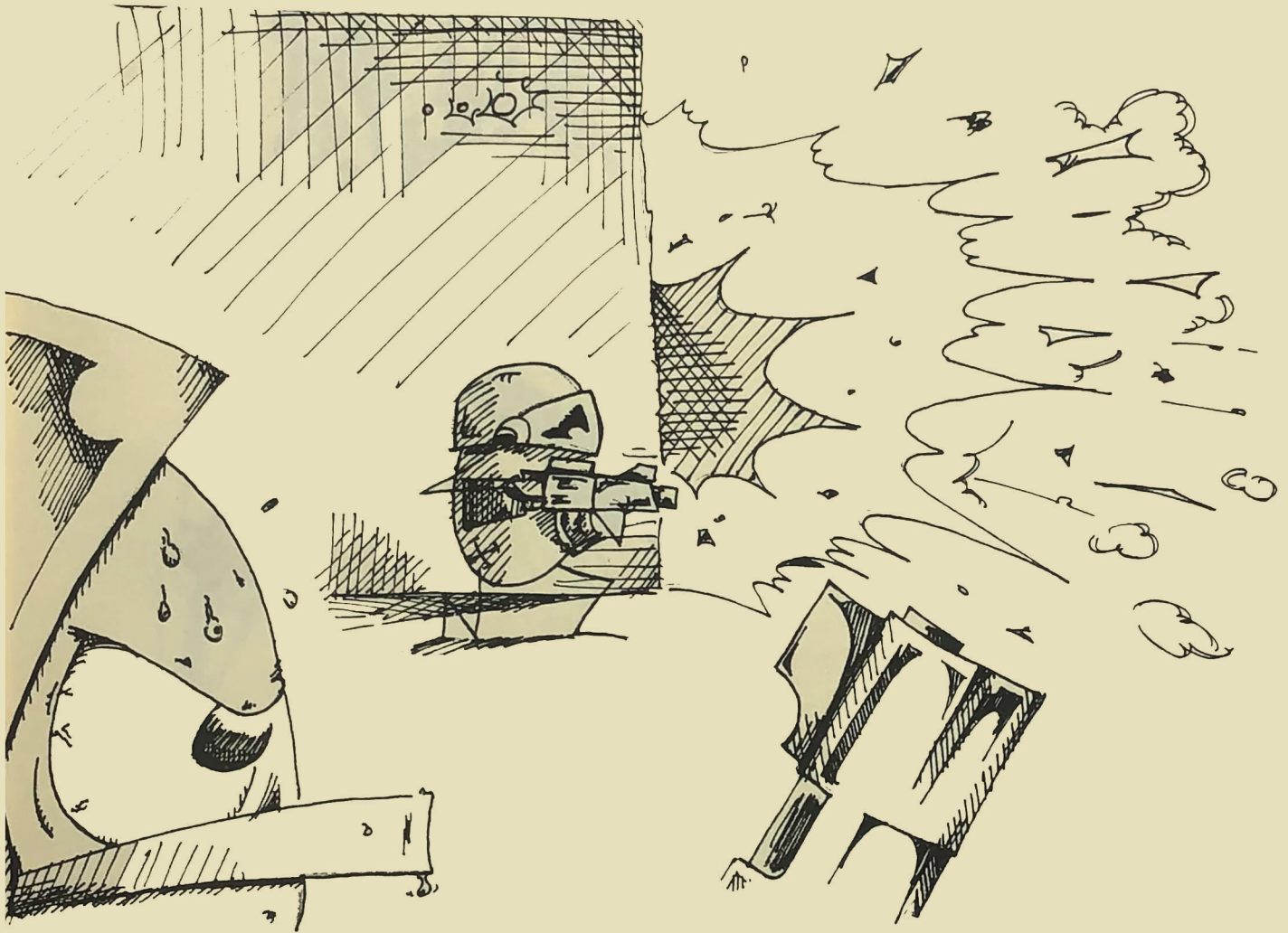


MIXED GALAXY OMLETT

SPACE
GOTHIC®

1. Inoffizieller Abenteuerband für
SPACE GOTHIC® - das Rollenspiel



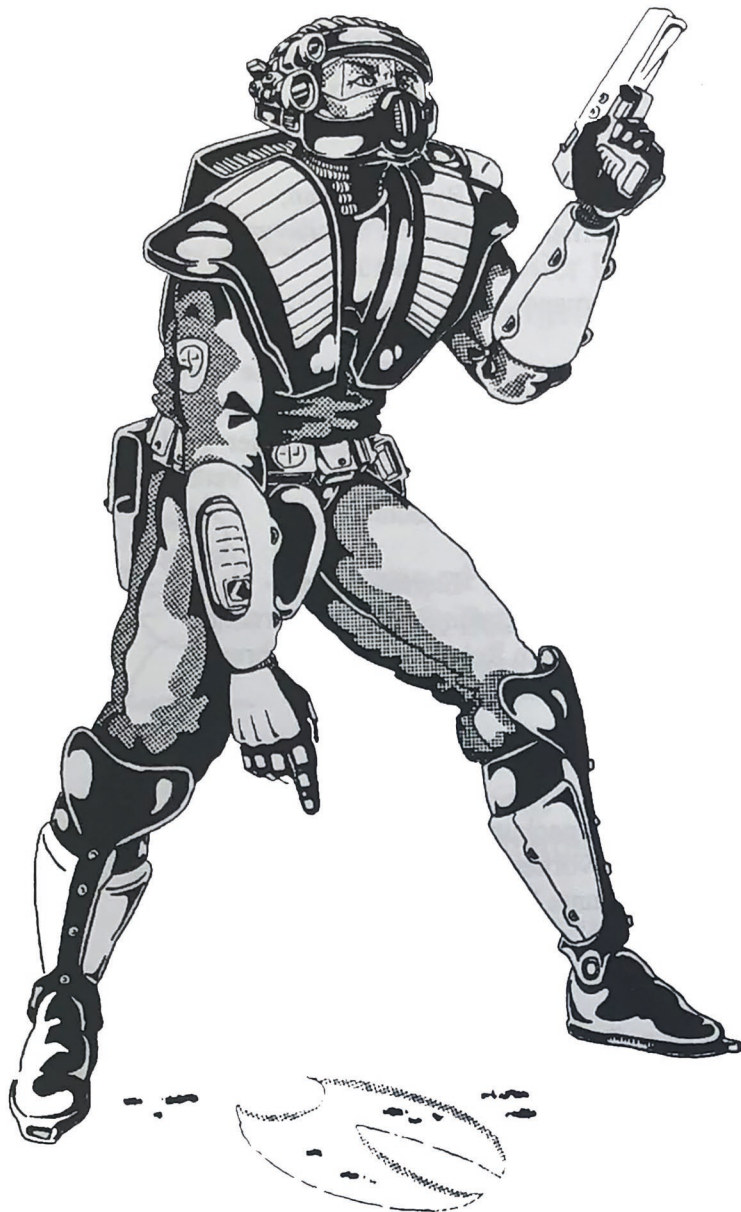
DER MIT DEN EIERMÄNNCHEN



Liebe **Space Gothic®**-Freunde,

Ihr haltet den ersten inoffiziellen Abenteuerband für unser Rollenspielsystem in Händen. In mühevoller Kleinarbeit hat die Spielrunde "Wir treffen uns unregelmäßig alle vier Wochen!" fünf stimmungsvolle Module zu Papier gebracht. Beachtet aber bitte, daß die in diesen Abenteuern beschriebenen Orte und Personen nicht unbedingt mit den von unserem Verlag für die Zukunft geplanten Veröffentlichungen übereinstimmen, sondern Eigenentwicklungen der Herausgeber sind.

Jetzt aber genug der Worte – Melog III erwartet Euch!



Wiesbaden, den 28.10.1994

Fantastische Spiele GbR
Winkler, Greiss & Schneider

Gerhard

Michael

Hans

Impressum

" **Mixed Galaxy Omlett**

1. Inoffizieller Abenteuerband für Space Gothic® - Das Rollenspiel
- Der mit den Eiermännchen! -"

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

Redaktionsanschrift/Layout : Björn Stephan
Manhagener Allee 25
22926 Ahrensburg

Bestellanschrift : Christian Fleischer
Hagener Allee 38
22926 Ahrensburg

Redaktion : Holger Bohlmann, Björn Stephan,
Peter Cornand, Christian Fleischer

Titelbild und Zeichnungen : Peter Cornand



Space Gothic ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider, Wiesbaden. Die Verwendung dieses oder eines anderen geschützten Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens der Redaktion dar. Das Copyright für alle genannten Artikel und Titel und die damit verbundenen Rechte liegen beim jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte.

(c) Space Gothic-Spielrunde
"Wir treffen uns unregelmäßig
alle vier Wochen!"
22926 Ahrensburg, Juni 1994
1. Auflage Juni 1994: -100-
Einzelpreise:

- Im Laden: DM 12,00

- Per Post: DM 15,00 (incl. Porto und Verpackung)

Lieferung per Post grundsätzlich nur gegen vorherige Überweisung
des o.g. Betrages auf das nachfolgend genannte Konto:

Postbank Hamburg

Kontonummer: 429791-207 BLZ: 200 100 20

Kontoinhaber: C. Fleischer

Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger
schriftlicher Genehmigung der Redaktion!

Nachdruck oder sonstige Vervielfältigung der "Eiermännchen"-Zeichnungen nur mit
ausdrücklicher vorheriger schriftlicher Genehmigung des Zeichners!

Meinungen, Anregungen und Kritik bitte an die Bestell- oder Redaktionsanschrift.

Alle in diesem Band enthaltenen Abenteuer wurden von uns
probegespielt und bereits einer Selbstkritik unterzogen.

Wir verurteilen jegliche Art und Form von Gewalt.

Allen viel Spaß beim Spielen!



TESTSPIELER



Name : Holger "ICH habe das Kommando" Bohlmann
Beruf : Raumpilot (Kreuzritter)
Rank : Kapitänleutnant (Ofz.)



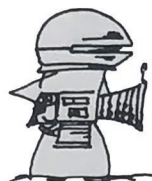
Name : Björn "Abschneiden" Stephan
Beruf : Med-Tech (Kreuzritter)
Rank : Assistenzarzt (Ofz.)



Name : Christian "3 Kilo Gummibärchen...Bitte!" Fleischer
Beruf : Mobiler Infanterist (Kreuzritter)
Rank : Gefreiter UA (Ufz.)



Name : Frank "Meine Susi ist die Beste" Ostermann
Beruf : Mobiler Infanterist (Kreuzritter)
Rank : Obergefreiter



Name : Peer "Äh...Sir???" Kröger
Beruf : Plasmakanonier (Kreuzritter)
Rank : Hauptgefreiter



Name : Peter J. "Hey, der war meiner!!!" Cornand
Beruf : Söldner
Rank : ehem. Field Sergeant



Name : Timo H. "AUA...Leichen!!!" Maaßmann
Beruf : Scout
Rank : neuerdings Unterfeldwebel (Kreuzritter)



Name : Jan H. "Ich ess mein Brot nur roh" Timm
Beruf : Scout
Rank : keiner

Inhaltsverzeichnis

Melog III	Seite 5
Der Teufel steckt im System	Seite 14
Käpt'n Kidd	Seite 24
Spurlos verschwunden	Seite 34
Assasinentag	Seite 59

Melog III

(oder: " Die Androiden schlagen zurück... ")

Der Hintergrund

Der Geschäftsführer einer kleineren PTI-Produktionsgesellschaft, Rahlff Dagerman, hat sich das Ziel gesetzt, trotz des bestehenden gesetzlichen Verbots, der drastischen Strafen und ohne Wissen der PTI-Muttergesellschaft selbst Androiden zu produzieren. Er ist der Überzeugung, daß diese Geschöpfe dem Menschen überlegen sind: Unverkennbar, bislang aber auch unbemerkt, hat der Wahnsinn von diesem Mann Besitz ergriffen.

Zu diesem Zweck hat Mr. Dagerman auf einem sehr kleinen Planeten namens MELOG III ein perfekt für diesen Zweck geeignetes Lager incl. Geheimlabor errichtet, in dem der Wissenschaftler Dr. Jeff Viggert, in einer Person Techniker, Chemiker und Kybernetik-Experte, die Forschungs- und Produktionsarbeiten aufgenommen hat. Leider kam es im Rahmen dieser Produktion am 27.06.2245 aufgrund eines Programmierfehlers bei einigen Andro-Exemplaren zu einem Systemfehler, der dramatische Folgen hatte, Dr. Viggert, seine zwei Assistenten und die sechsköpfige Wachmannschaft wurden kurzerhand von den Androiden eliminiert, sprich auf bestialischste Weise getötet, und hinter einer kleinen Schneewehe ein paar Meter hinter dem südlichen Lagerzaun in den Schnee geworfen.

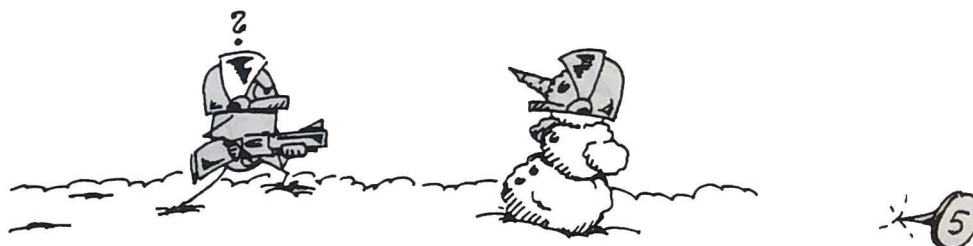
Dummerweise wurde Melog III genau zu diesem Zeitpunkt von einem PTI-Erkundungskreuzer, der in diesem Raumsektor Planeten zur Untersuchung nach Bodenschätzen abgescannt, überflogen, wobei das Lager mit dem Labor, das der typischen PTI-Bauweise entspricht, aber natürlich nirgends verzeichnet ist, entdeckt wurde. Der Zentralsitz von PTI wurde dementsprechend darüber informiert, daß dieses Labor existent ist. Die Zentrale entsandte daraufhin eine sechsköpfige SEK-Kommandoeinheit dorthin, die die Lage auf dem Planeten erkunden sollte. Leider hatte dieser Trupp nicht mit den Androiden gerechnet und wurde somit auch eliminiert.

Die Androiden setzen die Produktion, soweit sie es selbst können, mit den im Labor vorhandenen Maschinen und Computern fort. Im Augenblick gibt es dort zwölf Androiden, von denen sieben voll funktionsfähig sind. Die anderen fünf wurden noch nicht aktiviert, weil z.B. noch nicht die vollständige Aktivierung einzelner Bauteile (Augen, Finger, Arm, Zellplasma usw.) erfolgt ist.

Der Planet

MELOG III ist ein äußerst unwirklicher Planet:

- Es handelt sich um einen relativ kleinen Planeten mit einem Durchmesser von ca. 6000 km; er gehört zum Sonnensystem GAMMA LEP.
- 90 % der Oberfläche ist mit Wasser bedeckt, das heißt, eigentlich handelt es sich dabei hauptsächlich um Eis.
- Beide Pole und der größte Teil der Landmassen sind von Eiskappen bedeckt: Die Temperatur steigt niemals über den Gefrierpunkt.
- MELOG III ist unbewohnt; es existiert keinerlei Art von Zivilisation. Lebewesen wurden beim Scannen nicht entdeckt.
- Die Landschaft ist bergig und zerklüftet.
- Auf Terra-Zeitrechnung bezogen dauert ein Tag auf MELOG III 20 Stunden, wobei aber nur für die Dauer von 7 bis 8 Stunden Tageslicht vorhanden ist.



Die Abenteurer

Die Abenteurer gehören:

- a) entweder dem SEK an; dann erhalten sie einen Marschbefehl, der sie von der Zwischenstation SIGMA auf den Planeten verschlägt.
- b) Sie sind freie Abenteurer, die von einem PTI-Manager den Auftrag erhalten, sich das Ganze einmal anzusehen und ihm Informationen zukommen zu lassen, bevor z.B. "wirklich wichtige Leute anfangen, sich darum zu kümmern",

oder

seine Konkurrenten in der Hierarchie der Muttergesellschaft etwas davon erfahren und er dadurch seinen Wissensvorsprung verliert.

- c) Sie sind Kreuzordensritter, die von einer der Ordensburgen beauftragt werden, den merkwürdigen Inhalt des eben aufgezeichneten PTI-Funkspruchs zu überprüfen.

Hinweis: Den Text des Funkspruchs kann sich der Spielleiter bei Bedarf auch selbst ausdenken. Ansonsten siehe Anhang 1 ?!

In jedem Fall werden die Abenteurer von einem Wissenschaftler, organisationszugehörig oder frei - je nach Bedarf - begleitet.

Auf MELOG III

Die Abenteurer müssen die Strecke zwischen dem sehr kleinen Raumhafen (eine Landefläche, groß genug für einen Kleinfrachter, ein Lagerhaus mit eigenem Rechnersystem, durch das in Erfahrung gebracht werden kann, daß jede Menge seltener, teurer & wichtiger Metalle, Baustoffe, Generatoren usw. hier angelandet wurden), der ebenfalls von Dagerman auf dem Planeten gebaut und natürlich auch entdeckt wurde, und dem Laborkomplex überwinden. Die Entfernung zwischen Raumhafen und Lagerkomplex beträgt ca. 350 km.

Die zu überwindende Strecke führt durch Gebirge und über Eisflächen hin zu dem Lagerkomplex, der sich in einem kleinen und schmalen Bergtal befindet.

(Tip: Antarktis- oder Himalaya-Karten benutzen!)

Den Abenteurern steht allerdings ein Fahrzeug zur Verfügung, das sie in ihrem Landungsboot selbst mitbringen. Es handelt sich dabei um einen PTF Standard mit Allradantrieb, mit dem sich die Abenteurergruppe dem Lager von Norden her nähert.

(Hinweis: Es wäre dabei sinnvoll, wenn mindestens einer der Abenteurer auch einen PTF fahren könnte!!!)



Das Gelände (Teil 1):

Schneeebene: 5 Stdn/Entfernungseinheit

Würfel: (1W6)

- 1 Tiefer Schnee
- 2 Eiswald
- 3 Verwehte Bodenrinne
- 4 Eiswald
- 5 Tiefer Schnee
- 6 Bodennebel

Weiterfahrt nicht möglich!
Fahrer muß umkehren : Kontrollprobe
PTF - Fahrprobe + 15 / Unfall möglich
PTF setzt auf ; Kontrollprobe + 20
PTF setzt auf ; PTF - Fahrprobe + 15
Weiterfahrt möglich ; Kontrollprobe + 10
Alle 10 m Kontrollprobe + 5 : Weiterfahrt in
falsche Richtung bei Mißlingen der Probe
möglich (20 %)

Eisebene: 5 Stdn/Entfernungseinheit

Würfel: (1W6)

- 1 Bodennebel
- 2 Tiefer Schnee
- 3 Tiefer Schnee
- 4 Offenes Gelände
- 5 Bodennebel
- 6 Tiefer Schnee

Alle 10 m Kontrollprobe + 5 : Weiterfahrt in
falsche Richtung bei Mißlingen der Probe
möglich (20 %)
Weiterfahrt möglich ; Kontrollprobe + 10
Weiterfahrt nicht möglich. Fahrer muß
umkehren ; Kontrollprobe
Alles schön & gut : Keinerlei Proben nötig!
Alle 10 m Kontrollprobe + 5 : Weiterfahrt in
falsche Richtung bei Mißlingen der Probe
möglich (20 %)
Weiterfahrt nicht möglich. Fahrer muß
umkehren ; Kontrollprobe

Unwegsam: 15 Stdn/Entfernungseinheit

Würfel: (1W6)

- 1 Hügel
- 2 Tiefer Abgrund
- 3 Senke
- 4 Abgrund
- 5 Hügel
- 6 Senke

PTF setzt auf ; Kontrollprobe + 5
GZ - Probe für den Fahrer ; Wenden /
Powerslide !!!!!
PTF schlingert ; Kontrollprobe + 5
Wenden / Powerslide !!!!!
PTF setzt auf ; Kontrollprobe + 5
PTF schlingert ; Kontrollprobe + 5

Hinweis: Sollte dem Fahrer ein Probe mißlingen, werden die Insassen des PTF natürlich kräftig durchgeschüttelt.
Der Spielleiter sollte dann für einige Quetschungen etc. sorgen (Rüstung schützt nicht, weil die Rüstung mit
quetscht. Sind wir nicht furchtbar gemein ???).
Bei kritischen Fehlern sollte der Spielleiter seiner Phantasie freien Lauf lassen (!!! HÄH HÄH HÄH !!!).

Das Gelände (Teil 2) :

Zerklüftet: 15 Std/Entfernungseinheit

Würfel: (1W6)

- 1 Blockiert
- 2 Tiefer Schnee
- 3 Lawine naht
- 4 Bodennebel
- 5 Tiefer Schnee
- 6 Bodennebel

Weg kann nicht fortgesetzt werden -
Umkehren !

Weiterfahrt möglich ; Kontrollprobe + 10
Wenden / Powerslide + 15 ; GZ-Probe für
alle !!!!!

Alle 10 m Kontrollprobe + 5 : Weiterfahrt in
falsche Richtung bei Mißlingen der Probe
möglich (20 %)

Weiterfahrt nicht möglich. Fahrer muß
umkehren ; Kontrollprobe

Alle 10 m Kontrollprobe + 5 : Weiterfahrt in
falsche Richtung bei Mißlingen der Probe
möglich (20 %)

Gebirge: 20 Std/Entfernungseinheit

Würfel: (1W6)

- 1 Höhlen / Tunnel
- 2 Blockiert
- 3 Enges Tal
- 4 Tiefer Schnee
- 5 Dichter Nebel
- 6 Lawine naht

Durchfahrt = Waghalsiges Manöver
Kontrollprobe + 15

Weg kann nicht fortgesetzt werden -
Umkehren !

Anstoßen möglich ; Kontrollprobe + 10

Weiterfahrt möglich ; Kontrollprobe + 10

Alle 10 m Kontrollprobe + 10 : Weiterfahrt
in falsche Richtung bei Mißlingen der Probe
möglich (20 %)

Wenden / Powerslide + 15 ; GZ-Probe für
alle !!!!!

Eis: 10 Std/Entfernungseinheit

Würfel: (1W6)

- 1 Risse und Spalten
- 2 Berstendes Eis
- 3 Dünnes Eis
- 4 Tiefer Schnee
- 5 Bodennebel
- 6 Risse und Spalten

Weiterfahrt = Waghalsiges Manöver
Kontrollprobe + 10

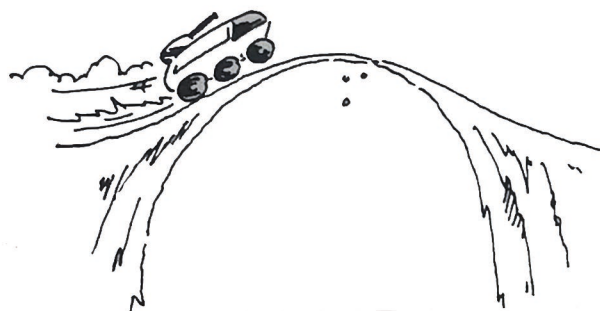
Wenden / Powerslide ; Kontrollprobe + 5

Weiterfahrt = Sehr Waghalsiges Manöver
Kontrollprobe + 20

Weiterfahrt nicht möglich. Fahrer muß
umkehren ; Kontrollprobe

Alle 10 m Kontrollprobe + 5 : Weiterfahrt in
falsche Richtung bei Mißlingen der Probe
möglich (20 %)

Weiterfahrt = Waghalsiges Manöver
Kontrollprobe + 10



Das Gelände (Teil 3) :

Eisrand

Würfel: (1W6)

- 1 Bröckelnder Rand
- 2 Eishang
- 3 Lawine
- 4 Risse und Spalten
- 5 Dünnes Eis
- 6 Risse und Spalten

Zurück ! Kontrollprobe + 10
Wenden / Powerslide !!!!!
Wenden / Powerslide + 15 ; GZ-Probe für
alle !!!!!
Weiterfahrt = Waghalsiges Manöver
Kontrollprobe + 10
Weiterfahrt = Sehr Waghalsiges Manöver
Kontrollprobe + 20
Weiterfahrt = Waghalsiges Manöver
Kontrollprobe + 10

Die Androiden

- Die Androiden sind eine technische Meisterleistung. Nicht nur, daß sie aus bestem Material gefertigt wurden, sie haben auch eine sich selbst fortentwickelnde künstliche Intelligenz erhalten.
- Die Modelle, deren Fertigung bereits vollendet wurde, sind von Menschen eigentlich nicht zu unterscheiden. Es gibt nur einige Kleinigkeiten, die auffällig werden könnten: Kein Augenzwinkern, kein Blut bei offenen Wunden usw.
- Die sieben fertiggestellten und dementsprechend aktiven Androiden haben sich des Aussehens der von ihnen getöteten SEK-Angehörigen, deren Leichen sie übrigens zusammen mit denen der anderen Menschen nur ein paar Hügel hinter dem südlichen Laborzaun nicht sehr sorgfältig versteckt haben, bemächtigt.
(Sind Computertechnik und Zellplasma nicht wunderbar ?)
- Die Androiden haben zwar Fertigungsnummern (" Andro 1.1 " - " Andro 1.12 ") erhalten, aber sie haben selbständig die Namen der sechs getöteten SEK-Angehörigen und deren Kleidung übernommen :

Andro1.1 = Field Lieutenant "Darius" (Gruppenführer)
Andro1.2 = Staff Sergeant "Smith"
Andro1.3 = Corporal "Meyer"
Andro1.4 = Private "Teema"
Andro1.5 = Private "Drommes"
Andro1.6 = Private "Blau"

Andro1.7 = Wachmann/Corporal "Tadigo"

- Andro1.1 bis Andro1.7 können sich frei bewegen. Andro1.8 bis Andro1.12 sind noch nicht voll funktionstüchtig und können sich damit nicht frei bewegen. Sie befinden sich noch in der Montagehalle, wo sie versteckt gehalten werden.

Um die noch nicht voll funktionstüchtigen Androiden fertigzustellen, benötigen die funktionstüchtigen Androiden die Hilfe eines Technikers: Die Abenteurer haben den Wissenschaftler **Dr. William O'Hara** dabei, einen Techniker, der eigentlich nur das Labor inspizieren, untersuchen und ggf. die wichtigsten Daten aus dem Computersystem sichern und mitbringen sollte.

Der Spielleiter sollte die Spieler übrigens unbedingt dazu motivieren nach ihrer Ankunft im Lager Kontakt zu den Androiden aufzunehmen und auch den Gebäudekomplex zu betreten!

Dr. O'Hara verfällt dabei nach einer entsprechenden Einweisung seitens der Androiden der Versuchung, Gott spielen zu wollen; er wechselt somit die Seiten und wird ab diesem Zeitpunkt kompromißlos versuchen, ohne Wissen der Abenteurer die Arbeit Dr. Viggerts zu vollenden.

Die Androiden selbst haben das Ziel, die noch nicht funktionstüchtigen Androiden fertigzustellen und dann so schnell wie möglich MELOG III zu verlassen. Dr. O'Hara ist für sie dabei Mittel zum Zweck: Nach Erfüllung seiner Aufgaben soll er getötet werden.

Um MELOG III verlassen zu können brauchen die Androiden, da ihr Raumflug-Programm noch nicht installiert ist, das Transport- und/ oder Basis-Raumschiff der Abenteurer, das im Orbit des Planeten schwebt.

Achtung: Fertiggestellt ist das Programm schon!!!

Schaffen die Androiden (oder Dr. O'Hara, das hängt vom Spielverlauf ab) die Installation (10 %ige Chance pro Tag), während der Anwesenheit der Abenteurergruppe, haben sie nur noch deren Tod zum Ziel!

Sie werden den Abenteurern zunächst versuchen vorzugaukeln, sie wären der gesuchte SEK-Trupp, dessen PTF Standard funktionsuntüchtig geworden wäre, und daß sie ansonsten nichts herausgefunden hätten ("Was mit diesem Labor los ist? Keine Ahnung?! Nichts entdeckt!" "Helft Ihr uns hier weg?"). Sie werden aber im Ernstfall sofort versuchen, die Abenteurer zu überwältigen und mit ihrer Hilfe in das Raumschiff zu gelangen, die Mannschaft, also auch die Abenteurer, bis auf den/die an Bord gebliebenen Piloten zu töten und das Kommando zu übernehmen.

Ggf. würden sie die Abenteurer auch töten, ihre Gesichtszüge annehmen und versuchen, so auf das Raumschiff zugelassen. Beim dem SEK-Trupp gelang das alles leider nicht, da dieser sofort das Feuer eröffnete, als dessen Angehörige zufällig die halbfertigen Androiden in der Montagehalle entdeckten. Der SEK-Kreuzer, mit dem der eliminierte SEK-Trupp ankam, flog übrigens, nachdem er keine Meldungen mehr erhielt, nach einer Wartezeit zurück zum entsprechenden Stützpunkt und schickte während des Fluges den Funkspruch ab, von dem ein Teil aufgefangen bzw. bekannt wurde.

Die halbfertigen Androiden können kämpfen, schließlich wurden sie genau dafür geschaffen; Feuerwaffen (AK 220, AK 240 usw.) sind aufgrund der eliminierten Wachmannschaft und des SEK-Trupps ausreichend vorhanden.

Die Begrüßung durch die Androiden ist nett und höflich; sie verfolgen aber unabrückbar ihr Ziel, an Bord des Raumschiffes zu gelangen.

Die Abenteurer werden von den Leichen und den nicht fertigen Androiden ferngehalten: "Zu kalt draußen!", "Nichts zu sehen!" usw. Kommen die Abenteurer den Androiden auf die Spur, weisen diese jeden Verdacht strikt von sich, werden dann aber sehr bestimmt und schließlich rabiat, wenn die Abenteurer mit unangenehmen Fragen aufwarten und herumschnüffeln.

Inwieweit Dr. O'Hara bei den Vorgängen eine (besondere) Rolle spielt, ist Sache des Spielleiters.

Der Lagerkomplex

Der Lagerkomplex besteht aus insgesamt 4 Gebäuden.

Gebäude 1 :

- Quartier für die Wachmannschaft (mit Waffenkammer)
- Laborkomplex (mit Hyperfunkanlage im Computerraum)

Gebäude 2 :

- Montagehalle
- Computerraum (mit Zentraleinheit)
- Teilelager
- Chemielabor
- Kammer für die Androiden
- Privaträume für die drei Wissenschaftler (Dr. Viggert & zwei Assistenten)

Gebäude 3 :

- Kleinkraftwerk: Der dortige Vorrat hochwertigen Laesums reicht noch für eine sehr lange Zeit. Dieses Laesum ist aber nicht geeignet, ein PTF fahrtüchtig zu machen; es ist zu hochwertig und würde jeden Antrieb überfordern?!

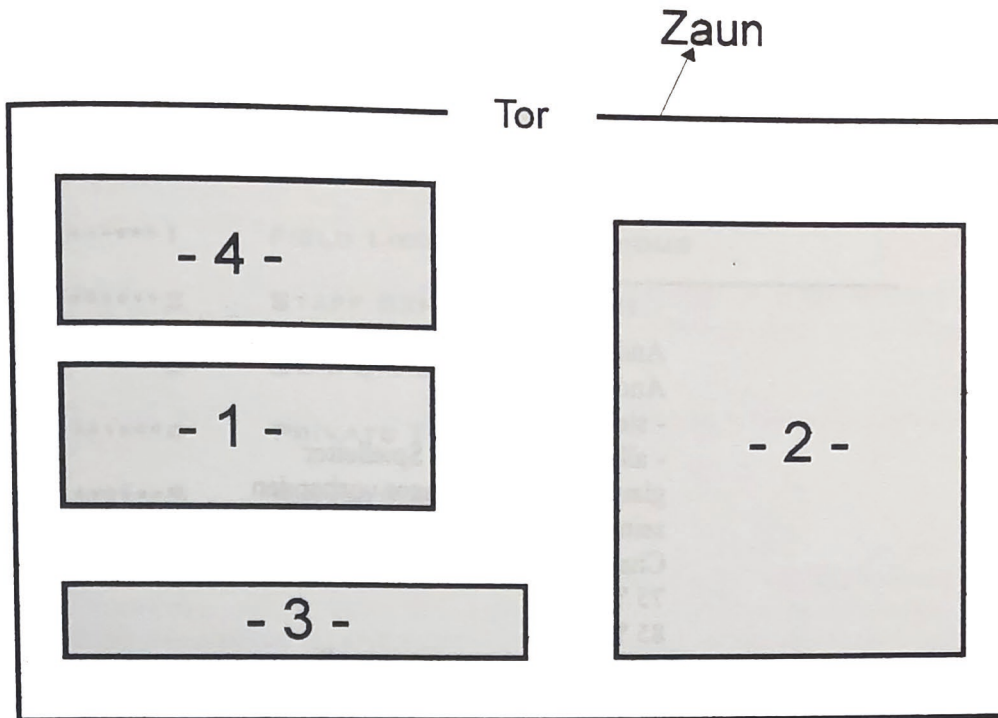


Gebäude 4 :

- Lebensmittellager, in dem zum Teil auch noch Andro-Bauteile gelagert werden.

- Um den Komplex herum wurde ein Starkstromzaun errichtet.
Das Tor ist bei Ankunft geschlossen.

- Möglicher schematischer Aufbau des Lagerkomplexes:
(Nicht maßstabsgerecht!)

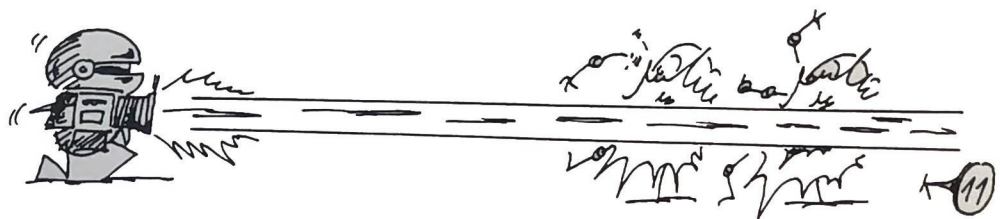


Achtung: Der Spielleiter muß das Innere der Laborkomplexgebäude, die Lage der einzelnen Türen und Stromleitungen usw. übrigens noch so gestalten, wie er es selbst gerne möchte bzw. ganz nach Bedarf!

Der Müll (Zellplasma, Elektroteile usw.) wird einfach in die Gegend - auch hinter dem südlichen Lagerzaun zu den Leichen - gekippt.

Auf dem Hof steht der PTF Standard (mit Allradantrieb) des SEK; das Fahrzeug ist fahrtüchtig, der Laesumvorrat würde, wie auch der Laesumvorrat der Abenteurer, für die gesamte Rückfahrt aber nicht ausreichen, da es sich dabei um qualitativ schlechtes/ minderwertiges Laesum handelt. Die beiden Reste müssen also zusammengeführt werden: Wegen der Radioaktivität des Laesums ein risikoreiches Unterfangen! Es besteht eine 25%ige Chance, daß die im Laborkomplex vorhandenen neun Strahlenschutzanzüge undicht sind.

Der Rest wird sich während des Spieles zeigen und ergeben!!!



NSCs

Name:	William O' Hara
Charakterklasse:	Wissenschaftler
Besonderheiten:	arrogant, überheblich, voreingenommen, will Gott spielen; - siehe Text -
Ausrüstung:	Standard (siehe Charakterbeschreibung "Wissenschaftler" im Regelbuch)
Basiseigenschaften:	55 %
Berufsfertigkeiten:	65 %
andere Fertigkeiten:	35 %
Basis-Trefferpunkte:	13 Punkte
Schadensbonus:	-
Geisteszustand:	48 %
Rüstung/Schutz:	Travellers Coat/1W4 + 1
Waffen/Schaden:	-

Name:	Andro 1.1 - 1.12
Charakterklasse:	Androiden
Besonderheiten:	- siehe Text -
Ausrüstung:	- alles, von dem der Spielleiter glaubt, daß es im Lager vorhanden sein sollte - (ansonsten siehe Charakterbeschreibung "SEK" im Regelbuch)
Basiseigenschaften:	75 %
Berufsfertigkeiten:	85 %
andere Fertigkeiten:	65 %
Basis-Trefferpunkte:	24 Punkte
Geisteszustand:	- %
Schadensbonus:	1W4 + 2
Rüstung/Schutz:	Rockwell (SEK)/1W6 + 4
Waffen/Schaden: (z.B.)	* AK 240/W6 + 4 * 4 Granatwerfer mit insgesamt 20 Sprenggranaten 3W6 + 10

Der Funkspruch

EINSATZPLAN:

SEK-SCOUTEINHEIT "NOSTRADAMUS"

GRÖSSE DER EINHEIT: *****6

IM EINSATZ BEFINDLICHE ANGEHÖRIGE DES SEK:

***** 1	FIELD LIEUTENANT DARIDUS
***** 2	STAFF SERGEANT SMITH
***** 3	CORPORAL MEYER
***** 4	PRIVATE TEEMA
***** 5	PRIVATE DROMMES
***** 6	PRIVATE BLAU

KOMMANDANT DER EINHEIT:

***** 1 FIELD LIEUTENANT DARIDUS

EINSATZORT:

***** SONNENSYSTEM GAMMA LEP

***** PLANET MELOG III

AUFTRAG:

ÜBERPRÜFUNG DER ENTDECKUNG VOM:

***** 27.06.2245

Der Teufel steckt im System

Der Hintergrund

Im Sonnensystem GAMMA GT liegt die kleine Raumstation "@B-22", Kurzname "Chapeaurouge". Ihre Aufgabe ist es, den interstellaren Hyperfunk- und Raumflugverkehr in einem Teil dieses Systems abzuhören bzw. zu überwachen.

Eines Tages wird die Raumstation, nachdem sie einen sehr wichtigen Piraten-Funkspruch aufgefangen hat, von einem im Vergleich zu dieser sehr starken Piratenverband angegriffen.

Von diesem Angriff erfährt durch ein von der Raumstation über Hyperfunk ausgesendetes Notsignal zuerst der Leichte Raumkreuzer, auf dem sich die Abenteurer zur Zeit befinden. Sie eilen der Raumstation als erste zur Hilfe, weil sie dieser am nächsten sind; bei ihrer Ankunft müssen sie feststellen, daß der aus einem Leichten Kreuzer und dessen Jägern bestehende Piratenverband immer noch vor Ort ist und sogar schon mit zwei Landungsbooten in die Raumstation eingedrungen ist. Diese Landungsboote sind aber in dem Moment mit ihren Besatzungen abgeflogen, als der Raumkreuzer der Abenteurer auftauchte; diese allerdings ist das kein vollständiger Abzug, denn drei Piraten verbleiben auf der Raumstation, um den Hauptrechner, in dem der Funkspruch gespeichert ist, zu knacken. Der Aufenthalt der drei Piraten im Funk- und Radarraum der Raumstation ist den Abenteurern bislang aber nicht bekannt, denn:

Abscannen zeigt zwar aktive Lebensformen an Bord der Raumstation an, wegen der Abschirmung der Raumstation können aber keine exakten Daten ermittelt werden. Es kann sich dabei also auch um Überlebende des Angriffs handeln; die Abenteurer selbst erfahren nichts Genaues.

Die Abenteurer setzen mit einem Landungsboot über und docken an, während der Leichte Raumkreuzer den Piratenverband angreift und in die Flucht schlägt.

Die Aufgabe

Aufgabe der Abenteurer ist es nun, auf die Raumbasis zu gehen, sie ggf. von sich dort noch befindlichen Piraten zu säubern und herauszufinden, welchen Inhalt der aufgefangene Funkspruch hat, der die Piraten letztlich dazu veranlaßte, diese Raumstation anzugreifen und zu eliminieren, denn nach diesem Angriff ist sie zwar noch intakt, aber total unbrauchbar geworden.

Auf dem Hinflug zur Raumstation sehen die Abenteurer kurz das Wappen der auf der Raumstation stationierten Kreuzordensritter- Einheit (Siehe Anhang 2 am Schluß!).

Das ausgesendete Notsignal hat den folgenden Wortlauf:

///ÜBER: Hyperfunk

///VON: @B-22/Chapeaurouge

///AN: Alle Positionen/GAMMA GT

Alarmstufe Rot! Höchste Dringlichkeit!

Sehr wichtigen Funkspruch aufgefangen.

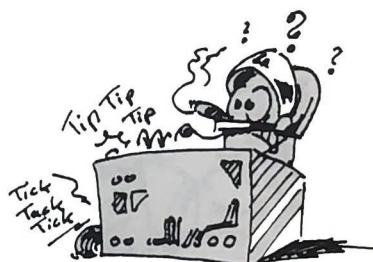
Alarmstufe Rot! Höchste Dringlichkeit!

Werden angegriffen! Erbitten unbedingt Hilfe!"

Alarmstufe Rot! Höchste Dringlichkeit!

Der aufgezeichnete Piraten-Funkspruch ist im Rechner der Raumstation gespeichert. Die Abenteurer geraten aber unter Zeitdruck, da die Piraten den Raumkreuzer der Abenteurer kurzzeitig vertreiben und selbst wieder an Bord der Raumstation kommen.

Die Abenteurer müssen also den Code knacken, den Funkspruch finden, damit bzw. mit dem Datenspeicher zu ihrem angedockten Landungsboot gelangen und die Raumstation wieder rechtzeitig verlassen.



14

Die drei Piraten

Diese drei Piraten haben es noch nicht geschafft, irgendetwas herauszufinden. Sie begrüßen die Abenteurer vielleicht sogar mit lautem Gejohle, in jedem Fall aber mit viel heißem Blei!

Raumstation "@B-22"

Die Raumstation besteht aus 13 Räumen, die zusammen ein Quadrat mit einem Außenarm bilden (Zeichnung -Anhang 3- ist nicht maßstabsgerecht!); im Schleusen-/Andockbereich gibt es Außenfenster:

- 1: Funk- und Radarraum: der größte, im Zentrum der Raumstation gelegene Raum: Dort flimmern an den Wänden überall riesige Bild- und Radarschirme. Überall stehen Rechner & Konsolen; diese sind teils an, teils aus. In der Mitte des Raumes gibt es ein etwas erhöhtes, kreisrundes Plateau für den Kommandanten und den Chef-Funker. Arbeitsstühle und Tische für die Rechner usw. runden das ganze Bild ab. Einige Schirme und Rechner sind aufgrund der Gefechte an Bord funktionsunfähig.
- 2a: Mannschaftsquartiere: 3 bis 4 Betten pro Raum. Schränke, Tische, Stühle
- 2b: Kommandantenraum: Einrichtung wie 2a, nur etwas luxuriöser und nur 1 Bett
- 3a: Waffenkammer: (pro Besatzungsmitglied 1 Gewehr und 1 Pistole; bei Rittern ggf. Schwerter). Die Waffenkammer ist wegen des Gefechts in der Raumstation weitestgehend leer. Die Waffen liegen verstreut in der Raumstation herum.
- 3b: Lagerräume: Inhalt kann selbst gewählt werden
- 4: Aufenthaltsraum mit Flippern, Getränkeautomaten usw.
- 5: Küche: Kühlschränke, Mikrowellen, Arbeitsplatten usw.
- 6: Raum mit der Zentraleinheit des Rechners: Ein großer Kasten, der nur wenig Platz zum Herumgehen läßt, ansonsten nur Technik.
- 7: Andockarm, der aus der Quadratform der Raumstation herausragt: Gleichzeitige Andockmöglichkeit für 2 Fähren oder Landungsboote.
- 8: Gang, der um den Funkraum herumführt und auch zu den anderen Räumen führt.
- 9: Gefechtsstand: hier befinden sich in jeweils einer oberen und einer unteren Gefechtskuppel die beiden einzigen ggf. auch manuell bedienbaren Waffensysteme der Raumstation: Ortega "Tango 2000"-Fächerlaser. Ob diese Waffensysteme noch funktionstüchtig sind, ist Sache des Spielleiters. Ansonsten wurden die Laser durch Handgranaten zerstört, als der erste Piratentrupp auf der Raumstation landete. Das was an den Bedienkonsolen sitzt ist nicht mehr als Mensch zu identifizieren (GZ-Proben!).

zzgl. Funk- und Richtantennen auf der Außenwand. Ansonsten gibt es kaum weitere Fenster. Die Räume und Gangabschnitte sind durch atmosphärisch dichte Schleusentüren voneinander getrennt. Die Raumstation verfügt wie bereits beschrieben zusätzlich über zwei Waffensysteme (auch manuell zu bedienen) zur Abwehr von Angreifern und Asteroiden. Unterhalb des Andockarms befinden sich drei Not-/Rettungskapseln, die aber aufgrund von Angriffsschäden nicht mehr funktionieren.

(Hinweis: Der Spielleiter kann sich den Aufbau der Raumstation natürlich auch selber ausdenken. Das Vorangegangene ist nur eine Vorschlag. Ein Tip für die Gruppen, die mit Zinnfiguren spielen: Für die Darstellung der Gänge der Raumstation eignen sich besonders gut die "Platten" aus dem Spiel "Space Hulk"; die Räume selbst können mit DIN A4-Papierblättern dargestellt werden.)



Die Besatzung der @B-22

Von der zwölfköpfigen Besatzung sind zehn Mann tot und zwei schwer verletzt; die beiden können den Abenteurern noch einige Tips über das Knacken des letzten Sicherheitscodes geben, bevor sie sterben. Einer der Verletzten kann anfangs noch gehen und versucht sich unbemerkt und bewaffnet an die Abenteurer heranzuschleichen. Er hält sie im Wahn und vor Schmerzen für Piraten. Den zweiten Verletzten finden die Abenteurer im Aufenthaltsraum.

Es bleibt abzuwarten, wie die Abenteurer reagieren, wenn hinter ihnen plötzlich ein Bewaffneter steht...
(Verschärfte Probe auf "Wahrnehmung"!)

Die Toten liegen in der ganzen Raumstation verstreut herum. Hier kann der Spielleiter nach Herzenslust GZ-Proben usw. verlangen und seiner perversen Phantasie freiesten Lauf lassen (Viel Spaß!!!)

Beschädigungen der Raumstation

Die Außenhülle der Raumstation hat zwar Schäden einstecken müssen, die Überlebenssysteme in Inneren sind aber unversehrt und intakt. Sie arbeiten reibungslos.

Im Inneren ist/sind:

- * die rote Notbeleuchtung und einige bunte Hinweisleuchten an,
- * überall Gefechtsspuren zu finden,
- * Schwelbrände (Gesichtsschutz temporär nötig!?!), ansonsten Kon-Probe, damit keiner ohnmächtig wird
- * Rauchschwaden ziehen durch den Gang und einige Räume und verschlechtern die Sicht (Wahrnehmung -10),
- * viele Wände sind von Gewehrgarben zer- und durchschossen,
- * Blut an den Wänden und auf dem Boden,
- * die Toten liegen verstreut herum (Rauch! Schwer zu finden! Stolpergefahr! GZ-Proben !!),
- * kniehohen Bodennebel aufgrund der Schwelbrände und zerstörten (Gas-)Leitungen,
- * große Unordnung überall.

Der Rechner

Die Rechner bzw. die Hardware befindet sich im Funkraum, die Zentraleinheit selbst aber in einem besonderen, durch zwei dicke Stahltüren (und einen Sicherheitscode) geschützten Raum.

Um an die Informationen im Rechner heranzukommen, müssen die Abenteurer einige Hindernisse überwinden:

1. Die Abenteurer müssen die ID-Karten des Chef-Funkers "Posy Heatz" und des Kommandanten "Victor van Synage", beide übrigens im Gefecht gegen die Piraten gefallen, finden und gleichzeitig in die zwei dafür am Plateau-Rechner im Funkraum vorgesehenen Schächte einführen. Dann begrüßt sie der Rechner und fordert die Eingabe der Paß-Wörter. Es ist wiederum Sache des Spielleiters, wo sich die beiden Leichen befinden und wie sie aussehen (GZ-Probe).
2. Das Sicherheitssystem des Rechners beinhaltet insgesamt vier Sicherheitsstufen/Ebenen, für deren Betreten die Eingabe des jeweils richtigen Paß-Wortes unbedingt nötig ist.
Ohne diese Paß-Wörter läuft nichts!
3. Der Dechiffrier-Code ist noch im Quartier-Safe des toten Kommandanten.



Zu beachten ist:

1. Für jede gelungene Probe auf "Computer bedienen" wird eine Zahl oder Ziffer bekanntgegeben.
2. Die "gehackten" Daten müssen eingegeben werden.
3. Es gibt für jede Stufe nur drei Versuche! Bei einem Mißlingen blockiert das System und die Aufgabe kann nicht mehr erledigt werden!!!
4. Für das Paß-Wort der vierten Stufe gibt es, wenn dann noch möglich, einige Hinweise von den oder einem der beiden Verletzten.
5. Verwendet das mitgelieferte Formblatt. (Bei Bedarf Kopieren!)

Die Paß-Wörter

Ebene:	Paß-Wort:	Bekanntgabe von:	Probe:
1	"Liebe"	einzelnen Buchstaben (durcheinander); Eingabe richtig in Buchstaben	+/- 0
2	"Treuc"	der Buchstaben in Zahlen (ASCII); Eingabe richtig in Buchstaben	+ 5
3	"Ehre"	der Buchstaben in Zahlen (ASCII); Eingabe rückwärts in Zahlen	+ 10
4	"Stä(ac)rke"	der Buchstaben in Zahlen (ASCII + 1); Eingabe richtig in Buchstaben	+ 15

Lösungen

Ebene: Lösung (num./alphanum.):

1	"L i e b e"
2	-84- -114- -101- -117- -101- Lösung: "T r e u e"
3	-69- -104- -114- -101- Lösung: -101- -114- -104- -69-
4	-84- -117- -98- -102- -115- -108- -102- Lösung: "S t a e r k e"

Für die Paß-Wörter der Ebenen 2, 3 und 4 ist die Anwendung des Dechiffriercodes (Anhang 1) aus dem Safe des Kommandanten unbedingt notwendig. Sonst dürfte es sehr schwer werden...



Der Feind greift an!

Während die Abenteurer fleißig versuchen den Code zu knacken, wird die Raumstation von einem sieben Mann starken Landekommando der Piraten geentert. Diese wollen natürlich auch an die Aufzeichnung des Funkspruches herankommen, um zu erfahren, was über ihren Stützpunkt bekannt geworden ist, und danach die Raumstation vernichten. Außerdem wollen sie ihren drei an Bord der Raumstation zurückgebliebenen Kameraden zu Hilfe kommen.

Sie wissen, daß die Abenteurer an Bord sind und gehen entsprechend dieser Kenntnis vorsichtig vor.

Folgende Situationen können dabei entstehen:

1. Die Abenteurer merken gar und überhaupt nicht, daß die Piraten kommen, und werden von diesen überrascht. Dann zwingen die Piraten sie, das Hacken zu vollenden. Den Abenteurern selbst steht da eine Exekution bevor (Worst Case!), wenn ihnen oder dem Spielleiter nichts zu ihrer Rettung einfällt.
2. Die Abenteurer werden durch irgend etwas gewarnt (Usual Case!). Dann gibt es sicherlich ein heftiges Feuergefecht, wobei anzumerken ist, daß die Raumstation selbst relativ kugelsicher ist.

Der Funkspruch

Der von der Mannschaft der Raumstation aufgefangene Piraten-Funkspruch beinhaltet exakte Daten über eine Versorgungsbasis bzw. einen Stützpunkt der angreifenden Piraten ("Gandor-Piraten"). Die Piraten haben ein existentielles Interesse an der Erlangung des Funkspruches, dessen Aufzeichnung sie übrigens durch eigene Überwachungsinstrumente genau zeitgleich feststellten. Da sie eine Bombardierung ihrer/dieser Basis durch Kreuzordensritter (oder SEK) dringend befürchten müssen -schließlich haben sie in diesem Teil des Sonnensystems schon zuviel Unheil angerichtet bzw. Raumschiffe gekapert- werden sie alles tun, um eine Aufdeckung und Weitergabe dieser Daten zu verhindern.

Tip und Hinweise zum Schluß

Um die düstere Atmosphäre in der Raumstation hervorragend untermalen zu können, ist es ratsam, leise im Hintergrund mit einem Kassettenrekorder Gregorianische Chorgesänge abzuspielen.

Ein Tip nicht nur für dieses Abenteuer!

Die Raumstation muß nicht zwangsläufig von der Raummarine besetzt werden. Wenn der Spielleiter es für erforderlich hält, können stattdessen auch Angehörige des SEK auf der Raumstation stationiert sein.

Ansonsten wurde darauf verzichtet, die genauen Werte der Piraten und der beiden Überlebenden anzugeben; die entsprechenden Werte und die Bewaffnung sollte der Spielleiter entsprechend der Stärke der SC nach den Regeln (Regelbuch/Seite 236 ff: "Nichtspielercharaktere") selbst entwickeln.



Die Computerabfrage

ROM BIOS #497 Version 88.09

Copyright AGS AB 2243 - 2244

9.640.000.000 kB Base memory

32.200.000.000 kB Extended memory

Sicherheitsebene: - 1 - - 2 - - 3 - - 4 -

Pass-word:

Wrong pass-word!!!

Pass-word:

Wrong pass-word!!!

Pass-word:

Wrong pass-word!!!

AGS-DOS Version 54.01B

COPYRIGHT (C) ALLGALAXY-SYSTEMS AB, 2242.

COPYRIGHT (C) ALLGALAXY-SYSTEMS CORPORATION, 2239-2241.

All rights reserved.

HIMEM: AGS-DOS XXMS Driver, Version 39.60 - 04/01/2244

XXAGS Specification Version 39.0

Copyright 2240-2242 AGS corp.

Installierte A97-Deskriptor-Nummer 12.

Eine 640.000 KB Memory Area ist verfügbar

AGS SMARTDrive Festplatten-Cache, Version 53.09

Cache-Größe: 76.800 KB im Erweiterungsspeicher

Platz für 5800 Spuren mit je 4300 Sektoren

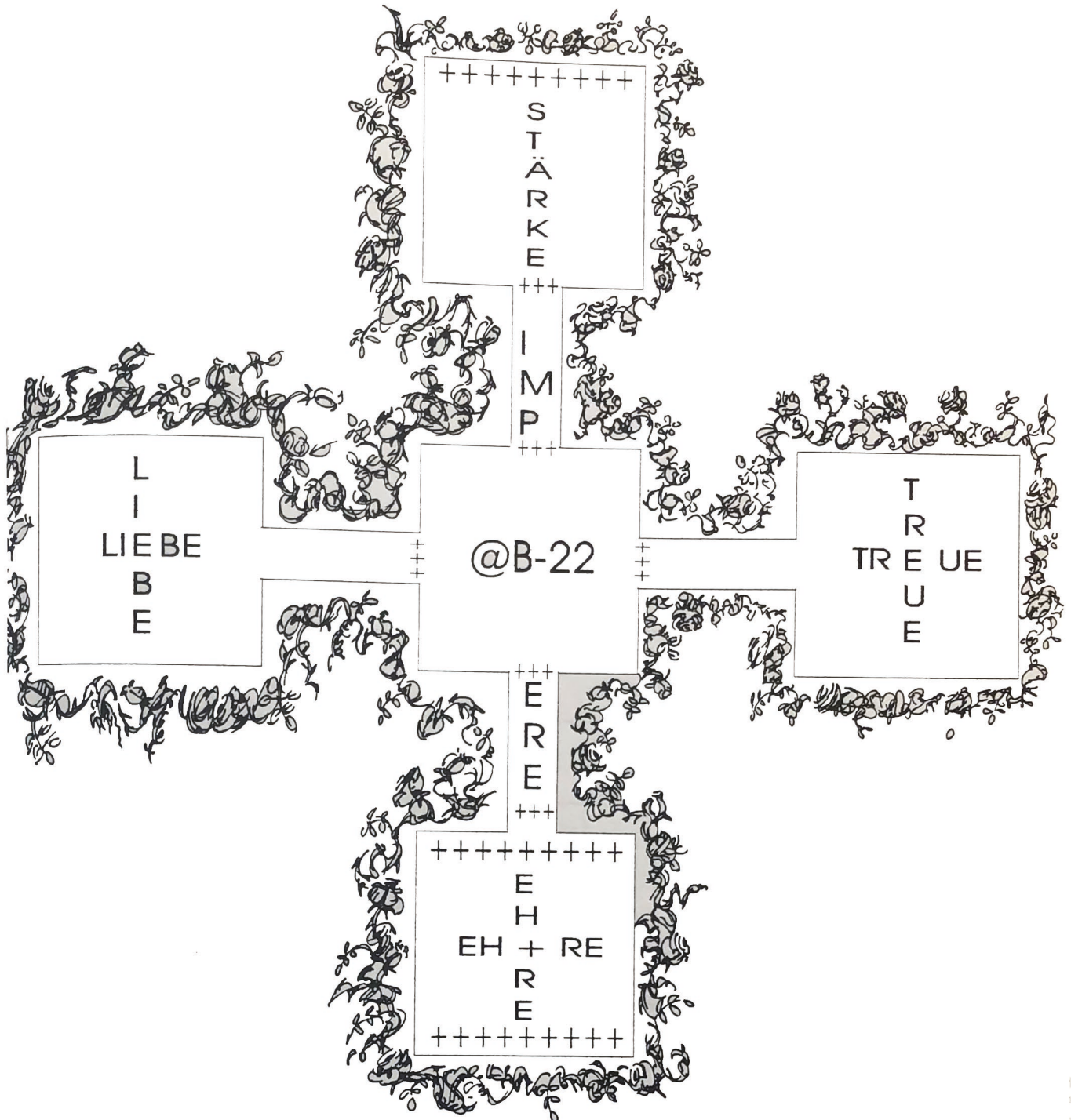
Minimale Cache-Größe ist 0 KB



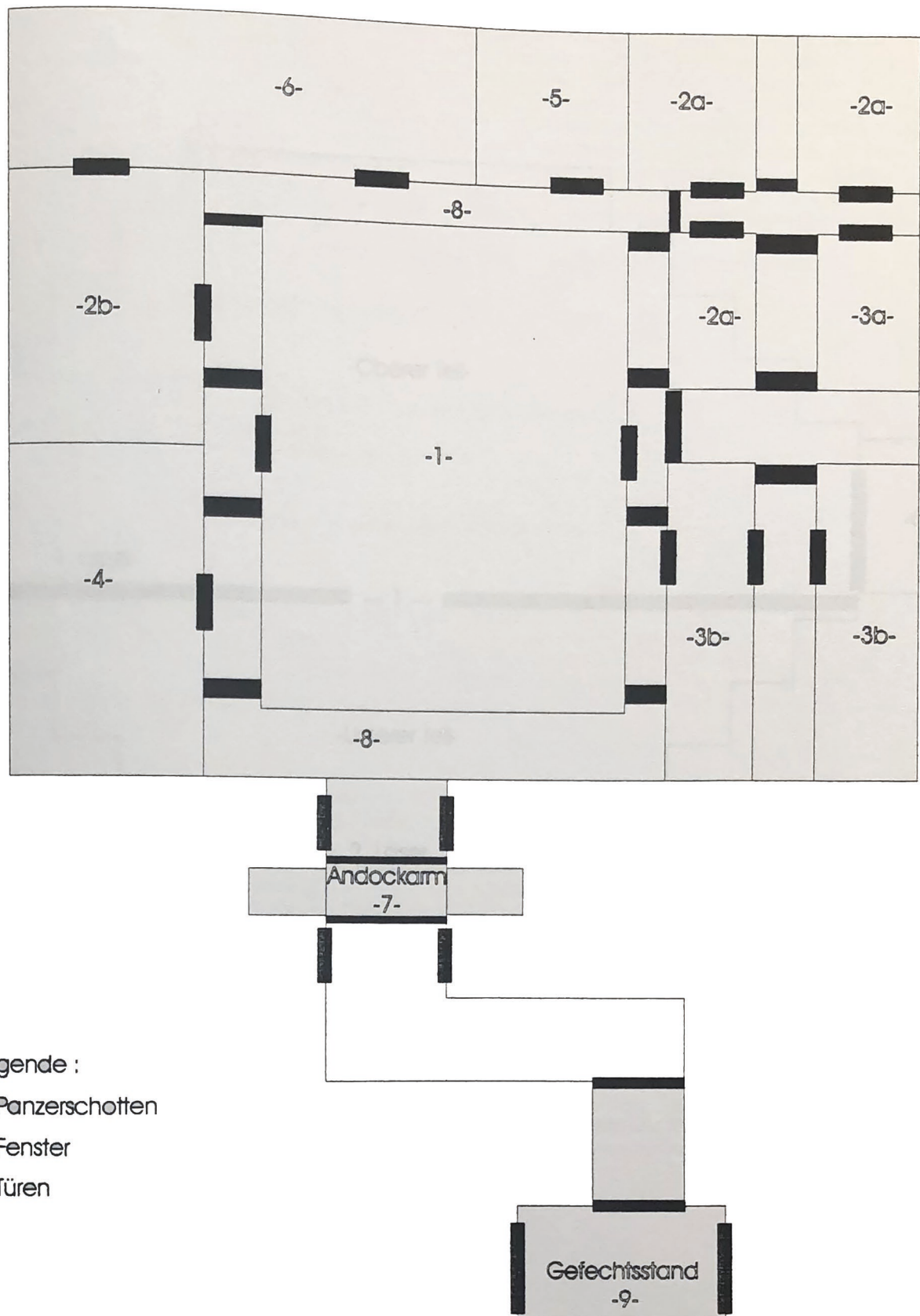
Die Codeliste der Kreuzordensritter Einheit

	▶		0	@	P	'	p	Ç	É	á	☐	L	⊥	α	≡
0	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240
☺	◀	!	1	A	Q	a	q	ü	æ	í	☒	⊥	≡	β	±
1	17	33	49	65	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	241
☺	↕	"	2	B	R	b	r	é	Æ	ó	☒	⊥	⊥	Γ	≥
2	18	34	50	66	82	98	114	130	146	162	178	194	210	226	242
♥	!!	#	3	C	S	c	s	â	ô	ú		⊥	⊥	π	≤
3	19	35	51	67	83	99	115	131	147	163	179	195	211	227	243
♦	¶	\$	4	D	T	d	t	ä	ö	ñ	⊥	⊥	⊥	Σ	∫
4	20	36	52	68	84	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
♣	§	%	5	E	U	e	u	à	ò	Ñ	≡	⊥	⊥	σ	∫
5	21	37	53	69	85	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
♠	—	&	6	F	V	f	v	å	û	ª	⊥	⊥	⊥	μ	÷
6	22	38	54	70	86	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
●	↕	,	7	G	W	g	w	ç	ù	º	⊥	⊥	⊥	τ	≈
7	23	39	55	71	87	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
◼	↑	(8	H	X	h	x	ê	ÿ	¿	⊥	⊥	⊥	Φ	°
8	24	40	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
○	↓)	9	I	Y	i	y	ë	Ö	⊥	⊥	⊥	⊥	θ	·
9	25	41	57	73	89	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
◐	→	*	:	J	Z	j	z	è	Ü	⊥	⊥	⊥	⊥	Ω	·
10	26	42	58	74	90	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
♂	←	+	;	K	[k	{	ï	ç	½	⊥	⊥	⊥	δ	√
11	27	43	59	75	91	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
♀	⊥	,	<	L	\	l		î	£	¼	⊥	⊥	⊥	∞	n
12	28	44	60	76	92	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
♪	↔	-	=	M]	m	}	ì	¥	¡	⊥	⊥	⊥	φ	²
13	29	45	61	77	93	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
♪	▲	.	>	N	^	n	~	Ä	Pt	«	⊥	⊥	⊥	ε	■
14	30	46	62	78	94	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
☼	▼	/	?	O	—	o	☒	Å	f	»	⊥	⊥	⊥	∩	
15	31	47	63	79	95	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255

Das Wappen der Kreuzordensritter-Einheit



Die Raumstation "@B-22"
schematische Darstellung (nicht maßstabsgerecht)

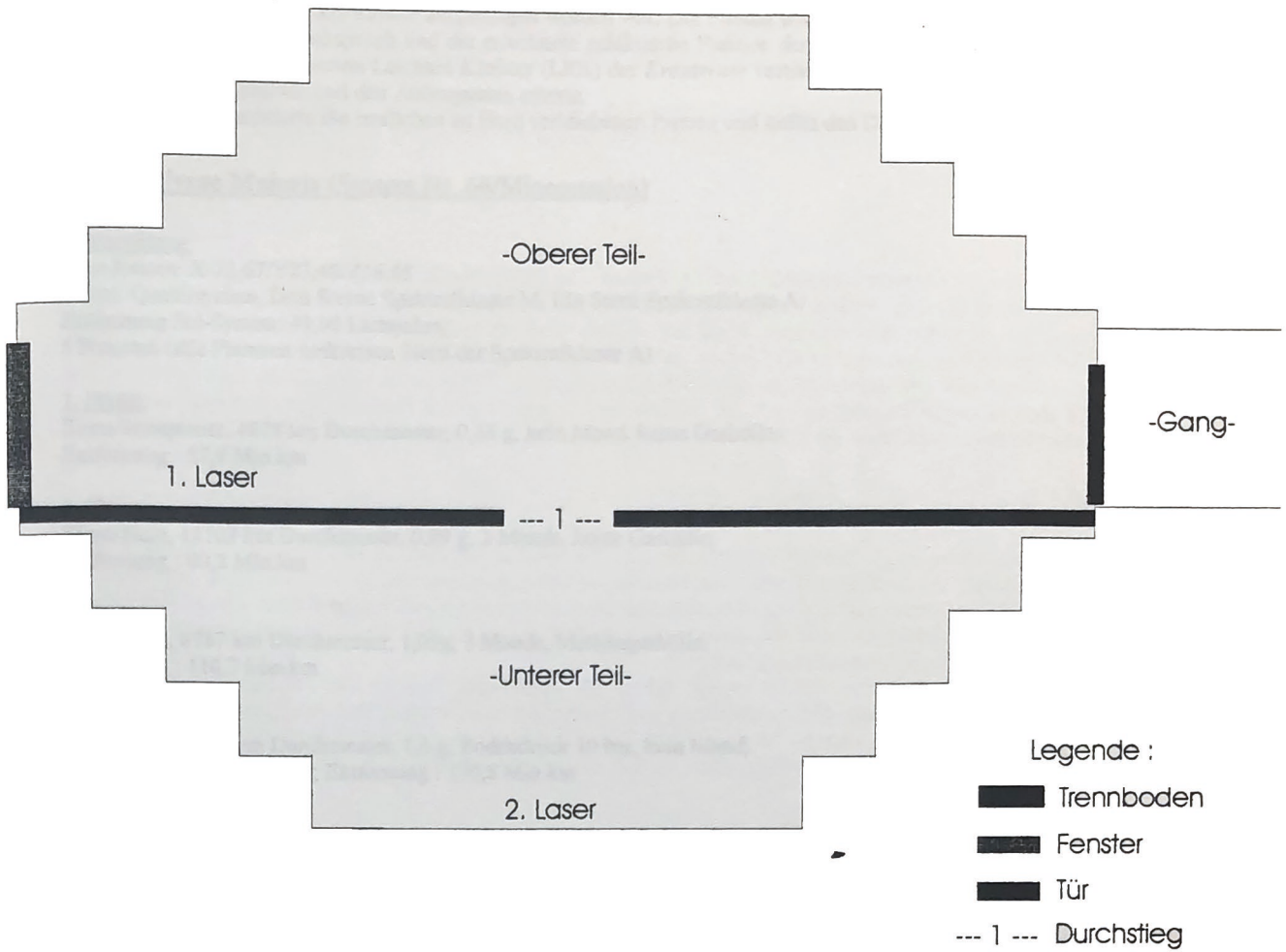


Legende :

-  Panzerschotten
-  Fenster
-  Türen

Anhang 4

Der Gefechtsstand der Raumstation "@B-22" Schematische Darstellung (nicht maßstabsgerecht)



Käpt'n Kidd ?!?

1. Einleitung

Im Jahr 2221, dem zweiten Jahr des Handelskrieges, erschloß *Shark Investments* das System Jota Ursae Majoris. *Shark* installierte in diesem System eine Minenstation. Im Jahr 2236, dem zweiten Jahr des Konzernkrieges, wurde die Station aufgegeben, da die Unterhaltung der Station zu teuer war und das Geld während des Krieges woanders gebraucht wurde. Drei Jahre später wurde diese Station zufällig durch eine Piratenbande entdeckt. Sie übernahm die Station und nach einigen Reparaturen war die Station wieder voll einsatzfähig. Gleichwohl die Station während des Konzernkrieges aufgegeben worden war, befand sich noch die volle Ausrüstung an Bord. Diese Ausrüstung wird seitdem von den Piraten weiterhin genutzt. Am 13.6.2246 wurde die Existenz der Station durch einen aufgefangenen Funkspruch enthüllt, der durch einen Außenposten (@B-22) der *Kreuzritter* aufgefangen worden war. Die Piraten überfielen daraufhin den Außenposten, um den Datenspeicher, der den Funkspruch und die errechnete galaktische Position der Station enthielt, zu vernichten. Die Piraten wurden durch einen alarmierten Leichten Kreuzer (LRK) der *Kreuzritter* vertrieben, zudem ein Sturmtrupp der *Kreuzritter* am Außenposten andockte und den Außenposten enterte. Der Sturmtrupp eliminierte die restlichen an Bord verbliebenen Piraten und stellte den Datenspeicher sicher.

2. Jota Ursae Majoris (System Nr. 66/Minenstation)

Beschreibung:

Koordinaten: X-22,67/Y23,48/Z36,55

Sonne: Quatärsystem, Drei Sterne Spektralklasse M, Ein Stern Spektralklasse A;

Entfernung Sol-System: 49,00 Lichtjahre;

5 Planeten (alle Planeten umkreisen Stern der Spektralklasse A)

1. Planet:

Eisen/Steinplanet, 4878 km Durchmesser, 0,38 g, kein Mond, keine Gashülle;
Entfernung : 57,9 Mio.km

2. Planet:

Eisen/Stein, 12102 km Durchmesser, 0,89 g, 2 Monde, keine Gashülle;
Entfernung : 80,3 Mio.km

3. Planet:

Eisen/Stein, 6787 km Durchmesser, 1,05g, 3 Monde, Methangashülle;
Entfernung : 110,7 Mio.km

4. Planet:

Gasriese, 250.000 km Durchmesser, 1,6 g, Bodendruck 10 bar, kein Mond;
ausgedehntes Gürtelsystem; Entfernung : 170,8 Mio.km

5. Planet:

Eisen/Stein, 97.560 km Durchmesser, 3,9 g, Bodendruck 3 bar, 5 Monde, sehr dichte Methan/Wasserstoff-gashülle, dritter Mond besitzt zwei Trabanten, Entfernung 250,4 Mio.km, Asteroidenringsystem

Zwischen dem 3. und 4. Planeten befindet sich ein sehr dichter Asteroidengürtel.

Die Sterne der Spektralklasse M sind von sehr dichten und weitausläufigen Gürtelsystemen umgeben.

Die Gürtelsysteme der drei Sterne haben im Mittel eine Breite von einer AE (Astronomische Einheit = 149.597.870 km).

3. Die Minenstation

Die Station liegt im Asteroidengürtel des 4. Planeten. Die Station ist radförmig konstruiert. In der Mitte der beiden Speichen befindet sich ein Zylinder. Dieser ist Andockstutzen und Kommandozentrale in einem. Der Zylinder ist auch gleichzeitig die Rotationsachse für die restliche Station, weshalb in ihm kaum Gravitation herrscht. Die Station ist mit 4 Fächerlaserkuppeln zur Asteroiden- und Schiffsabwehr ausgerüstet. Während der drei Jahre, in denen die Station unbemannt war, schützte die

Station sich selbst vor Asteroidentreffern. Der damals angelegte Anflugkorridor existiert nicht mehr. Die Piraten haben auch keinen neuen angelegt, da sie das Asteroidenfeld als zusätzlichen Schutzfaktor sehen; dadurch ist aber der Anflug zur Station mit einem erhöhten Risiko verbunden (Raumschiff = Asteroidengürtelbereicherung).

Deck 1 ist ein vollautomatische Erzgewinnungsanlage mit Luftschleusen und Dockmodulen für die Schürfböter. Deck 2 ist die Hydroponik, die die Station mit Sauerstoff versorgt. Außerdem lädt sie zum Entspannen ein, da sie wie ein Park gebaut ist. Sie versorgt die Station auch mit Lebensmitteln. Die Reparaturhangars reichen bis in dieses Deck und sind dementsprechend von der Hydroponik getrennt.

Auf Deck 3 befinden sich Lageräume und Mannschaftsquartiere. Auch die Sensorenphalanxen befinden sich auf diesem Deck. Die medizinische Station ist komplett ausgerüstet, es befindet sich hier sogar ein Genlabor. Die medizinischen/genetischen Daten, die sich im Stationsrechner befinden, wären sicherlich hochinteressant, wenn da nicht diesen verfluchten *Shark* Sicherheitscodes wären.

Auf Deck 4 befinden sich Lagerräume, Mannschaftsquartiere, 2 Restaurants, 5 Bars und allerlei Vergnügungsmöglichkeiten. Da die Station maximal 80 Piraten beherbergt, ist der größte Teil der Station unbewohnt und es befindet sich in diesen Bereichen überall Staub. Immerhin wurde die Station einst für 500 Besatzungsmitglieder ausgelegt.

Sie sollten den Spielern nur Energiewaffen und Stunner zugestehen, alles andere reißt Löcher in die Station. Sie können sich auch heftige Säbelduelle mit den Piraten liefern, immerhin glauben Piraten und Kreuzritter an traditionelle Werte.

5. Die Piraten

Die Station ist ein wichtiger Operationsstützpunkt für die Piraten. Die Piratenbande besteht aus 80 Mitgliedern. Zur Zeit befinden sich 15 Piraten an Bord der Station, die anderen Mitglieder sind auf Kaperfahrten. Die an Bord befindlichen Piraten erfüllen die Funktion einer Rumpfmannschaft. Drei der Piraten sind abtrünnige Soldaten der *Roten Falken*, dem militärischen der *InSic*. Diese patroulieren zur Zeit in der Station und werden das größte Problem für die Abenteurer darstellen, denn sie sind frei und werden gegen die Abenteurer vorgehen (Werte siehe übrigens im Regelbuch). Sieben Piraten befinden sich in einem Reparaturhangar der Station und reparieren einen Fernaufklärer. Der Rest der Piraten befinden sich in der Kommandozone, die sich im Zentralzylinder auf der Seite des Einfluges befindet.

6. Die Aufgabe

Die Aufgabe der Spieler ist es, in die Station einzudringen und alle potentiellen Ziele zu neutralisieren. Wenn dies dann geschehen ist, sollen sie von der Kommandozone ein vereinbartes Codesignal absetzen. Dieses Codesignal aktiviert dann zwei Schlachtschiffe der Kreuzritter, die in einem benachbarten Sonnensystem auf dieses Signal warten. Die an Bord dieser Schlachtschiffe befindlichen Sicherheitskräfte übernehmen dann die Station, um sie als Köder zu benutzen und die restlichen Mitglieder der Piratenbande ein für allemal zu neutralisieren.

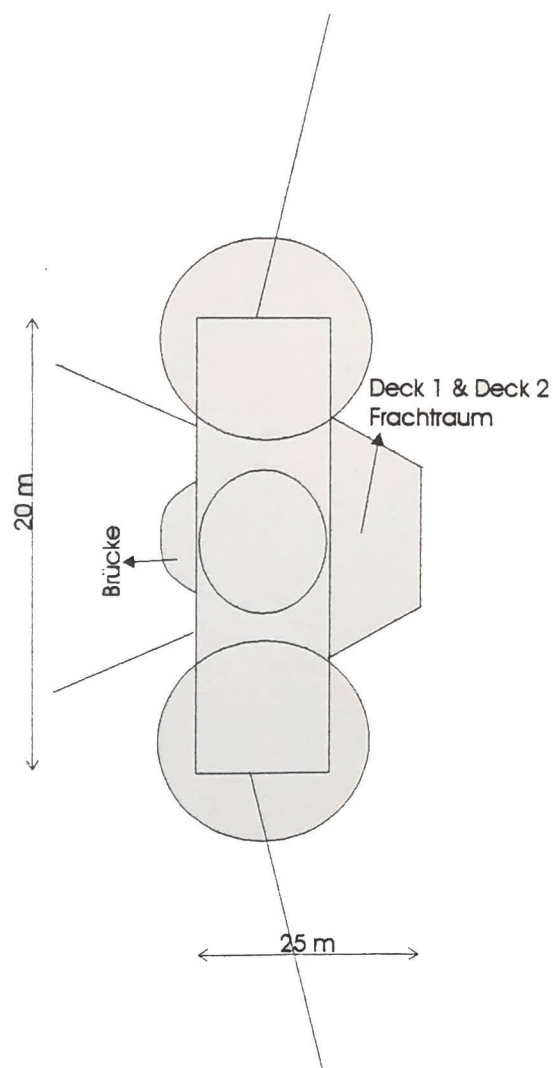
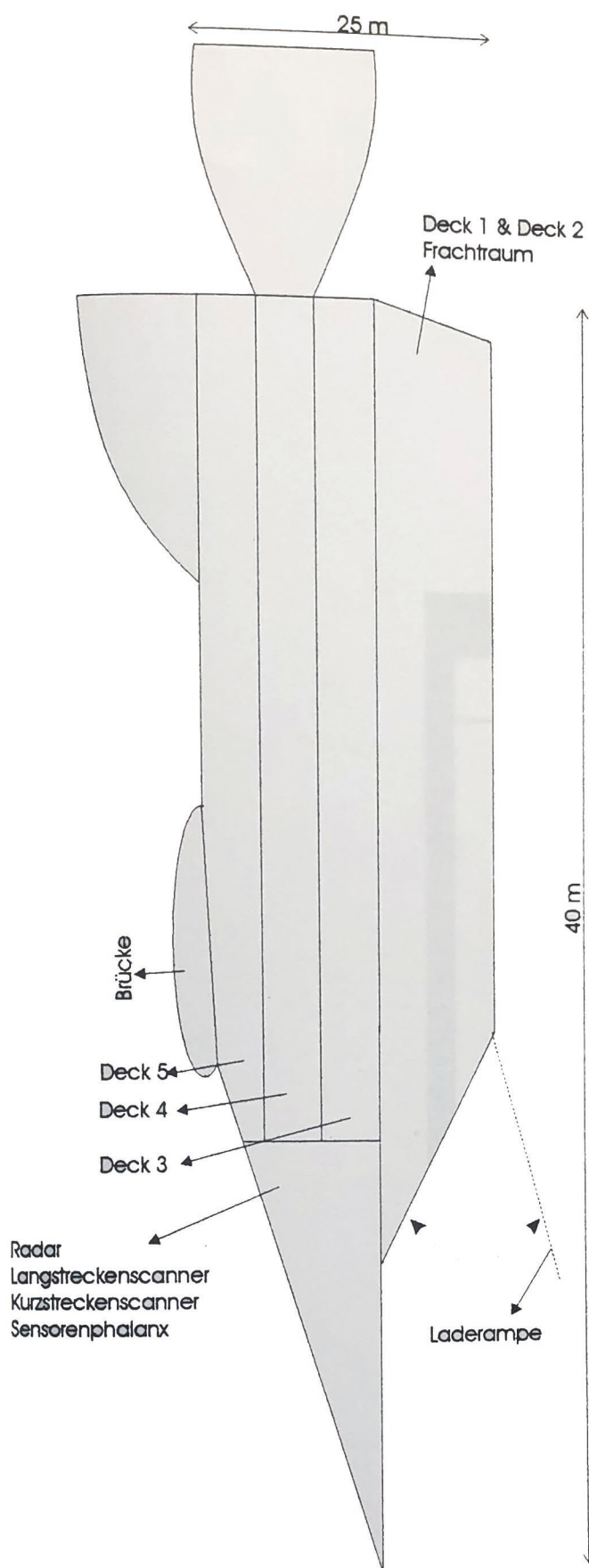
Der sichergestellte Datenspeicher von @B-22 enthält neben der galaktische Position der Raumstation auch einige Sicherheitserkennungscodes der Piraten. Mit diesen Codes und einem getarnten Fernaufklärer des Typs Eagle Mk 1 ist es möglich, sich der Station zu nähern und an ihr anzudocken. Um zur Station zu gelangen müssen die Spieler durch das Asteroidengürtelsystem fliegen (verlangen sie Flugproben, da Kollisionsgefahr mit Asteroiden besteht).

Legende für Aufklärer und Station:

B	= Brücke	Q	= Quartiere
BH	= Beiboothangar	T	= Torpedowerfer mit angrenzendem Lagerraum
F	= Fahrstühle	WK	= Waffenkammer
K	= Konferenzraum		
KR	= Kapitänsraum, Auf Deck 3 Krankenlager		
LG	= Landegestell		
LR	= Laderampe		
LS	= Ladesektion/Frachtraum		
M	= Messe		
ML	= Maschinenleitstand		
MS	= Medstation		

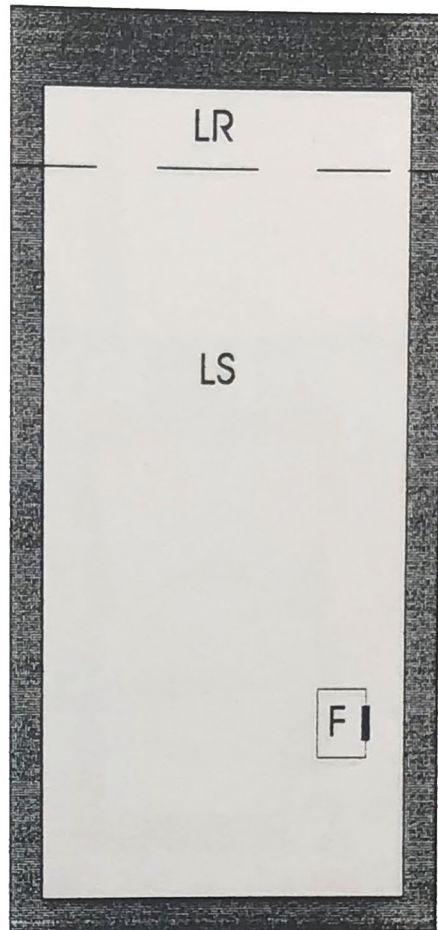


Ansichten des Eagle Mk 1 Langstreckenaufklärers

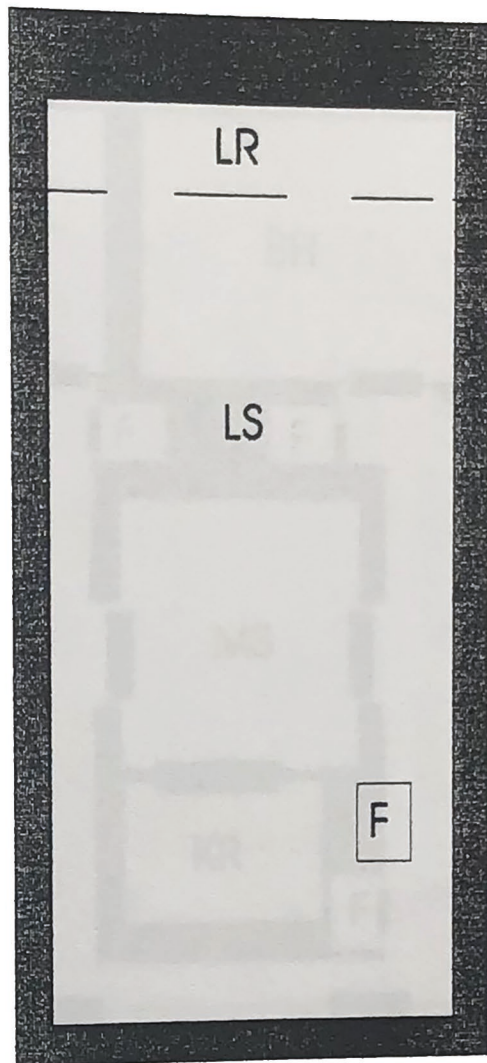


Raumer Hawkeye	
Typ	: Langstreckenaufklärer
Modell	: Eagle Mk 1
Besatzung	: 10 Mann
Geschütze	: 2 Ortega "Tango 2000" Fächerlaser
Torpedorohre	: 1 Bug
max. Sprungreichweite	: 30 LJ.
Antriebe	: PTI Foxtrott Mike 36548834Z - 30L

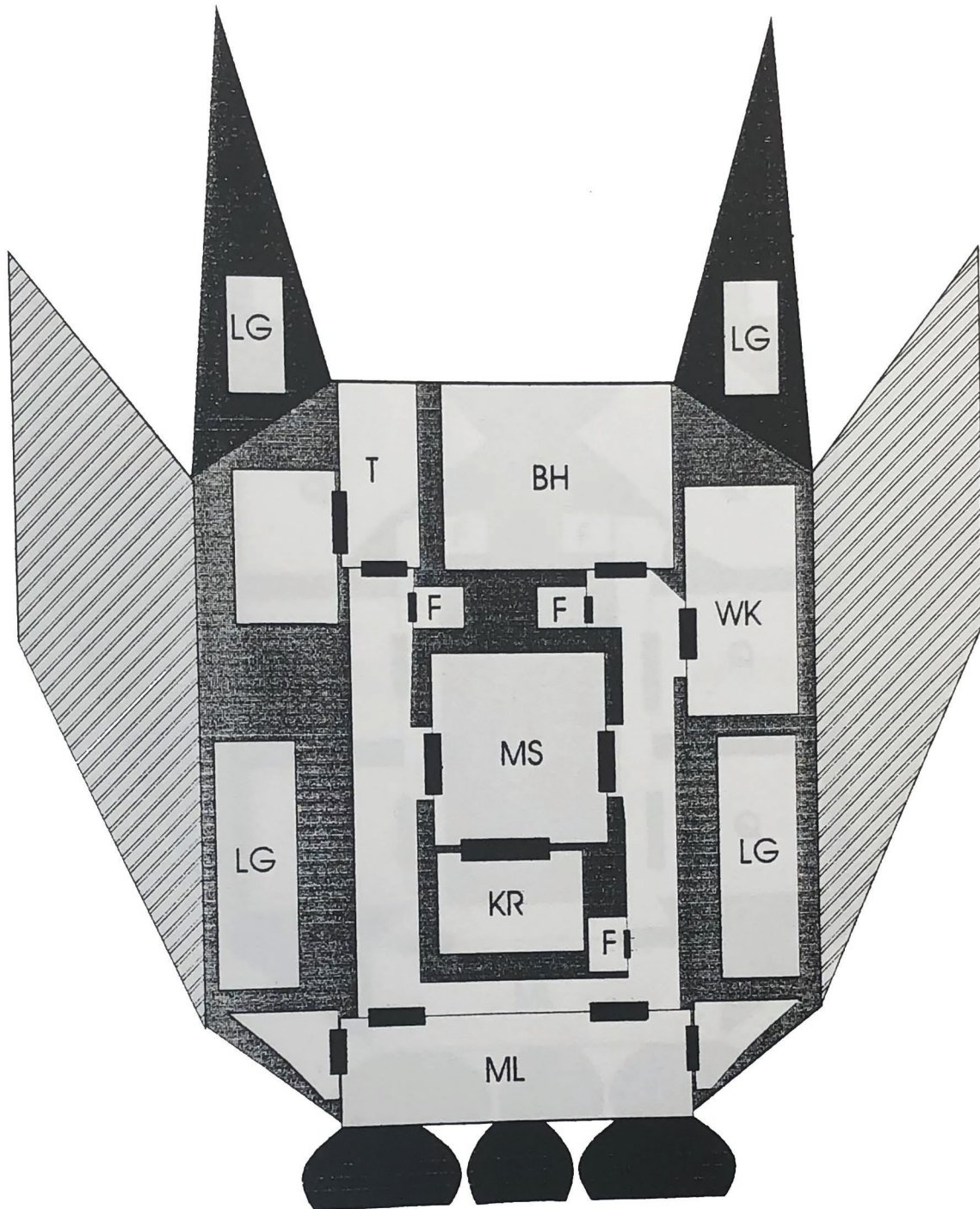
Deck 1



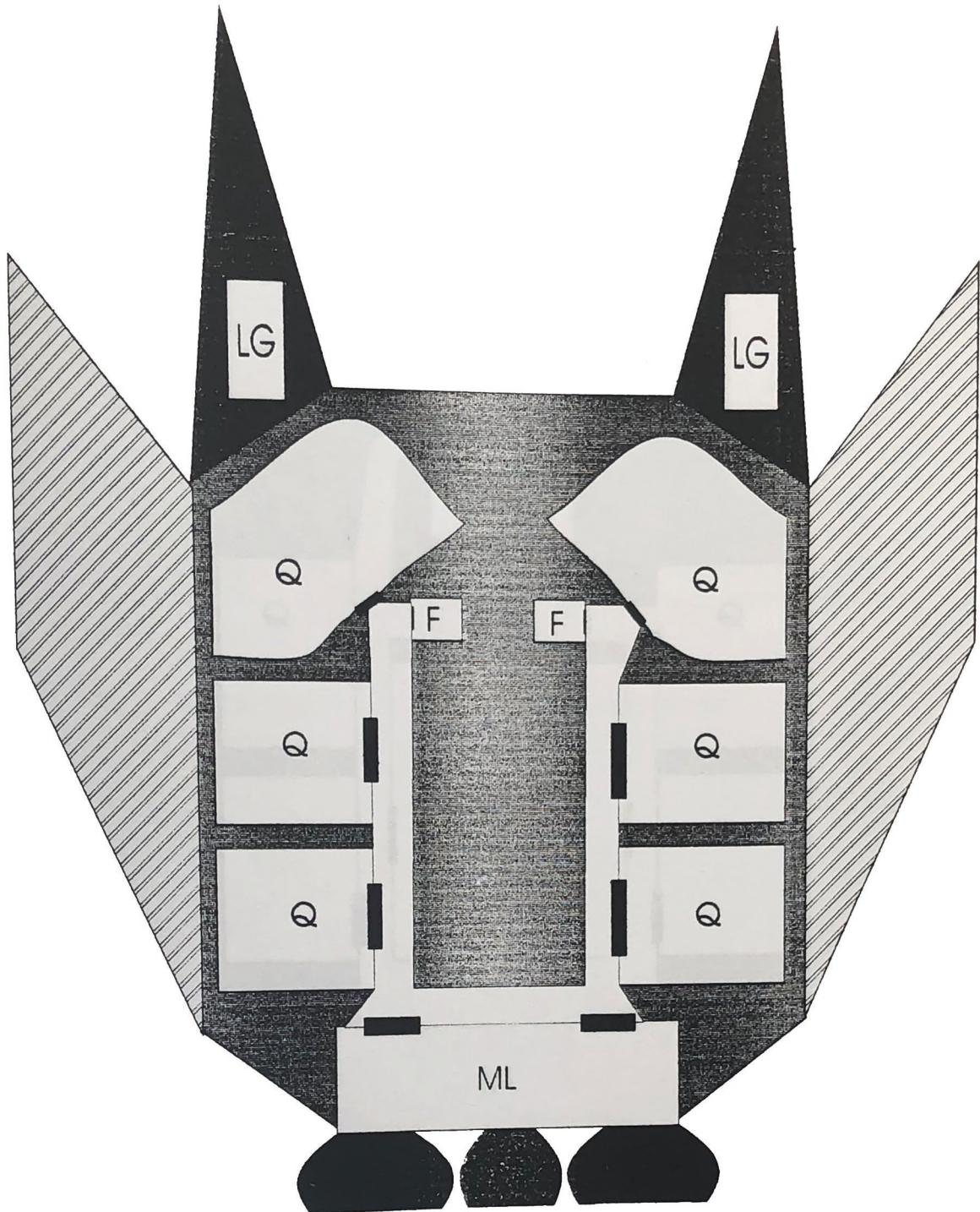
Deck 2



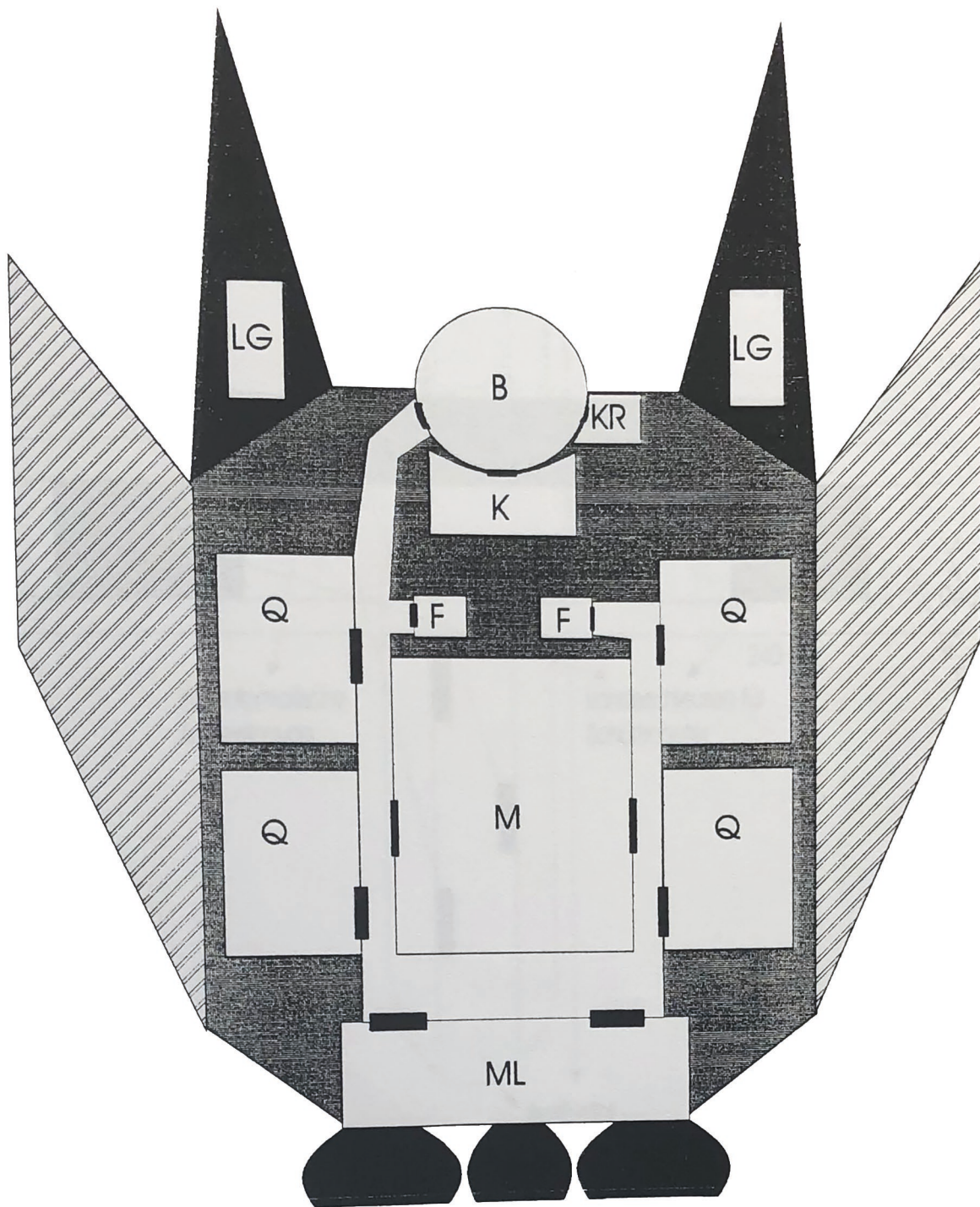
Deck 3



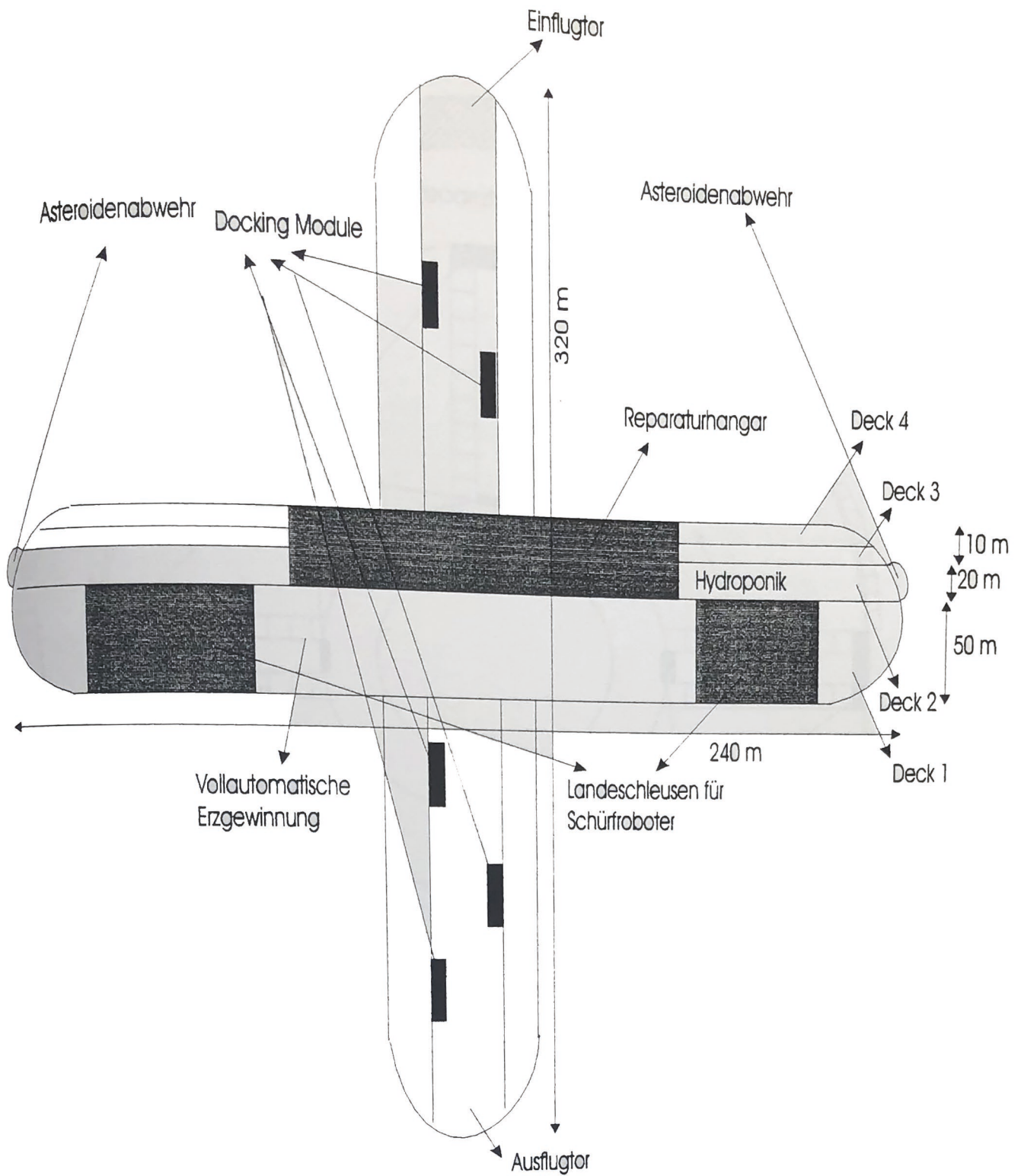
Deck 4



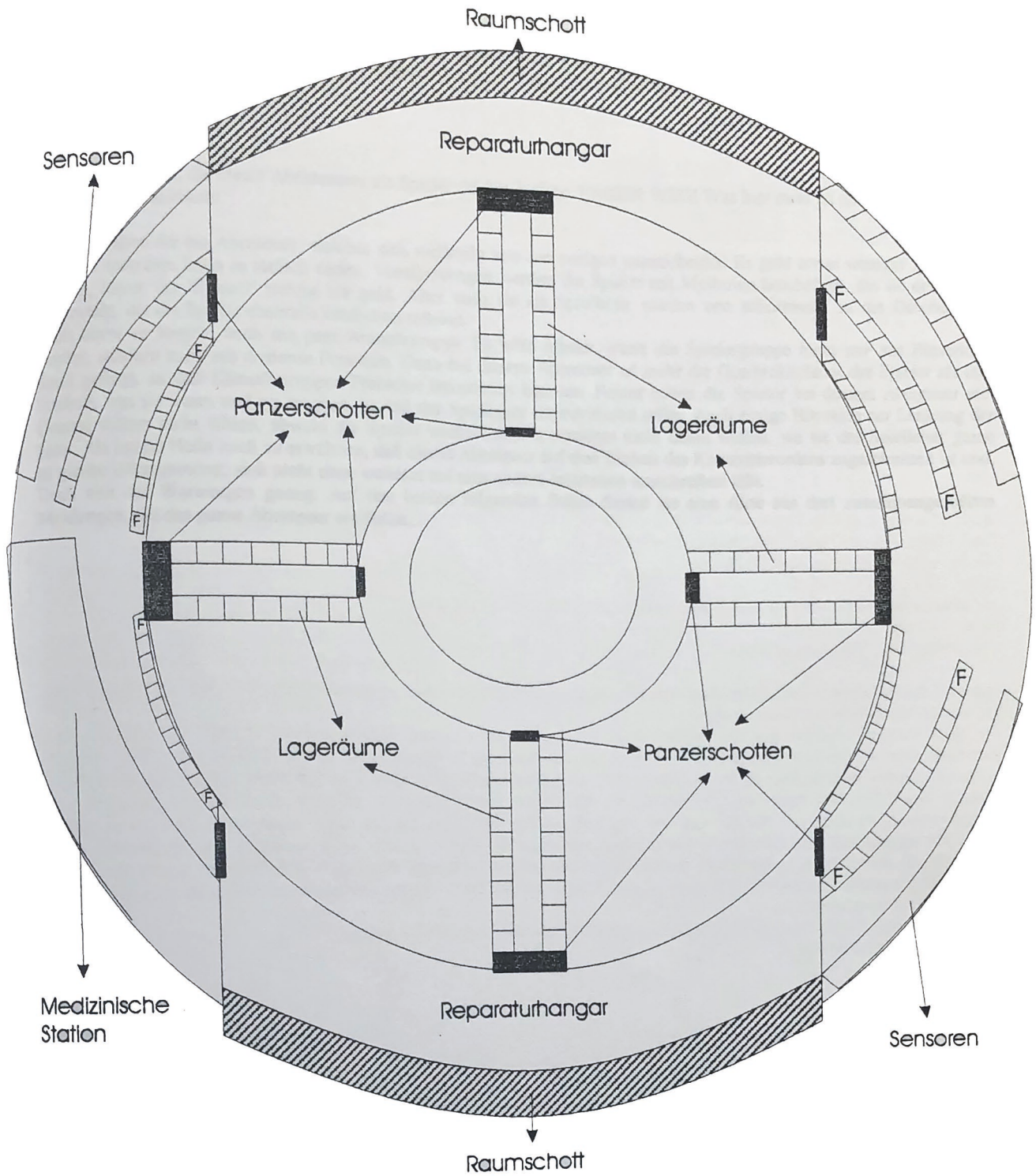
Deck 5



Seitenansicht der Station



Deck 3



Spurlos verschwunden

geschrieben von Holger Bohlmann
Motto meines Spielers:
Hier muß irgendwo ein Wisch liegen,
auf dem steht, daß ICH das Kommando habe!

Erst einmal an alle, die dieses Abenteuer als Spieler erleben wollen: FINGER WEG! Was hier steht ist einzig und allein für den Spielleiter bestimmt.

Vor sich haben sie ein Abenteuer, welches sich vielleicht von den vorigen unterscheidet: Es geht etwas weniger rauhbeinig vor, aber trotzdem kann es tödlich enden. Vorallendingen werden die Spieler mit Mysterien beschäftigt, die sie erst klären eingeweiht, die die Spieler ebenfalls entdecken müssen.

Doch bevor es losgeht noch ein paar Anmerkungen: Es wäre ratsam, wenn die Spielergruppe nicht nur aus Berserkern besteht, sondern auch aus zivileren Personen. Denn bei diesem Abenteuer ist mehr die Geschicklichkeit der Spieler als ihre Kraft gefragt, so daß Kämpfertruppen Probleme bekommen könnten. Ferner haben die Spieler bei diesem Abenteuer viel Freiheit, was sie wann und wo machen, so daß der Spielleiter improvisieren sollte. Auch einige Hinweise zur Lenkung der Gruppe sollten nicht fehlen, obwohl die Spieler wahrscheinlich trotzdem nicht dahin wollen, wo sie der Spielleiter gerne hätte. Als letztes bleibt noch zu erwähnen, daß dieses Abenteuer auf eine Einheit des Kreuzritterordens zugeschnitten ist und, so glaube ich zumindest, sich nicht ohne weiteres auf eine andere Institution umschreiben läßt. Doch nun der Warnungen genug. Auf den beiden folgenden Seiten finden sie eine Akte aus drei zusammengestellten Meldungen, die das ganze Abenteuer einläuten...



Akte Pius-XII

Streng Vertraulich !

Abs: Kapitänleutnant-Arnelus-von-Bergen/Fernaufklärer-Pius-XII/Orbitalstation-Attika/KO

Empf: Oberst-Karin-Kaball/Orbitalstation-Attika/KO

Sub: Vorläufiger-Bericht-über-Notsignal-von-Asteroid-XM154

Datum: 21.1.2244/14.30-Uhr

Ort: Interstellarer-Raum-um-Albene-II-(Koordinaten:X19.51/Y15.12/Z-29.04)

Status: Normal

Id: 7566347-28848/Hyperraumfunk-über-Sprungstation-Albene-II

Am 21.1.2244 befand sich unser Fernaufklärer Pius-XII auf Patrouillenflug im System Albene II. Um 12.53 Uhr ging ein verstümmelter Notruf eines 'Einsiedlers' ein, der sich gerade im interstellaren Raum in der Nähe des Sonnensystems aufhielt. Daraufhin gab ich den Befehl, sofort Kurs auf den Asteroiden des Einsiedlers zu setzen. Nach ca. 30 Minuten Flug kam die Pius-XII der Flugbahn des Asteroiden so nahe, daß eine Fernaufklärung den Asteroiden ausmachen müßte. Die von mir vorgenommene Abtastung blieb aber ebenso erfolglos wie der Versuch eines Funkkontaktes. Schließlich erreichte die Pius-XII den Rendezvous-Punkt mit dem Asteroiden, der aber dort nicht aufzufinden war. Auch nach einer kompletten Raumabtastung war keine Spur des Asteroiden zu finden. Es haben sich nicht einmal Gasreste oder Staubteilchen ermitteln lassen können, die auf eine Zerstörung deuten würden. Auch eine erhöhte Strahlung war nicht festzustellen. Ein Fehler des neuen Abtastungssystems ist auszuschließen, da auch die konventionellen Verfahren dasselbe Ergebnis zeigten. Der Asteroid ist auf unerklärliche Weise spurlos verschwunden.

Die durch die Abtastung gewonnenen Daten wurden im Hauptspeicher des Pius-XII zur weiteren Untersuchung abgelegt. Werde Patrouille fortsetzen, falls keine weiteren Befehle eintreffen.

Gez: Kap-Arnelus-von-Bergen

//end

Abs: Kapitänleutnant-Caroline-d'Arvon/Frachter-Tabelus/Orbitalstation-Napoli/KO

Empf: Oberst-Tibirus-Taran/Orbitalstation-Napoli/KO

Sub: Notsignal-von-Asteroid-XM154

Datum: 21.1.2244/17.16-Uhr

Ort: Interstellarer-Raum-um-Albene-II-(Koordinaten:X19.51/Y15.12/Z-29.04)

Status: Vertraulich(Code-A1)

Id: 4583822-13567/Hyperraumkristall

Aufgrund des Notsignals eines Einsiedlers war ich leider gezwungen den Kurs zu ändern und zu Hilfe zu eilen. Daher wird sich unsere Ankunft leider etwas verzögern.

Vor ca. 4 Stunden erreichte uns der Hilferuf eines Einsiedlers auf Asteroid XM154, als wir uns im Vorbeiflug an der Zwischenstation Albene-II befanden. Daraufhin änderten wir den Kurs in Richtung des Asteroiden und versuchten, Kontakt zu dem Einsiedler herzustellen, leider erfolglos. Nach zwei Stunden Flugzeit erreichten wir den Ursprung des Notsignals, konnten den Asteroiden aber nicht auffinden. In der Nähe befand sich die Pius-XII unter dem Kommando von Kapitänleutnant Arnelus von Bergen, der vor uns eingetroffen war. Von Bergen hatte schon einen Bericht an seinen Stützpunkt abgeschickt und informierte uns darüber, daß auch er den Asteroiden nicht ausfindig machen konnte. Dazu überspielte er seine letzten Sensordaten, die aber auch uns keinen Aufschluß über das Verbleiben des Asteroiden zeigen konnten. Die weiteren Untersuchungen obliegen jetzt Oberst Karin Kaball von der Orbitalstation Attika, da ihre Dienststelle für Albene-II verantwortlich ist.

Setze nun Kurs auf mein eigentliches Flugziel. Geschätzte Ankunft: 24.1.2244/9.00-Uhr.

Gez: Kap-Caroline-d'Arvon

//end

Abs: Oberst-Karin-Kaball/Orbitalstation-Attika/KO
Empf: Admiral-Johannes-Krummer/Hermann-von-Salza/KO
Sub: Verschwinden-der-Pius-XII
Datum: 28.1.2244/9.00-Uhr
Ort: Orbitalstation-Attika
Status: Vertraulich(Code-C1)
Id: 6694353-95773/Hyperraumkurier

Seit dem 24.1. haben wir keinen Funkkontakt mehr zum Fernaufklärer Pius-XII. Dessen letzter Standort war das System Beane, das er routinemäßig besuchen sollte. Kapitänleutnant Arnelus von Bergen berichtete in seiner letzten Meldung, daß sie ein kleines Wartungsproblem mit dem Antrieb hätten, es aber durchaus korrigieren könnten. Seit dieser letzten Botschaft haben wir nichts mehr von ihm gehört. Daraufhin habe ich in aller Eile eine Rettungsaktion starten lassen, da ich davon ausgehen mußte, daß auf der Pius-XII ein Unfall passiert ist. Die Rettungsmannschaften erreichten das System Beane, konnten aber nichts von der Pius-XII entdecken. Nicht einmal Trümmerteile ließen sich auffinden, die auf einen Unfall hin deuten könnten. Leider war unsere Rettungsmannschaft darauf angewiesen, mit einem Frachter namens "Roter Stern" von PTI zusammenzuarbeiten, der sich in der Nähe befand. Aber auch PTI konnte uns nicht weiterhelfen, die Pius-XII und ihre Besatzung blieben spurlos verschwunden.

Dieser Vorfall erinnert mich an das Verschwinden des Asteroiden XM154, von dem mir Kapitän Arnelus von Bergen berichtet hat. Auch hier war keine Spur mehr zu finden. Ich werde den Verdacht nicht los, daß beide Vorfälle etwas miteinander zu tun haben. Leider sind, so weit ich weiß, mit der Pius-XII auch die Aufzeichnungen über das Verschwinden des Asteroiden verschollen.

Vielleicht handelt es sich 'nur' um ein natürliches Phänomen, das wir bisher noch nicht kannten. Daher habe ich es veranlaßt, daß unsere Raumpatrouillen verstärkt zum Einsatz kommen und die umliegenden Sektoren genauer beobachten. Bis jetzt laufen die Aktionen ohne Erfolg. Ich kann aber auch nicht ausschließen, daß jemand anderes hinter der ganzen Sache steckt. Deshalb möchte ich sie bitten, eine Einheit aufzustellen, die sich mit diesem Aspekt der Vorfälle beschäftigt. Wegen der Gefährlichkeit der Vorkommnisse, bitte ich sie, mir eine erfahrenere Einheit zu schicken, die auch Sicherheitsrisiken auf sich nehmen kann.

Gez: Oberst-Karin-Kaball

Liste der verschollenen Besatzungsmitglieder

Kapitänleutnant Arnelus von Bergen (Kommandant)
Raumoberleutnant Terry Rodan (1. Offizier)
Raumleutnant Krinov Golmarov (Navigationsoffizier)
Raumleutnant Gregor Müller (1. Maschinist)
Raumfähnrich Nikita Tschrenkov (Leasumoffizier)
Feldwebel Pierre Moucou (Kanonier)
Feldwebel Yilmaz Ücuncün (Funk)
Maat Kioto Chang (Maschinistin)
Maat 'Ramirez' (Mechaniker)
Maat Antonio Verdini (Mechaniker)

//end

Der erste Empfang

Unsere kleine Einheit (damit sind die Spieler gemeint) befindet sich mal wieder auf Erholungsurlaub. Damit es aber nicht ganz in Vergnügen ausartet, findet dieser Urlaub auf der Hermann von Salza statt, dem Flaggschiff des Kreuzritterordens. Und so passiert es auch, daß der Führungsoffizier nach einigen Tagen zu einem Admiral namens Johannes Krummer gerufen wird.

Admiral Krummer, ein älterer Mann von großer und leicht hagerer Statur, wird den Spieler persönlich in seinem gut eingerichteten Büro empfangen. Nachdem die üblichen Formalitäten ausgetauscht worden sind, wird der Admiral auch gleich zur Sache kommen: Er wird dem Spieler die drei obigen Nachrichten geben und ihm sagen, daß unsere kleine Einheit sich einmal um die ganze Angelegenheit kümmern soll. Zusätzlich wird er sicherlich noch ein paar Dinge erklären können, natürlich nur wenn gefragt wird:

- Ein Einsiedler ist ein Mensch, der angewidert vom Leben, sich einen Asteroiden schnappt, darauf ein kleines Heim einrichtet und für den Rest des Lebens dort mehr oder weniger abgeschottet lebt. Meist ist es aber nicht nur ein Mensch, sondern eine kleine Gruppe. In unserem Fall ist es aber nur ein einzelner Mann gewesen, der, soweit der Admiral weiß, keine Feinde hatte, die ihn spurlos verschwinden lassen konnten und wollten.

- Oberst Karin Kaball wurde bisher noch nicht mitgeteilt, daß eine Kopie der Aufzeichnungen vorhanden ist. Das wird aber bald nachgeholt.

- Zusätzlich erfährt der Spieler, daß die Pius-XII mit der neusten Abtastungstechnik ausgestattet war, die, laut Angaben der Herstellerfirma, selbst Molekülbewegungen von interstellarer Materie feststellen kann. Auf der Pius-XII sollte das System seine Alltagstauglichkeit beweisen. Bisher wurden, soweit er weiß, keine Fehler des Systems gefunden.

- Der Frachter von Caroline d'Arvon transportierte zu dem Zeitpunkt des Unfalles Laesum und sendete daher vorschriftsmäßig alle Funksprüche über Hyperraumkristalle mit einer Standard-Verschlüsselung (Code A1). Zu diesem Zweck befindet sich auch eine entsprechende Sendeanlage auf dem Frachter. Code C1, in dem die letzte Meldung verschlüsselt worden ist, hat den höchsten Kodierungsgrad. Theoretisch nicht zu entschlüsseln, und zum Ärger von PTI auch nicht praktisch.

- Die Rettungsaktion für die Pius-XII konnte nur grob vorgehen, da in diesem System mehrere bewohnbare Planeten vorhanden sind. Es gab außerdem keinen Anhaltspunkt, wo sich eventuell Überlebende aufhalten hätten können, da nirgendwo in diesem System Trümmer zu finden waren. Das System Beane liegt ca. 5 Lichtjahre von Albene-II auf den Koordinaten X15.51/Y15.17/Z-28.15).

- Die Station auf Albene-II ist eine kleine Sprungstation, die nur selten angelaufen wird. Sie dient eigentlich nur dazu, den in diesem Raumsektor großen Frachtbetrieb zusätzlich zu überwachen.

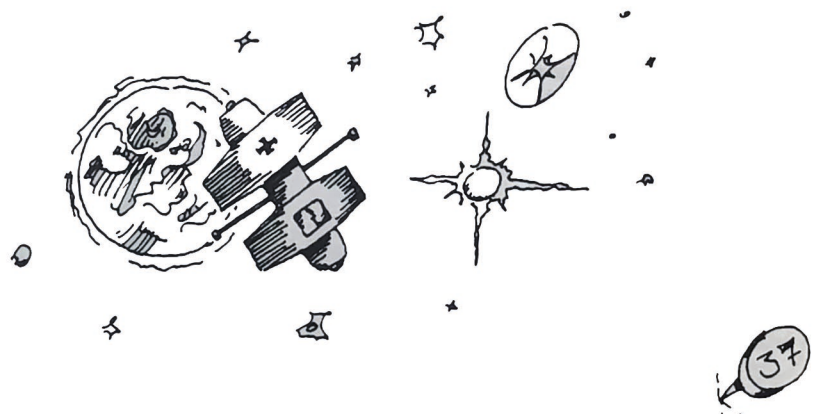
Nachdem alle Unklarheiten beseitigt sind, wird unsere kleine Einheit die Basis Napoli besuchen, wo sie Caroline d'Arvon abfangen kann, um die letzten Abtastungen der Pius-XII zu erhalten und sie genauer zu untersuchen. Caroline d'Arvon wurde aber nur davon unterrichtet, daß sie die Aufzeichnungen an unsere kleine Einheit weitergeben soll. Weiter wird der Admiral den Führungsoffizier darum bitten, die ganze Angelegenheit streng vertraulich zu behandeln. Möglichst wenig Leute sollen von dem Auftrag erfahren oder die Spieler mit dem Auftrag in Verbindung bringen. Es ist der Öffentlichkeit nur bekannt, daß der Asteroid XM154 und die Pius-XII verschollen sind, nicht aber die Art des Verschwindens. Und dabei soll es eigentlich auch bleiben. Schließlich möchte man nicht, daß eine Panik ausbricht. Es gibt zuviele Leute, die glauben könnten, es hätte mal wieder etwas mit den 'Außerirdischen' zu tun, die ja angeblich existieren und immer wieder ihr Unwesen treiben (So der Wortlaut von Admiral Krummer). Es soll außerdem vermieden werden, daß, wenn jemand dahinter steckt, diese Person oder Organisation etwas von der Untersuchung bemerkt. Die Schiffe von Arnelus von Bergen und Caroline d'Arvon waren übrigens die einzigen, die das Notsignal aufgefangen haben.

Der Admiral hat einen AKB organisiert, mit dem die Spieler direkt zur Station Napoli fliegen können, da sich die Hermann von Salza gerade im Sonnensystem des Planeten befindet. Weiter wird der Admiral den Spieler darum bitten, ihm regelmäßig Berichte zuzusenden. Dafür kann der Führungsoffizier bei den Kommandeuren von Raumstationen eine Nachricht in C1-Code losschicken oder auch empfangen. Bei größeren Aktionen sollte der Führungsoffizier aber möglichst um Erlaubnis bitten. Die Kommandanten der Stationen Attika und Napoli sind von der ganzen Angelegenheit unterrichtet worden. Sie werden den Spielern tatkräftig zur Seite stehen. Nach dem obligatorischen feuchten Händedruck kanns' losgehen.

Station Napoli

Station

Kommandant: Oberst Tibirus Taran



System: Alpha-Fornacis

Zwei Sonnen, 9 Planeten (Einer bewohnbar) mit diversen Monden (Auch einer bewohnbar).

Station Napoli ist eine typische ASS-Orbitalstation, wie auch alle folgenden Orbitalstationen (Beschreibung siehe Kapitel A). Sie liegt im System Alpha-Fornacis und umkreist den bewohnten Planeten Napoli. Die Station wird vom Kreuzritterorden verwaltet, der Planet selber ist unabhängig, duldet aber den Kreuzritterorden, der die Raumüberwachung und -verteidigung auf sich nimmt (Dafür bekommt er jährlich eine nicht unbeachtliche Summe). Die Orbitalstation bietet alle erdenklichen Annehmlichkeiten: Hotels, Einkaufszentren, Bars und natürlich ein Rotlichtviertel. Unsere kleine Einheit hätte also viele Möglichkeiten sich zu vergnügen.

Handlung

Wenn unsere kleine Einheit mit dem AKB angekommen ist, sollte sie nicht allzulang herumtrödeln. Denn schon bald wird der Frachter von Caroline d'Arvon eintreffen und seine Ladung löschen. Caroline d'Arvon, eine kleinere, forsch auftretende Frau mittleren Alters, wird den Spielern bereitwillig Auskunft über die Geschehnisse auf XM 154 geben. Die Aufzeichnungen übergibt sie in Form eines Speicherkristalles. Sie verspricht auch, sie weiter zu behalten, für den Fall, daß der Speicherkristall verloren geht (oder den Spielern etwas geschieht, was hoffentlich nie der Fall sein sollte).

Caroline d'Arvon wird sich aber auch als sehr neugierig erweisen. Sie wird permanent versuchen, aus den Spielern irgendwelche Information über den Zwischenfall herauszukriegen. Auch wird sie die Spieler fragen, ob sie mehr über die verschollene Pius-XII wissen. Kommen dann nur Sprüche wie: "Sie haben jetzt nichts mehr mit den Vorfällen zu tun" oder gar "Lassen sie uns das mal machen", dann entgeht den Spielern eine äußerst wichtige Information. Erweisen sich die Spieler nämlich als etwas gesprächiger und vor allem als freundlich, so wird Caroline ihnen raten, mit den gespeicherten Informationen einen gewissen Professor Minh Chang aufzusuchen, der auf dem von der Station umkreisten Planeten wohnt. Caroline d'Arvon kennt den Professor als eine Kapazität auf dem Fernerkundungsgebiet und wollte ihn selber darum bitten, sich einmal mit den Aufzeichnungen zu beschäftigen.

Sind die Spieler aber abweisend, so bleibt ihnen nichts anderes übrig, als mit den Wissenschaftlern der Orbitalstation oder der Station Attika an der Auswertung der Daten zu arbeiten. Dabei werden sie aber auch nicht mehr herausfinden als die Besatzungsmitglieder der Pius-XII. Sie werden genauso wenig Neues erkennen: Ein Bereich im Weltall, in dem sich nur interstellare Materie und ein Raumschiff, die Pius-XII, befindet. Sonst nichts. Denn leider haben all die geschulten Wissenschaftler ein kleines Detail übersehen: Das neue Fernerkundungssystem der Pius-XII lieferte falsche Daten betreffend der Bewegung von interstellarer Materie. Dieser Fehler kann unter bestimmten Bedingungen auftreten, was auf der Pius-XII auch prompt der Fall war. Da aber die Pius-XII nicht das einzige Schiff war, auf dem das System getestet wird, hat man den Fehler schon woanders bemerkt und ein Verfahren entwickelt, die fehlerhaften Daten des Systems zu korrigieren. Dieses wurde auch in einem Rundschreiben der Herstellerfirma bekanntgegeben, das aber eigentlich nur an die Benutzer des Systems, sprich die jeweiligen Raumschiffe oder Raumstationen gerichtet war. Schließlich wollte die Herstellerfirma, die Sirius-Cooperation, es nicht aller Welt erzählen, daß sie sich mal wieder einen peinlichen Schnitzer geleistet hat. Deswegen ist in dem Rundschreiben auch die Rede von 'der Korrektur einiger Eckdaten', die 'die Genauigkeit des System noch weiter verbessert'. Tatsächlich ermöglicht erst diese Korrektur der Datenanalyse eine richtige Feststellung der Bewegung von interstellarer Materie. Die konventionellen Raumabstastungsgeräte, die auch noch auf der Pius-XII vorhanden waren, konnten diesen Fehler schon gar nicht ermitteln, da solche Instrumente nicht in der Lage sind, interstellare Materie zu erfassen, geschweige denn ihre Bewegung zu bestimmen.

Leider erreichte das Rundschreiben die Pius-XII nicht mehr rechtzeitig, so daß die Daten bezüglich des Asteroiden noch immer fehlerhaft sind. Allerdings könnte den Spielern ein Professor namens Minh Chang weiterhelfen, der in der Kolonie Napoli wohnt. Er unterrichtet an der dortigen berühmten Universität. Erhalten die Spieler diese Adresse nicht von Caroline d'Arvon, müssen sie wohl oder übel darauf warten, bis sie den Tip von den verzweifelten Wissenschaftlern kriegen, die sich bisher ergebnislos mit den Daten beschäftigt haben.

Kolonie Napoli

Der Planet

Im Grunde genommen ist Napoli ein stinknormaler Planet mit erdähnlicher Vegetation und Tierleben. Aber jeder vernünftige Mensch wird von der Natur eines fremden Planeten angetan sein. Eine nähere Beschreibung überlasse ich der Phantasie des Spielleiters. Bekannt geworden ist dieser Planet durch seine Universität, an der viele recht begabte Leute lehren. Leider ist sie bei den Mächtigen dieses Universums ein wenig verhaßt, da in dieser Universität auch so alte Tugenden wie Freiheit und Demokratie verbreitet werden, sehr zum Ärger von PTL und den verschiedenen Orden. In den Augen vieler unaufgeklärter Anhänger des Kreuzritterordens befindet sich hier eine Stätte der Ketzerei, die besser für immer

verschwinden sollte.

Glücklicherweise genießt die Universität von Napoli einen so guten Ruf, daß niemand es wagen würde, gegen die Universität irgendwelche Sanktionen zu verhängen. Aber auch die Regierung des Planeten hält eine schützende Hand über die Universität, da sie ja zu den Prunkstücken des Planeten gehört.

Die Handlung

Sollte unsere kleine Einheit mit Caroline d'Arvon den Planeten besuchen, wird sie die Spieler wohl gleich zu Professor Minh Chang führen. Ansonsten müssen sich die Spieler wohl durchfragen. Professor Minh Chang ist ein schon etwas gealterter Mann, der das übliche Bild eines Professors voll und ganz bestätigt: Halblange, weiße Haare und eine leicht verwirrende Ausdrucksweise. Aber das sollte die Spieler nicht abschrecken, denn dieser Mann kann ihnen entscheidend weiterhelfen, wenn sie ihn die Aufzeichnungen auswerten lassen (Religionsfanatiker aufgepaßt: Professor Minh Chang ist auch dadurch bekannt, daß er in seinen Vorlesungen immer wieder gegen den Papst wettet, dabei aber die Bibel zitiert. Also viel Spaß beim Suchen von Bibelziten).

Fragen ihn die Spieler, ob er ihnen weiterhelfen kann, so wird er sie in sein Büro führen, in dem sich eine komplette Computeranlage mit Holoprojektor befindet. Auf den ersten Blick wird er zwar auch nichts entdecken, aber wenn die Spieler ihm erzählen, daß die Aufzeichnungen von der Pius-XII stammen, die mit einem neuen Abtastungssystem ausgestattet war, wird er sich an jenes, oben aufgeführte Rundschreiben erinnern. Denn Professor Minh Chang hat als Fachmann für Raumabtastung so seine Kanäle auf denen er auch vertraulichere Informationen erhält, wie z.B die Panne mit dieser Raumabtastungsanlage der Sirius Cooperation. So ist es ihm möglich, den Fehler zu korrigieren und die richtigen Daten auf den Holoprojektor anschaulich zu machen. Was die anwesenden Personen dann erkennen, wird sie zur Salzsäule erstarren lassen:

Man sieht einen großen, kugelförmigen Bereich, in dem sich absolut nichts befindet, nicht einmal interstellare Materie, wobei sich dieser Bereich wieder vom Rande her mit außenstehender interstellarer Materie füllt. Das ganze sieht so aus, als ob jemand aus dem kugelförmigen Bereich gänzlich alle Materie entfernt hat und sich nun das 'Nichts' wieder mit interstellarer Materie, die von außerhalb des Gebietes kommt, auffüllt. Erzählen die Spieler Professor Minh Chang noch von dem verschwundenen Asteroiden, so daß der Professor die letzte Position des Asteroiden einzeichnen läßt, wird das ganze noch gespenstischer:

Seine letzte Position lag in diesem 'Nichts'.

Professor Minh Chang hat so etwas noch nie gesehen und kann den Spielern auch nicht erklären, woher dieses 'Loch im Weltraum' kam. Er wird nur vermuten können, daß plötzlich innerhalb eines bestimmten Bereiches alle Materie verschwand und offensichtlich auch den Asteroiden mitnahm. Somit läßt es sich erklären, warum der Asteroid spurlos verschwand. Aber anscheinend war dieser Prozeß langsam genug, so daß der Einsiedler auf dem Asteroiden noch genug Zeit hatte, eine Notsignal auszusenden.

Da die Spieler auch davon gehört haben, daß die Pius-XII ebenso mysteriös verschwunden ist, könnten sie daraus den Schluß ziehen, daß die Pius-XII durch genau denselben Vorfall zerstört wurde. Kommen die Spieler vielleicht noch auf die Idee, den letzten Aufenthaltsort der Pius-XII nochmal zu begutachten, so wird sie wieder etwas Erstaunliches erwarten...

System Beane

Beschreibung

Koordinaten: X17.11/Y15.17/Z-28.15

Sonne: Ein Stern, Spektralklasse F (Ermöglicht Leben)

13 Planeten

1. Planet

Eisen/Steinplanet (Der Planet hat also einen Kern aus Eisen und Silicaten, sprich Gestein), 4.000 km Durchmesser, 0,2 g (Anziehungskraft am Boden in Bezug auf Erdgravitation), 50 Mio. km von Sonne entfernt, kein Mond, keine Gashülle, extreme Temperaturunterschiede Tag/Nacht von 150° C bis -90° C (Werte beziehen sich immer auf die Durchschnittswerte der gesamten Planetenoberfläche).

2. Planet

Eisen/Stein, 6.000 km, 0,5 g, 85 Mio. km, kein Mond, keine Gashülle, extreme Temperaturunterschiede Tag/Nacht von 120° C bis -50° C.



3. Planet

Eisen/Stein, 10.000 km, 0,7 g, 100 Mio. km. zwei Monde (Asteroiden mit je ca. 30 und 50 km Durchmesser), dichte Gashölle, Bodendruck 1,2 Bar, Gaszusammensetzung: Stickstoff, Methan, CO₂, extreme Winde (Über Orkanstärke), starke Temperaturunterschiede Tag/Nacht von 90° C bis -12° C.

4. Planet

Eisen/Stein, 11.500 km, 0,9 g, 140 Mio. km, Doppelplanet (Planet und Mond in allen Daten fast identisch), dichte Gashölle, Bodendruck 0,9 Bar, Gaszusammensetzung: Stickstoff, Sauerstoff, Wasser, diverse Windgeschwindigkeiten, kaum Temperaturunterschiede Tag/Nacht von 20° C bis 10° C, üppige Vegetation & Tierleben, zu 50 % mit Wasser bedeckt.

5. Planet

Eisen/Stein, 13.000 km, 1,1 g, 155 Mio. km, drei Monde (Zwei Asteroiden mit je ca. 60 und 120 km Durchmesser, ein größerer Steinmond mit ca. 1200 km Durchmesser ohne Leben), dichte Gashölle, Bodendruck 1,05 Bar, Gaszusammensetzung: Stickstoff, Sauerstoff, Helium, Wasser, diverse Windgeschwindigkeiten, kaum Temperaturunterschiede Tag/Nacht von 15° C bis 5° C, üppige Vegetation & Tierleben, zu 68 % mit Wasser bedeckt.

6. Planet:

Stein, 15.000 km, 1 g, 180 Mio. km, keinen Mond, kleines Ringsystem, dichte Gashölle, Bodendruck 0,8 Bar, Gaszusammensetzung: Stickstoff, Sauerstoff, oft stürmische Winde, kaum Temperaturunterschiede Tag/Nacht von -5° C bis -15° C, wenig Vegetation & Tierleben (auf Äquator beschränkt), Eisplanet, zu 85 % mit Eis bedeckt, nur am Äquator eisfrei.

7. Planet:

Gasriesen, 300.000 km, 300 Mio. km, 23 Monde (15 Asteroiden bis 120 km Durchmesser und 8 Monde von 600 km bis 3400 km Durchmesser, alle ohne lebensfähige Umwelt, teilweise eisbedeckt oder vulkanisch), Ringsystem, extrem dichte Gashölle, Zusammensetzung: Methan, Ammoniak, Stickstoff, Helium, Wasserstoff (in höheren Regionen), extrem Orkane, kaum Temperaturunterschiede Tag/Nacht von -15° C bis -20° C, natürlich kein Leben.

8. Planet:

Gasriesen, 450.000 km, 500 Mio. km, 46 Monde (34 Asteroiden bis 250 km Durchmesser und 12 Monde von 600 km bis 9.000 km Durchmesser, der größte mit identischen Bedingungen wie bei Planet 6, aber weniger starke Winde), extrem dichte Gashölle, Zusammensetzung: Methan, Ammoniak, Stickstoff, Helium, Wasserstoff, starke Orkane und beständige riesige Wirbelstürme, starke Temperaturunterschiede Tag/Nacht von -30° C bis -100° C.

9/10/11/12. Planet:

Wie 8. Planet, aber ohne Mond mit Leben, zunehmend kleiner 250.000 / 150.000 / 75.000 / 60.000 km, zunehmend weiter von Sonne 1.000 / 1.500 / 3.400 / 4.600 Mio. km, immer kälter, weniger Monde, immer öder.

13. Planet:

Ein dreckiger, kalter Müllhaufen in 5.500 Mio km Entfernung mit 4.500 km Durchmesser. Wie Planet 1, jedoch ständig unter -150° C.

Ganz nebenbei ist noch zu erwähnen, daß das System Beane trotz der vielen bewohnbaren Planeten und Monden noch nicht von Menschen heimgesucht wurde. Das ist die Folge eines nun schon jahrelangen Rechtsstreits zwischen PTI und der Raummarine, der darum geht, wer das System zuerst erforscht hat. Von diesem Faktor hängen nämlich die Beteiligungsrechte an einer Kolonie statt, die natürlich niemand freiwillig abgeben will. Mittlerweile hat man einen Status Quo erreicht (Sprich: Niemand kriegt irgendetwas), der aber neuerdings wieder gestört wird: Eine unabhängige Siedlervereinigung drängt darauf, die Planeten zu erschließen. Somit ist wieder Stoff da, um die Gerichte weiter zu bemühen.

Handlung

Wenn unsere kleine Einheit ein 'Nichts' im Weltraum sucht, dann kommen sie zu spät. Außerdem verfügen sie nicht über die nötigen Abtastungsgeräte, um ein solches Phänomen festzustellen. Beobachten sie den 5. Planeten etwas genauer (hierzu sollten schon einige Proben gelingen, wobei ein Kritischer Erfolg sicherlich sehr hilfreich ist), so läßt sich eine schwache Energiequelle entdecken. An dem Platz dieser Energiequelle ist ein kleines Shuttle zu erkennen, welches anscheinend etwas unsanft gelandet ist. Natürlich wird unsere kleine Einheit sich gleich aufmachen und ganz in der Nähe landen. Zwar ist die Gegend um das Shuttle mit Wald bedeckt, doch es läßt sich in ca. 5 Kilometer Entfernung eine ausreichend große Lichtung finden.

Betritt unsere kleine Gruppe den Planeten, so wird sie sich gleich heimisch fühlen: Die Sonne strahlt herrlich, der Geruch von Natur liegt in der Luft und auch der Gesang der Vögel darf nicht fehlen. So wird der Fußmarsch zum Shuttle nicht allzu schwer fallen. Wenn dann noch ein gestreifter Weltraumabenteurer auf die Idee kommt, seinen Helm abzunehmen um die gute Luft zu genießen, dann wird er die überwältigend schöne Natur vollends bewundern können, so daß er eine 25%-Chance hat, einen GZ-Punkt zurückzubekommen. So schön die Gegend auch sein mag, irgendwann erreicht unsere kleine Einheit das Shuttleschiff und kann es nun genauer inspizieren.

Das Shuttle ist ein Allzweckschiff, wie es auf jedem größeren Fernaufklärer zu finden ist. Es eignet sich dazu, Reparaturen am Mutterschiff durchzuführen oder einen Abstecher auf einen Planeten zu machen. Nebenbei kann man es auch dazu benutzen, die gesamte Mannschaft des Aufklärers zu evakuieren. Es hat das Aussehen eines rechteckigen Kastens von 8x3x2 Metern Ausmaß. Am hinteren Teil des Schiffes dieser Klasse befindet sich die Ausstiegsluke. Das Shuttle verfügt über ein Kufen-Fahrgestell.

Leider scheint dieses Schiff einen etwas holprigen Weg zurückgelegt zu haben. Zwar ist es auf einer Lichtung gelandet, aber dennoch hat es bei dem Landemanöver ein paar Baumkronen mitgenommen. Dementsprechend ist die Außenhülle des Shuttles ein wenig angekratzt. Ferner kann man erkennen, daß die Frontscheibe des Shuttles völlig fehlt. Nähert man sich dem Shuttle, so kann man jemanden erkennen, der regungslos auf dem Pilotensitz festgeschnallt ist, offensichtlich der Pilot. Er trägt einen abgewrackten Raumanzug des Kreuzritterordens und scheint dort schon etwas länger zu liegen. Sein Kopf, der mit einem Helm geschützt ist, hängt herunter, so daß man sein Gesicht von außen nicht erkennen kann. Anscheinend hat der Pilot die Landung nicht überlebt.

Falls sich jemand überwindet und sich das Gesicht des Pilot anschaut, indem er seinen Kopf hochhebt, wird dieser wohl den Schrecken seines Lebens erfahren. Dem betreffenden Spieler wird nämlich ein pfliffiges Grinsen ins Auge fallen, ebenso wie eine Walter Meteor, die der Pilot plötzlich auf den verschreckten Spieler richtet. Wird jetzt jemand eine äußerst dumme Bewegung machen, dann wird der totgeglaubte Pilot dem zitternden Spieler wohl eine kleine Ladung Energie mitten in sein Gesicht schießen und alles bei Minimal-Rüstungsschutz. Darüber werden die Spieler auch gleich informiert (Zu dumm, wenn der betroffene Spieler seinen Helm abgenommen hat). Dennoch sollte der Spieler eine GZ-Probe machen und sich einen GZ-Punkt abziehen, falls er sie verliert. Ferner ist er dann zu keiner Handlung fähig und blickt nur noch erstarrt in die Energiepistole.

Können die Spieler glaubhaft versichern, daß sie vom Kreuzritterorden sind, wird sich die Situation aber bald entspannen. Dann wird sich der Pilot wohl entschuldigen und sich bei seinen Rettern bedanken. Der Pilot ist übrigens Raumleutnant Gregor Müller, 1. Maschinist der Pius-XII. Er hatte das Unglück nur durch Zufall überlebt:

Als die Pius-XII in diesem System war, bemerkten die Instrumente einen Energieabfall im Antrieb. Der Fehler konnte leicht gefunden werden, jedoch mußte der Antrieb abgeschaltet werden. Während Kapitän Arnelus von Bergen den Vorfall der Station Attika in seinem Tagesbericht meldete, behob Gregor Müller den Fehler außerhalb des Raumschiffes mit Hilfe des Shuttles. Es war eigentlich eine Routineaktion, da es sich um eine Abnutzungserscheinung des Antriebs handelte. Um jenen nach der Reparatur zu testen, mußte Gregor Müller die Szenerie von außen beobachten. Dazu ging er in sicheren Abstand zur Pius-XII. Doch während Gregor Müller mit dem Shuttle in Position ging, passierte etwas Unglaubliches. Vor ihm und der Pius-XII breitete sich plötzlich ein schwarzer Fleck aus, der schnell ein gewaltiges Ausmaß annahm. Er wurde immer größer und auf einmal verschwand die Pius-XII darin, worauf auch der Funkkontakt abbrach. Geistesgegenwärtig schaltete Gregor Müller die Antriebsaggregate des Shuttles durch, so daß er sich von dem schwarzen Fleck und der Pius-XII entfernte. Das war vielleicht sein Glück, denn bevor das Phänomen ihn erreichte, löste es sich ebenso plötzlich auf wie es kam und es erstrahlten wieder die Sterne in dem Bereich, wo es eben noch war. Doch die Pius-XII blieb verschwunden.

In Panik suchte er den nächsten bewohnbaren Planeten und vollführte darauf eine ebenso panikartige Landung. An die folgenden Stunden kann er sich nicht mehr erinnern, vermutlich irrte er in geistiger Verwirrung auf den Planeten umher. Schließlich konnte er sich fassen und kehrte zu seinen Shuttle zurück. Bald darauf fing er einen Funkspruch eines Schiffes ein, das nach Überlebenden suchte. Doch bevor er antwortete, empfing er auch, wem das Schiff gehörte: PTI.

Plötzlich schoß ihm der Gedanke durch den Kopf, daß PTI für die Zerstörung der Pius-XII verantwortlich war und das sie Überlebende suchen, um auch sie zu liquidieren. Daraufhin unterließ er erstmal jeden Funkkontakt. Wegen dieser Überlegung kam auch der liebenswerte Empfang so zustande.

Nebenbei gesagt: Das Schiff, das das Funksignal ausstrahlte, war das PTI-Schiff, welches bei der Suche nach Überlebenden mit von der Partie war. Trotzdem sollten seine Befürchtungen nicht ganz unberechtigt sein...

Station Attika

Station

Kommandant: Oberst Karin Kaball

System: Jota Horologii



Eine Sonne, 7 Planeten (Einer bewohnbar) mit diversen Monden (Einer mit niederem organischem Leben).

Station Attika ist wie Station Napoli eine ASS-Orbitalstation und auch dementsprechend ausgestattet. Station Attika liegt am Rande des Kreuzrittergebietes zu dem PTI-Sektor, weshalb sie eine hohe strategische Bedeutung haben müßte. Bekannterweise ist der Bereich von 30 Lichtjahren um die Erde der sogenannte Schutzgürtel, der von PTI kontrolliert wird. In diesem Bereich dürfen keine militärischen Einheiten der Raummarine eindringen. Interessanterweise entwickelte sich Station Attika aber mehr zu einem Umschlagplatz für Waren als zu einer Militärbasis, da Station Attika ein wichtiger Nadelöhr vom PTI-Sektor zu den äußeren Gebieten ist. Aufgrund dieser Tatsache ist auch der Frachtverkehr in dieser Gegend sehr hoch. Das Gegenstück auf PTI-Seite ist die Orbitalstation Dunkelwald, ebenfalls eine ASS-Orbitalstation. Somit sind meistens alle Docking-Module mit Frachtern besetzt und es herrscht ein reges Hin- und Hergeschiebe an Menschen und Ladung.

Die Handlung

Die Station wird von Oberst Karin Kaball geleitet, eine für ihren Posten relativ junge Frau. Sie wird für die Fragen der Spieler immer ein offenes Ohr haben. Insbesondere Untersuchungen oder Befragungen wird sie für unsere kleine Einheit durchführen, damit die Spieler nicht von zu vielen Menschen mit der Untersuchung der Vorfälle zusammengebracht werden (Das kann später von großem Nutzen sein).

Sollten die Spieler ein wenig herumschnüffeln, so lassen sich allerlei interessante Sachen feststellen, insbesondere wenn sie nach Aktivitäten von PTI suchen (Ein bißchen Geld und ein paar gelungene Auftretenproben können dabei überhaupt nicht schaden). In letzter Zeit wurde nämlich ein Frachter namens "Roter Stern" mehrmals registriert, der sich außerhalb des Sonnensystems Attika und Albene-II aufhielt, und zwar vor dem Zwischenfall mit XM154. Er gab sich als Handelsschiff aus, obwohl Schiffsnamen, bei denen das Wort "Rot" vorkommt, oft zu einem Raumschiff der Roten Falken gehört. Überprüfen die Spieler den ID des Schiffes (Computerprobe, möglichst kritischer Erfolg), so finden sie heraus, daß es tatsächlich ein Schiff der Roten Falken ist. Das Schiff ist zwar ein Frachter und offiziell als Handelsschiff eingetragen, jedoch läßt sich der Eigner des Frachters nach einer entsprechenden Wühlerei in diversen Computersystem herausfinden. Übrigens, haben die Spieler den Namen "Roter Stern" nicht schon mal gehört?

Werden ein paar freie Raumpiloten befragt, die regelmäßig zur Station Dunkelwald fliegen, so lassen sich interessante Dinge erfahren, die schon vor dem Zwischenfall mit dem Asteroiden XM154 ins Rollen kamen:

- Einige Piloten von Schiffen, die regelmäßig zu naheliegenden PTI-Basen fliegen, bemerkten, daß sie dort auffallend mehr höhere Offizier des SEK gesehen haben als sonst. Besonders auf der Basis Dunkelwald.

- Ein Pilot hat dabei eine ganz besondere Beobachtung gemacht: Auf der PTI-Basis Dunkelwald hat er ein PTI-Erkundungsschiff gesehen. Solche Raumschiffe dienen der Erprobung von neuen technischen Verfahren aller Art. Sie verfügen über eine Vielzahl von Meßsonden und Meßinstrumenten, um allerlei Vorkommen zu untersuchen. Zwar ist ein solches Raumschiff nicht allzuselten anzutreffen, jedoch erinnert sich der Pilot, daß jenes Schiff nicht im Hangar der Station, sondern an einem Large-Docking-Modul hing. Besonders merkwürdig daran war auch die Tatsache, daß das Schiff bewacht wurde und das von einer SEK-Einheit. Zwar trifft man SEK-Leute immer wieder auf TSU-Raumstationen, jedoch scheinen auf Dunkelwald zur Zeit einige zu viel stationiert zu sein.

- Ein Pilot hat von einem befreundeten Funker auf der Station Dunkelwald gehört, daß in letzter Zeit verstärkt Funksprüche in hoher Kodierungsstufe eingegangen oder gesendet wurden, die direkt an einen Herrn Villert gingen.

- Desweiteren hört man, daß dieser Villert zur Zeit das große Sagen auf der Station hat. Zu ihm sollen auch SEK-Verbände gehören, ebenso das PTI-Erkundungsschiff. Das ist ein wenig verwunderlich, da dieser Herr Villert keinen offiziellen militärischen Rang trägt. Anscheinend handelt es sich, so der Pilot, um einen hochrangigen Wissenschaftler.

- Ganz nebenbei: Zwar herrscht in diesem Sektor ein hohes Flugaufkommen, jedoch betrifft dieses nur die Sonnensysteme Dunkelwald, Attika und die direkte Verbindung zwischen beiden Systemen. Abseits davon ist wenig los, nicht einmal viele Patrouillen lassen sich hier antreffen, obwohl PTI und Kreuzritterorden in diesem System aufeinanderprallen. Diese Beruhigung wurde durch die wirtschaftlichen Beziehungen der Stationen Dunkelwald und Attika herbeigeführt. Die Orte der beiden Zwischenfälle liegen übrigens abseits der Frachtrouten.

Zusammenfassend läßt sich jetzt aus den Aussagen der Piloten einiges vermuten: PTI zeigt in diesem Sektor ungewöhnliche Aktivitäten, gleichzeitig passieren auch ungewöhnliche Dinge. Ein Asteroid eines Einsiedlers verschwindet spurlos, darauf hin ein Schiff, welches ihm zu Hilfe geeilt war.

Kann es vielleicht sein, daß PTI etwas Neues erfunden hat? Kann es sein, daß dieses neue 'Ding' das Nichts ist, welches Asteroiden und Raumschiffe auffrißt? Kann es sein, daß der Einsiedler auf dem Asteroid nur durch einen dummen Zufall nicht erkannt und somit unbeabsichtigt getötet wurde? Kann es sein, daß die Pius-XII vernichtet worden ist, weil sie Daten über den ersten Test des 'Dings' mit sich führte? Schließlich konnte jeder die Meldung von Kapitän Arnelus von Bergen empfangen, jedoch nicht die Meldung von Caroline d'Arvon, weshalb sie unbeschattet blieb. Denn ihre Meldung wurde per Hyperraumkristall verschickt und nicht über Funk, wie die der Pius-XII.

Bis zu diesem Punkt des Abenteuers sollten die Spieler wohl so weit sein, diese Überlegungen anzunehmen. Daraus sollten sie den Schluß ziehen, sich auf Station Dunkelwald ein wenig umzuschauen und nach diesem 'Ding', oder besser gesagt, nach 'der Bombe' zu suchen. Jedoch wäre es ratsam, Admiral Krummer über die Vermutungen zu unterrichten und ihm um Erlaubnis für eine Aktion auf Station Dunkelwald zu bitten. Falls die Spieler genug Gründe vorweisen können, daß ihre Vermutungen richtig sind, wird ihnen Admiral Krummer positiv antworten. Dabei wird den Spielern aber auch die Order erteilt, nicht mit leeren Händen zurückzukommen. Das heißt, daß sie am besten eine der 'Bomben' mitnehmen, die für den ganzen Ärger verantwortlich sind. Man würde sich aber auch mit Blaupausen oder Computerdaten zufriedengeben, die die Existenz einer solchen Waffe eindeutig beweisen. Aus diesen Daten sollte möglichst die Konstruktion der 'Bombe' hervorgehen, schließlich könnten ja auch die Kreuzritter eine solche Waffe nutzen wollen. Ferner haben die Spieler auch zurückhaltend vorzugehen. Priorität hat die Beschaffung der eventuellen Daten, alles andere ist nebensächlich, insbesondere wenn es die Mission gefährdet. Denn als krönenden Abschluß weist Admiral Krummer noch darauf hin, daß der Kreuzritterorden für unsere kleine Einheit wohl nicht viel machen kann, falls sie PTI in die Hände fallen sollten. Ansonsten gibt er dem Führungsoffizier Handlungsfreiheit und wünscht allen viel Glück.

Nun sollten sich die Spieler daran machen, sich für einen Spionageeinsatz auszurüsten, um auf der Station Dunkelwald ein wenig wühlen zu können. Oberst Karin Kaball kann einen Frachter arrangieren, der Waffen oder gar die ganze Einheit unbemerkt auf die Basis Dunkelwald bringen kann. Um das zu erreichen, kann man die Sachen oder die Spieler in einem Frachter verstecken, der routinemäßig zu Station Dunkelwald fliegt und deshalb nicht mehr so genau kontrolliert wird. Zusätzlich lassen sich noch ein paar falsche ID-Karten finden, die unsere Spieler als harmlose Bürger ausweisen. Der Spielleiter sollte aber entscheiden, was die Spieler alles mitnehmen dürfen. Dazu gehört sicherlich nicht ein PTF Bronto oder die ganze Station in die Luft sprengen. Sie sollten lieber auf versteckbare, leise Waffen achten, sowie sonstige Spionagegegenstände (z.B. die berühmte Knopflochkamera oder das Funkgerät mit der unentschlüsselbaren Codierung). Auch Instrumente zum Türenöffnen oder Datenspeicher für Computerdaten können sich als recht nützlich erweisen. Da außerdem Station Attika ähnlich gebaut ist wie Station Dunkelwald, lassen sich sicherlich ein paar Techniker finden, die die Dienste erweisen. Also sollten sie ihren TiPla-Kampfpfanzern lieber im Schrank lassen. Nachdem dann hoffentlich alles geklärt ist, kanns' endlich losgehen...

Station Dunkelwald

Station

Leiter: Albert Hubertus

System: Zeta Reticuli

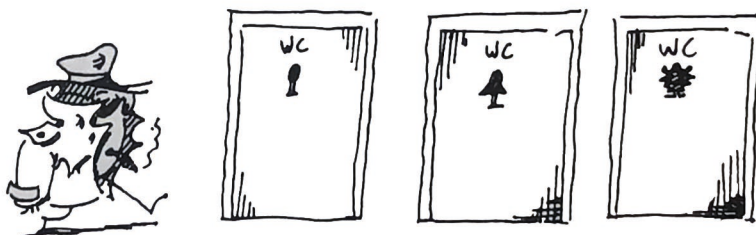
Eine Sonne, 8 Planeten (Einer bewohnbar) mit diversen Monden.

Station Dunkelwald ist wie Station Attika auch eine ASS-Orbitalstation. Diese Station wird aber von TSU-Kräften geleitet, wobei Albert Hubertus im Gegensatz zu den Stationen der Raummarine keinen militärischen Grad inne hat. Für Ordnung, weniger aber Recht, sorgen 67 Polizisten, die hauptsächlich in der Zoll-Abteilung arbeiten. Sie sind dem Reviervorsteher Peter McKays zugeteilt. Auf der Station herrscht ein ebenso hoher Frachtverkehr wie auf der Station Attika.

Die Handlung

hängt ganz davon ab, wie unsere kleine Einheit die Station betritt. Kommen sie getarnt als Zivilpersonen, so können sie sich völlig unbehelligt in einem Hotel einquartieren und sich auch ein wenig umsehen. Allerdings sollten sie vorsichtig sein, wenn sie nur ihre Kleidung und nicht ihr Aussehen gewechselt haben. Denn in diesem Fall besteht eine Chance, daß sie jemand wiedererkennt, insbesondere dann, wenn die Spieler irgendwelche Leute vor ihrer Ankunft selber befragt haben oder sonstwie mit ihnen in Kontakt waren. Das bezieht sich natürlich nicht auf Personal des Kreuzritterordens. So kann der Spielleiter je nach Verhaltensweise entscheiden, wie groß die Chance ist, daß sie jemand wiedererkennt. Sie sollte bei allzu vielen öffentlichen Auftritten um maximal 25% pro Tag liegen. Was dann passiert, bleibt dem Spielleiter überlassen. So könnte sie z.B. einfach nur jemand grüßen. Denkbar wäre es aber auch, daß sie jemand bei der Polizei als Kreuzritter meldet, so daß unsere Einheit einen kleinen Schatten bekommt und von jedem Polizisten und jeder Überwachungskamera argwöhnisch beobachtet wird, was ihre Situation nicht gerade erleichtert. Es ist schließlich verboten, daß Schiffe der Raummarine oder deren Soldaten in den PTI-Sektor um die Erde eindringen. Natürlich ausgenommen sind beurlaubte Soldaten.

Kommt unsere Einheit gleich als militärische Kommandoeinheit an, so müssen sich die Spieler etwas einfallen lassen, wie sie in der Station herumschnüffeln können. Denn sollten sie offen mit Waffen durch die Gegend laufen, werden sie bald,



sogar SEHR bald Ärger mit der Polizei kriegen. Auch sonstiges auffälliges Verhalten sollte der Polizei nicht verborgen bleiben. Besonders jetzt, wo einige geheime Dinge stattfinden, die unsere kleine Einheit herausfinden soll:

Up-Hangar

So läßt sich der Frachter "Roter Stern" im Up-Hangar auf Dock A1 ausmachen. Im Dock A2 befindet sich ein AKB namens "Slammer". Kommen die Spieler auf die Idee, beide Schiffe einmal von außen genauer abzusuchen, so werden sie das Symbol der Roten Falken irgendwo versteckt, erkennen. Ansonsten befinden sich auf dieser Dock-Ebene keine weiteren Schiffe. Es besteht auf den ersten Blick kaum die Möglichkeit, eines dieser Schiffe zu betreten, da ständig ein SEK-Mann die Dock-Ebene A bewacht. Kommen die Spieler mit dem Hauptaufzug auf dieser Ebene an, so werden sie höflich, aber bestimmt, zurückgewiesen.

Wenn die Spieler aber unbedingt beabsichtigen, die Dock-Ebene zu besuchen, so täten sie gut daran, sich in einem Restaurant oder Cafe mit Hangarblick niederzulassen. Denn von hier aus läßt sich die Dock-Ebene A gut beobachten, da die Zugänge zu dem Hauptaufzug auf der Ebene großzügig mit Fenstern versehen sind. So können die Spieler den jeweiligen Bewacher sehen, der immerzu um den Hauptaufzug herumpatrouilliert. Jedoch bemerken die Spieler, daß einer dieser Wachhunde ein kleines Problem mit dem Kantinenessen hat, was dazu führt, daß er permanent zum WC auf der Ebene des Hangar-Kontrollzentrums fährt. Somit bietet sich den Spielern eine Gelegenheit, die lästige Wache zu umgehen.

Das nächste Problem ist der Zugang zu den Schiffen. Denn dafür braucht man eine Zugangsberechtigung. Die haben nur die Leute, die auch weiter unten bei "Deck 5" unter "Wachen" aufgelistet sind. Die Spieler jedoch müssen sich auf ihre Elektronik und Computerkünste verlassen, die sie mit einer kombinierten Computer und Elektronikprobe + 20 für beide untermauern können. Sollten sich die Spieler auf der Station Attika Werkzeug und Informationen über das Türenöffnen geholt haben (schließlich handelt es sich hier um den gleichen Typ von Orbitalstation), so können sie die Proben maximal auf -20 erleichtern. Für den ganzen Vorgang werden sie je nach Ausstattung zwischen 10 und 200 Sekunden brauchen. Nach dem erfolgreichen Öffnen der Schotten lassen sie sich ohne weitere Tüftelei wieder schließen, öffnen oder verschließen.

Auf den Schiffen läßt sich zunächst nichts Interessantes finden. Wagen die Spieler jedoch einen Blick ins Logbuch des jeweiligen Schiffes (was mit einer Computerprobe +20 auch kein Problem sein sollte), so finden sie einige interessante Eintragungen, die sich natürlich als Beweise sichern lassen:

Slammer, 12.1.2244, Chief Captain Ernst Schmidt

Habe heute den Befehl erhalten, mit der Einheit zur Station Dunkelwald zu fliegen. Dort soll ich dem Kommando von InSec-Direktor Villert unterstellt werden. Hierbei soll es sich primär um Bewachungsaufgaben handeln. Anscheinend ist es eine sehr wichtige und geheime Sache, da ich keine weiteren Informationen erhalten habe. Wenn außerdem die Roten Falken etwas bewachen sollen, muß es schon sehr wichtig sein.

Weitere Eintragung außer der üblichen Routine, lassen sich auf der "Slammer" nicht finden. Seit der Ankunft auf der Orbitalstation ist die Slammer nicht mehr abgeflogen. Hier haben die Spieler wohl Pech gehabt. Auf der "Roter Stern" läßt sich aber mehr finden:

Roter Stern, 12.1.2244, 14:35, Security Major Nicole Claissant

Habe Befehl erhalten, mich auf Station Dunkelwald zu melden. Soll dort Bewachung und Kundschaftertätigkeit durchführen. Sonst keine weiteren Informationen. Vermutlich geheim.

Roter Stern, 14.1.2244, 9:50, Security Major Nicole Claissant

Stehe unter Kommando von InSec-Direktor Villert. Habe Auftrag, die Gegend nach einem Testgebiet abzusuchen. Möglichst abgelegen, ohne jeglichen Frachtverkehr, aber mit Sternensystem in der Nähe. Dennoch sollen sich Menschen innerhalb des Sonnensystems befinden, um zu herauszufinden, ob sie etwas von dem Test mitbekommen.

Roter Stern, 15.1.2244, 14:30, Security Major Nicole Claissant

Habe System Albene-II als Testgebiet auserkoren, da nicht allzu stark besiedelt. Wenig Frachtverkehr und kleine Station. Ideal. Sollte außerdem etwas passieren, erwischt es auch Kreuzritter. Werde mit Informationen zurückkehren.

Roter Stern, 20.1.2244, 21:30, Security Major Nicole Claissant

Operation läuft, befinde mich um Albene-II und beobachte Gegend auf Schiffsverkehr. Start der Operation ist 21.1, 12:00 Uhr, falls keine Verzögerung.

Roter Stern, 21.1.2244, 15:00, Security Major Nicole Claissant

Test erfolgreich bestanden, leider hat der Kreuzritterorden Wind von der ganzen Sache bekommen. Aufklärer namens Pius-

XII fing Notsignal eines Einsiedlers auf, der sich innerhalb des Testgebietes aufhielt. Leider hatten wir ihn übersehen, dachten, Asteroid sei unbewohnt. Pius-XII hat Meßergebnisse, muß deswegen beseitigt werden. Villert wird deshalb einen zweiten Test durchführen.

Roter Stern, 25.1.2244, 12:30 Security Major Nicole Claissant

Suchen System Beane ab. Nichts zu finden. Zweiter Test war erfolgreich. Trafen Rettungsmannschaft der Raummarine. Haben uns an der Suche beteiligt, aber erneut nichts gefunden. Die Soldaten des Kreuzritterordens waren verwirrt, da sie nicht mal Trümmerteile finden konnten. Sie vermuten aber trotzdem Defekt an Antrieb der Pius-XII.

Seit der letzten Eintragung verließ das Schiff nur zu einem dritten Test die Station, der am 28.1.2244 im System Beane stattfand.

Hiermit können die Spieler also erfahren, daß sie es mit einem InSec-Direktor zu tun haben. Diesen Rang haben nur sehr wenige Leute, was die Wichtigkeit der ganzen Sache wohl noch unterstreicht.

Large-Docking-Modul

An Modul C ist zur Zeit das PTI-Experimentierraumschiff "Newton" angedockt. Nimmt man es genauer unter die Lupe, so erkennt man, daß dieses Schiff über zahlreiche Fühler und Sonden verfügt, mit denen sich alles Erdenkliche messen läßt. Es ist ca. 100x40x20 Meter groß und besitzt überhaupt keine Bewaffnung, außer einem niedlichen Laser, mit dem man höchstens einen kleinen Asteroiden zerschießen kann. Es handelt sich dabei natürlich nur um einen wissenschaftlichen Laser, der sich aber äußerst präzise ausrichten läßt (Minimale Abweichung vom Zielpunkt auf 100000 km: 10 cm). Ansonsten ist bei diesem Schiff nicht viel zu erkunden, denn der Zugang wird ständig von einem SEK-Mann bewacht, der mit dem Kintopfer überhört keine Probleme hat. Ferner befinden sich auf dem Schiff normalerweise noch zwei bis drei Wachen und ebensoviele Techniker, an denen die Spieler erstmal vorbei müßten. Somit sollte schon ein Wunder geschehen, damit die Spieler unbemerkt aufs' Schiff kommen (Sollte wirklich ein Wunder geschehen, schildern sie es bitte nachträglich dem Autor).

Oberdeck

Auf dem Oberdeck ist eigentlich nichts Besonderes, bis auf ein paar Wachen, die einen Teil des fünften Decks abriegeln. Hier sollten die Spieler ein wenig genauer herumschnüffeln, denn hier werden sie wohl die Antwort auf alle ihre bohrenden Fragen finden:

Deck 5

Allgemein

Deck 5 liegt im oberen Teil des Oberdecks und beherbergt zur Zeit nur die Einheiten von Direktor Villert, der sich mit seinen Leuten in einem Teil des Decks einquartiert hat (Siehe Plan). Die restlichen Teile des Decks werden als Abstellräume benutzt. Dort lassen sich kaum Menschen antreffen. Ein Lageplan des Decks sollte den Spielern nicht von Anfang an vorliegen. Kommen die Spieler auf die Idee, daß Deck 5 genauso aussieht wie auf anderen Stationen, so liegen sie falsch. Denn die Raumaufteilung ist auf jeder Orbitalstation verschieden. Auch das Stationsinformationssystem gibt keinen Plan heraus, da dieses Deck gesperrt wurde. Nur Angestellte der Station (Polizei, Techniker und Verwaltungspersonal) können sich darauf Zugriff verschaffen. Aber es gibt da noch eine Lücke, die die Spieler ausnutzen können:

Versuchen sie vom Informationssystem die Position von jemanden zu finden, der sich gerade auf Deck 5 befindet, so wird der Computer ausgegeben, daß sich diese Person auf eben, diesem Deck befindet. Das ist ja auch nichts besonderes. Fragen die Spieler dann aber, ob der Computer ihnen einen Plan der Position zeigen kann, auf dem sich die vorige Person befindet, so wird ein Plan ausgegeben. Anscheinend wirkt die Sperre von Deck 5 nur dann, wenn man direkt nach einem Plan für dieses Deck fragt. Das hat wohl mit der Tatsache zu tun, daß das Informationssystem von der Sirius Cooperation gebaut wurde. Der Plan für die Spieler befindet sich weiter hinten. Die Spieler erhalten allerdings keine Raumbeschreibung, höchstens die Position der Toiletten kann der Spielleiter bekanntgeben.

Die Spieler sollten übrigens auf die Nacht-Phase in der Station aufmerksam gemacht werden, da dann die meisten Menschen schlafen. So auch ein Großteil des Personals von Direktor Villert. Innerhalb dieser Phase, die ungefähr 8 Stunden dauert (mit Dämmerung), ist die Gangbeleuchtung heruntergeschraubt. Da sich dann auch nicht mehr allzu viele Menschen auf Deck 5 bewegen, bietet sich so eine ideale Einstiegsmöglichkeit.

Wachen

Die beiden äußeren Fahrstühle werden je von einer Wache der Roten Falken beobachtet, die niemanden ohne



Zugangsberechtigung in den abgesperrten Teil des Decks durchlassen. Ferner bewacht noch ein Soldat den Hauptaufzug. Alle Posten sind rund um die Uhr besetzt. Manchmal gehen noch irgendwelche Leute von Direktor Villert durch das Deck, die natürlich auf fremde Personen leicht allergisch reagieren. Eine Zugangsberechtigung zu dem Sektor haben: Direktor Villert, seine Assistentin Hillary Rosenheim (Spezialagentin), drei weitere Agenten, Security Major Nicole Claissant und ihre 14 Untergebenen, Chief Captain Ernst Schmidt und seine 16 Lakaien, Albert Hubertus (Stationsleiter), Peter McKays (Polizeichef) sowie 36 Wissenschaftler, Techniker und Flugpersonal der "Newton" unter der Leitung von Professor Tjard Johansson. Keinen Zugang haben die örtlichen Polizisten. Man kann ihnen eben nicht unbedingt trauen. Diese Zugangsberechtigung gilt übrigens auch für die "Blammer", "Roter Stern" und die "Newton". Die Werte der Personen entnehmen sie bitte Kapital B. Während des Nacht-Zyklus patrouilliert eine weitere Wache durch das Deck und überprüft die Räume (Der Weg ist auf der Karte eingezeichnet). Dabei öffnet sie nur die Tür, macht kurz das Licht an, schaut, ob alles in Ordnung ist, und verschwindet wieder. Anzumerken bleibt noch, daß die Wachen mit Motion-Scannern ausgerüstet sind, sie aber nicht angeschaltet haben, da sie ja meistens nur die Positionen von ihren eigenen Leuten zeigen würden. Außerdem ist der Batterieverschleiß bei diesen Geräten immer sehr hoch.

Raumbeschreibungen

Allgemeines

Über die ganze Station hinweg beträgt die Raumhöhe 2,60 Meter. Darüber befindet sich ein Raum von 0,90 Meter, der mit Lüftungsrohren, Leitungen und Stahlträgern vollgestopft ist. Durch diesen Raum oder durch die Lüftungsrohre paßt leider kein Mensch. Alle Decks sind voneinander hermetisch abgeriegelt, es sei denn, es erstreckt sich ein Park über mehrer Decks. Durch Deck 5 geht aber kein solcher Park.

Die Wände der Station sind alle 5 cm dick und bestehen aus zusammengesetzten Segmenten, die sich, genauso wie die Türen, leicht ummontieren lassen. Im Grunde genommen läßt sich jedes Deck nach einem Baukastenprinzip zusammensetzen. So sind Wände, aber besonders Türen, nicht absolut schalldicht. Stellt man sich direkt vor eine Tür, so kann man z.B. hören, ob sich jemand auf der anderen Seite der Tür nähert. Wände bieten da schon einen besseren Schutz, jedoch sind auch sie nicht absolut schalldicht.

Die Türen öffnen sich voll elektrisch per Knopfdruck, wobei dieser Vorgang leise genug ist, als daß die Wachen etwas merken würden. Bei der Info-Konsole an der Innenseite läßt sich neben den sonstigen Einstellungen noch das Licht und das Klima für den Raum regeln. Desweiteren kann man hier die Tür von innen verschließen, was durch ein "Nicht stören"-Lämpchen außerhalb des Raumes angezeigt wird. Von außen lassen sich die Türen mittels einer ID-Karte verschließen (Das können alle Leute mit einer Zugangsberechtigung für diesen Sektor). Eine verschlossene Tür kann man nur mit einer kombinierten Computer- und Elektronikprobe mit Modifikator +20 öffnen. Wie bei den Schotten im Up-Hangar-Bereich gilt, daß entsprechende Kenntnisse und Einbruchswerkzeug den Modifikator auf -20 herabsetzen. Auch bleibt die benötigte Zeitspanne dieselbe, und zwar geht sie von 10 bis 200 Sekunden, je nach Erfolg der Proben. Die Türen zwischen zwei Räumen sind alle ausnahmslos einfache Automattüren ohne irgendwelche Bedien-Optionen.

1. Fahrstuhlvorraum

Jeweils um die Fahrstühle herum befindet sich ein kleiner Vorraum, der immer mit ein paar Sitzgelegenheiten und Pflanzen ausgestattet ist. Die Fahrstühle lassen sich noch immer mit dem guten, alten 'Hoch'- und 'Runter'-Knopf bedienen, jedoch muß man heutzutage nicht mehr allzu lange warten. Die einzelnen Fahrstühle gehen nur durch das Oberdeck, die fünf Fahrstühle des Hauptaufzuges gehen durch die ganze Station.

Die Wachen an den einzelnen Fahrstühlen laufen übrigens öfters hin und her, so daß sie einige Gangbereiche mal beobachten und mal wieder nicht. So eröffnet sich eine Beobachtungslücke, durch die unsere Einheit durchschlüpfen kann.

2. Wartungsraum und Wartungsschacht

An dem Hauptaufzug befindet sich ein Wartungsraum, der zu dem Wartungsschacht in der Mitte des Hauptaufzuges führt (Achtung! Keine Gravitation). Im Wartungsraum befinden sich allerlei Fahrstuhlkontrollen und manchmal Werkzeuge. Die Tür ist nur für Stationstechniker zu öffnen. Andere müssen Geschick oder Gewalt anwenden.

3. Deckkontrolle

Ebenfalls nur für Techniker zugänglich ist die Deckkontrolle. In den Räumen um den Fahrstuhl befinden sich zahlreiche Schaltapparaturen, die vollautomatisch funktionieren und mit denen sich alles regeln läßt: Lüftungskontrolle, Licht, Stromversorgung, Kommunikationsanschluß, Türkontrollen. Mit ein paar Computerproben läßt sich auf dem Deck ein bißchen Verwirrung stiften.

Überwachungskameras wird man auf der Station nur an stark besuchten Orten finden. Dabei übernehmen die Kameras die Aufgabe, Recht und Ordnung zu überwachen. Sie sind eigentlich nicht dafür da, Personen auszuspionieren. Da aber Deck 5 nicht stark besucht ist, lassen sich hier keine Kameras auffinden.

4. Aufenthaltsraum

In diesem Raum sind neben Tischen und Stühlen noch einige Kaffeemaschinen zu finden sowie eine Medienkonsole mit vielen, langweiligen Programmen. In diesem Raum halten sich normalerweise die Wissenschaftler auf, um ein wenig Kaffee zu trinken und etwas zu plaudern. Während des Nacht-Zyklus ist der Raum natürlich leer.

5. Villerts Büro

In diesem funktional eingerichteten Büro residiert der Leiter der ganzen Aktion: Direktor Villert. Zwar gehört Direktor Villert zur InSec, jedoch arbeitet er nicht verdeckt, so daß sein Titel einigen seiner Truppe bekannt ist. Sein Büro besteht aus einem Schreibtisch, einigen Regalen, einem Computerterminal sowie ein paar Sitzgelegenheiten. Auf den Schreibtisch steht und stützen nur ein paar Akten über seine Untergebenen finden: Akten über Ausrüstung und Besatzung der "Slammer" und der "Roter Stern", die nur allgemeine Auskünfte geben; also keine Personalakten. Desweiteren lassen sich Akten über die angeforderten Ausrüstungsgegenstände auf diesem Deck finden. Dazu gehören zahlreiche wissenschaftlichen Geräte, Werkzeuge verschiedenster Art sowie eine kleine Leasum-Lieferung. Die angeforderten Geräte sind aber meistens für diverse Analyse- und Konstruktionsverfahren zu gebrauchen, so daß sich daraus kein Anhaltspunkt auf eine bestimmte Ausrichtung ergibt. Jedoch fällt beim genaueren Hinsehen auf, daß alle Geräte irgendwie etwas mit Hyperraum- und Elementarteilchentechnik zu tun haben. Außerdem können die Spieler hier den Decknamen des Forschungsauftrages erfahren: Krikkit.

Wollen die Spieler den Schreibtisch durchsuchen, so stoßen sie auf verschlossene Schubladen, die sich jedoch mit einer einfachen Mechanik-Probe unauffällig öffnen lassen. In den Schubladen finden sie dann wieder Akten, diesmal jedoch auch ein Bericht eines Wissenschaftlers der "Newton". Dort beschreibt er, wie die letzten drei Tests der 'Bombe' abliefen. Er können sie endlich erfahren, was die 'Bombe' denn nun eigentlich macht: Die Bombe vernichtet innerhalb eines bestimmten Radius alle Materie, wie dicht sie auch sein mag. Sogar Licht wird von dieser gewaltigen Zerstörungskraft verschluckt (Weshalb der 1. Maschinist der Pius XII auch ein riesiges, schwarzes Nichts gesehen hat). Untermalt wird das ganze noch durch ein paar Diagramme, die mehr oder weniger das widerspiegeln, was die Spieler schon vor einiger Zeit bei Professor Minh Chang entdecken konnten. Somit sollte jetzt klar sein, was die 'Bombe' macht, jedoch nicht, wie sie funktioniert. Das müssen die Spieler erst noch herausfinden.

Eine weitere Akte gibt darüber Aufschluß, warum das Projekt 'Krikkit' auf diese Station verlegt werden mußte. So ist in dem Bericht davon die Rede, daß sich Spione der Raummarine auf Station Olymp, dem vorigen Projektstandort, aufgehalten haben sollen. Da diese nichts über die Arbeit an dem streng geheimen Projekt mitbekommen sollten, wurde aus Sicherheitsgründen kurzerhand beschlossen, das Projekt an einen anderen Standort zu verlegen. Dafür wurde Station Dunkelwald ausgewählt, da hier die Wahrscheinlichkeit am geringsten sei, daß die Raummarine dort geheime Aktivitäten vermuten würde. Eine Vermutung, die nicht ganz unrichtig war, denn niemand kam von Anfang an auf die Idee, daß PTI etwas mit den Vorkommnissen in der Umgebung zu tun hätte.

Desweiteren läßt sich im Schreibtisch noch ein Benutzerhandbuch für die auf der Station befindlichen Computerterminals finden. Für einen fundierten Informatiker bietet es aber nichts Neues. Kommen die Spieler auf die Idee, das Terminal anzuschalten, so erhalten sie nach kurzer Zeit die Meldung: *Cannot connect frame*. Selbst einen Computerlaien sagt das, daß die Verbindung zum Hauptrechner kaputt ist oder daß der Hauptrechner ausgeschaltet ist. Ein ärgerlicher Umstand, der sich durch Drücken eines großen, roten Knopfes im Rechenzentrum (Raum 32) leicht beheben läßt. Erst dann können alle Terminals auf diesem Teil des Decks benutzt werden.

6. Büro von Tjard Johannson

In diesem Büro, das genauso eingerichtet ist wie das vorige, residiert der Leiter der wissenschaftlichen Gruppe, Tjard Johannson. In seinem Büro lassen sich zahlreiche wissenschaftliche Bücher finden, oft Standardliteratur. Meistens handeln sie jedoch von Kernphysik, was darauf hindeutet, daß er ein Professor dieses Fachgebietes ist. In seinen Unterlagen, die alle im unverschlossenen Schreibtisch liegen, lassen sich zahlreiche Berichte über verschiedene Tests der Bombe finden. Bei einigen schlug die Energieversorgung fehl, bei einem anderen reagierte das Leasum. Aus den letzten drei Tests geht hervor, daß die Bombe nun fast perfekt sei, jedoch noch einige Probleme mit dem 'Aktionsradius' hat. So läßt sich jener nie genau genug vorherbestimmen (Diesem glücklichen Umstand verdankt Gregor Müller sein Leben). Zwar wird in diesen Tests schon mehr auf die Konstruktion der Bombe eingegangen, jedoch ist das noch immer zu wenig, um daraus überhaupt verstehen zu können, wie sie gebaut wird. Also muß unsere kleine Einheit wohl oder übel weitersuchen.



7. Büro von Nicole Claissant

Dieses Büro ist genauso wie die vorigen beiden eingerichtet, jedoch scheint es nicht im gleichen Maße benutzt zu werden. So läßt sich hier außer ein paar leeren Blättern und einer Übersichtskarte der Station nichts Besonderes finden.

8. Büro von Ernst Schmidt

Jenes Büro sieht genauso aus wie das vorige, jedoch läßt sich hier eine interessante Notiz finden: "Test übermorgen um 21.00 Uhr". Das Datum bezieht sich wirklich auf Übermorgen, doch dazu mehr am Ende der Raumbeschreibungen.

9. & 10. Büroräume

Büroräume, die neben Schreibtisch, Stühlen, Sitzecke, Schrank und Computerterminal noch über einige geschmacklose Bilder verfügen. Begutachten die Spieler den Raum 10 etwas näher, so entdecken sie einen Zettel, der schwer auffindbar unter dem Schreibtisch liegt. Es handelt sich dabei um eine Liste, die den Spielern unglaublich weiterhelfen wird: Die Inventarliste des Raumes.

11. Küche

Zwar verfügt diese Station über eine Kantine für die Angestellten sowie über zahlreiche Gaststätten, aber dennoch wurde hier eine spartanische Küche eingerichtet. Sie ist vor allem für die Wachen gedacht, die möglichst auf dem Deck bleiben sollen, damit sie nicht immer sonstwo essen gehen und eventuell noch Aufsehen erregen.

Neben einigen Mikrowellen und Kühlschränken verfügt diese Küche über keine nennenswerte Ausstattung, sowohl von den Utensilien her als auch vom Dosen- und Mikrowellenfraß.

12. - 18 und 28. - 31. und 33 - 36. Schlafräume (Türen von innen verschlossen)

Da die Wachen, Techniker und Wissenschaftler auch mal schlafen müssen, gibt es auf dem Deck auch dafür geeignete Räume. In diesen Räumen steht jeweils ein Bett, ein Tisch, mehrere Stühle sowie ein Schrank und eine kleine Waschgelegenheit. In Raum 35 hat sich Direktor Villert dauerhaft einquartiert. Raum 36 wird von seiner Assistentin belegt. Ernst Schmidt und Nicole Claissant schlafen in ihren komfortableren Kapitänskajüten auf den jeweiligen Schiffen. Die Räume 17, 18, 28, 29, 30, 31, 33 und 34 haben einige leitende Wissenschaftler und die restlichen Agenten dauerhaft belegt, die übrigen Räume werden von den Wachen benutzt. Wer keinen Schlafplatz bekommen hat oder sowieso sich meistens auf den Raumschiffen aufhält, der hat dort seine Kajüte.

Da unsere kleine Einheit die Räume bei Nacht untersuchen wird, sind alle Schlafzimmer belegt und die Türen daher von innen verschlossen. So befinden sich auch die entsprechenden Leute in den entsprechenden Zimmern. Mittels des 'Klingel'-Knopfes lassen sie sich aus dem Schlaf reißen, was die Spieler aber lieber nicht ausprobieren sollten.

19. Lager (Tür verschlossen)

In Raum 19 ist ein kleines Lager für zahlreiche Werkstoffe sowie elektronische und optische Bauelemente eingerichtet. Hier lassen sich diverse hochwertige Metallbleche finden, die unter anderm im Raumschiffbau eingesetzt werden. Besonders auffällig sind zwei Dutzend Verschalungen, die halbkugelförmig sind und einen Durchmesser von 70 cm haben. Zusätzlich besitzen sie noch je eine Öffnung, anscheinend für ein Amaturenbrett (Sieht teuflisch nach der Verschalung der Bombe aus). An elektronischen und optischen Bauteilen lassen sich hier diverse Schaltungen finden, deren Zweck die Spieler nicht immer herausfinden können. Einige sind Regulatoren für Energieflüsse, andere Strahlungsmeßgeräte. Meistens handelt es sich aber um Eigenkonstruktionen, die aus hochwertigen Bauteilen zu bestehen scheinen. Ebenso lassen sich einzelne elektronische und optische Bauelemente in diesem Raum auffinden, ebenfalls von hoher Qualität. Alles ist übrigens fein säuberlich in Regalen abgelegt.

Alle diese Teile werden für den Bau der Bombe benötigt. Dabei existieren hier genug Teile in mehrfacher Ausfertigung, daß sich noch einige von den kleinen Dingen bauen lassen. Die Spieler täten aber nicht gut daran, einige Teile mitzunehmen. Denn die meisten Teile müssen vor dem Einbau in die Bombe noch modifiziert werden. Dafür findet man in diesem Raum noch zahlreiche Bauteile.

20. Werkstatt (Tür verschlossen)

Hier befindet sich eine kleine Werkstatt mit verschiedenen Geräten zur Metallbearbeitung und zum Legen von Schaltungen. Die Geräte, die hier stehen, lassen jedem Techniker das Herz höher schlagen: Vom Talarischen Schaltungsanalysator bis zur Posch-Kombi-Werkbank ist alles vorhanden, was der Mensch braucht. Dabei fällt übrigens auf, daß alle Geräte nicht fest installiert worden sind bzw. nicht fest installiert werden können, so daß sie hier noch nicht lange stehen können.

21. Leasumlager (Tür verschlossen)

An der verschlossenen Tür zu diesem Raum prangt ein großes Symbol, das den Zweck des Raumes verdeutlicht: Radioaktivität. So ist in diesem Raum ein großer, mit Blei abgeschotteter Tresor zu finden, der 1,2x1,2x1,4 Meter groß ist. Auf ihm steht in großen roten aber nicht freundlichen Buchstaben: "Achtung Strahlung! Lebensgefahr!", wobei das Ganze oberhalb des Tresors aufliegt. Damit kein Unbefugter den Tresor öffnet, ist in der Klappe auch noch ein Schloß eingelassen, schließlich kennen sich heutzutage die Techniker nur mit komplizierten, elektronischen Schlössern aus, aber nicht mit einem altmodischen Zahlenschloß, welches vollkommen mechanisch arbeitet.

Sollte es den Spielern aber dennoch gelingen, das Schloß zu öffnen, so müssen sie mit mindestens zwei Mann die Klappe vom Tresor herunternehmen (Da merkt man wieder, daß Blei eine hohe Dichte hat). Wenn durch ihr Geklöter nicht das ganze Deck wach geworden ist, dann können die Spieler im Tresor ein paar dicke Bleibehälter finden, in denen sich jeweils ein kleiner Platinblock mit einem Schuß Leasum befindet. Sollten sie aber einen dieser Behälter öffnen, wird Strahlenalarm ausgelöst und die Türen zu diesem und dem Nachbarraum automatisch verschlossen. Das wäre dann der schlechteste Tag im Leben der Spieler: Radioaktiv versucht, wenn keiner einen Strahlenanzug trägt und ein Rudel wilder Soldaten vor der einzigen Tür, die nach draußen führt. Später können sie aber sagen, daß die Spieler ausdrücklich gewarnt waren.

22. Leasum-Labor (Tür verschlossen)

In diesem Raum wird das Leasum von nebenan weiterverarbeitet. In der Mitte des Raumes steht ein dicker Glaskasten aus strahlenabsorbierendem Material, in dem man über luftdichte Bleihandschuhe hineingreifen kann. In dem Kasten ist allerlei Werkzeug, um Leasum zu verarbeiten. Neben diesem Kasten findet man zwei Strahlenschutzanzüge, eine Überwachungskonsole, die die Stärke der Strahlung in diesem und dem Nachbarraum überprüft, sowie ein kleiner SAM. Desweiteren befinden sich Bleiabschirmungen und Werkzeuge in Regalen und an den Wänden des Raumes. Wenn eine Bombe fertig gebaut ist, muß zum Schluß Leasum als Energielieferant eingesetzt werden. Dieser Vorgang wird hier erledigt.

23. & 24. Labor (Türen verschlossen)

Heureka! Die Spieler haben die Schatztruhe gefunden! In den beiden Räumen befindet sich die eigentliche Forschungseinrichtung mit all den Sachen, die die Spieler suchen. Neben unzähligen Laborgeräten befindet sich in diesem Raum eine zur Hälfte fertiggestellte Bombe sowie zahlreiche Skizzen dieser an den Wänden. Die Bombe soll, wie es auch in Herrn Schmidts' Büro zu lesen war, bald gezündet werden. Leider verfügen die Spieler nicht über genug Sachkenntnis, um die Bombe zusammenzubauen. Die restlichen Teile sind über den Raum verteilt und zwar an den verschiedenen Arbeitsplätzen und Geräten. Teilweise sind sie auseinandergenommen, um sie an den entsprechenden Arbeitsplätzen zu bearbeiten und zu testen.

Die Skizzen an der Wand beschreiben den Aufbau der Bombe schon genauer, jedoch nicht genau genug, um sie nachzubauen. Es fehlen also immer noch die technischen Details. Um diese herauszufinden, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Die Spieler sind alles hochgradige Wissenschaftler der Kernphysik und Hyperaumtechnik und verfügen über einen Stab von Assistenten und Technikern. Dann kann diese Gruppe, die etwa 20 Leute umfassen sollte, in einer groß angelegten Aktion die verschiedenen Teile im Labor analysieren (Die entsprechenden Geräte sind ja vorhanden). Mit den gewonnenen Ergebnissen, die nach ca. 12 Stunden harter Arbeit dann vorliegen, ließe sich die Konstruktion der Bombe in groben Zügen errathen und die Bombe nach ein paar Wochen Entwicklungsarbeit nachbauen.

Dieser Ansatz ist natürlich UN DURCHFÜHRBAR !

2. Die Spieler finden in Raum 24 in einer Ecke eingezwängt (WICHTIG !) ein Terminal, das sie ebenfalls benutzen können, wenn der Hauptrechner angeschaltet wurde. Über dieses, und nur dieses Terminal können sie dann die Konstruktionsdaten abfragen sowie die Ergebnisse der Testreihen. Da an diesem Terminal mit den Konstruktionsdaten gearbeitet wird und daher mehr Darstellungskomfort benötigt wird, sieht dieses Terminal auch nach mehr Rechenleistung aus (Größerer Bildschirm, noblere Tastatur, eigene, kleine Recheneinheit zur Unterstützung der Grafikdarstellung). Ferner befindet sich an diesem Terminal ein Speicherslot, an dem sich transportable optischen Speicherchips anschließen lassen. Damit stünde also der Weg frei zur Sicherung der relevanten Daten. Die ganze Sache hat nur einen Hacken, und zwar den Rechnerzugang. Schalten die Spieler das Terminal an, so erscheint folgende Meldung:

Trying to connect frame ... OK

Connect Think-II ... OK

Starting OS ... OK

PITLX - Version 2.3 - All Systems OK



Welcome !

Please enter your Login and your Password:

Login:

So, nun stehen die Spieler da. Jetzt kann ihnen nicht einmal eine erstklassige Computerprobe weiterhelfen, denn die Spieler brauchen einen Namen und ein Passwort, was zu dem Namen paßt.

Doch in dieser Stunde der Verzweiflung kann den Spielern eine Tatsache helfen: Tjard Johannson, der wissenschaftliche Leiter des Projektes, ist bekannt durch seine Zerstreuung und Vergeßlichkeit. So ist es ihm schon mal passiert, daß er sein Paßwort fast vergessen hätte. Aufgrund dieser schrecklichen Erfahrung hat er sich entschlossen, sein Paßwort aufzuschreiben und an einer Stelle zu deponieren, wo er es auch wiederfinden kann. Und nun dürfen sie raten, wo sich das Paßwort befindet. Sie werden es kaum glauben: Da das Terminal so schön in der Ecke steht, befand der Professor die Rückseite des Monitors für passend (Daher das 'Wichtig !' von vorhin). Auf der Rückseite des Monitors klebt dann auch ein Zettel mit der Aufschrift: "Ionenenergiestabilisator". Wenigstens war der Professor nicht dumm genug, ein simples Paßwort, wie zum Beispiel seinen Geburtstag, zu nehmen. Um den Zettel zu finden, müssen die Spieler nur auf die Idee kommen, einmal die Rückseite des Monitors zu begutachten, wobei ihnen dann der Zettel sogleich ins Auge fällt. Von hier an ist es nur noch ein Kinderspiel, die Konstruktionsdaten der Bombe zu finden und zu kopieren.

Übrigens haben die Spieler beliebig viele Versuche, in das System einzudringen. Jedoch sollten sie nicht stundenlang damit herumspielen, denn sonst könnte sie die Wache überraschen.

25. & 26. Abstellkammer

Außer einigen leeren Transportkisten läßt sich hier nichts finden. Diese Kisten wurden wohl dazu verwendet, allerlei Gerätschaften durch die Gegend zu transportieren. Die meisten Kisten haben übrigens eine recht unübliche Form, als ob sie für den Transport von bestimmten Gerätschaften konstruiert wären. Außerdem steht auf den Kisten nur groß das Wort 'Krikkit'.

27. 'Besenkammer'

Wer hier nun Besen, Eimer und Lappen erwartet, hat weit gefehlt. Im 23. Jahrhundert gibt es den Beruf der Reinigungsfachkraft, kurz 'Putze', nicht mehr. Statt dessen übernehmen zahlreiche Dienstroboter diese Arbeit, die auch regelmäßig auf dieses Deck losgelassen werden. Da sie zur Zeit aber nicht im Einsatz sind, wird ein halbes Dutzend Roboter in ihren Stationen verweilen und darauf warten, den Menschen wieder einen Dienst zu erweisen. Findige Spieler könnten aber auf die Idee kommen, den Robotern ihren Wunsch zu erfüllen und sie zu aktivieren, um ein wenig Verwirrung hervorzurufen.

28. - 31. Schlafräume (Türen von innen verschlossen)

Siehe unter 12. bis 18.

32. Rechenzentrum

In diesem Raum steht ein 'Großrechner' des Typs Thinker-II, der eigens für dieses Projekt installiert wurde. Es handelt sich dabei um einen transportablen optischen Rechner, der eine unglaubliche Rechenleistung erbringt. Eine Cray-II ist ein reiner Taschenrechner dagegen. Dieser Rechner verbindet alle Terminals des Projektes 'Krikkit', hängt aber selber am System der Orbitalstation. Jedoch ist er von auswärtigen Systemen nicht zu erreichen, nicht einmal für professionelle Hacker. Ferner befindet sich in diesem Raum noch ein Terminal.

Allerdings ist das Terminal für die Spieler nicht zu bedienen, falls sie nicht langsam auf die Idee gekommen sind, den Hauptrechner anzuschalten (Der Rechner ist leise genug, so daß niemand durch das Anschalten auf die Spieler aufmerksam wird). Dazu ist auch ein großes Amaturenbrett vorhanden, auf dem sich ein großer roter Knopf befindet, unter dem "On/Off" steht. Heutzutage ist es überhaupt kein Problem mehr, Großrechner einfach an- und auszuschalten. Stundenlange Einstellungen sind dank besserer Software und Hardware nicht mehr nötig. Ist der Rechner erst mal an, können sich die Spieler nun an den Terminals bedienen.

Sollte jemand auf die Idee kommen, dem Hauptrechner die Daten direkt zu entreißen, so wird er Schiffbruch erleiden. Denn um an die optischen Speicherbänke heranzukommen, muß er mindestens 8 Stunden herumwerkeln. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß die Spieler soviel Zeit haben.

Ganz nebenbei: Heutzutage werden zwar organische Rechner mehr und mehr verwendet, jedoch findet man hier einen optischen Rechner. Das liegt daran, daß organische Rechner so 'ihre Launen' haben, und daher unzuverlässig sind. Die Terminals hinken aber auch dem technischen Standard hinterher: So verfügen sie noch über den guten alten Bildschirm und die gute alte Tastatur. Zwar ist eine Spracheingabe vorgesehen, jedoch ist so etwas für Wissenschaftler reiner

'Schnickschnack'. Außerdem kann ein Sprach-Terminal bei Hintergrundgeräuschen immer etwas blöde reagieren, wenn z.B. jemand hinter einem sagt: "Laß' mal Schluß machen für heute".

33. - 36. Schlafräume (Türen von innen verschlossen)
Siehe unter 12. bis 18.

37. Lager

In diesem Raum lassen sich nur ein paar aufeinandergestapelte Tische und Stühle finden, sowie weitere, für ein Büro Kugelschreiber sowie ein paar leere Blätter Papier finden. In einer Ecke liegt sogar eine tote Ratte, offenbar von einem Kammerjäger-Roboter grausam zugerichtet und einfach liegen gelassen. Fiese Spielleiter können hier gerne eine GZ-Probe abverlangen, um die neugierigen Spieler etwas zu verschrecken.

38. Bad

Ein funktional eingerichtetes Bad. Leider wird unsere Einheit wohl keine Zeit haben, sich hier von ihren mittlerweile sehr starken Körpergerüchen zu befreien.

39. & 40. WC

Die Zeiten, in denen man eine Toilette noch am Geruch fand, sind nun endgültig vorbei. In diesem voll geruchsneutralen WC für Männer (Raum 39) und Frauen (Raum 40), findet sich neben der Standardeinrichtung auch noch eine "Zero-Grav-dieses die einzigen Räume außer dem Leasum-Lager, deren Bestimmung an der Tür kenntlich gemacht ist.

41. Konferenzsaal

Wie der Name schon sagt, können hier größere Veranstaltungen stattfinden. So findet man in diesem Raum einige dutzend Stühle, einige Tische, die um ein Pult herumgruppiert sind, sowie einen Holoprojektor, ein Terminal und mehrere Tafeln an den Wänden des Raumes. Bei den Tafeln handelt es sich nicht mehr um die gute, alte Kreidetafel, sondern um eine moderne, elektronische Tafel, die nebenbei auch als Videoprojektor oder als Bildschirm fürs Terminal genutzt werden kann. Auch die Zeiten, in denen ein Tafelbild durch Wegwischen verloren ging, sind nun auch endgültig vorbei: So läßt sich jedes Bild speichern, sofern der Rechner noch genug Platz hat.

So sollten also findige Spieler auf die Idee kommen, mal an der Tafelkonsole ein wenig herumzuspielen. Sie werden mehrerer Tafelbilder finden:

- Auf einem steht nur in großen Buchstaben: "21.1. / 12.00 Uhr"
- Ein anderes Tafelbild ist mit vielen wirren Formeln vollgeschrieben, die alle aus der Kernphysik zu stammen scheinen. Ein Kundiger kann vermuten, daß es sich dabei um die Berechnung von Energien der Elementarteilchen handelt, offenbar gedacht für die Bombe.
- Auf einer anderen Tafel sind verschiedene Zeichnungen über eine kleine runde Kugel vorhanden. Anscheinend handelt es sich hierbei um Konstruktionspläne unserer kleinen Bombe. Auf den Plänen lassen sich viele verschiedene Komponenten erkennen, deren Lage und Funktion auf dem Tafelbild eingezeichnet ist. Als Funktionseinheiten kommen vor: Energiekontrolle für Leasum, Regulatoren, Meßgeräte, Zündeneinstellung und ein sogenannter "Teilchenumformer". Aus der Beschreibung kann ein Gelehrter ersehen, daß es sich dabei um eine Apparatur handelt, die irgendwie einen gewaltigen Energiestoß erzeugt, der einen Hyperraumsprung auslöst. Wie und was dann genau passiert, können sie Spieler nicht auf die Schnelle ergründen bzw. keine Details aus der Zeichnung erfahren. Auch reicht diese Zeichnung nicht aus, um die Konstruktion der Bombe detailliert aufzuschlüsseln.
- Auf dem letzten Tafelbild steht einfach: "Wir sind drüben, Rolf"

42. Konferenzsaal

Hier drüben sieht es genauso aus wie in dem vorigen Raum. Wieder lassen sich einige interessante Tafelbilder finden:

- Auf einem Bild ist der Orbit von Albene-II aufgezeichnet, mit einigen Positionen der Schiffe "Slammer", "Roter Stern" und "Newton", sowie einem großen 'X', das mit dem Text "Unser Baby" beschriftet ist. Mit ein wenig Phantasie läßt sich daraus genau die Position bestimmen, an der auch der Asteroid XM-154 spurlos verschwand.
- Auf einem anderen Tafelbild ist die Wachaufteilung für diese Ebene angezeigt. Neben einer groben Skizze des Decks sind die Positionen der Wachen an den Fahrstühlen sowie der Weg einer stündlich patrouillierenden Wache festgehalten. Der genaue Weg ist weiter oben unter "Wache" beschrieben worden.
- Auf einem weiteren Bild scheinen sich wohl ein paar Künstler verewigt zu haben. So lassen sich hier einige mehr oder weniger gelungene Akt-Zeichnungen von Frauen finden, die offenbar der Phantasie des Zeichners entsprangen.



Wahrscheinlich sind diese Bilder entstanden, als die Wachen einmal wieder viel zu wenig zu tun hatten.

- Auf dem letzten Bild scheint die Antwort des weiblichen Personals zu dem vorigen zu stehen: So sind hier einige nackte Männer verewigt, offenbar von vielen verschiedenen Künstlerinnen gezeichnet, wobei unter jedem Bild ein Name gepinselt ist. Sollte jemand die Namen der männlichen Wachen kennen, so wird er einige davon auf der Tafel wiederfinden können. Allerdings entsprechen die Proportionen der Männer wohl mehr dem Wunschdenken der Frauen (aber auch der Männer) als der Wirklichkeit.

43. Holo-Raum

Obwohl dieser Raum völlig leer scheint, steckt hier einiges an Technik drin. So ist dieser Raum ein einziger Holoprojektor, der den Personen in dem Raum vorgaukeln kann, sie befänden sich sonst wo. Normalerweise dient ein solcher Raum dazu, Dinge anschaulich darzustellen, wie zum Beispiel irgendwelche Räumlichkeiten, die man durchschreiten kann. (Dazu ist der Boden wie ein Laufband in alle Richtungen beweglich). Meistens wird er aber dazu benutzt, 3D-Filme anzuschauen, die heutzutage wirklich beeindruckend sind. Die Konsole für den ganzen Spaß ist übrigens direkt neben der Tür in die Wand eingelassen.

44. Lager

So einen Raum haben die Spieler wohl noch nie gesehen: Er ist vollkommen leer.

45. Krankenstation

Obwohl dieser Begriff etwas übertrieben ist, beschreibt er die Einrichtung trefflich. Neben einem kleinen Operationstisch verfügt der Raum von Medikamenten bis zu einer Bare über alles, was ein transportables Feldkrankenhaus zu bieten hat. So dient dieser Raum dazu, eine erste Versorgung in medizinischen Notfällen durchzuführen. Insbesondere ist die Krankenstation darauf ausgelegt, Strahlenschäden sofort behandeln zu können.

An Medikamenten läßt sich alles finden, was für Notfälle aller Art von Nöten ist. Allerdings verfügt die Krankenstation auch über ein verschlossenes Kästchen, in dem nicht nur Medikamente schlummern, sondern auch ein paar Wahrheitsdrogen, die ebenfalls eine erste 'Versorgung im Notfall' ermöglichen.

46. Waffenraum

Dieser Raum wird von den Roten Falken benutzt, um all ihre schweren Waffen zu bunkern, für den Fall der Fälle. Normalerweise tragen sie auf der Station nur Energiekarabiner und Stunner, mit denen sich keine gefährlichen Löcher in die Wände schießen lassen. Sollte das aber nicht reichen, so können sie hier über Granatwerfer, Sturmgewehre, Maschinengewehre, Vibro-Schwerter und auch schlichte Revolver verfügen, alles mit passender Munition. Finden lassen sich diese Dinge in zahlreichen Kisten, die sauber verstaut, aber nicht verschlossen hier herum liegen.

47. Wachraum

In diesem Raum halten sich ständig ca. ein halbes Dutzend Soldaten der Roten Falken auf. Sie sind die Bereitschaft für Notfälle und sollten unserer kleinen Einheit möglichst nicht begegnen. Meistens spielen sie Karten, unterhalten sich lautstark oder sehen sich eine neue Folge von "Einer gegen Alle" an, der beliebtesten Spielshow unter Soldaten der Roten Falken. Der Raum ist mit ein paar Tischen und Stühlen sowie einer Medienkonsole (Computer, Video, Musik) ausgestattet. Meistens liegen aber noch ein paar aufgeladene Energiekarabiner in der Ecke herum, die wohl hoffentlich nicht gebraucht werden.

48. Grünanlage

Obwohl dieser Begriff bei der Größe etwas übertrieben ist, bietet diese Anlage wohl ein wenig Abwechslung zu den etlichen Grautönen, in denen die Innenausstattung der Station gehalten ist. Hinter einen paar hohen Büschen schlingelt sich ein Weg, der an einer Parkbank endet. Würde anstatt des leisen Brummens der Lüftungsanlage nun Vogelgezwitscher auf die Menschen dort herabrieseln, könnte man wirklich denken, man befände sich in einem echten Park.

49. Ausblick

Dieser Bereich dient wie der vorige zur Entspannung. Über ein großes Panoramafenster kann man hier auf bequemen Sitzen den Ausblick ins All oder auf den Planeten genießen, der ja aufgrund der konstanten Lage der Raumstation immer 'unterhalb' der Station liegt.

Der Ablauf

sollte aus dem vorausgegangenen eigentlich klar sein: An den Wachen vorbeischnüffeln, rumschnüffeln, die Daten aus dem Computer holen und unauffällig verschwinden. Doch dabei können ja unvorhergesehene Vorfälle eintreten. So kann durch

Computer holen und unauffällig verschwinden. Doch dabei können ja unvorhergesehene Vorfälle eintreten. So kann durch die Dummheit der Spieler jemand auf sie aufmerksam werden und laut um Hilfe rufen. Dann werden alle Wachen ihre Motion-Scanner anschalten und nach den Spielern suchen, wenn sie ihren Standort nicht kennen. Somit hätten es die Spieler sofort mit 10 Roten Falken zu tun sowie noch fünf weiteren, die aufwachen und nach kurzer Zeit zum Ort des Geschehens stürmen. Dazu kommen dann noch Direktor Villert und seine Agenten sowie ein Rudel Polizisten, das bald alarmiert würde. Somit saßen die Spieler ganz schön in der Patsche. Wenn sie lebend gefaßt werden, machen sie bald Bekanntschaft mit den PTI-Foltermethoden, die auch die härteste Zunge zum Sprechen bringen. Danach kommen sie, wenn sie Glück haben, auf einen Strafplaneten, wo ihr weiteres Schicksal wohl nicht mehr allzu rosig aussieht. Gelingt es den Spielern noch rechtzeitig zu fliehen, so müssen sie versuchen, möglichst schnell die Orbitalstation zu verlassen, denn sonst werden ihnen die Hangartore zugesperrt, die sie aber mit ein paar gezielten Schüssen wieder öffnen können. Aber selbst wenn sie die Orbitalstation verlassen, werden sie die zwölf Fächerlaser der Station und die 24 Torpedorohre begrüßen, frei nach dem Motto: "Kapitän Hubertus läßt Salve feuern: 24 Raketten fliegen auf das Schiff zu!" Wenn die Spieler während ihres Streifzuges durch Deck 5 ein paar Leute aus dem Weg räumen, besteht außerdem die Gefahr, daß das Fehlen der betroffenen Personen bemerkt wird. Insbesondere eine spurlos verschwundene Wache erregt sehr bald Aufsehen. Dann wird ebenfalls Alarm gegeben, wobei die Spieler aber mehr Zeit haben zu verschwinden. Eventuelle Verwirrspiele, um Wachen abzulenken (Siehe 'Besenkammer'), sollte der Spielleiter wohlwollend durchgehen lassen, wenn sie witzig sind. Denn durch einen rasenden Putzroboter wird wohl keine Wache Verdacht schöpfen, daß sich unerwünschte Besucher auf der Station herumtreiben. Haben es die Spieler aber zu leicht, sollte der Spielleiter einen umherstreifenden Wissenschaftler einbauen, der keinen Schlaf findet. Ferner sollte er auch darauf achten, daß die Spieler nicht allzu lange in Deck 5 herumwühlen, ansonsten könnte der Morgen-Zyklus der Station unvorhergesehenerweise hereinbrechen.

Das Ende

Wenn alles ohne Komplikationen abgelaufen ist können unsere Spieler unbehelligt die Station verlassen und zur Station Attika zurückkehren. Anschließend werden sie Admiral Krummer Bericht erstatten und ihm die Konstruktionsunterlagen der Bombe zuschicken. Daraufhin wird er ihnen großes Lob schenken und sie zur Hermann von Salza zurückbeordern.

Die weitere Geschichte wird den Lauf nehmen, daß die Raummarine mit der Bombe an die Öffentlichkeit geht. Wenn die Spieler erfahren haben, wann der nächste Test der Bombe stattfindet und Villert nichts von dem nächtlichen Einbruch mitgekriegt hat (Also keine fehlende Teile, aufgebrochene Türen oder überfallene Personen), so kann die Raummarine sogar einen Test hautnah miterleben.

Wegen der ungeheuren Zerstörungskraft wird die Bombe in Zukunft geächtet werden, so daß es verboten wird, solche Waffen herzustellen, zu besitzen oder gar anzuwenden. Doch leider hat die Geschichte immer wieder gezeigt, daß alles gemacht wird, was auch gemacht werden kann. Somit steht künftigen Spielleitern eine neue, kleine Waffe zur Verfügung, die aber mit bedacht eingesetzt werden sollte!

Die Spieler erhalten für den Auftrag maximal 4 Erfahrungspunkte, wenn sie alles mit Bravour bestanden haben (Kein Gemetzel auf Deck 5, alle Daten komplett gesichert und alle Zusammenhänge aufgeklärt). Eine Beförderung wäre auch denkbar. Leider müssen sie sich in Zukunft aber vor PTI in acht nehmen, da PTI jetzt einiges daran setzt, den Spielern einen Denkkzettel zu verpassen. So wird unsere kleine Einheit erstmal ein sicheres Versteck aufsuchen müssen, ehe sie zu weiteren Taten schreiten kann.

Um noch einmal auf den komischen Namen des Projektes zurückzukommen: Als das Projekt anlaufen sollte, suchte Direktor Villert fieberhaft einen Namen für sein Projekt. Dabei ist er in einem Buch des 20. Jahrhunderts auf diesen Namen 'Krikkit' gestoßen: Ein Volk, das eine kleine, runde Bombe besaß, die das Universum vernichten konnte. Dieses fand Herr Villert so passend, das er diesen Namen übernahm. Einem gutem Leser ist dieses hoffentlich schon vorher aufgefallen...



Kapitel A

Die ASS-Orbitalstation

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

Die Orbitalstationen der All-Ship-Station-Klasse (ASS-Klasse) sind in der klassischen Rotationsform gebaut. Die ASS-Orbitalstationen haben dabei eine Höhe von ca. 1000 Metern. Ihre beiden Hangars haben einen Durchmesser von 600 Metern und eine Höhe von ca. 250 Metern. Die Station verfügt über 4 Groß-Dock-Anlagen, an denen einfach alles andocken kann, was nicht in den Hangar paßt. Jeder der beiden Hangar verfügt über 44 Docking-Module, an die sogar teilweise ein Raumträger andocken kann. Die Hangar sind über vier Tore zu erreichen, die jeweils 70 X 60 Meter groß sind. Es ist sogar möglich, den Hangar-Bereich mit Luft zu fluten.

Die Station ist vollständig mit Gravitationsgeneratoren ausgestattet (der Hangar-Bereich natürlich ausgenommen) weshalb sie auch keine Eigenrotation hat. Insgesamt verfügt die Station über einige hundert Decks. Für die Sauerstoffversorgung von bis zu 5.000 Menschen sorgen die zahlreichen, teilweise parkähnlichen Grünanlagen, die überall auf der Station zu finden sind. Die Station kann sich sogar teilweise selbst mit Wasser versorgen, da sie über entsprechende Aufbereitungsanlagen verfügt. Ferner bietet sie alle Annehmlichkeiten, die man sich nur denken kann: Hotels, Einkaufspassagen, Bars und viele andere Dinge. Gegen unbetene Besucher ist man durchaus gefeit: 12 Fächerlaser und zwei Dutzend Torpedorohre sorgen für ausreichend Schutz.

Auf einer solchen Station arbeiten und wohnen ca. 2500 Menschen, je nachdem, wieviele Einrichtungen sich auf der Station befinden. Meistens hält sich nochmal die gleiche Anzahl Menschen in einer solchen Station auf, die dort aber nur vorübergehend bleiben.

Oberdeck

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

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

Im Oberdeck befindet sich die Verwaltung und Raumkontrolle, die ihren Sitz ganz an der Spitze hat. Je nach Station lassen sich hier noch weitere Einrichtungen finden.

Up-Hangar und Down-Hangar

Jeder dieser enorm großen Hangar kann, wie oben schon beschrieben bis zu 44 Raumschiffe andocken lassen, teilweise bis zu einer Größe eines Raumträgers. Der Hangar ist durch vier große Raumtore zu erreichen, die sich luftdicht verschließen lassen, so daß man einen Hangar mit einer Atmosphäre füllen kann. In der Mitte des Hangar zieht sich der Hauptaufzug der Station entlang, der alle Teile der Station miteinander verbindet. Dieser Hauptaufzug besteht aus fünf großräumigen Fahrstühlen, die sich durch Gravgeneratoren mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit bewegen können, ohne das die Passagiere etwas davon merken. Direkt an diesem Hauptaufzug befinden sich 8 Docking-Module (Die Module 1-4 der Ebene A und E), sowie das Hangar-Kontrollzentrum. An den Außenwänden des Hangars befinden sich 4 Hangardeck-Bereiche, die zwischen den Raumtoren liegen. An jedem Hangardeck-Bereich befinden sich jeweils neun Docking-Module. Diese Bereiche sind über die obere und untere Seite des Hangars mit dem Rest der Station verbunden. Neben Ladeeinrichtungen und Dockkontrolle lassen sich in den Hangardecks auch Aufenthaltsbereiche für Passagiere finden, sowie einige Bars mit Hangar-Blick. Ferner befinden sich in den Hangar-Decks pro Bereich zwei weitere, 'echte' Hangars (Small Hangars). Diese lassen sich durch jeweils ein Tor vom großen Hangar luftdicht abtrennen und mit einer Atmosphäre bzw. Gravitation versehen.

Mitteldeck und Large-Docking-Module

Im Mitteldeck befindet sich das Großlager der Station. Hauptsächlich hier werden die angelieferten Waren gelagert. Von den Mitteldecks aus sind die vier Large-Docking-Module zu erreichen, die für Großfrachter und ähnlich dicke Pötte bestimmt sind.

Im Mitteldeck befindet sich auch noch die Energieversorgung der Station und das Leasum-Lager, das sich in einem besonderen strahlungsabgeschirmten Bereich befindet. Auf den Hangar-Decks und den Large-Docking-Modulen befinden sich noch zusätzliche kleinere Leasum-Lager.

Unterdeck

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

Lebenssysteme

Überall auf der Station sind Pflanzen und Parkanlagen, die eine ausreichende Sauerstoffproduktion erzielen. Da die Station außerdem recht großräumig gebaut ist, sind auch reichliche Sauerstoffreserven vorhanden. Über die ganze Station verteilt befindet sich ein ausgeklügeltes Luftverteilungssystem, das immer für eine angenehme Atmosphäre sorgt (Über diese Schächte kann man sich übrigens etwas unauffälliger bewegen. Allerdings sind nur die Hauptschächte groß genug um einen Menschen Platz zu bieten). Ferner hat die Station einen Tag-Nacht Rhythmus, um eine möglichst exakte Natur-Imitation vorzugucken. An diesen Rhythmus halten sich viele Bewohner der Station.

Stationsinformationssystem

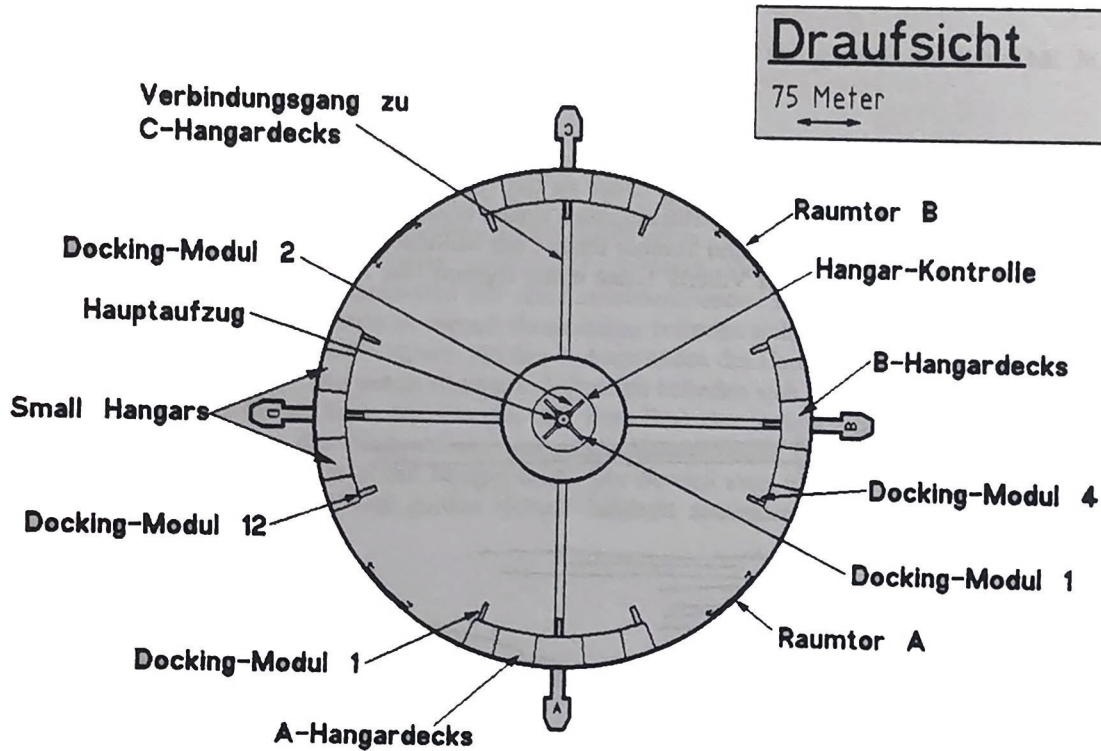
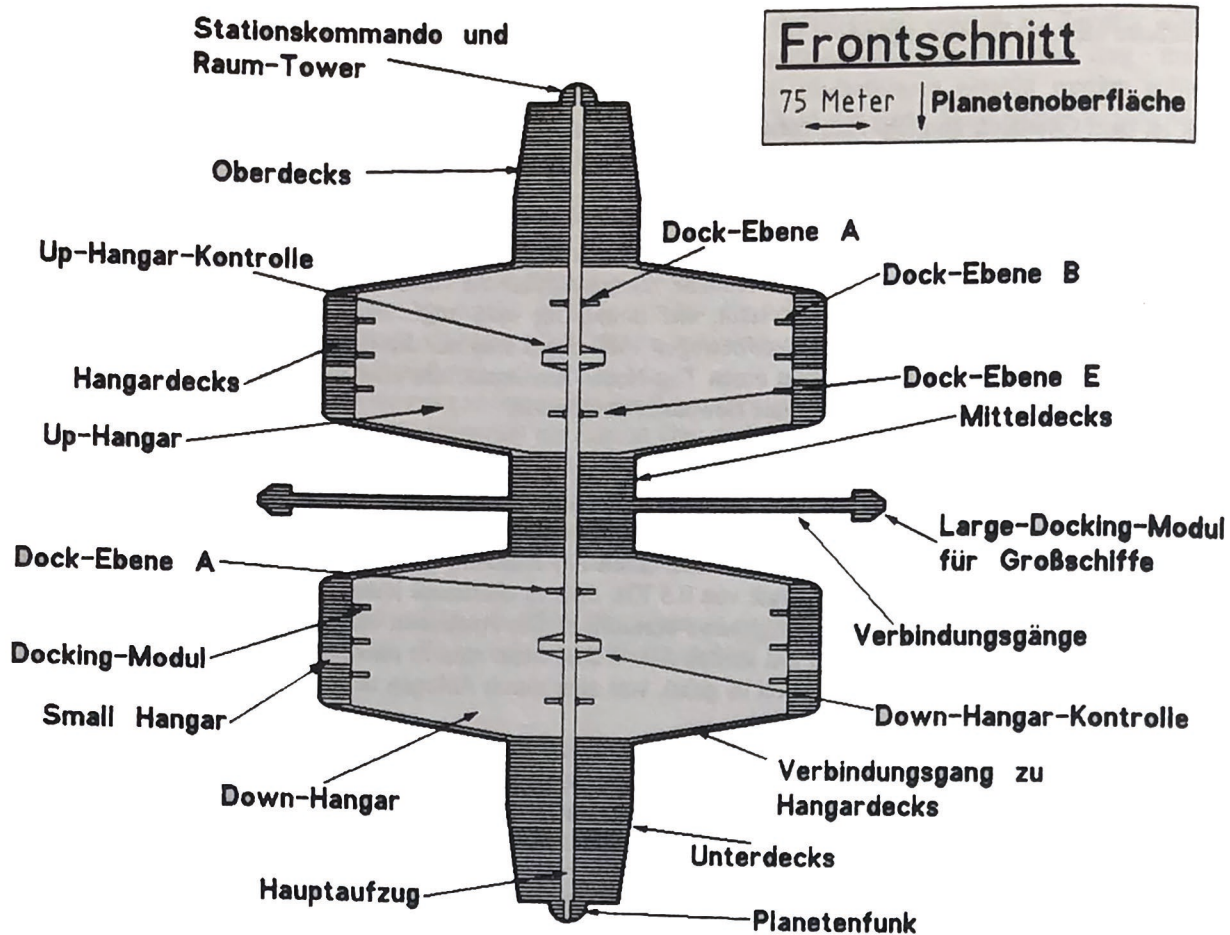
Überall auf dem Deck und in jedem Raum gibt es sogenannte Info-Konsolen. An diesen kann man mit anderen Menschen auf der Station kommunizieren, Informationen abfragen (z.B. wo sich jemand aufhält) oder sich den Weg auf einem Lageplan zeigen lassen. Die Position eines jeden wird durch einen Pin ermittelt, den jeder Besucher und Bewohner auf der Station tragen muß. Sonst gibt es eine Verwarnstrafe von 0.5 EH, falls es überhaupt jemand bemerkt. Denn dieser Pin prüft nicht, ob er an einem Menschen hängt oder ob er irgendwo herumliegt. Die Positionen der Menschen auf der Station werden in der Regel nicht überwacht, das heißt, der Pin löst keinen Alarm aus, wenn man in unbefugte Bereiche gerät. Nur suspekte Personen werden mittels des Pins überwacht (soweit es geht), was aber durch Ablegen desselbigen leicht umgangen werden kann.

Nebenbei gibt es auf den Info-Konsolen noch einen Alarm-Knopf, der nur im Falle eines Notfalls zu betätigen ist. Dazu gehören Feuer, ein Leck in der Außenhaut oder sonstige Katastrophen. Wird dieser Knopf gedrückt, so schrillt gleich die Alarm-Glocke los und es schließen sich sämtliche Schotten und Türen auf dem Deck. Diese lassen sich dann einzeln wieder öffnen, allerdings nur dann, wenn auf beiden Seiten der Schotten eine Atmosphäre herrscht. Sollte eine Dekompression eintreten, wird eh automatisch Alarm gegeben. Übrigens bieten nur Schotten und Wände einen wirksamen Schutz gegen Dekompression, nicht aber die normalen Türen! Im Falle eines Luftdruckabfalls bieten sie nur einen Schutz von durchschnittlich einer halben Stunde, danach hat die Luftdichte innerhalb des Raumes einen kritischen Wert erreicht. Überhaupt keinen Schutz bieten die Türen zwischen den Räumen (Den Aufbau eines Decks kann man auf dem Plan für Deck 5 besichtigen).

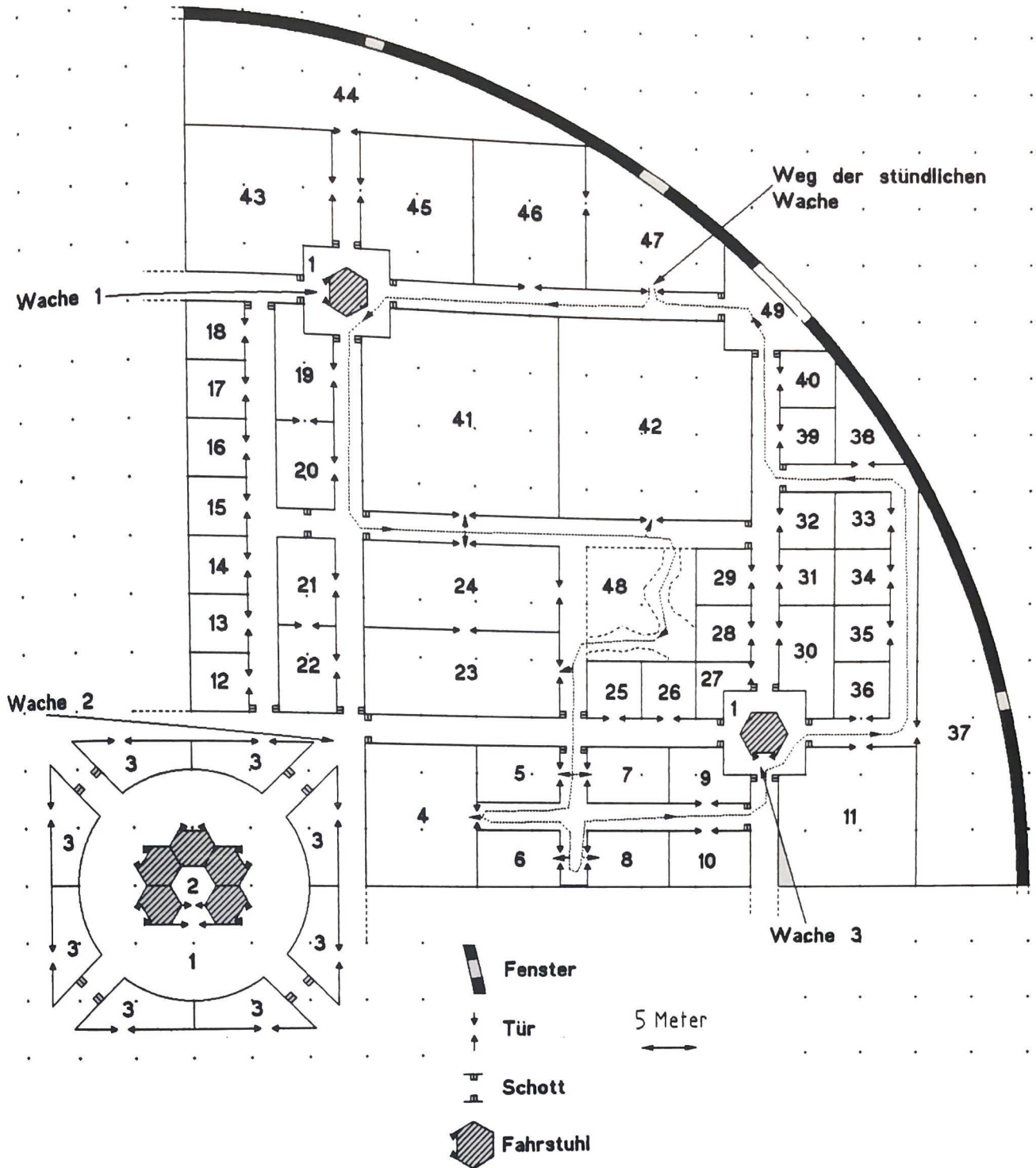
Kapitel B

Da Platz teuer ist (Papier, Tinte, Arbeit. ...) muß ich sie leider an das Regelbuch verweisen, wo sie weiter hinten die Durchschnittswerte für Polizisten, Rote Falken und Sicherheitsagenten finden können. Bitte beachten sie aber, daß alle diese Personen auf den Raumstationen nur Energiewaffen und Stunner tragen, um häßliche Löcher in den Wänden zu vermeiden. Neben den Kommunikationspins haben dann noch Villerts' Leute einen eigenen Pin, frei nach dem Motto: " Überall und immer erreichbar ".

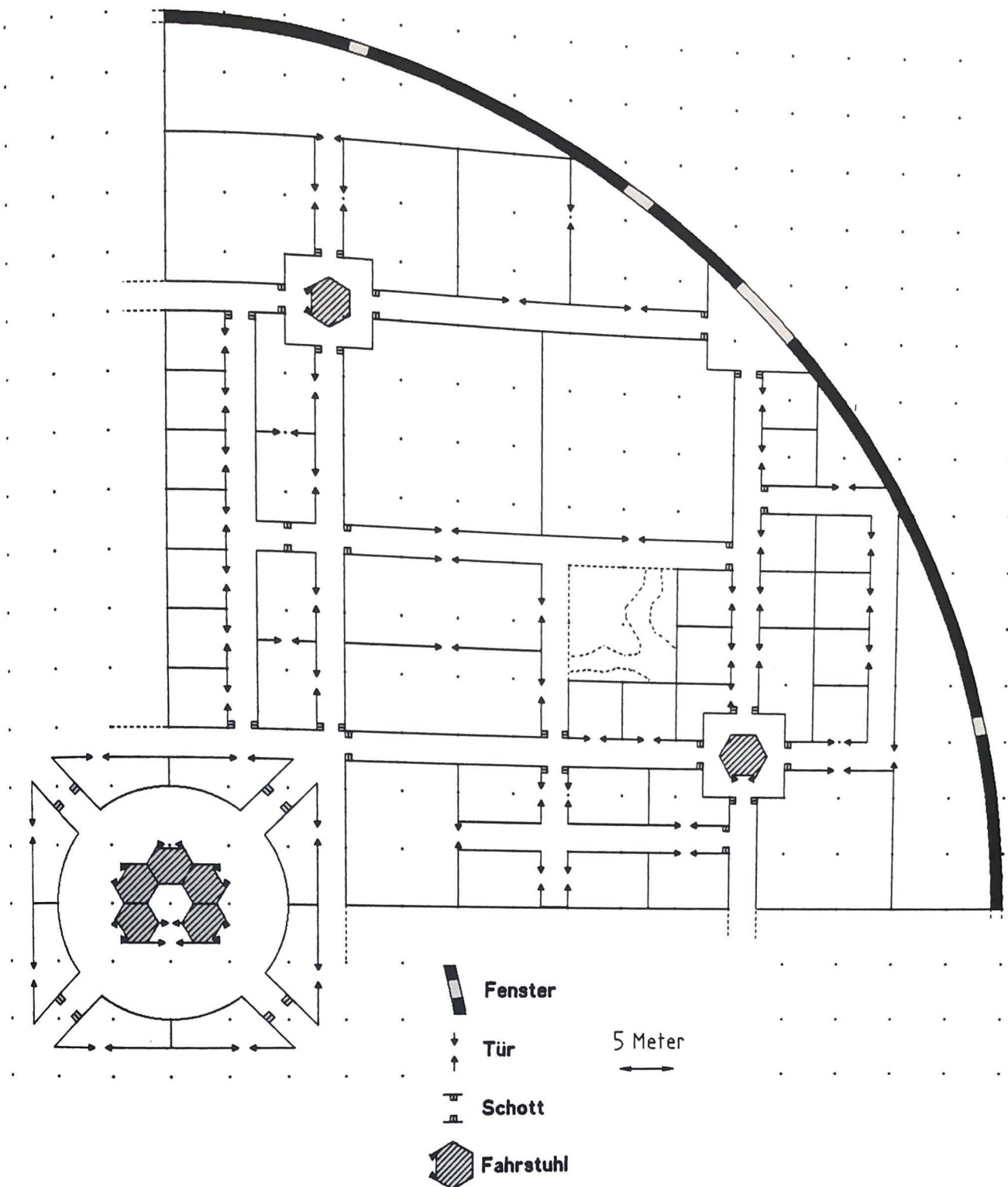




Deck 5 Für den Spielleiter



Deck 5



Assasinentag

Prolog

Dieses Abenteuer ist für Kreuzritter geschrieben, eignet sich aber auch für eine SEK-Einheit; es müssten dann aber einige Orte etc. angepasst werden.

Die Spieler befinden sich im Urlaub auf einem ominösen Planeten. Sie haben sich von der Werbeanzeige: "Viel Sonne durch Planet heißt "Düne" (oder so). Nach 2 spannenden Wochen ("Geil, ich hab' Sand im Schuh?!") ködern lassen. Der Jerusalem II gerufen: Ihr Urlaub ist zu Ende. Das Schlachtschiff Excelsior befindet sich zur Zeit im System, fliegt nach Vandermers Adjutanten erwartet und abgeholt. Die Offiziere müssen sich umgehend beim Admiral höchstpersönlich melden. Dieser war in der letzten Zeit in der Piratenbekämpfung tätig und auch recht erfolgreich. Die Abenteurer sollen Admiral Vandermers zum Raumhafen eskortieren.

Escort-Mission

"Sie werden mich zur Startplattform eskortieren?!", so lautet der Befehl für die Abenteurer.

Den Weg von der Ordensburg zum Raumhafen legen die Spieler in einer stark gepanzerten Limousine mit Gravantrieb zurück. Lassen Sie die Limousine wenn möglich durch einen Spieler fahren und gestalten Sie die Fahrt durch die Stadt amüsant (Verkehrsstau etc.). Als die Abenteurer am Raumhafen ankommen, müssen sie die Limousine am Tor verlassen, da Tor nimmt den Wagen in Verwahrung.

Kaum sind die Spieler ausgestiegen, wird der Admiral vom Gebäude der Nikita-Filiale aus erschossen. Die Nikita-Filiale ist 1000 m entfernt. Lassen Sie die Abenteurer zur Nikita-Filiale hetzen und das Gebäude durchsuchen. Kurz nach dem sie das Gebäude betreten haben, wird der Feueralarm ausgelöst und voller Panik strömen Menschenmengen nach draußen. Gestalten Sie diese Situation sehr dramatisch, immerhin stürzen an die 700-800 Menschen voller Panik auf die Abenteurer zu um den Ausgang zu erreichen. Aber auch auf dem Dach werden die Abenteurer keine Spuren entdecken. (Geschoßhülsen etc.)

Nachdem die Helden nichts entdecken konnten, bekommen sie den Befehl, sich im HQ zu melden. Mittlerweile sind auch schon Unterstützungstruppen eingetroffen, die die Verletzten versorgen etc. Die Helden sind somit entbehrlich.

Im HQ teilt man den Charakteren mit, daß der vermeintliche Täter ("Simon Chase" / "John Church" / "Karl Siebeck" etc.) beim Abflug nach Thai Pan (Thau Eridani) gesichtet wurde.

Das Dossier über diesen Auftragskiller ist unvollständig: Er wurde bei dem "Samurai Orden" ausgebildet. Dort gehörte er einer Spezialeinheit an, den "Black Dragons", die "aber voll die Looser sind", da man nie etwas von ihnen hört. Später schied er aus dem Orden aus und wurde freier Killer.

Undercover-Mission

Die Charaktere bekommen den Auftrag, dem vermeintlichen Täter hinterherzufliegen, um den Auftraggeber herauszufinden, festzunehmen oder gegebenenfalls auszuschalten. Dabei sollen sie sich als "subversive Elemente" ausgeben und einen Agenten des Ordens kontaktieren (daß es eher umgekehrt laufen wird ist wahrscheinlicher). Der Agent besitzt eine Identität als Schmuggler. Sein Name ist Winston Bryback, Codename: Guybrush.

Mögliche falsche Identitäten für die Charaktere:

Raumpilot : Schmuggler

MedTech : freier MedTech

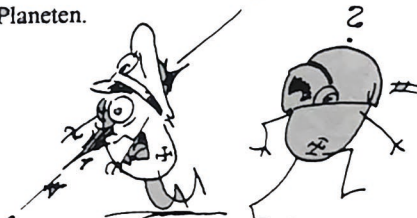
Plasmakanonier : Söldner

Mobiler Infanterist : Rebelle

oder ganz nach persönlicher Wahl.

Für diesen Auftrag ist Unauffälligkeit oberstes Gebot, daher sollten die Charakter z.B. höchstens einen Travellerscoat als Panzerung haben und eine Ausrüstung, die in einen Koffer paßt, mit sich führen.

Transportmittel zum Planeten ist ein alter, aber gut in Schuß gehaltener Transporter mit Geheimraum (der Raumer wurde einem Schmuggler abgenommen). In diesem Geheimraum kann die schwere Ausrüstung deponiert werden. Der Treffpunkt mit dem Agenten ist um 20⁰⁰ in der Kneipe "Law and Order" am Flugfeld. Falls der Flug ohne Störungen verläuft, landet das Team am frühen Abend um 18⁰⁰ auf dem Planeten.



Auf Thai Pan

Voraussichtlich werden die Spieler verschiedenen Beschäftigungen nachgehen, die in der Rotlichtzone möglich sind.

Prostitution : Ohne Kondom fangen sich die
Charaktere Geschlechts-
krankheiten ein !
Glücksspiel : Die Charaktere verlieren Immer ?!
Drogenhandel: Drogen sind von schlechter
Qualität, daher 15% Chance zu
sterben !

Falls die Abenteurer etwas dabei haben, das dem Spielleiter mißfällt, werden ihnen von Taschendieben die Taschen geleert. Die Sicherheit auf dem Planeten ist gut und schwerbewaffnet und -gepanzert. Später sollten die Charakter die Spelunke aufsuchen, in der sie vom Agenten angesprochen werden.

Beim Betreten der Bar werden ihnen die Waffen abgenommen, da sie beim Betreten ein Leuchtsignal auslösen, das einen Ober veranlaßt, sie um ihre Artillerie zu bitten. Zwei Gorillas mit ausgebeulten Jacken beziehen diagonal zu ihnen Stellung, so daß sie zwei getrennte Ziele bilden. Die Gorillas tragen Reversmikrophone. Nach dieser Formalität kommt ein schmieriger Typ mit nervösem Blick auf die Spieler zu. Er fragt die Spieler, ob sie Stoff kaufen möchten und wispert ihnen das Codewort "Guybrush" zu. Er fordert die Spieler auf, sich in ein Separate zu setzen. Dort erzählt er, daß der Killer um 22⁰⁰ kommen wird und sich mit jemandem trifft.

Wenn die Spieler erst um 22⁰⁰ kommen, sitzt der Killer bereits in dem entlegensten Separate und ißt. Wenn die Spieler sich gesetzt haben, kommt ein "Schrack" rein. Der Waffendetektor blinkt und der Ober kommt hinzu, verzieht sich aber, nachdem ein dicker Mann hinter dem "Schrack" hereinkommt. Es folgt noch ein "Schrack". Der Dicke setzt sich zum Killer und ein Bodyguard zieht die Vorhänge zu, dann beziehen sie vor dem Separate Stellung. Falls die Spieler etwas Unbedachtes probieren Hier die Werte der Wächter:

2 Bodyguards: Automag 80%

1 Killer : im Separate unbewaffnet, ansonsten bewaffnet. Nahkampf 90%, andere Feuerfertigkeiten 90%

2 Gorillas (Barrausschmeißer) : Maschinenpistole 60%

Der Dicke: Colt 50%

Außerdem taucht dann noch alle 2 Minuten ein Trupp der berüchtigten "Schwarze Garde", der Privatpolizei von Cheng Lao Ming, dem Besitzer von Thai Pan, auf. Nach einer Weile verlassen der Dicke und die 2 Bodyguards die Bar. Der Killer ißt zu Ende und geht. Sollten die Spieler dem Killer folgen, geht er in eine Gasse, die sich als Sackgasse entpuppt. Der Killer ist trotzdem weg. Der Dicke steigt in eine gepanzerte Limousine und fährt ab. "Zufällig" kommt gerade eine Go-Go-Gang an der Bar vorbei, die genug Verwirrung stiftet, um eine Verfolgung des Dicken unmöglich zu machen.

Die Spieler können trotzdem die Gunst der Stunde nutzen, denn der Barkeeper weiß gegen 0.2 EH den Namen des Dicken ("Ist daß nicht dieser Piratenboss Erwin Doyle?") oder sie bringen den Namen und die Adresse des Dicken über den Agenten in Erfahrung. Dieser wird dann aber auch dafür später von den Piraten umgelegt; die Piraten haben schließlich auch ihre Informanten, die ihnen zukommen lassen, ob jemand herumschnüffelt. Dafür ist die Info aber auch umsonst.

Beide Hinweise führen zu einem Grundstück in einer besseren Gegend. Falls die Spieler das Gebäude sofort stürmen wollen - ohne sich auszurüsten- (Drahtschere etc.), sollte der Agent versuchen, sie davon abzubringen. Wenn sich die Spieler daraufhin zurückziehen, setzt sich der Agent ab, um Informationen über das Haus zu sammeln. Treffpunkt zur Übergabe der Hauspläne ist das "Law and Order". Nachdem der Agent nach der Übergabe das Lokal verlassen hat, wird er aus einem vorbeifahrenden Auto heraus erschossen.

Aus den Plänen ergibt sich folgendes :

Das Haus hat drei Etagen. Eine Auffahrt führt in die Kellergarage.

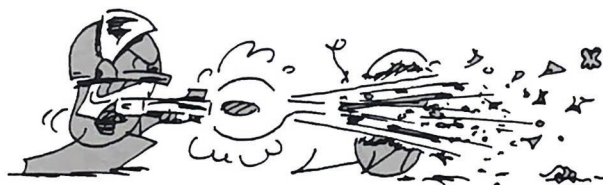
Das Grundstück ist gut gesichert.

Viele Kameras, mit Scheinwerfern gekoppelt, Stolperdrähte, eine Umzäunung etc. sichern das Gebäude.

Auf dem Gelände treiben sich 10 Bodyguards mit MP's "Sturmvolgel"/60%, 2 Bodyguards mit Automags/80% und Erwin Doyle/Colt Manstopper 50% (Chrom mit Perlmuttergriff) herum. Die Panzerung der Wachen bleibt dem Spielleiter überlassen, militärische Panzerung wie TiPla-Kampfpanzer sind aber unzulässig.

Nach dem Showdown

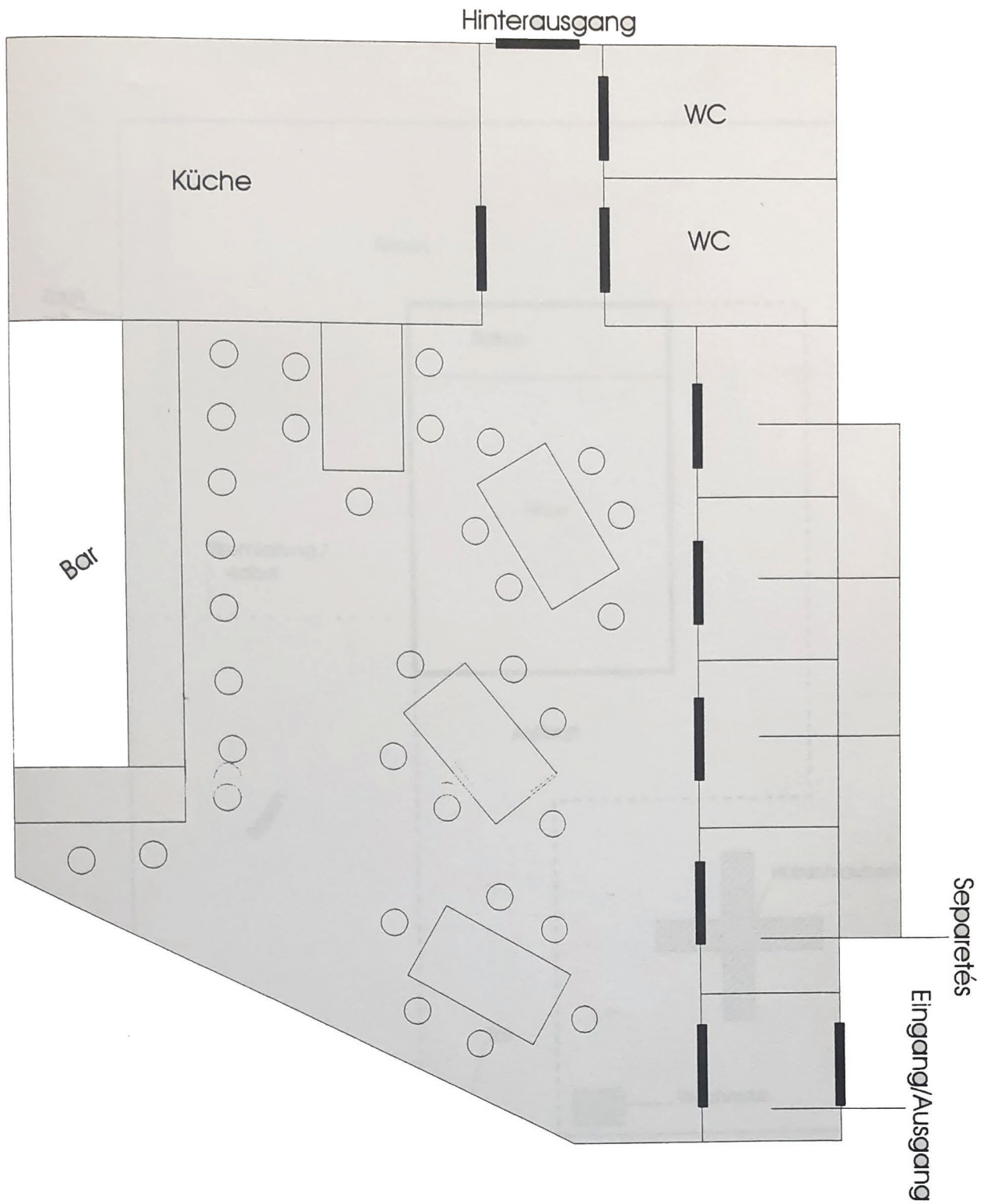
Im Datenspeicher, der sich im Funkraum befindet, lassen sich Koordinaten von mehreren Piratenbasen (eine kennen die Spieler s. Abenteuer "Der Teufel steckt im System"), verschiedene Geschäftskontakte, darunter auch Simon Chase, finden. Während die "Helden" das Haus durchwühlen, klingelt das Interkom 3x. Wenn die "Helden" bis dahin rangehen, erscheint der Killer auf dem Schirm. Er erkennt die Spieler wieder und fragt nach dem Piatenchef. Da dieser bis jetzt tot oder gefangen sein sollte und deshalb nicht mit ihm sprechen kann, storniert der Killer den neuen Auftrag. Ansonsten wird den Spielern nach der Rückkehr mitgeteilt, daß wieder ein General getötet wurde. In diesem Fall nimmt das HQ an, daß sie den falschen Auftraggeber erwischt haben. Die Spieler erhalten dann keinen Urlaub.



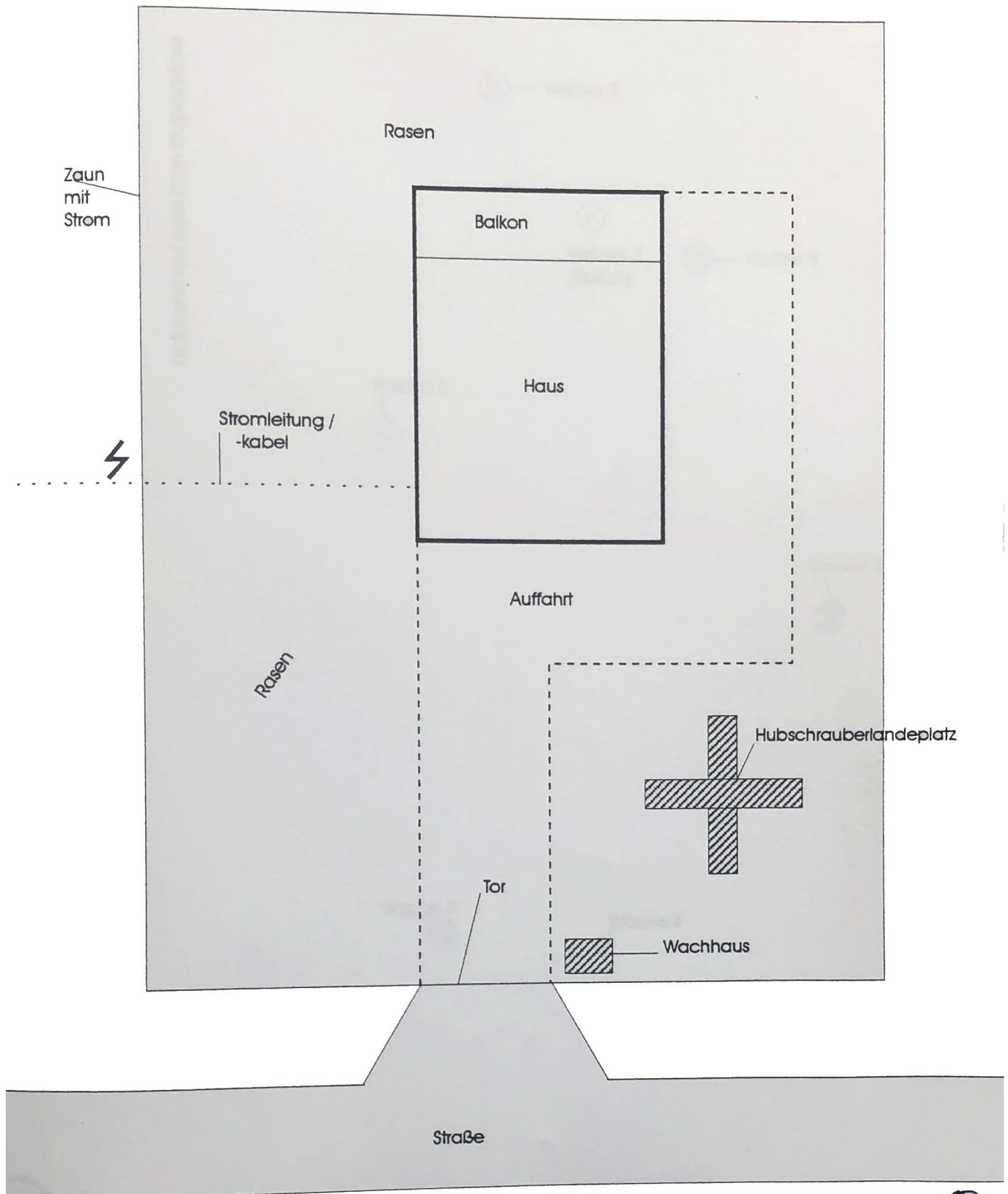
Thai Pan
(Stadtplanausschnitt)



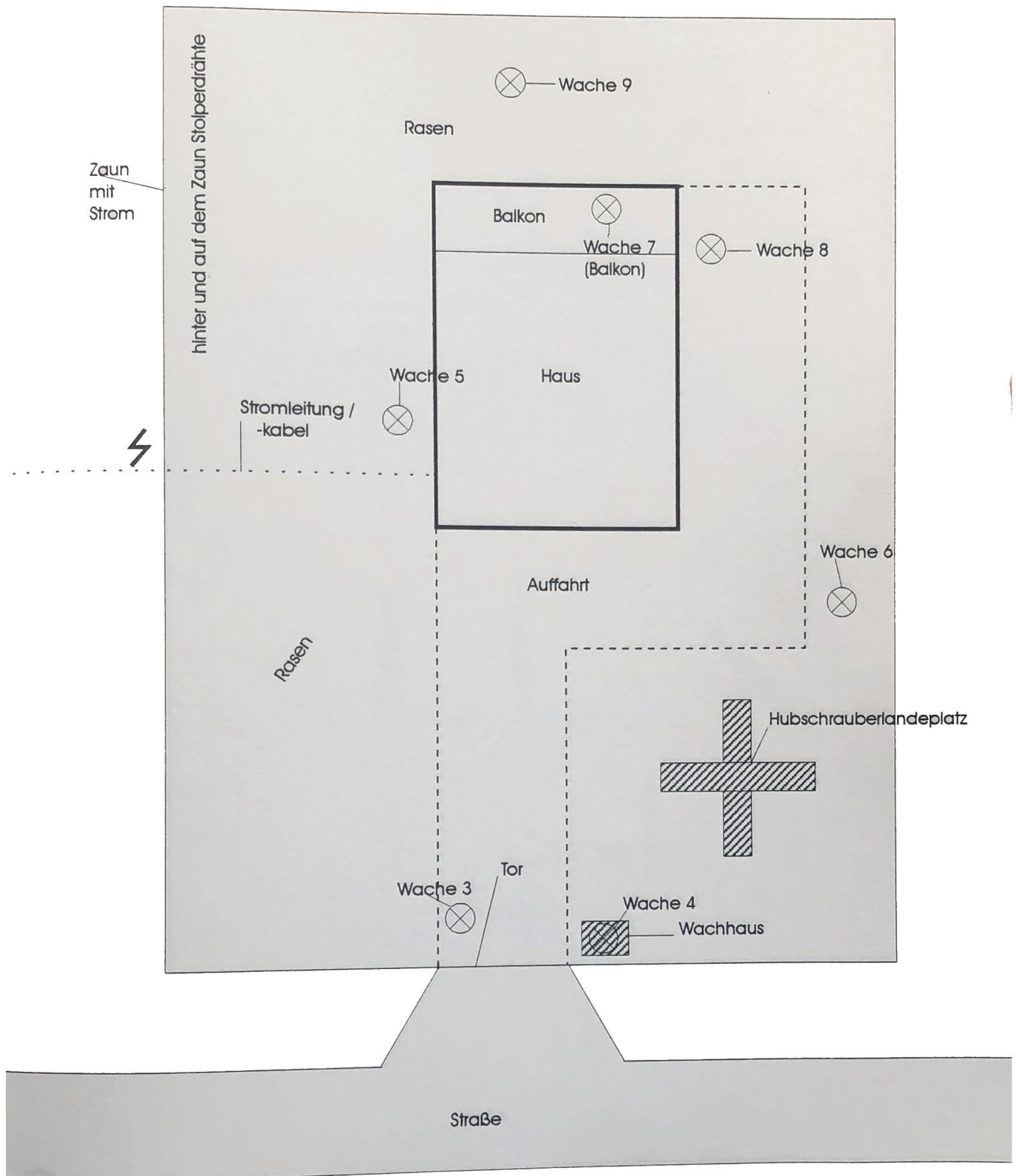
Das "Law and Order"



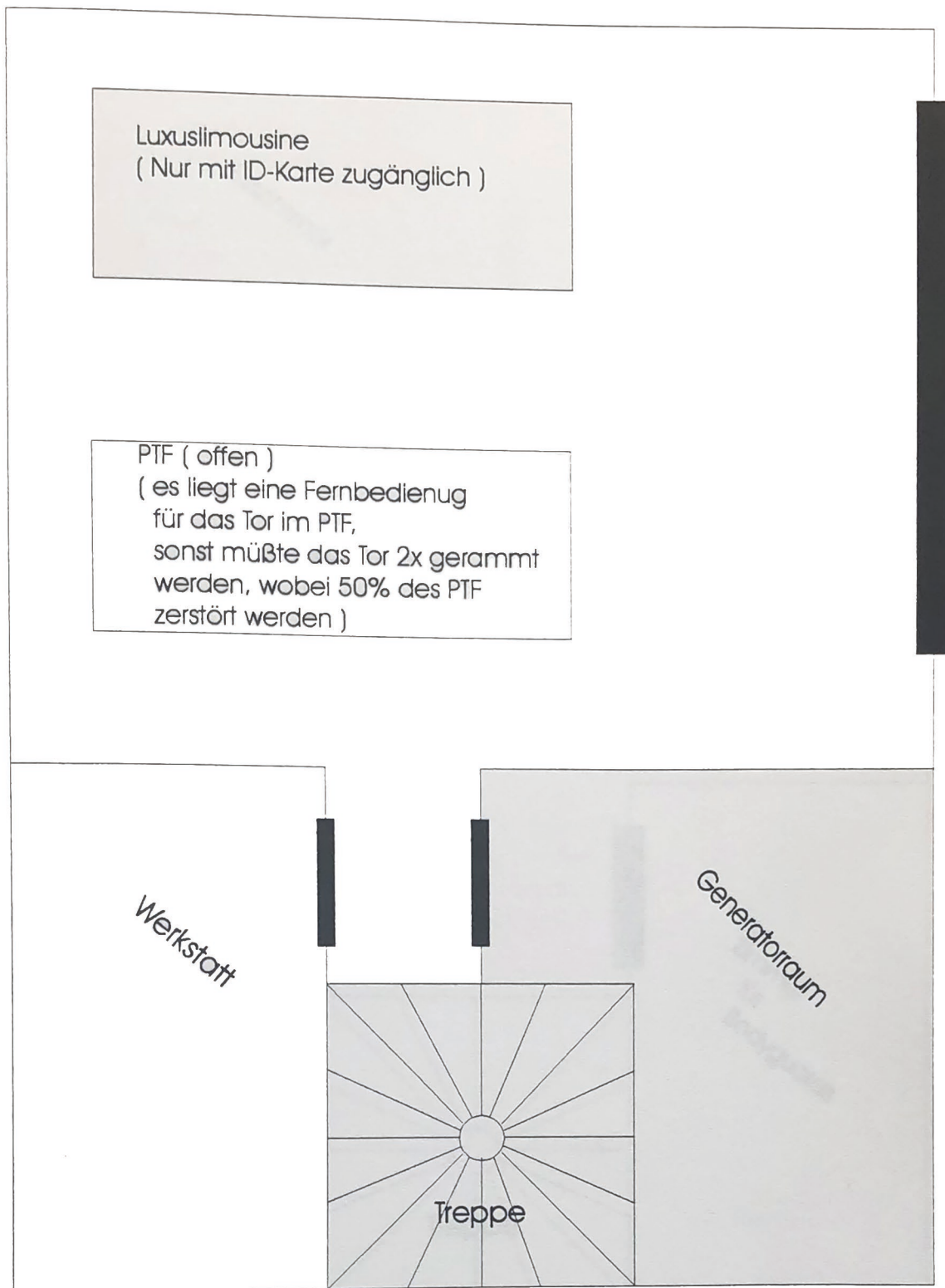
Das Grundstück



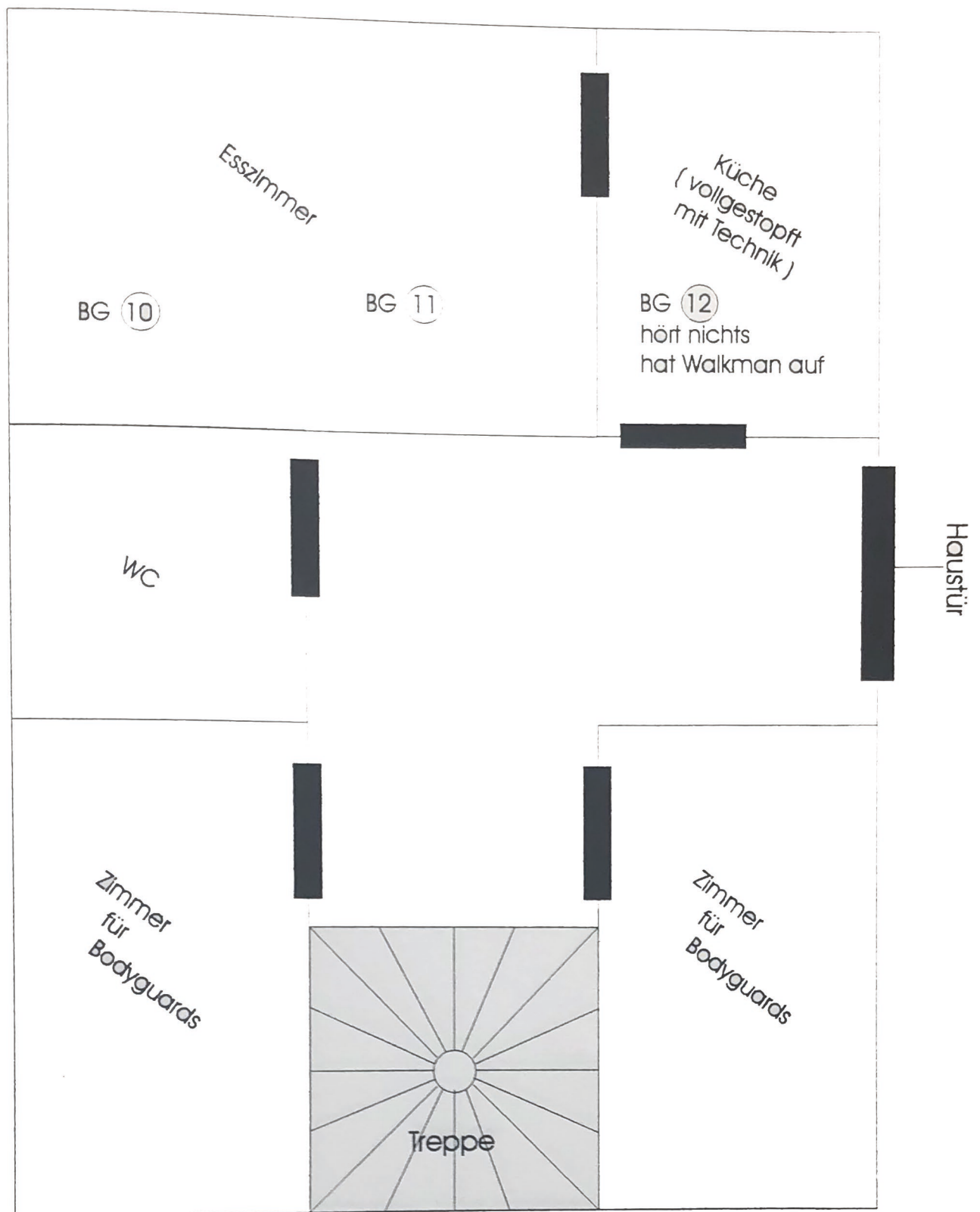
Das Grundstück
!!Nur für den Spielleiter!!



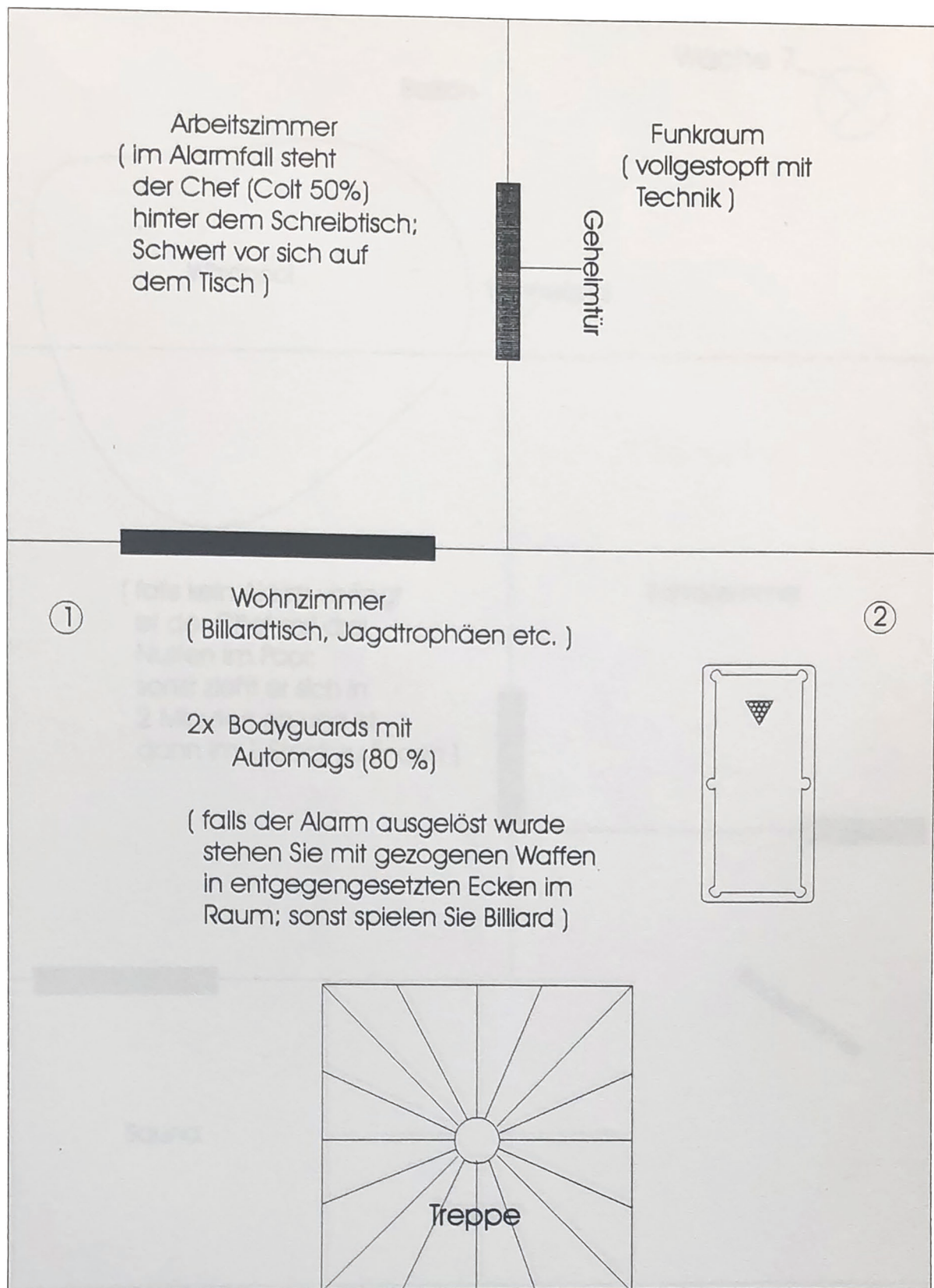
Das Gebäude : Keller
!! Nur für den Spielleiter !!



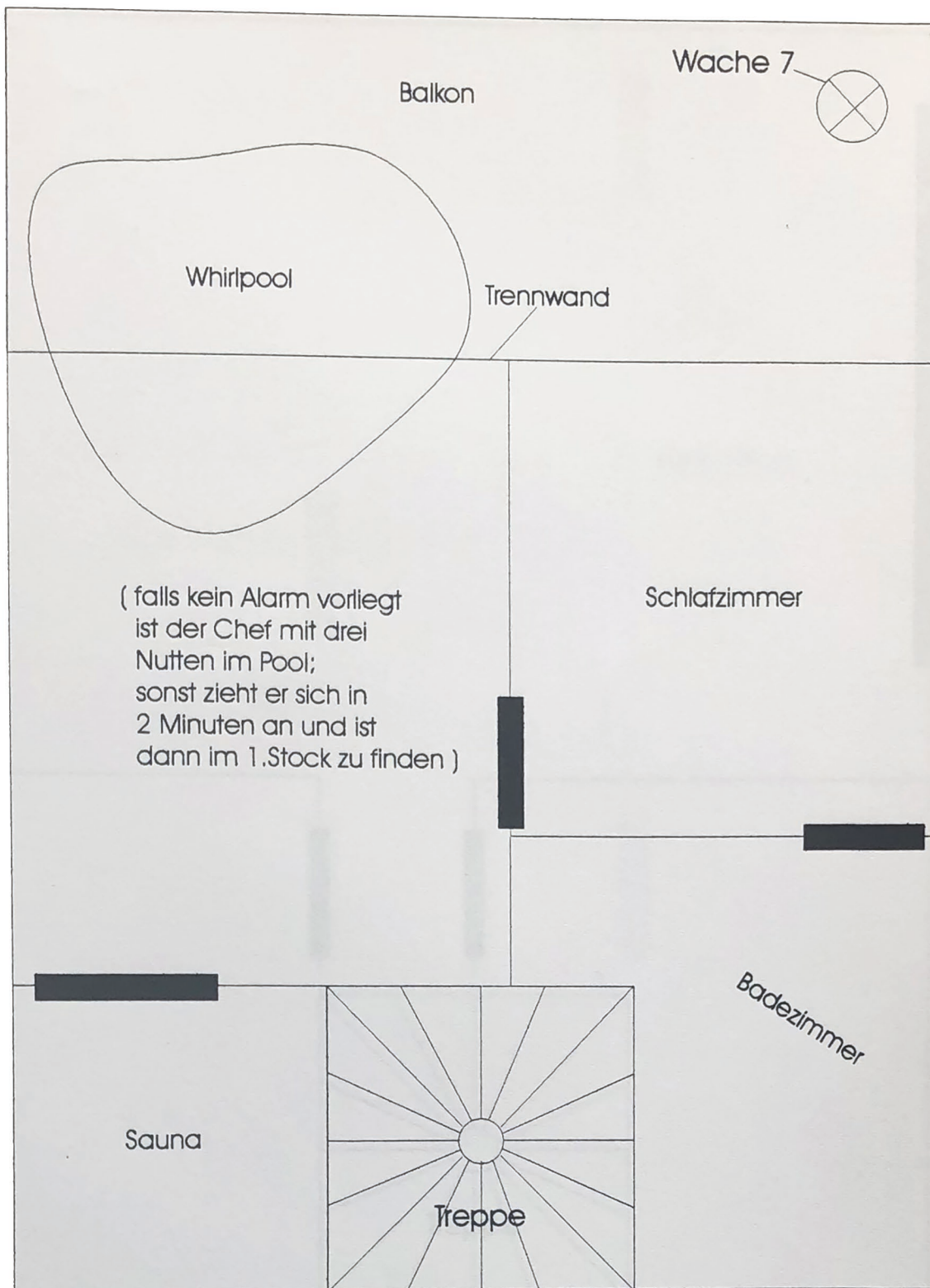
Das Gebäude : Erdgeschoß
!! Nur für den Spielleiter !!



Das Gebäude : 1.Stock
!! Nur für den Spielleiter !!

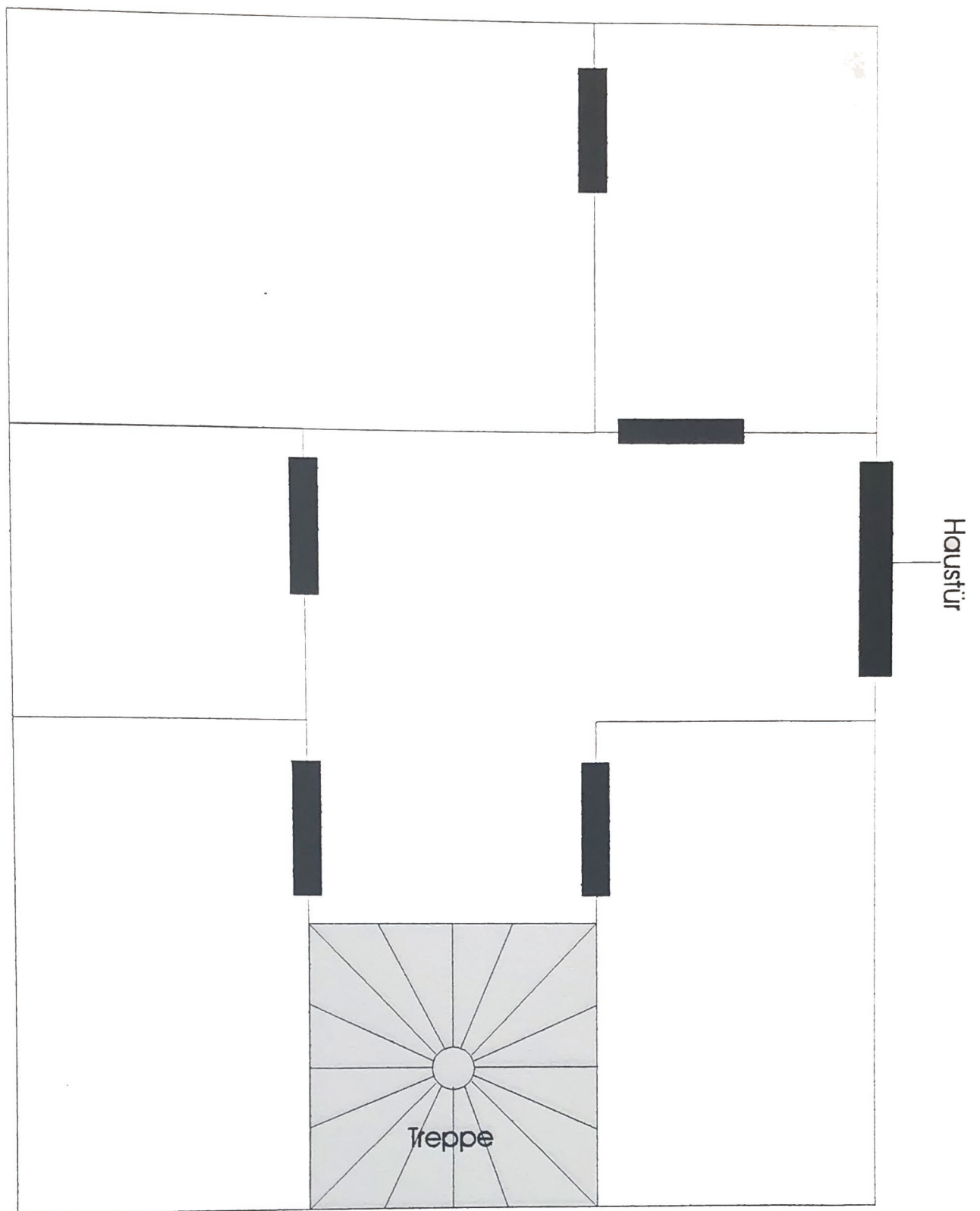


Das Gebäude : 2.Stock
!! Nur für den Spielleiter !!

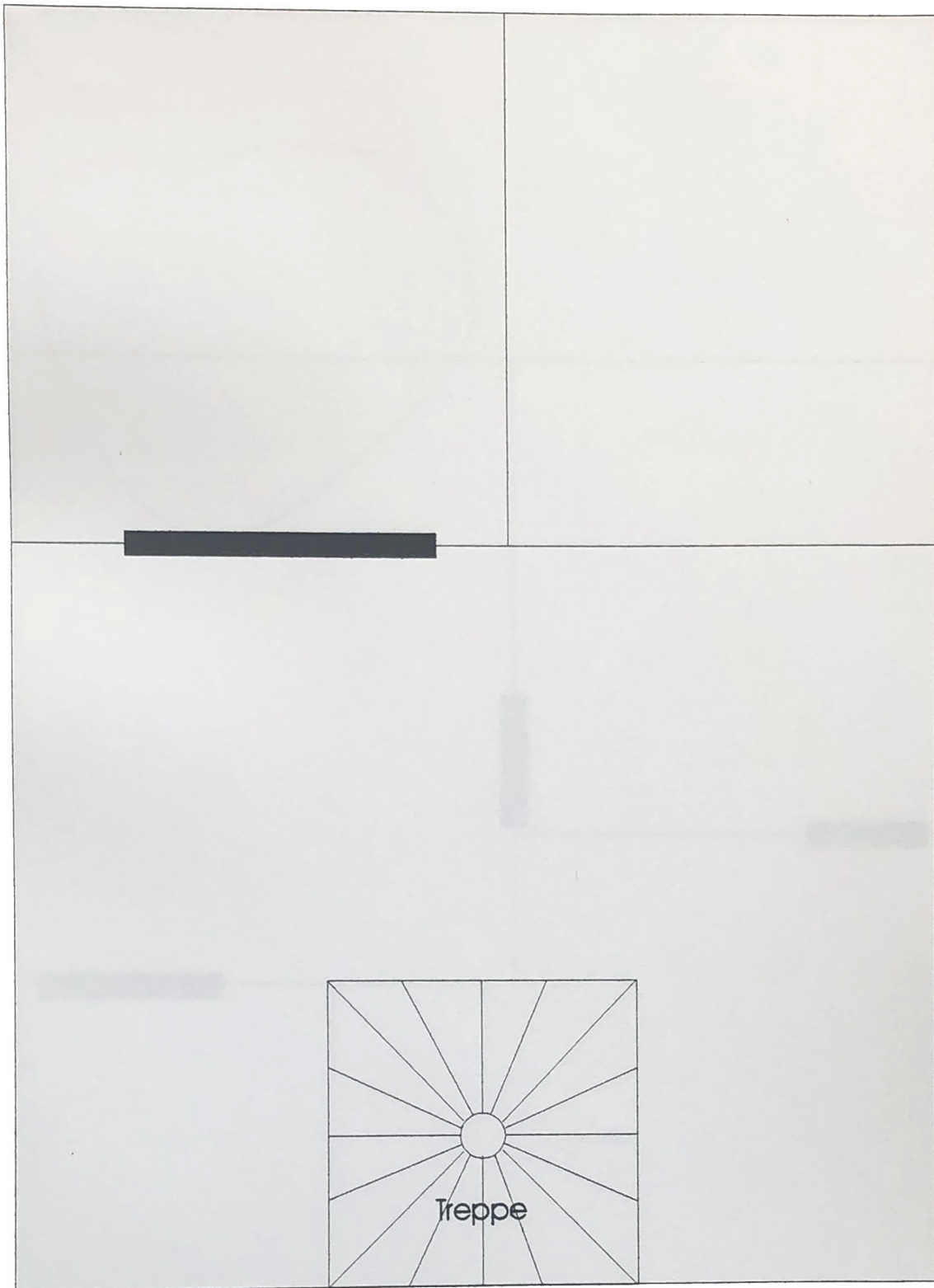




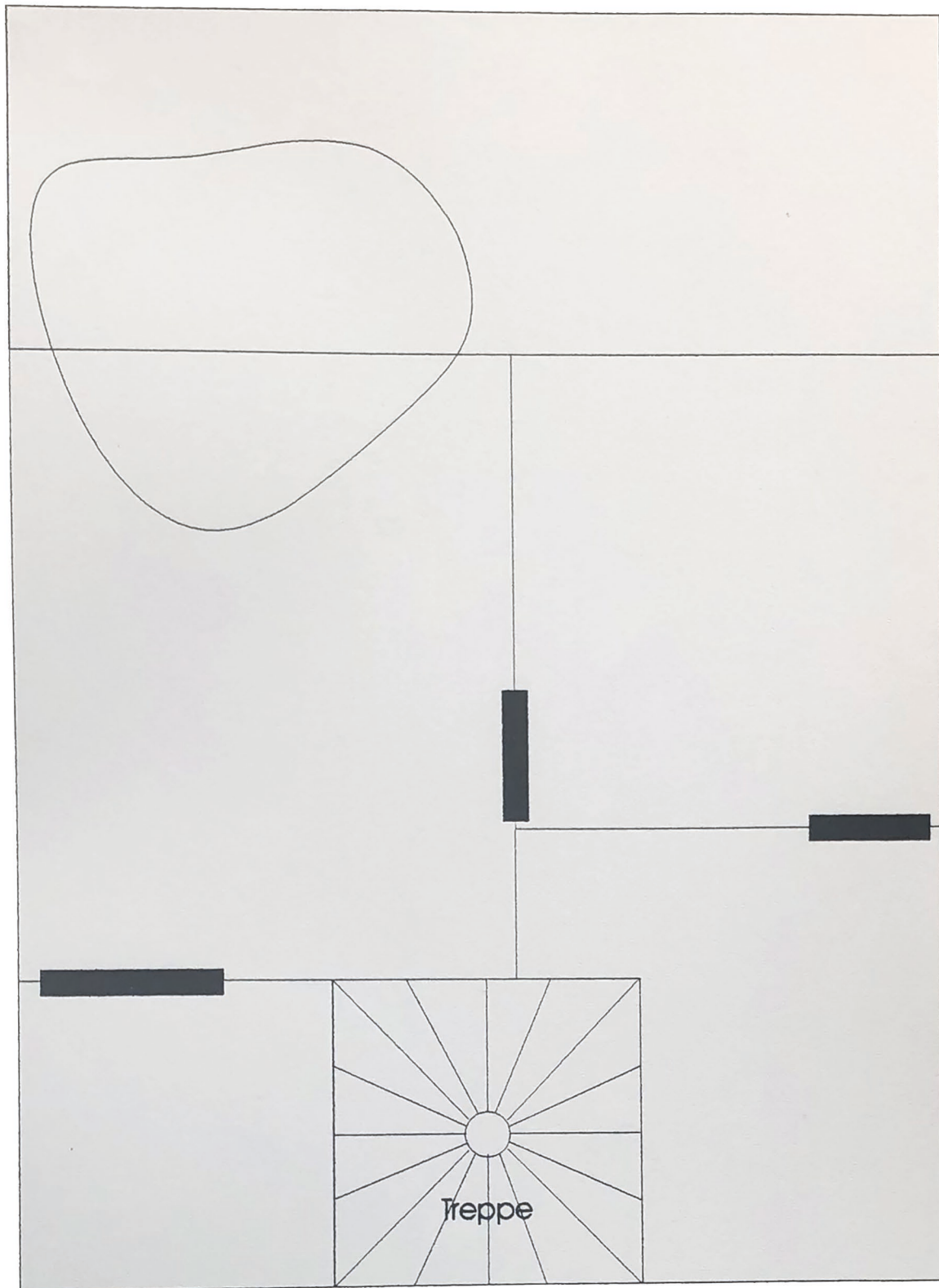
Das Gebäude : Erdgeschoß



Das Gebäude : 1.Stock



Das Gebäude : 2.Stock



Notizen:

