr rosig. Sie werden in einem Lagerraum in den Boden eingeschmolzen und befruchtet. Die Mutter- oder Vaterfreuden dieser bedauernswerten Personen sind kurz. Sehr kurz. In diesem Fall ist ein neuer Charakter angesagt.

Variante 2: Nix wie raus

Schon besser. Teilen bzw. der gesamten Gruppe gelingt die Flucht. Die auf Deck 2 vorgefun-



*Na Kleiner,
willste mal
spielen?*

*Goran
Serpowitsch*

*Schwätz' nicht
rum. Mach' lieber
Deinen Kram
klar.*

Ozzo Klein

Tabelle Inferno

Aktionen der Spielergruppe

Charaktere werfen Granaten in die Siloschächte; Abenteurer schießen die Siloschächte hinunter; eine oder mehrere Rakete(n) werden durch die Charaktere gestartet; eine oder mehrere Rakete(n) detonieren im Silo

Abenteurer setzen die unteren Decks (2-6) unter hartes Vakuum

Folgen für den Spielablauf

Die inhaftierten Aliens werden in ihren Lagerstätten massiv gestört bzw. verletzt. Ein Aufstand bricht los. Die schäumenden Rhu-Ngurs töten jeden, der ihnen in den Weg tritt. 1W20 Sekunden nach der Gruppenaktion beginnt eine Alarmsirene zu schellen. *Alle* Sektierer begeben sich in Deck 5 und 6, um die tobenden Außerirdischen unter Kontrolle zu bekommen. Wurf mit 1W100: 01-18 Die Sektierer können alle Aliens töten. 1W8 Jünger des Schwarzen Eises überleben schwerverletzt.

19-00 Der massive Aufstand der Außerirdischen vernichtet alle Sektenmitglieder. 1W12+6 Aliens überleben das Gemetzel und dringen auf Deck 2 vor, um mit einem Kleinfrachter der Sekte zu fliehen. Verstellen die Charaktere den Rhu-Ngur den Weg, folgt ein Kampf auf Leben und Tod.

Alle Sektenmitglieder in den unter Vakuum gesetzten Decks sterben. Die Rhu-Ngur zeigen sich davon nicht beeindruckt. Sie brechen die Türen auf und dringen auf Deck 2 vor, um mit zwei Kleinfrachtern und einem Shuttle zu fliehen. Verstellen die Charaktere den Rhu-Ngur den Weg, folgt ein Kampf auf Leben und Tod (37 Kämpfer und 5 Rhu-Ngur Wissenschaftler).

*Reich sind wir?
Von wegen, wir
sind superreich.*

Goldie Rod

denen Raumschiffe sind frisch gewartet und 100 % einsatzbereit. Der Co-Pilot Thierry de Loire kann die Schiffe sicher fliegen. Im Notfall könnte man den Sektierern auch eine(n) Pilot(in) entführen. Fliehen die Abenteurer mit einem Shuttle, können sie keine Hyperraumsprünge machen. Sie sind auf fremde Hilfe angewiesen. Da diese Gegend dummerweise wenig besucht wird, haben die Charaktere jeden Tag Flugzeit eine 10 % Chance, gefunden zu werden (eingeschalteter Notrufbeeper vorausgesetzt). Das Shuttle verfügt über Luft und Rationen für 1W100+30 Tage. Entkommen die Abenteurer mit einem Kleinfrachter, sind sie besser dran. Hyperraumsprünge sind möglich und die Sekte hat gesetzwidrig fünf Laesumblöcke zugeladen. Für Hinweise auf die verschollene Station zahlen die PTI-Sicherheitsbehörden (selbstverständlich erst, wenn die Station in den Händen des Konzerns ist) einen Betrag von 400 bis 900 EH pro Person (Verhandlungsspielraum Spielleiter). Von der Sekte wird allerdings nach 3W10 Tagen ein reguläres Versorgungsschiff ankommen. Sollte die Station leer im Raum dümpeln, wird die Mannschaft des Sektenraumers die Station besetzen und die Verlegung der *Oranien Star* verlangen. Nach sechs Tagen erscheinen vier Schleppschiffe, welche die Station ins Unbekannte entführen.

*Wie gewonnen,
so zerronnen.*

Fritz Caracas



*Jay Klug.
Der Führer der
Sektierergruppe.
Ein skrupelloser
Sadist.*

Variante 3: Totale Helden

Diese Variante ist zwar in keinem der durchgeführten Testspiele aufgetaucht, aber man weiß ja nie. Haben die Abenteurer alle Sektenmitglieder ausgeschaltet und die Aliens neutralisiert, können sie die Station in Besitz nehmen. Entweder sie bauen diese für sich als Basislager aus oder sie verkaufen die Station an den Meistbietenden. Der Neupreis der *Oranien Star* lag damals bei 3.650.000 EH. An Bord befinden sich z.B. die in Vergessenheit geratene Neuronentechnologie, mehrere Schiffe und die gesamte Stationseinrichtung und -elektronik. Ein solches Objekt kann man nur über den Schwarzmarkt bzw. mit guten Syndikatskontakten verkaufen. Der Erlös für die Gruppe würde nach Abzug aller Kosten (Abtransport, Generalüberholung, Vermittlungsgebühr etc.) bei 500.000 bis 1.100.000 EH liegen (je nach Verhandlungsgeschick und Beziehungen der Gruppe). Von der Sekte wird allerdings nach 3W10 Tagen ein reguläres Versorgungsschiff ankommen. Sollte die Station leer im Raum dümpeln, wird die Mannschaft des angekommenen Raumers die Station besetzen und die Verlegung der *Oranien Star* verlangen. Nach sechs Tagen erscheinen vier Schleppschiffe, welche die Station ins Unbekannte entführen.

V. Anhang

Versicherungen sind Verbrecher

Durch das Verschulden des Navigationsoffiziers ist der Raumliner *Santa Maria* havariert. In diesem Fall greift nach dem Raumgesetz die Firmenhaftung der Fluggesellschaft. Diese wiederum hat sich bei der Versicherungsgesellschaft *Complete Galaxy Insurance* rückversichert. Das heißt, alle aufgelaufenen Schäden an Personen und Sachgegenständen werden nach Einreichung einer Schadensmeldung reguliert. Nach der Meldung des Versicherungsfalls vergeht mindestens eine Frist von 6W20+30 Tagen. Erst dann ist mit einem Geldeingang bei den Geschädigten zu rechnen. Die Heilung von Personenschäden wird mit dem niedrigsten Kassensatz angerechnet. Verlorene Gebrauchsgegenstände (Waffen, Rüstungen, Fahrzeuge, Gepäck, etc.) werden mit einem Abzug von 10 % des (mittleren) Neupreises verrechnet. Beschädigte Gegenstände werden nur gegen eine entsprechende Reparaturquittung in die Aufrechnung einbezogen.

Spieldaten Rhu-Ngur

Die Rhu-Ngurs, welche die Charaktere auf dieser Station antreffen, sind eine Sonderzüchtung der Sekte des Schwarzen Eises. Durch extreme Genmanipulation können diese Exemplare bis zu zehn Stunden im harten Vakuum zubringen,

ohne Schaden zu nehmen. Für jedes neugeborene Alien muß ein Prozentwurf gemacht werden. Bei 01-30 wird es ein Rhu-Ngur-Wissenschaftler, bei 31-00 hingegen wird es ein Rhu-Ngur-Kämpfer. Die Spieldaten der Kämpferasse entnehmen Sie bitte aus dem Grundregelwerk (siehe Kapitel *Das Grauen zwischen den Sternen*).

Rhu-Ngur Babys

Der Spielleiter hat die Option, aus Gründen der Dramaturgie ein neugeborenes Alien aus einem der Köpfe der Gefangenen entweichen zu lassen. Das bringt echte Stimmung am Tisch. Ein neugeborenes Rhu-Ngur ist kaum gepanzert und verfügt nur über einen Bißangriff. Es ist jedoch unglaublich flink. Innerhalb von 36 Stunden erreicht es seine volle Größe. Während dieser Zeit muß es ständig Nahrung zu sich nehmen, die sein Körper automatisch in verwertbares Material verwandelt.

Rhu-Ngur Baby:

Basis-TP 8, Bewegung 20 Meter/Phase, Rüstung 1W4+2. Angriff: Biß 70% (Schaden 1W6+4), "Regeneration" (siehe Grundregelwerk). Alle 3 Stunden steigen die Basis-TP um 1, die Bewegung sinkt um 1 Meter/Phase.

Wissenschaftler

Kampf

Der Wissenschaftler produziert ab seiner 10. Lebensstunde selbständig einen aggressiven und

materieverändernden Stoff, den Katalysator. Wenn er angegriffen wird, spuckt er diesen auf sein Opfer. In der folgenden Phase kann er eine grauenvolle Mutation einleiten, wenn er die KON seines Opfers mit seiner WIK überwindet. Die Effekte werden auf der *Mutations-tabelle* (siehe unten) ausgewürfelt.

Kommunikation

Auf für uns entsetzlich anmutende Art kann der Wissenschaftler mit fremden Wesen in Verbindung treten. Er führt einen seiner wurmartigen Finger durch das Genick in das Gehirn seines Opfers. Durch den Kontakt kann er im Gehirn des Betroffenen lesen und dessen Körper wie ein Puppenspieler als Marionette lenken. Das Opfer läuft mit abgehackten Schritten und starrem Blick vor dem Wissenschaftler her und verkündet dessen Willen mit emotionsloser Stimme. Ein übernommenes Wesen kann auf diese Art und Weise für maximal fünf Stunden überleben, bevor sein Kreislauf kollabiert. Bricht der Rhu-Ngur den Kontakt freiwillig vor Ablauf dieser Zeit ab, so verliert das benutzte Wesen pro 10 Minuten, die es übernommen war, 1W6+2 Punkte GZ und INT (keine Probe!). Wird der Kontakt mit Gewalt unterbrochen, so verliert es außerdem 1W6+3 TP am Kopf und muß eine KON-Probe bestehen, um zu überleben. Ein Wissenschaftler, der ein Exemplar einer ihm vorher unbekanntem Gattung zum ersten Mal übernimmt, muß eine WIK-Probe bestehen, um nicht vor lauter Abscheu



*Es war klein.
Es war verdammt
schnell.
Es war nicht wie
wir.*

Goldie Rod

Jetzt ist es tot.

Ernie Ahab

Mutationstabelle

| 1W10 | Mutation |
|-------|---|
| 1 - 3 | Die Haut an einem Körperteil wirft Blasen, wobei das Opfer 1W4 TP verliert. Erleidet es diese Mutation im Gesicht, so sinken AUS und "Auftreten" dauerhaft auf 60% des Ausgangswertes. |
| 4 - 5 | Ein Arm oder Bein des Betroffenen verwandelt sich in einen Tentakel. Die Auswirkungen auf das Anwenden betroffener Fertigkeiten bestimmt der Spielleiter. AUS und "Auftreten" sinken jeweils auf 50% ihres vorherigen Wertes, wenn die Mutation nicht verborgen wird. |
| 6 | Die Haut des Opfers verschmilzt mit seiner Schutzkleidung. Dadurch erhält es zwar einen natürlichen Rüstungsschutz, der ihn nicht in seiner Beweglichkeit behindert, AUS und "Auftreten" sinken jedoch, sobald die Mutation bekannt wird, auf 50% des Ausgangswertes. |
| 7 | An einem Körperteil des Betroffenen wird die Haut transparent und gibt den Blick auf Muskeln und Knochen frei. Wird diese Mutation nicht verborgen, so sinken "Auftreten" und AUS auf 40% des vorherigen Wertes. |
| 8 | Ein gerade in der Hand gehaltener Gegenstand verschmilzt dauerhaft mit dem Arm des Opfers. Wird diese Mutation offensichtlich, so verliert der Unglückliche 50% von AUS und "Auftreten". Sind seine Hände gerade frei, so wird der nächste Gegenstand verwendet, den er ergreift. |
| 9 | Das Opfer verschmilzt langsam und unter grausigen Schmerzen mit dem Boden/Fahrzeug. Innerhalb von 3W4 Phasen ist es völlig aufgelöst. Dabei verliert es pro Phase 1/8 seiner Basis-TP. Es kann nur gerettet werden, wenn man es in die Luft hebt und aus der Mutationszone trägt. |
| 0 | Der gesamte Körper des Opfers mutiert unter starken Schmerzen bis zur Unkenntlichkeit. Es stirbt unwiderruflich innerhalb 1W6 Stunden, wenn es nicht (für den Rest seines kläglichen Lebens) in einen Stasitank gebracht wird. |

vor dem abartigen Gedankengut des Opfers den Kontakt von selbst abzubrechen. Die Charaktere haben durch die aufgefundenen Übersetzungsgeräte die Möglichkeit, mit den Außerirdischen auch auf unblutigere Art zu kommunizieren.

Wissenschaftler:

STK 90 %, GES 90 %, WIK 100 %, KON 80 %, ERF 150 %, GEW 120 %, INT 90 %, Basis-TP 17, Bewegung 8 Meter/Phase, Rüstung 1W6+6, "Tentakelschlag" 60% (2W4+1 Schaden), "Spukken" 70% (5 m/10 m/20 m, siehe oben), "Wahrnehmung" 60%, "Regeneration", "Gentechnik" 100%.

Sekte des Schwarzen Eises

Auf dem Planeten Asterion IV, inmitten eines tobenden Bürgerkriegs, hat die unheimliche Sekte des Schwarzen Eises ihre Zelte aufgeschlagen. Der Anführer der Vereinigung, William B. Harriot, fand im Dschungel eine Notkapsel mit einem schwerverletzten Rhu-Ngur. Er pflegte es eigenhändig gesund und schuf einen bizarren Kult um den Außerirdischen. Harriot hat vor, mit Hilfe des Aliens alle Planeten, auf denen Menschen wohnen, neu zu kolonisieren. 5.000 Mitglieder hat Harriot um sich geschart. Mit seinen fanatischen Gläubigen will er diese titanische Aufgabe angehen.

Die Mitglieder dieser Sekte sind seltsame Menschen. Sie haben sich in den Glauben verrannt, mit Hilfe der Aliens die bekannte Galaxis auszulöschen und die entvölkerten Planeten dann mit Gläubigen neu zu besiedeln. Der Plan klingt gut, aber nicht sehr realistisch. Nichtsdestotrotz arbeiten die Sektierer verbissen am großen Endziel.

Durch ihre Arbeit mit den Aliens haben die Wissenschaftler der Sekte zwei wichtige Dinge produziert: eine modifizierte Elektropeitsche und ein Übersetzungsgerät.

Die Peitsche ist genau auf die Hautstruktur der Rhu-Ngur abgestimmt. Wird ein Alien davon getroffen, bekommt es 2W6+4 Punkte Schaden und ist automatisch für 1W8 Kampfphasen gelähmt. Die Hautrüstung der Rhu-Ngur schützt überhaupt nicht dagegen. Werden normale Menschen mit dieser modifizierten Elektropeitsche geschlagen, fällt der im Grundregelwerk vermerkte Schaden an (1W6+2/Schock STK 60). Das Übersetzungsgerät ist nach aufwendigen Stimm- und Tonlagenvergleichen erstellt worden. Die in der eigenen Sprache ausgesprochenen Wörter werden automatisch in den Dialekt der Rhu-Ngur übersetzt. Die Antworten des Aliens kommen über ein installiertes Mikrofon an und werden vom Übersetzungschip simultan für Menschen aufbereitet.

Fallen der Gruppe lebende Sektenmitglieder in die Hände, können sie diese natürlich verhören. Sofern im Text nicht ausdrücklich erwähnt ist, daß die Jünger sehr feige sind, muß für die einzelnen Personen ein Prozentwurf durchgeführt werden. Ergibt der Wurf eine 01-20, so ist der zu verhörende Mensch feige, weinerlich und schmerzempfindlich. Er wird bereits nach kurzer Zeit alles erzählen, was die Charaktere wünschen. Bei einem Ergebnis von 21-00 ergibt sich ein anderes Bild. Fanatisch und verbissen wird der Sektierer jede noch so ausgeklügelte Folter über sich ergehen lassen, ohne auch nur eine Information preiszugeben.

An Bord der Station sind vier Wissenschaftler (davon ein Med-Tech), zwei Piloten, sieben Techniker, neunzehn Soldaten und der Kommandant Jay Klug. Die insgesamt 33 Sektenmitglieder sind seit drei Monaten auf dieser Station im Dienst. Ihre Ablösung ist in sechs Wochen vorgesehen.

Spieldaten Sektenmitglieder

Kommandant Jay Klug

Jay Klug ist erst seit einem Jahr bei der Bruderschaft des Schwarzen Eises tätig. Er hat sich aber durch außerordentliche Zielstrebigkeit und Brutalität hervorgetan. Das Wort des Meisters ist ihm heilig. Klug lebt asketisch und ist ein ausgeprägter Sadist.

Jay Klug (37 Jahre):

Basiseigenschaften ca. 60%, GES 75%, INT 80%, Berufsfertigkeiten ca. 70%, andere Fertigkeiten ca. 30%, GZ ca. 50%, Basis-TP 14, Schadensbonus +1W4.

Ausrüstung:

Traveller Coat, Sektenamulett, Energiepistole, Gebetbuch, Elektropeitsche, Übersetzungsgerät, ID-Karte.

Piloten/Med-Tech/Techniker/Wissenschaftler: Basiseigenschaften ca. 50%, GES 60%, INT 80%, Berufsfertigkeiten ca. 60%, andere Fertigkeiten ca. 20%, GZ ca. 60%, Basis-TP 11, Schadensbonus 0.

Ausrüstung Pilot:

Traveller Coat, Sektenamulett, Energiepistole, ID-Karte.

Ausrüstung Med-Tech:

leichte Arbeitskleidung, Sektenamulett, medizinische Instrumente (Punkter, Laser-Skalpell etc.), ID-Karte.

Ausrüstung Techniker:

Arbeitskombi, Sektenamulett, Werkzeugtasche, Energiepistole, ID-Karte.

Ausrüstung Wissenschaftler:

leichte Arbeitskleidung, Meßinstrumente, Sektenamulett, ID-Karte.

Erst mal ein Plaste-Kippchen.

Ernie Ahab

Alles Wahnsinnige hier. Schneid' denen meinnetwegen die Ohren ab.

Tic Chavez

Wir haben alles unter Kontrolle, Prediger!

Ernie Ahab

Sekten-Soldaten

Basiseigenschaften ca. 60%, STK 75 %, GES 70%, INT 50%, Berufsfertigkeiten ca. 60%, andere Fertigkeiten ca. 20%, GZ ca. 55%, Basis-TP 15, Schadensbonus +1W4.

Ausrüstung: Traveller Coat, Sektenamulett, Energiepistole, Flammenwerfer, Energiekarabiner, Elektropeitsche, Übersetzungsgerät, ID-Karte.

Besatzungsmitglieder der Santa Maria

Die Männer und Frauen der Santa Maria sind alle Zivilisten und im Gebrauch von Schußwaffen nicht geübt. Sie fliegen schon immer in zivilen Raumschiffen mit und haben bis jetzt ein ruhiges und geordnetes Leben gehabt. Keiner dieser Leute wird irgendwelche Heldentaten vollbringen wollen. Sie sind geschlossen der Meinung, daß die Abenteurer sie schon raus-hauen werden. Die Spieldaten der Zivilisten, bzw. Piloten/Techniker sind dem Grundregelwerk, Kapitel *Für den Spielleiter* zu entnehmen. Pete Cromwell (1ter Offizier/Pilot)

Thierry de Loire (Co-Pilot)

Tony Schmitthüs (Steward/Zivilist)

Gerd von der Ruben (Steward/Zivilist)

Sabine Voss (Technikerin)

Herbert Finsterthal (Techniker)

Tim Kürzer (Lademeister/Zivilist)

Raumstation Oranien Star

Die Shark-Station Oranien Star ist am 23.12.2235 fertiggestellt worden. Die als Forschungsstation deklarierte Einrichtung war in Wirklichkeit kampftauglich. Sie sollte den Einheiten von Shark-Investments Rückendeckung beim Angriff auf Terra geben. Die Station hat außer den Neuronenraketen noch 4 Ionenkanonen und 4 Torpedorohre an Bord, die nur von der Zentrale aus aktiviert werden können. Die Abmessungen betragen 140 x 120 x 100 Meter.

Der Standort der Station wählt der Spielleiter am besten selber aus. So ist gewährleistet, daß die Positionierung zu den vorher gespielten Abenteuern paßt.

Neuronenraketen

In jedem der sieben Schächte befindet sich eine startbereite Rakete. Die Raumstation verfügt weiterhin über 105 Raketenbausätze, die noch montiert werden müssen, um sie einsetzen zu können. Ein Techniker kann mit den entsprechenden Hilfsmitteln (Montagebank, Lastenroboter, etc.) eine Rakete frühestens in einer halben Stunde betriebsbereit machen. Das technische Personal der ehemaligen Shark-Besatzung hatte zum Zeitpunkt des Überfalls erst sieben Raketen zusammengesetzt und in die Silos transportiert. Die Silos sind selbstladend. Im Silobereich Antrieb befindet sich ein Nach-

Spielhilfe:

Logbucheintrag General Eisenstein

23.12.2235, 21:13

Endlich ist es soweit. Nach den Jahren der Demütigung und des Wartens schlagen wir zurück. Sehr bald schon werden die Shark-Schiffe am Sprungpunkt auftauchen und in Formation auf Terra landen. Derby ist ein wahrer Teufelskerl. Die Idee mit der Landung auf Terra stammt wirklich von ihm. Ich hätte es nicht geglaubt, aber Tolby hat es mir erzählt. Die Konzernleitung geht davon aus, daß mit der Besetzung von Terra jeder Widerstand erlischt. Das wäre fein, vielleicht kann ich ja das Osterfest schon mit meinen Lieben feiern. Die Station hat es in sich. Wir werden den dreckigen Prometheus-Jungs schon zeigen, wo es lang geht. Diese seltsamen Neuronenpiloten wirken auf mich unheimlich. Sie sind so abwesend und in sich gekehrt. Naja, die Wissenschaftler werden es schon richten.

Ich glaube, ich werde mir jetzt einen guten Schluck genehmigen und an meine Frau denken. Morgen ist ja auch noch ein Tag. Und dazu noch ein großer für Shark Investments.



Die neue Armprothese ist echt einsame Spitze, Doc.

Goldie Rod

Fast fertig. Ist gleich soweit.

Tic Chavez

Spielhilfe:

Informationstext Sekte des Schwarzen Eises

Auf dem Planeten Asterion IV, inmitten eines tobenden Bürgerkriegs, hat die unheimliche Sekte des Schwarzen Eises ihre Zelte aufgeschlagen. Der Anführer der Vereinigung, William B. Harriot, fand im Dschungel eine Notkapsel mit einem schwerverletzten Rhu-Ngur. Er pflegte es eigenhändig gesund und schuf einen bizarren Kult um den Außerirdischen. Harriot hat vor, mit Hilfe des Aliens alle Planeten, auf denen Menschen wohnen, neu zu kolonisieren. 5.000 Mitglieder hat Harriot um sich geschart. Mit seinen fanatischen Gläubigen will er diese titansche Aufgabe angehen.

Ein Abschnitt in dieser Planung war die Einrichtung einer geheimen Forschungsstation. Die Sekte züchtet auf der *Oranien Star* Aliens und führt mit wehrlosen Opfern grauenhafte Versuche durch. Den Behörden ist bis jetzt nichts von den unglaublichen Vorgängen bekannt.

Bah! Diese klobigen Teile riechen ganz schön muffig.

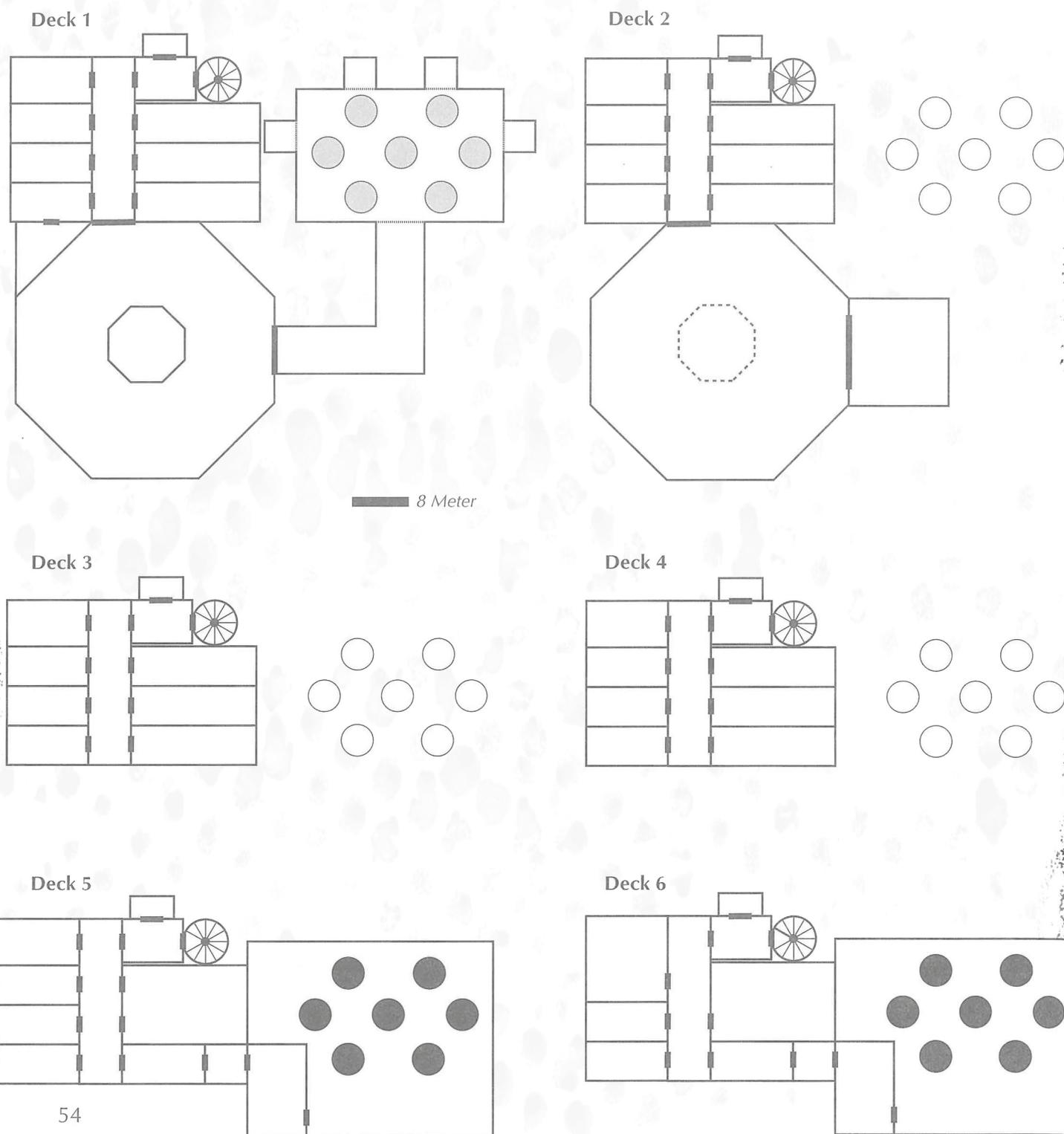
Ätzo Fangulo

ladeschacht, der bis zu 105 Raketen gleichzeitig aufnehmen kann.

Die Treibsätze verwenden einen speziellen Antriebsstoff auf Laesumbasis. Befindet sich ein Abenteurer während des Starts einer Rakete in der Silohalle (Deck 1) oder im Silobereich Antrieb (Deck 6), so entstehen dem menschlichen Organismus schwere Schäden. Die enorme Hitze verursacht an jedem Körperteil 1W4 Punkte

Schaden. Der radioaktive Dampf schlägt ebenfalls mit 1W4 Schadenspunkten pro Körperteil zu Buche. Normale Rüstungen schützen nicht. Gegen diese Auswirkungen schützen nur speziell konstruierte HyperAsbest-Anzüge. Auf der Station *Oranien Star* findet man in der Wartungskontrolle auf Deck 6 siebzehn dieser speziellen Anzüge (1W4 Anzüge haben kleine Defekte/Löcher).

Spielhilfe: Deckspläne Station Oranien Star





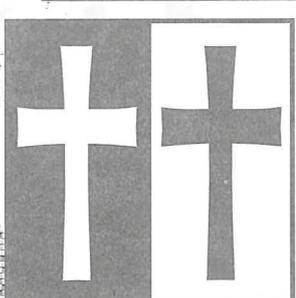
Man stirbt nur zweimal

SPACE[®]
GOLDIC

von
Michael
Greiss



Fantastische
Spiele GbR



Pedro Espargo drehte ruhig seine Runden. Der Polizist tat bereits seit Jahren Dienst auf Terra und war mit seinem Leben im allgemeinen zufrieden. Er hatte eine schöne Frau und einen kleinen Sohn. Espargo achtete deshalb darauf, von jeder Schicht unverletzt heimzukommen. Um 3:45 Uhr hörte der Polizist in einiger Entfernung das Geräusch einer berstenden Scheibe. Espargo zog mit einer geübten Bewegung seine Dienstwaffe und bewegte sich schnellen Schrittes auf die Geräuschquelle zu. Als er vorsichtig um die Ecke spähte, erblickte er zwei Jugendliche, die dabei waren, mit Baseballschlägern die Scheiben eines Gravgleiters einzuschlagen. Da die beiden augenscheinlich alleine waren, kam der Streifenpolizist hinter seiner Dekkung hervor und rief: *"Keine Bewegung, Ihr beiden. Polizei. Laßt Eure Stöcke fallen und hebt Eure Hände. Keine schnellen Bewegungen."* Die beiden Kids erstarrten und drehten sich langsam herum. Gehorsam ließen sie ihre Baseballschläger zu Boden fallen und hoben langsam die Hände. Espargo kam näher und nahm die Handschellen in seine freie Hand. Plötzlich hörte er hinter sich ein Geräusch. Pedro wirbelte herum und sah einen weiteren Halbwüchsigen der mit einer Eisenstange bewaffnet auf ihn zulief. Als der Junge die Schußwaffe in der Hand des Polizisten sah, stoppte er und ließ die Eisenstange fallen. Pedro Espargo wollte gerade ansetzen zu sprechen, als etwas Hartes auf seinem Nacken aufgesetzt wurde. *"So Bulle. Dreh' Dich langsam um und laß' die Plempe fallen, oder ich blase Dich weg."* Die Waffe des Polizisten und die Handschellen klap-

perten zu Boden. Der Druck in seinem Genick entfernte sich und Espargo drehte sich langsam um. Er sah den mattglänzenden Lauf einer .357 Automag. Der Kleine hinter dem Abzug grinste höhnisch: *"Endstation, Sucker."*

Die Auswertung der Lawcomp-Daten hat ergeben, daß der Polizist Pedro Espargo um 3:59 Uhr TSZ seinen Verletzungen erlegen ist. Täter unbekannt. Überführung des Leichnams zur Autopsie in das konzerneigene Klinikum. Angehörige werden verständigt.

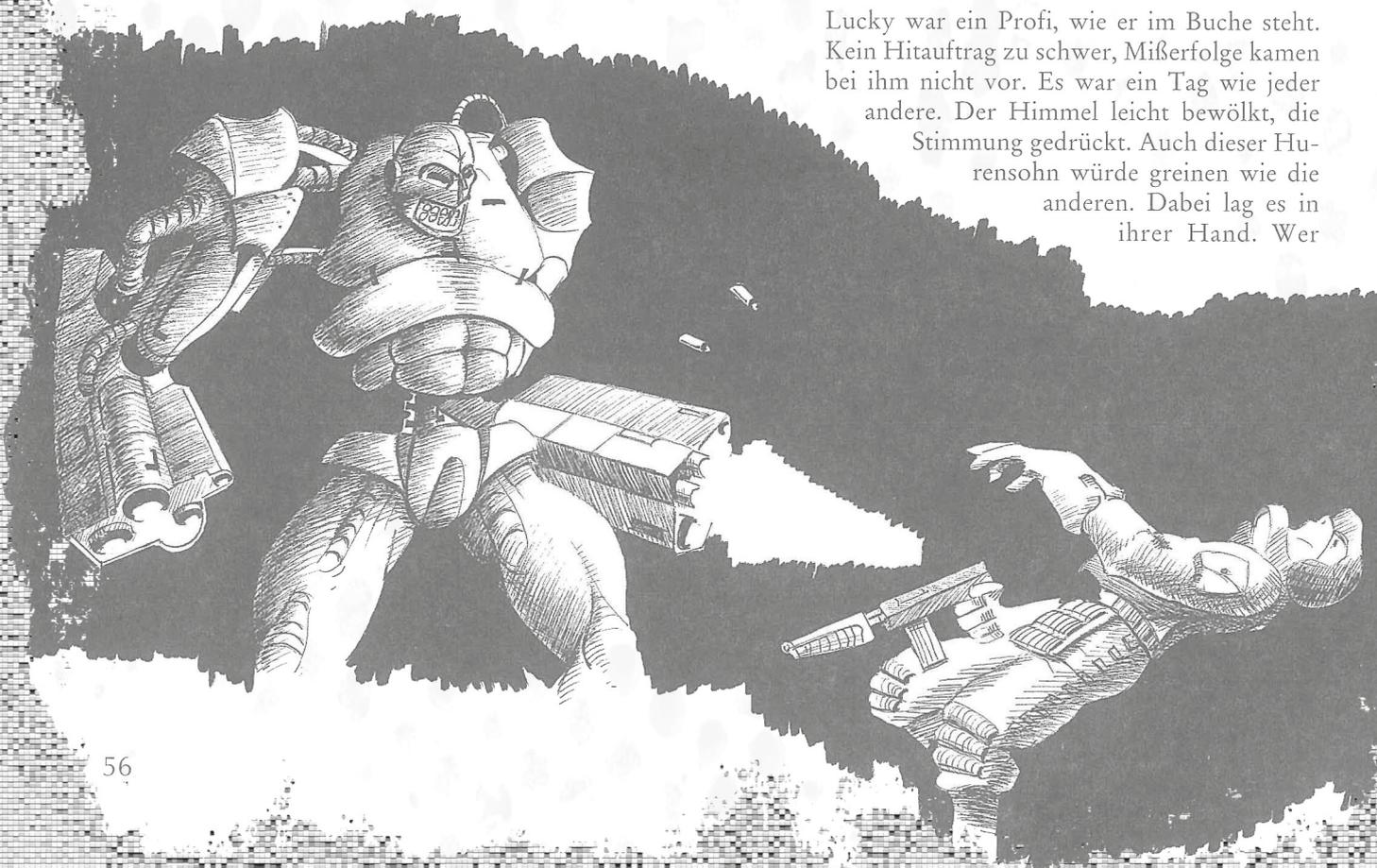
Roy Dolden trat aus dem Raumhafen heraus. Endlich hatte er Urlaub. Der Staff Sergeant des SEK freute sich nach einem langen Einsatz auf die wohlverdiente Entspannung. Dolden winkte nach einem Taxi, als ihm auffiel, daß ein kleines Mädchen einem verlorenen Ball hinterher auf die Fahrbahn lief. Aus den Augenwinkeln erfaßte er den Gravtruck, der sich von links näherte. Roy Dolden ließ seine Gepäckstücke fallen, sprang aus dem Stand über die Motorhaube des Taxis und hechtete auf das Mädchen zu. Er stieß die Kleine wuchtig von der Fahrbahn, als sich seine alte Beinverletzung meldete. Doldens linkes Bein knickte ab und er fiel hin. Die Stoßstange des Trucks war groß, ziemlich schmutzig und kam schnell näher.

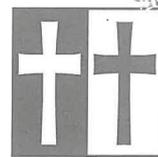
Staff Sergeant Roy Dolden ist an den Folgen eines Unglücksfalls verstorben. Sein Leichnam wird zur Autopsie in das konzerneigene Klinikum überführt. Für seine Tapferkeit während dieses Vorfalls erhält Roy Dolden posthum die Ehrenspange der TSU. Die Angehörigen werden verständigt.

Lucky war ein Profi, wie er im Buche steht. Kein Hitauftrag zu schwer, Mißerfolge kamen bei ihm nicht vor. Es war ein Tag wie jeder andere. Der Himmel leicht bewölkt, die Stimmung gedrückt. Auch dieser Hurensohn würde greinen wie die anderen. Dabei lag es in ihrer Hand. Wer

*Keine Bewegung,
Ihr beiden.
Polizei. Laßt Eure
Stöcke fallen und
hebt Eure Hände.
Keine schnellen
Bewegungen.*

*Pedro Espargo,
Polizist*





Die PTI-Kliniken, auch Fleischfabriken genannt, sind mit hohem Aufwand von der Außenwelt abgeschirmt.

pünktlich bezahlte, bekam von Lucky auch keinen Besuch. Während er das nach Küchenabfällen riechende Treppenhaus hochstieg, prüfte er seine schallgedämpfte Maschinenpistole. Der Hitman erreichte nach einiger Zeit den 28ten Stock, ohne jemandem begegnet zu sein. Auch im halbdunklen Hausflur hielt sich niemand auf. Lucky baute sich vor der Wohnungstür auf, stellte den Wahlschalter der MP auf "Burst" und atmete aus. Mit einem gekonnten Tritt öffnete er die brüchige Wohnungstür und sah zu seinem Entsetzen in den blinkenden Motion-Scanner einer Robokanone. Er zog in einer Reflexbewegung den Abzug durch.

Joseph Fünfmarck, Aliasname "Lucky", ist bei dem Versuch gestorben, in eine Wohnung in der Südstadt einzubrechen bzw. einen Mordanschlag zu verüben. Überführung des Leichnams zur Autopsie in das städtische PTI-Klinikum. Keine Angehörigen bekannt.

Alle drei Personen kannten sich nicht. Sie haben, außer der Tatsache, daß alle mit Waffen umgehen konnten, nichts miteinander gemein. Ihre Leichen sind alle in PTI-eigene Kliniken gebracht worden. Dort wurde eine Autopsie durchgeführt. Dabei hat man festgestellt, daß ihre Hirne nicht beschädigt worden sind. Den Körpern hat man jeweils einige Organe entnommen, danach sind die Leichen zur Verbrennung freigegeben worden. Den Angehörigen wurde eine Urne mit Asche überstellt.

I. Einführung

Dieses Modul ist eigentlich kein Abenteuer. Und es kann nur mit toten Charakteren gespielt werden. Zugegebenermaßen sind das recht seltsame Voraussetzungen für ein Rollenspiel-Abenteuer, aber wer sich darauf einläßt, kann viel Spaß haben.

Sammeln Sie bitte in Zukunft die verstorbenen Spielercharaktere und legen Sie diese diskret beiseite. Wenn jeder Mitspieler einen lieb gewonnenen Cha-

rakter (ohne schwere Kopfverletzungen!) zur Sammlung beigesteuert hat, sind die Voraussetzungen des Moduls beinahe erfüllt. Sie sollten mindestens drei Spieler in der Gruppe haben. Grundsätzlich sind zwei Abenteuervarianten spielbar:

1. Kurzversion: Die Charaktere *wachen* mitten in einer Mission auf. Ein Systemfehler sorgt dafür, daß alle Mitspieler plötzlich wieder ihr altes Bewußtsein haben und merken, daß Teile von ihnen in einem großen und kampfstarken Metallkörper eingeschlossen sind. Ihr altes Leben ist verloren, ihre Angehörigen verzogen, etc. Außerdem werden sie von PTI gejagt, weil der Konzern seine defekten Prototypen zurückhaben möchte.
2. Kampagne: Die Spieler erledigen für PTI, mit ihren toten Charakteren oder neugeschaffenen Robos, diverse Missionen. Das eigene Denken und Agieren der Spieler ist bei dieser Variante stark eingeschränkt.

Man kann auch eine Mischform beider Varianten spielen. Die Roboter erledigen für PTI einige Jobs und irgendwann, mitten in einer gefährlichen Mission, *wachen* die Spieler auf.

*Das soll ich sein?
Mein Gott, ich
bin doch tot.*

*Verzweifelter
Spieler*

*Dann mal ran an
die Kontrollen.*

*Euphorischer
Spieler*



Die Fleischfabriken

Während des Konzernkriegs wurde im Aufsichtsrat von Prometheus Technical Industries beschlossen, eine neue Forschungsreihe (Codename *Herakles*) aufzubauen. Die Ausbildung von menschlichem Personal war teuer und langwierig. Warum sollte man nicht beim heutigen Stand der Technik versuchen, die unverletzten Hirne toter Soldaten in Kampfroboter einzubauen und so einen fertig ausgebildeten *Bio-Chip* verwenden zu können? Die Forschungen kamen nicht so recht voran, bis der Krieg entschieden war und mehrere Spitzen-Wissenschaftler von Shark die Seite wechselten. Ein bekannter Fachmann auf dem Gebiet der Biomechanik und Replikantentechnik, Prof. Dr. Donald Roosevelt, wurde für dieses Forschungsprojekt gewonnen. Die militärische Leitung und Koordination übernahm Field Major Thorsten von Schneide (Rote Falken).

Es wurde dazu übergegangen, auch Hirne von normalen Söldnern, Verbrechern usw. zu verwenden, um die Versuchsreihen zügig auszuweiten. Das benötigte Material konnte ohne Probleme aus Konzern-Kliniken abgezweigt werden. Körper, die aus der Abteilung Obduktion in die Verbrennungsanlage überstellt werden, machen bei intakter Hirnsubstanz einen Zwischenstopp in der Leichenwäscherei. Dort werden das Hirn und das linke Auge entfernt. Danach wird der Leichnam ordnungsgemäß verbrannt und die Asche den Angehörigen übergeben. Niemand hat die Chance, die Entnahme nachzuvollziehen. Die Leichenteile werden speziell vereist, vakuumversiegelt in einen Behälter

gepackt und an die Herakles-Laboratorien auf Prometheus (38) verschickt.

Dort angekommen, prüft man die Teile auf Reaktivierbarkeit und baut sie, bei einem positiven Untersuchungsergebnis, in eines der *Titan 2000*-Modelle (Kurzform *T 2000*) ein.

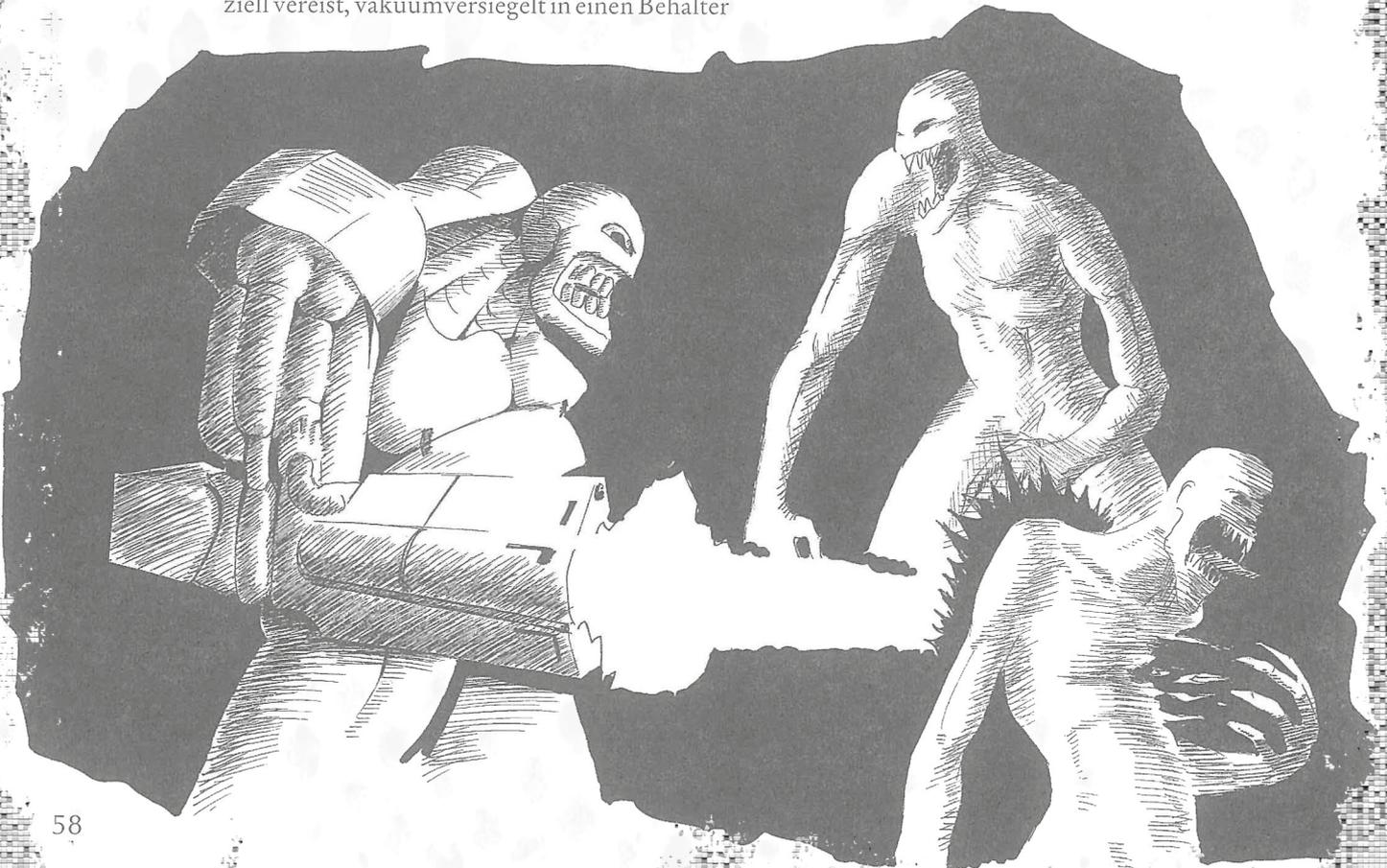
Die Abteilung *Leichenwäsche* ist in einigen Kliniken neu eingerichtet worden. Die Sonderabteilung besteht in der Regel aus drei Ärzten und vier Mann Wachpersonal. Selbst die Klinikleitung weiß nicht genau, was diese Leute machen. Da wegen Seuchengefahr jeder Tote generell verbrannt wird, ist eine Leichenwäsche im herkömmlichen Sinn nicht mehr nötig. Die *Kremation* ist seit 2067 die Standardverfahrensweise. Die einzigen Ausnahmen sind wichtige Persönlichkeiten und Verbrechensopfer. Während die Persönlichkeiten einbalsamiert werden, muß man die Opfer eines Verbrechens in Kühlkammern aufbewahren, bis der Fall rechtsgültig abgeschlossen ist. Erst dann kremiert man auch die menschlichen Beweisstücke. Die Asche von den verbrannten Personen wird den Angehörigen ausgehändigt. Diese können frei entscheiden, ob sie einen Urnenplatz auf einem der städtischen Friedhöfe belegen wollen (je nach Ansiedlung und Größe 0,2-89 EH Jahresmiete) oder sich den Verstorbenen auf den Kaminsims stellen. Es ist auch schon vorgekommen, daß pietätlose Angehörige die Urne samt Inhalt einfach in den hauseigenen Abfallschacht kippen. Können von den Behörden keine Angehörigen festgestellt werden,

Diese Technik eröffnet uns neue Horizonte.

Adalbert Shoper, Mitglied des PTI-Aufsichtsrats

Veranlassen Sie alles nötige.

Benjamin Weiss



kommen die Urnen in ein städtisches Massengrab und der Name des Eingelagerten wird in den Computer der Friedhofsverwaltung aufgenommen.

II. Baureihe Titan 2000

Die Herakles-Laboratorien auf Prometheus (38) beschäftigen sich in erster Linie mit den Hinterlassenschaften von Shark Investments. Nach dem Ende des Konzernkriegs sind alle erbeuteten wissenschaftlichen Projekte an diese Stelle geliefert worden. Zahlreiche Forscher aus den Reihen des Shark-Konzerns sind freiwillig oder gezwungenermaßen zur Mitarbeit in den Laborkomplex verbracht worden. In diesem Laboratorium mit angeschlossenem Testgelände lief die Entwicklung und Erprobung der Forschungsreihe Herakles schon lange auf Hochtouren. Eine entscheidende Wende trat mit dem Beitritt von Prof. Dr. Donald Roosevelt ein. Die Nutzung des bereits ausgebildeten Bio-Chips, des menschlichen Hirns, zeigte nach den ersten Versuchen eine so positive Resonanz, daß das Projekt einem Militärexperten der Roten Falken unterstellt wurde. Field Major Thorsten von Schneide sorgte für die Bewilligung von weiteren Geldern und die Einrichtung der Leichenwäschereien in diversen Kliniken. Im Januar 2242 wurden den staunenden Mitgliedern des Prüfungsausschusses des Aufsichtsrats die ersten voll funktionsfähigen Prototypen präsentiert. Die von menschlichen Hirnen ge-



steuerten Roboter des Typs Titan 1000 widerstanden schwerem Beschuß relativ gut und reagierten reflexverstärkt auf jede Bedrohung. Der Etat des Projekts wurde erhöht und die T 1000-Roboter erledigten zur Probe einige Missionen. Die daraus gewonnenen Daten ließen einige Mängel erkennen, die in den folgenden Baureihen behoben wurden. Im Oktober des Jahres 2243 wurde der Titan 2000 aus der Taufe gehoben. Die Neuentwicklung wurde allerdings von einem peinlichen Ereignis überschattet. Einer der wissenschaftlichen Assistenten des Professors verschwand spurlos. Da mit Dr. Cal Gomeck einige Proben und Untersuchungsergebnisse abhandeln kamen, ging man von Spionage aus. Das Projekt wurde kurzfristig gestoppt und alle Mitarbeiter von der InSic scharf verhört. Verdächtige Personen wurden ausgesondert und die Arbeit mit einem kleineren Mitarbeiterstab wieder aufgenommen. Der T 2000 erreichte Anfang 2245 seine höchste Reife. Zahlreiche Exemplare wurden gebaut, speziell modifiziert und vereinzelt auch mit realen Missionen betraut.

Technische Spezifikationen

Der T 2000 verfügt über eine von Powerwave Inc. gefertigte Rüstungslegierung, die ihm einen Schutz von 1W8+6 bietet. Die Außenhaut des 2,5 Meter großen Roboters ist extrem schockresistent, komplett wasser- und vakuumdicht und reflektiert Radioaktivität. Eine integrierte Laesum-Kraftzelle sorgt ca. 278 Jahre für eine maximale Energieversorgung der Einheit. Der Titan 2000 verfügt über alles, was an optischen Vorrichtungen auf dem Markt ist: Infrarot, Restlichtverstärker, Zieloptiken, Rasterfernseht und ein eingebautes Aufzeichnungsgesät (Bild/Ton, Lauflänge 800 Stunden). Die Roboeinheit führt ebenfalls einen Motion-Scanner mit.

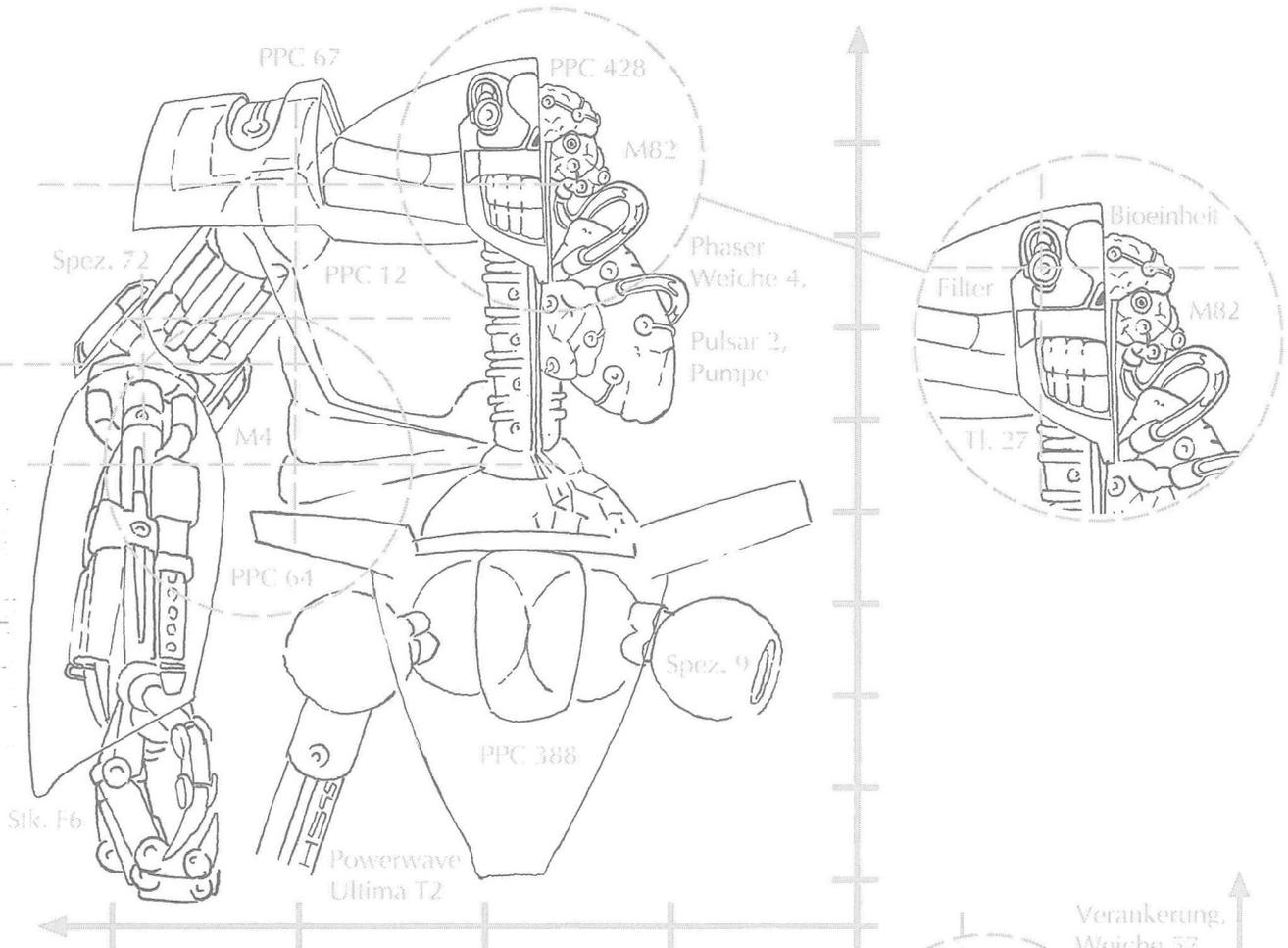
*Selbstcheck läuft.
Kraftzelle aktiv.
Motorik aktiv.
Scanner aktiv.
Filter aktiv.
Zielerfassung aktiv.
Waffen aktiv.
Verbindung
Basis aktiv.
Umgebungs-
scan läuft.
Update Missions-
parameter.
Entfernung Ziel
7.000 Meter.
Missionspara-
meter aktiv.
Auftrag läuft.*

*Einheit Nr. 268,
Baureihe T 2000*

Space Gothic · Man stirbt nur zweimal

BAUREIHE TITAN 2000

Prometheus
Technical
Industries

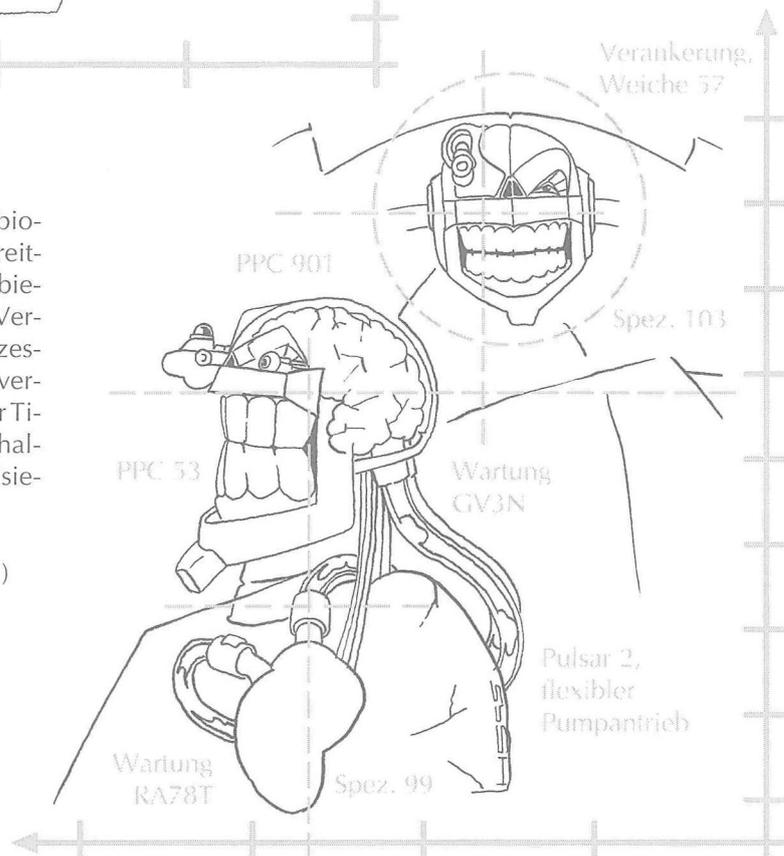


BAUREIHE T 2000

Der T 2000 ist der bislang leistungsfähigste bio-kontrollierte Kampfröbter, den unsere Streitkräfte zur Verfügung haben. Die Einsatzgebiete sind nicht genau definiert. Durch die Verwendung menschlicher Hirne als Bio-Prozessoren sind auch komplexe Missionen mit verwirrenden Parametern keine Probleme. Der Titan 2000 unterliegt der höchsten Geheimhaltungsstufe. Der Einsatz unterliegt der Autorisierung durch den Aufsichtsrat von PTI.

- Kraftzelle: Laesumgetriebene Batterie (PTI)
- Filter/Optiken: Zeiss & Zecher
- Waffensysteme: variabel
- Rüstung: Powerwave Inc.
- Montage: Herakles Laborkomplex (PTI)

Verantwortlicher Konstrukteur:
Prof. Dr. Donald Roosevelt, Prometheus



Waffensysteme sind variabel einsetzbar. Je nach Mission kann der Titan 2000 mit unterschiedlichen Waffenarten ausgerüstet werden (Auswahl Spielleiter). Die Waffen und die mitgeführte Munition werden in vorhandene Leerräume (Arme) eingebaut oder auf die Schultern aufmontiert. Die Hände des Roboters sind so konstruiert, daß auch handelsübliche Waffen verwendet werden können. Jede Einheit hat direkt in die Bio-CPU (Hirn) einen Sprengsatz (nur optionale Regel) implantiert bekommen, der im Notfall mit Hilfe eines speziell codierten Senders für die Eliminierung des Roboters sorgt. Ist der Sender zerstört, kann auch die Sprengladung nicht mehr gezündet werden.

Schwere Verletzungen

Gerät die Einheit unter schweren Beschuß und geraten dadurch Körperteile auf Null oder in negative Bereiche, gelten die nachfolgenden Abschnitte.

Waffensektionen Schultern (rechts/links):

Gerät dieses Körperteil auf Null oder in negative Bereiche, so fällt die dort enthaltene Waffe aus. Um das Körperteil wieder benutzen zu

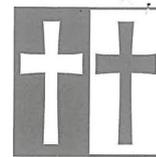
können, muß der Wartungsraum aufgesucht werden. Der Spieler muß sofort für die direkt in der Waffe enthaltene Restmunition einen Prozentwurf ausführen. Bei 01-60 geschieht nichts weiteres. Ist das Ergebnis 61-00, richtet die explodierende Munition 3W6 Punkte Schaden am Oberkörper des Roboters an (Oberkörperrüstung schützt).

Kopf:

Gerät dieses Körperteil auf Null oder in negative Bereiche, so wird der Roboter nach der laufenden Kampfphase sofort inaktiv. Das im Kopf enthaltene menschliche Hirn ist irreparabel zerstört. Keine Wiederbelebung des menschlichen Hirns möglich.

Oberkörper:

Gerät dieses Körperteil auf Null oder in negative Bereiche, hat der Roboter ein Problem. Im Oberkörper sind der Hauptmunitionsspeicher und diverse sensible Kontrollknoten enthalten. Der Spieler muß sofort einen Prozentwurf durchführen. Ist das Ergebnis eine 01-44, so hat der Roboter noch 1W20 Phasen Zeit, bevor die gesamte Elektronik versagt. Diese Frist kann er

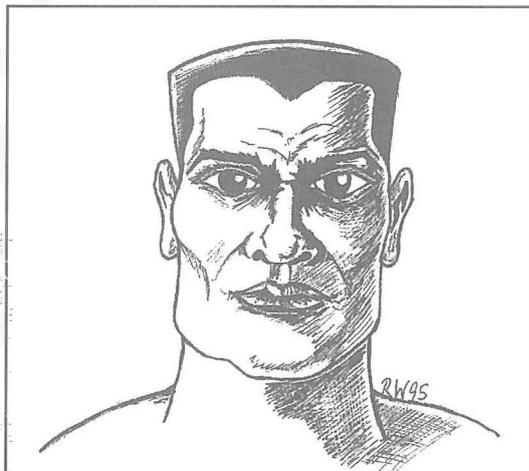


Ein kleiner Schritt für die Menschheit, aber ein großer Schritt für Prometheus Technical Industries.

Thorsten von Schneide, Field Major

Die von Gott und der Natur gegebenen Grenzen kann ich nicht akzeptieren.

Dr. Donald Roosevelt



Field Major Thorsten von Schneide

Schon als junger Mann in die Ausbildung aufgenommen, ist von Schneide geradezu fanatisch auf PTI fixiert. Der Angehörige der Roten Falken hat ein erstklassiges Führungstalent und ist knallhart. Die Berufung zum Herakles-Projekt war für ihn eine große Auszeichnung.

Thorsten von Schneide (39 Jahre):

STK 82, GES 87, INT 79, WIK 93, Schadensbonus 1W4, GZ 67, BasisTP 17, rechtes Bein und linker Arm Tiplaprothese, "Kommandoton" 80%, Berufsfertigkeiten ca. 80%, sonstige Fertigkeiten ca. 40%, Ausrüstung (Spielleiter).



Prof. Dr. Donald Roosevelt

Nach dem Wahlspruch "Wes Brot ich eß, des Lied ich sing" arbeitet Dr. Roosevelt. Das wichtigste sind dem verdienten Wissenschaftler seine Forschungsarbeiten. Der Auftraggeber, der dahintersteht, ist zweitrangig. Donald Roosevelt verfügt über eine skrupellose und eiskalte Natur.

Donald Roosevelt (47 Jahre):

GES 58, INT 94, WIK 96, Schadensbonus 0, GZ 78, BasisTP 11, "Gentechnik" 92%, "Robotechnik" 92%, "Transplantations-technik" 87%, sonstige Berufsfertigkeiten ca. 80%, sonstige Fertigkeiten ca. 20%, Ausrüstung (Spielleiter).

Unsere Truppen kommen nicht mehr weiter. Die feindlichen Einheiten haben sich optimal verschanzt. Wir müssen die Titan 2000-Modelle hinter den gegnerischen Linien abwerfen. Geben Sie die Anforderung an die Konzernleitung durch.

Otmar Dunkel, Commander

Das wird ein großer Tag. Der Aufsichtsrat hat dem Einsatz zugestimmt. Bereiten Sie die nötigen Dateien vor, Connally. Jetzt wird es ernst. Wir bekommen Hilfe von der Kavallerie.

Otmar Dunkel, Commander

nutzen, um in Deckung zu gehen und eine Notreparatur (Probe *Mechanik* und *Elektrotechnik*) an sich selbst zu versuchen. Gelingt dies nicht, so wird die Titan 2000-Einheit nach Ablauf der ausgewürfelten Zeit automatisch deaktiviert. Keine weiteren Aktionen mehr möglich, bis ein Techniker oder ein anderer T 2000 den beschädigten Roboter repariert hat. Liegt eine 45-88 vor, wird der T 2000 sofort nach der laufenden Kampfphase ausgeschaltet und kann erst wieder aktiviert werden, wenn ein Techniker oder ein anderer Titan 2000 den defekten Roboter repariert haben. Bei 89-00 detoniert der Hauptmunitionsspeicher. Die T 2000-Einheit ist irreparabel zerstört. In einem Durchmesser von 2W6 Metern entsteht ein Schaden von 3W6 Punkten an je 1W4 Körperteilen bei allen Umstehenden.

Arm (rechts/links):

Gerät dieses Körperteil auf Null oder in negative Bereiche, muß ein Prozentwurf absolviert werden. Ist das Ergebnis eine 01-66, so ist der Arm lediglich unbrauchbar und muß repariert werden. Bei 67-00 löst sich der Arm des Roboters in kleine Fetzen auf. Nach der Mission muß ein neuer Arm eingesetzt werden. Die in diesem Arm plazierte Waffe ist unbrauchbar bzw. völlig zerstört.

Unterleib:

Gerät dieses Körperteil auf Null oder in negative Bereiche, muß ein Prozentwurf absolviert werden. Bei 01-77 ist die Koordination der Beine schwer gestört. Jeder Schritt erfordert nun eine *GES-Probe*. 88-00 bedeutet, daß sich der Unterleib und die Beinmotore in kleine Metallteile auflösen. Der Titan 2000 kann sich jetzt nur noch mit Hilfe seiner Arme fortbewegen (1 Meter/Phase).

Bein (rechts/links):

Gerät dieses Körperteil auf Null oder in negative Bereiche, muß ein Prozentwurf absolviert werden. Bei 01-66 ist das Bein lediglich unbrauchbar und muß repariert werden. Die Bewegungsweite pro Phase sinkt um 4 Meter. Ist das Ergebnis eine 67-00, so ist das Bein zerfetzt. Die Bewegungsweite pro Phase sinkt um 5 Meter. Sind beide Beine defekt bzw. zerstört, kann sich der T 2000 nur noch mit Hilfe seiner Arme fortbewegen (1 Meter/Phase).

Der Wartungsraum

Das Roboterteam wird auf jede Mission von einer kleinen, fünf Mann starken Gruppe begleitet. Diese Spezialisten (zwei Piloten, zwei Techniker und ein Offizier) sorgen für die An- und Abreise, Reparaturen an den T 2000-Einheiten und vieles mehr. Normalerweise wird

für solche robotergestützten Missionen ein modifizierter Transportchopper genutzt. In diesem ist ein mobiler Wartungsraum eingebaut. Die Techniker der Crew können dort kleinere Reparaturen an den Robotern durchführen, nachmunitionieren und auch Körperersatzteile einbauen. Der Chopper dient auch als Befehlszentrale. Von dort kann der kommandierende Offizier die Aktionen der Roboter über Sichtschirme verfolgen und Befehle an die T 2000-Einheiten weitergeben. Der Sichtschirm jedes Roboters zeigt die aktuellen Statusdaten wie Beschädigungen, Munitionsvorrat etc.

Alte und neue Fertigkeiten

Die Fertigkeiten des *toten* Charakters können teilweise auch von seinem neuen Körper, dem T 2000, verwendet werden. Die Fertigkeiten in



der Spalte *Feste Fertigkeiten* kann der Roboter nur in Höhe der dort eingetragenen Werte ausüben. Diese vorgefertigten Werte gehören zur Grundprogrammierung des Titan 2000 und können nachträglich auch nicht mehr erhöht oder verändert werden.

Die Fertigkeiten in der Spalte *Alte Fertigkeiten* dürfen erst aktiv verwendet werden, wenn der alte Charakter in seinem neuen Körper *aufgewacht* ist (siehe auch *Sonderregel "Alte Fertigkeiten"*). Bis der Charakter erwacht, gilt für den Roboter ein Intelligenzwert von 50, danach wird die *INT* des alten Abenteurers verwendet. Der alte Prozentwert des Geisteszustands gelangt auch erst mit dem *Erwachen* ins Spiel. Die zwischenmenschlichen Fertigkeiten fallen völlig weg, da normale Menschen mit den Robos selten wegen einer Blumenvase feilschen oder philosophische Diskussionen führen.

Da der T 2000 nicht nur mit den eingebauten Waffen operieren kann, sondern auch normale Feuerwaffen verwendet, verfügt die Datenbank des Transportchoppers über detaillierte Dateien. Der Roboter bekommt für jede Mission die Fertigkeiten der Waffen eingespielt, die bei den Feinden benutzt werden. *Wacht* der alte Charakter auf, so kann er zusätzlich seine damals erlernten Waffen mit einem +20 Modifikator verwenden.

Die T 2000-Einheiten können per Datenleitung oder Sprachausgabe mit anderen Robotern oder Menschen normal kommunizieren.

Sonderregel "Alte Fertigkeiten" :

Alle Fertigkeiten in der Spalte *Alte Fertigkeiten*, die einen Stern (*) haben, bereiten dem neuen Körper Schwierigkeiten. Die damals vom Abenteurer erlernten Fähigkeiten sind auf die Balance und die Möglichkeiten eines menschlichen Körpers ausgerichtet. Der im Schnitt 400 Kilo schwere Roboter hat natürlich Schwierigkeiten, manche der angestrebten Aktionen mitzumachen. Deshalb ist bei diesen Fertigkeiten ein +20 Modifikator anzurechnen. Die Fertigkeiten ohne Sternchen haben keine Modifikatoren, die zu beachten wären.

Der Geisteszustand

Man stelle sich vor, man wird umgebracht, wacht wieder auf und alles ist anders. Man ist in einem furchterregenden Metallkörper eingebaut, alle Angehörigen verschwunden bzw. nicht auffindbar, die alten Freunde fliehen schreiend, wenn man sie besuchen will, usw. Da können schon mal einige Sicherungen durchbrennen. Nach dem *Aufwachen* des alten Charakters ist eine *GZ-Probe* fällig. Diese wird mit dem vom alten Charakter übernommenen *GZ-Wert* absolviert. Danach muß der bedauernswerte Spielercharakter alle zwei Tage eine *GZ-Probe* bewältigen. Mißlingen die vorgenannten Proben, so verliert der verwirrte Geist 1W6+2 Punkte *GZ* und muß auf die Tabelle *Panik* würfeln. Bei

einer gelungenen Probe fallen keine Auswirkungen an. Die zweitägigen Proben sind nötig, um die Gemütsverfassung des Menschen sichtbar zu machen. Durch den dauernden Verlust von *GZ-Punkten* läuft für die Roboter eine Art biologische Uhr unaufhaltsam ab. Sobald der Geisteszustand unter 20 Punkte fällt, sind keine koordinierten Aktionen mehr möglich.

III. Für den Spielleiter

Mit dem T 2000 können sie ihre Spieler belohnen oder ermutigen. Das Gefühl, etwas zu verkörpern, was über große Macht gebietet, ist manchmal eine tolle Sache. Lassen Sie Ihre Spieler ruhig einmal an der langen Leine laufen und ganz nach Belieben Tod und Verwüstung verbreiten. Allerdings sollte man diese Gangart in den nächsten Abenteuern mit normalen Charakteren wieder ein wenig zügeln. Wenn Sie eine Regel in den vorgenannten Beschreibungen vermissen, kein Problem. Improvisieren Sie einfach auf Teufel komm raus. Viel Spaß mit den wandelnden Toten . . .

Der T 2000 als Charakterklasse

Natürlich benötigen Sie nicht unbedingt tote Spielercharaktere, um die PTI-Roboter zu verkörpern. Man kann mit wenig Mühe die fehlenden Angaben improvisieren bzw. einen "toten" Abenteurer erschaffen:

| | |
|--------------------------|--|
| <i>INT</i> | 50 (Erwacht: 40+4W10 Punkte) |
| <i>GZ</i> | (Erwacht: 50+2W10 Punkte) |
| <i>Alte Fertigkeiten</i> | beliebige Verteilung von Fertigkeitpunkten (80+4W10) |

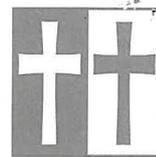
Missionsparameter

Egal, ob Sie ein kurzes Spiel oder eine längere Kampagne planen, die Roboter lassen sich universell benutzen. In erster Linie sind Aufträge wahrscheinlich, in denen die T 2000-Einheiten unter schwerem Feuer oder bei heftiger Gegenwehr eine brutale Aufgabe lösen müssen. Dazu sind sie von Prometheus Technical Industries auch entwickelt worden.

Die Verzweiflung, die ein menschlicher Geist spüren muß, wenn er begreift, daß er in einem Monster eingekerkert ist, kann unermesslich sein. Kein lebendiger Mensch will etwas mit ihm zu tun haben. Alle fliehen vor seinem martialischen Äußeren. Er ist mit sich und den anderen Monstern allein. Nur die Techniker und die Crewbesatzung nähern sich ihm unbefangen. Keine Rettung, bis auf das Vergessen in dumpfer Schwärze. Nur die letzte Reise bringt der getäuschten Seele Ruhe.

*Das ist nicht tot, was ewig liegt,
bis das die Zeit den Tod besiegt.*

H.P. Lovecraft



Orbitalumlaufbahn ist erreicht. Abwurf der Einsatzchopper in drei Minuten. Alle Crews auf ihre Positionen.

Zed Fuck,
Spezialagent

Da fliegen unsere Blechritter. Wenn die Kavallerie kommt, bleibt nicht so viel übrig.

Clark Lewis,
Spezialagent



