



entaria

Dein Weltraumabenteuer

abenteuer

fuugash-1: V63

„Sklaven haben keine Rechte. Auch nicht
wenn sie nur Sklaven auf Zeit sind.“

Initialisierung

Ein Abenteuer für das Science Fiction Rollenspiel ENTARIA.

Von Sebastian Schenck

Limit

V63 ist der erste Teil einer zweiteiligen Kampagne für das Rollenspiel Entaria. Es ist für 4-6 Abenteuer mit je 100-400 Erfahrungspunkte ausgelegt. Es wird davon ausgegangen das die Gruppe sich schon kennt und als Team operiert.

Besondere Fähigkeiten sind nicht gefordert, eine homogene Aufteilung der Fähigkeiten in der Gruppe ist jedoch von Vorteil.

V63 kann direkt nach dem Abenteuer „Up’n Down“ gespielt werden, da es auch auf Eltrus II beginnt und Toshimo, ein NPC aus dem vorherigen Abenteuer, wieder dabei ist.

Übersicht

Dieses Abenteuer ist sehr geradlinig und ist der erste Teil eines Abenteuers. Der Zeite Teil ist „Gold-3“. Es wird davon ausgegangen, das die Charakter das Abenteuer „Up’n Down“ gespielt haben und dabei Toshimo getroffen haben. Toshimo heuert die Gruppe ihn bei der Suche nach einer verschollenen Basis zu unterstützen. Die Position kennt er zwar schon, doch er benötigt einen Schlüssel für den Zugang. Dieser Schlüssel besaß sein alter Kapitän der jedoch in einem Arbeitslager starb. In dieses Arbeitslager muss nun das Team eindringen und nach dem Schlüssel suchen. Das schwierige dabei ist, das sich das Arbeitslager in der Neo Terransichen Union befindet, die nicht für ihre liberalen Gesetze und Gastfreundschaft gegenüber Fremden bekannt sind.

Enter

Los gehts

>>>Die letzten zwei Wochen auf Eltrus II waren nicht besonders ertragreich. Eure Probleme mit diesem Planeten werden mit jedem Morgen immer präsenter. Daher seit ihr sehr froh als sich Toshimo bei euch meldet. Er erwartet euch in seinem Hotel in der Nähe des übermächtigen Raumhafens.<<<

>>>Eine Stunde später sitzt ihr alle wieder zusammen in das, was sich Hotelbar schimpf. Es gleicht eher einem Schnellimbiss mit Tischen, als einer Bar. Der kleine Raum ist noch zu dieser frühen Stunde sehr verlassen. Toshimo freut sich sichtlich, das er euch wiedertrifft.<<<

>>>Toshimo möchte euch in ein Geheimnis einweihen. Er gibt zu das er kein Händler in Pension ist. Er war einst der erste Offizier eines Piratenschiffes im Trakesh-Sektor. Die kleine Piratenflotte des Kapitän, ein Pemtrac mit dem Namen Naka Lego, häuft Unmengen von Schätzen an. Die besonderen Stücke der Beutezüge wurden in kleinen Depots gelagert. Toshimo ist nun auf der Suche nach einem dieser Depots.<<<

>>>Dafür hat er auch einen besonderen Grund. Vor vierzig Jahren hatte ihre Flotte ein Schiff gekapert, auf dem Mureso, ein walerianischer Berater des Flottenadmirals, des landoranischen Rates, reiste. Im persönlichen Gepäck des walerianischen Beraters befanden sich mehrere Einheiten der magischen Droge "Fuugash", die lebensverlängernde Eigenschaften besitzt. Der Piraten-Kapitän verabreichte sich und seinen beiden ersten Offizieren je eine Dosis dieser Droge. Der Kapitän wurde später, bei seinen ausgedehnten Feiern auf Jogof von den Behörden gefasst. Er wurde von dem Oberstengerichtshof der Allianz angeklagt und verurteilt. Durch seine guten Beziehungen zu einigen Generälen soll die anfängliche Todesstrafe, in eine lebenslange Haft im Arbeitslager umgewandelt worden sein. Nach der Festnahme des Kapitäns, löste sich die Piratenflotte auf und verstreute sich in alle Winde. <<<

>>>Toshimo macht als Freiberufler weiter und hört nie wieder von den anderen. Die Droge funktionierte tatsächlich, denn er alterte nicht mehr. Bis vor zehn Jahren, als sich das altern wieder einstellte. Seit dem ist er auf der Suche nach einer weiteren Dosis dieser Droge. Toshimo vermutet das die anderen Dosen der Droge in einer der versteckten Depots lagern. Er hat in den letzten 10 Jahren alle Depots gefunden, außer einer: Die Gold-3 Basis. Eine Basis, von der einst der Kapitän immer erzählte, dass es sich um eine besondere Basis handeln würde. Sie soll nur besondere Stücke der Raubzüge beherbergen und in der muss auch, laut Toshimos, die Droge zu finden sein. <<<

>>>Toshimo hat vor einem Monat einen ehemaligen Piraten aus der Flotte wiedergetroffen. Von ihm hat er Position der Basis erfahren, doch er weis auch, das für Gold-3 ein

Art „Schlüssel“, oder Ähnliches gebraucht wird, um sich Zugang in die Basis zu verschaffen. Dieser Schlüssel in ein Unikat und befand sich damals im besitz des Piraten-Kapitäns.<<<

>>>In zwei Tagen will sich Toshimo mit einen ehemaligen Polizei-Offizier treffen, der den Verbleib des damaligen Piraten- Kapitäns Naka Lego kennen soll.<<<

>>>"Da ihr nun meine Lebensgeschichte kennt, bitte ich euch, bei diese letzte Etappe mir zu helfen. Ich brauche ein paar Leuten die mit den Rücken freihalten. Ich traue diesen Polizei-Offizier nicht und es gibt genug Gefahren bis zu Basis. Ab heute, bis zu dem Tag, an dem ich Gold-3 gefunden habe, sollt ihr mir helfen.<<<

Was ist mit Geld?

>>>"Ich habe letz Zeit etwas zu viel Ausgaben gehabt" berichtet Toshimo etwas wehleidig, "so das ich euch nicht anständig bezahlen kann. Ich kann jeden von euch, nur 2 kC geben. Aber es gibt jedoch eine weitere Möglichkeit euch auszuzahlen. Alles was ihr findet, egal ob in der Basis oder auf dem Weg dorthin, soll euch gehören. Ich will nur diese Droge. Das wird mir genügen.<<<

Wer war der zweite Offizier?

>>>Sein Name war Hoos Gafku, ein Pemtrac. Toshimo und Gafku haben sich noch nie besonders gemocht. Gafku soll immer zu übermäßiger Gewalt gegriffen haben. Von Gafku hat Toshimo seit der Auflösung der Flotte nichts mehr gehört. <<<

Wo ist das Arbeitslager in dem Naka Lego inhaftiert wurde?

>>>Die Arbeitslager der Allianz sind immer geheim. Aber dies kann bestimmt der Polizei-Offizier beantworten könne.<<<

Wenn alles geklärt ist

>>>Toshimo ist erfreut und zieht sich zurück. Er gibt euch seine Com-Nummer, so dass ihr ihn in zwei Tagen anrufen könnt. Genug Zeit, euch noch auszuruhen, ein zu saufen oder sich besser auszurüsten.<<<

Infofile

Toshimo vertraut den Charakteren, er lebt jedoch lange genug um vorsichtig zu sein. Er wird wachsam sein und nie jede Information mit den Charakteren teilen. Die Position der Basis wird er für sich behalten.

Abenteuer – Fuugash-I: V63

Das Treffen

>>>Das treffen mit dem Polizei-Offizier erfolgt ereignislos. Der pensionierte Offizier, erzählt bereitwillig aus seinen Dienstjahren. Er hat alte Akten mitgebracht, in denen das Schicksal Naka Lego beschrieben sind.<<<

>>>Nach der Verurteilung des Piraten-Kapitän, kam Naka nach Remis II. Einem kleinen unbewohnten Mond, um Vartus IV. Auf Remis II bestand einst eine kleine Kupfer-Miene, in der Verurteilte das Erz abbauen mussten. Naka Lego und alle seine Mitgefangenen, starben fünf Jahre später, bei einem Ausfall des Atmosphärenschildes der Miene. Die Miene wurde kurze Zeit später geschlossen. Mehr kann euch der pensioniert Polizist nicht erzählen. Er erhält von Toshimo einen Umschlag und verschwindet.<<<

Info über Vartus IV

Über das normale Infonet können die Abenteuerer mit einen einfachen Wurf für „Datensuche“ dies herausfinden:

>>>Vartus IV liegt jetzt in dem Gebiet der Neo Terranischen Union. Das bereisen der Neo Teranischen Union könnte sich als schwierig erweisen.<<<

Info über Remis II

Über das normale Infonet können die Abenteuerer mit einen einfachen Wurf für „Datensuche“ dies herausfinden:

>>>Remis II ist nicht mehr so unbewohnt wie damals. Es besteht eine kleine Mienen-Kolonie auf dem Mond, die in großen Mengen Erz abbaut. Die alte Gefangenen-Miene ist heute eine Arbeitslager, der Run-Tec-inc. Sie befindet sich 25 km weit von der Mienenkolonie entfernt. Die Run-Tec-inc. besitzt auch die Hauptschürfungsrechte der Mienen-Kolonie.

Remis II:

- Größe: 3 (0,6 G)
- Atmosphäre: keine
- Bevölkerung: MK,2<<<

Info über das Arbeitslager

Mit einem normalen Erfolgswurf für Gassenwissen ist dies zu erfahren:

>>>Das Arbeitslager besitzt den Namen "Vergotten 666" kurz V63. Die kleine Miene wurde vor 12 Jahren, von der Run-Tec-inc wieder in Betrieb genommen. In der Miene, arbeiten Sklaven, die sich etwas zu schulden gekommen lassen haben. Nach ein paar Jahren Arbeit, werden sie dann meistens wieder zurück zu ihren Besitzern geschickt. Vorausgesetzt sie leben noch. Das Arbeitslager liegt 25 km von der Mienen-Kolonie entfernt.<<<

Über die Mienenkolonie

Über das normale Infonet können die Abenteuerer mit einen einfachen Wurf für „Datensuche“ dies herausfinden:

>>>Die Mienenkolonie besitzt den Namen Rilla. Sie besitzt ca. 80.000 Kolonisten und untersteht der Gerichtsbarkeit von Vartus IV. Die Hauptschürfungsrechte besitzt mit 40% die Run-Tec-inc. Den Rest teilen sich kleinere Firmen und privat Geschäftsleute.<<<

Infofile

Nach dem Treffen sollten nun sich die Charakter überlegen wie sie in die Neo Teranische Union reinkommen und problemlos nach Vartus IV kommen.

Die genauen Daten über das Vartus-System stehen im nächsten Abschnitt.

Vartus-System

Infofile

Toshimo besitzt kein eigenes Schiff und sollten die Abenteurer eins besitzen, so rät ihnen Toshimo es hier zu lassen. Die Neo Terranische Union ist sehr gefährliche für Wesen von Außerhalb. Besonders dann wenn es keine Menschen sind.

Toshimo organisiert eine Passage in das Vartus-System. Von Eltrus aus wird die Reise zuerst nach Altris und dann in das Vartus-System gehen. Die Reise geht in 3 Tagen los. In dieser Zeit können die Abenteurer weitere Informationen sammeln und sich entsprechend ausrüsten.

Mögliche Probleme?

Es gibt zwei Dinge die ein Problem für die Abenteurer werden kann: Ihre Ausrüstung und ihre Spezie.

Sollten die Abenteurer schweres Gerät mitnehmen wollen wird dies unmöglich sein. Nach dem Recht der Neo Terransichen Union ist das Führen einer Waffe und damit sind sogar Messer und Knüppel gemeint, strengstens verboten. Hier müssen die Charaktere etwas improvisieren und wohl einige Sachen zurücklassen oder schmuggeln.

Die eigene Spezies kann der Charakter kaum verbergen, so dass mit genauen Blicken und sogar Schikanen gerechnet werden muss. Hier hilft nur durchhalten.

Sollten die Charaktere in der Allianz gesucht werden, müssen sie sich Scheinidentitäten besorgen, wenn sie das nicht sowieso schon gemacht haben. Die Bewachung der Grenzen und die Kontrollen sind sehr hart.

Das Vartus-System

>>>Das Vartusssystem besitzt eine Sonne Vitram um die insgesamt 9 Planeten und ein Gasriese kreisen. Das Sonnensystem besitzt eine hohe Anzahl von Monden auf denen hauptsächlich Erz abgebaut wird. Das Vartus-System ist stark bevölkert. Auf fast jedem Himmelskörper leben größtenteils Menschen und auch die Anzahl von Raumstationen ist sehr hoch. Vartus ist ein sehr wichtiges System und das nicht nur durch das Erz das hier abgebaut wird. Durch die Nähe zum freien Rotnebel und Verbund Terranischer Reiche ist dies auch ein Hauptumschlag für Waren in und aus diesen Staaten.<<<

>>>Vartus IV besitzt eine gute Atmosphäre und große Wassermassen. Das Klima ist sehr heiß und in manchen Teiles des Planeten sehr wüstenartig. Die 66 Millionen Einwohner des Planeten leben vom Anbau von Krem-Tang. Einem Nahrungsmittel für den einfachen Bürger. <<<

>>Der kleine Mond Remis II ist der größere von zwei Monden die um Vartus IV kreisen. Remis II hat sich dem Erzabbau gewidmet.<<<

Abreise

>>>Das Großraumabteil des kleinen Transporters erinnert euch an vergangene, nicht so weit zurückliegende Tage. Der Frachter wird euch über Altris in die Neo Terransiche Union nach Vartus IV bringen. Ihr seit neben der Gewürz-Fracht die einzigen Passagiere des kleinen mürrischen walerianischen Kapitäns.<<<

>>>Die Reise in das Altris-System, sowie das Auftanken an einer mittelgroßen Minenstation am Rande des Systems erfolgt ereignislos. Nach 3 ½ Tagen Reise erreicht ihr das Valtrus System. Die grauen Wände und die leicht bitter riechende Fracht haltet ihr lange nicht mehr aus und hofft mit dem Eintreffen in das Terranische System auf etwas Abwechslung. <<

>>>Die soll auch nicht so lange auf sich warten, denn ein Unions-Kreuzer stoppt den Frachter und bereitet sich für eine Inspektion vor.<<<

Infofile

Die Unions-Truppen suchen nach illegalen Handelsgut und Ausrüstung (Militärisches Waren, Waffe, Sicherheitspanzerung, Kampfanzüge, usw.). Jede Person wird durchsucht und deren Personalien aufgenommen und überprüft. (Gesuchte und Personen die etwas versteckt halten werden festgenommen). Die Truppen sind nicht zu bestechen, denn dabei droht die sofortige Erschießung.

Auf Vartus IV

>>>Vartus IV ist ein typisches Beispiel für eine Wesen verachtende Diktatur. Am Raumhafen und auf den Straßen

Abenteuer – Fuugash-I: V63

Vartaka, der Systemhauptstadt des Vartus-Systems, sind überall Unions Soldaten zu sehen. Sie überwachen scheinbar jede Bewegungen der Bürger und besonders die der Fremden. Toshimo besitzt nicht allzu große Lust sich hier länger als nötig auf zu halten. Von Vartus IV gehen zweimal täglich ein Staatlicher Shuttle Richtung Remis II. Er wird auf der großen Minenkolonie RIIa landen was auch euer Reiseziel seien wird. Toshimo bucht sofort nach Landung für die Gruppe den Shuttle der jedoch erst in 4 Stunden fliegen wird.<<<

Die Planetendaten:

- Justiz: 10
- Kriminalität: 3
- Service: 2
- Verfügbarkeit: 1

Der Raumhafen

>>>Der Raumhafen Vartaka ist erbärmlich ausgerüstet. Das Essen der Hafen-Restaurant ist schlecht und die Getränke der Bar, kennt keiner und schmecken zum kotzen. Nebenbei sind die Preise doppelt so hoch, als es üblich ist. Die Terraner die euch begegnen schauen euch neugierig an, denn sie haben scheinbar selten Andersartige gesehen.<<<

Remis II

Nach 4 Stunden geht die Fähre nach Remis II.

>>>Die kleine Fähre, die euch nach Remis II bringen soll, setzt mit einen harten Aufsetzer, auf dem ihr zugewiesenen Landefeld, auf. Aus den kleinen Bullaugen der Fähre kann man die Mienenkolonie genausten betrachten. Sie besteht aus mehreren 100m durchmessenden, großen Kuppeln die ca. 260.000 Kolonisten beherbergen. Sie liegt in einen Tal, aus dunkelgrauen Bergen umringt von ebenso grauen kleinen Kratern. Das grau wird von hellen Straßen unterbrochen, die anscheinend zu mehreren Mienen führen, die sich am Fuß der Berge befinden müssen.<<<

>>>Durch die Luftschleuse der Fähre, betretet ihr einen kleinen Bus, der euch zu dem Kuppeln bringen wird. Im Empfangsgebäude angekommen, nimmt ihr euer persönliches Gepäck in Empfang und betretet die Kolonie. Die Luft riecht, wie bei künstlichen Atmosphären typisch, leicht abgestanden, jedoch in diesen Fall kaum vertretbar. Die Lebenserhaltungssysteme sind scheinbar überlastet. Auch hier sind wieder Unions-Soldaten präsent, beachten euch aber scheinbar nicht.<<<

Infofile

Auf Vartus IV wird, solange sich die Abenteuerer ruhig verhalten, auch nichts passieren. Zwar kann es vorkommen dass ab und zu Unions-Soldaten vorbeikommen und ihre Papiere sehen möchten, doch weiteres passiert nichts.

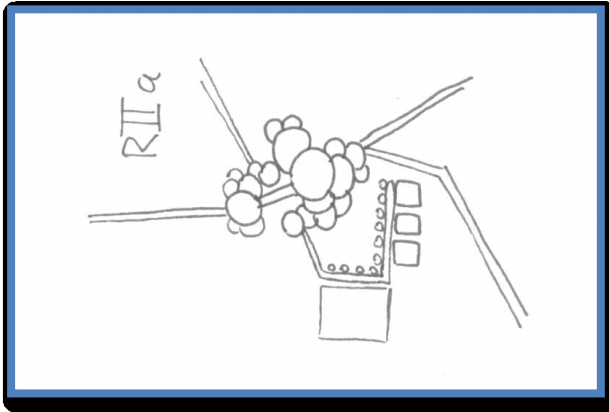
Nach der Landung auf Remis II, sollte sich die Gruppe Gedanken machen, wie sie nun zu dem Arbeitslager „Vergotteten 666“ gelangen. Informiert sich die Gruppe (ein normaler „Gassenwissen“-Wurf), so werden sie folgendes erfahren:

- Das Lager ist ca. 30 km entfernt
- Es gibt keine Straßen oder Pendelverkehr die dort hinführen
- Eine Übersichtskarte der Umgebung

Die Gruppe sollte sich nun Raumanzüge und einen fahrbaren Untersatz besorgen. Ein Mietjeep, kostet 200 C pro Tag und 500 C Sicherheit. Die Strecke schafft der Wagen in einer Stunde. Möchten die Charaktere auf den Wagen verzichten, so kommen sie in weniger als 10 Stunden zu dem Lager. (1 km = 20min).

Die Ausrüstung hier ist sehr teuer, so dass es ein Preisaufschlag von 50% gibt.

Karten von Remis II



Das Arbeitslager Vergotten 666

Allgemeine Information

Das Arbeitslager liegt knapp unter dem Boden des Mondes. Es ist in künstlichen Krater gebaut, so das es nach oben offen ist. Der Schutz vor dem Vakuum bietet ein Atmosphärenschild, das wie eine Luftblase die Bewohner schützt. In engen Stollen, graben zurzeit 54 Sklaven Erz und Gestein aus dem Mond heraus. Neben den Sklaven gibt es noch, 16 Wachen, 2 Techniker, 4 Drohnen, 3 Offiziere und ein Kommandeur hier.

Umgebung

Landefläche (La)

>>>Eine nackte Landefläche, die für größere Schiffe gebaut ist.<<<

Sensoreinheit (Se)

>>>Ein Sensorphalanx mit mehreren Sensorstäben. Ca. 7 bis 10m hoch. Sie dienen anscheinend zur Kommunikation und navigieren mit anfliegenden Schiffen<<<

Die Sensoreinheit kann keine Bodenziele orten, so dass eine Anreise zu Station bis dahin unentdeckt bleiben wird.

Förderband (Fö)

>>>Ein Förderband führt aus der Sortieranlage zu mehreren Mineralanhäufungen. Das Förderband, sortiert jedes Mineral in einzelne Haufen.<<<

Sortieranlage (So)

>>>Ein kubistisches Gebilde mit einer Seitenlänge von 10 Metern. Eine Tür führt an einer Seit in das Gebäude, durch das auch ein Förderband führt, auf dem das abgebaute Erz liegt. In dem Gebäude wird das Erz von normalem Gestein getrennt und sortiert. Die Anlage scheint absolut autark zu funktionieren. An einer Seite befindet sich eine kleine Kamera die auf das Landefeld zeigt. Neben der Sortieranlage steht ein Jeep und etwas Abseits noch zwei kleine Verladefahrzeuge. Die Verladefahrzeuge sind mit Schaufeln und Greifern ausgerüstet und scheinen für das Umladen von den Erzbergen in mögliche Transportraumschiffe zu dienen. <<<

Eine Tür führt in einen kleinen Technikraum. Von hier kann die Anlage an- und abgestellt werden. Am Gebäude befindet sich eine Kamera die auf das Landefeld zeigt.

Sie ist seit Monaten schon defekt, was die Gruppe jedoch nicht weiß.

Loch und die Station (St)

>>>Der raue unwirkliche Kraterboden von Ritus II ist an dieser Stelle ausgehoben worden, so das ein ca. 50m durchmessendes Loch entstanden ist. Der Rand des Loches fällt steil ab und ist an vielen Stellen mit Duraplast ausgebessert und verstärkt worden. Bis zum Boden sind es 12 m. Am Rand des künstlichen Kraters, befinden sich in regelmäßigen Abständen fünf Schildgeneratoren, die eine künstliche Atmosphäre der Basis halten. In der Mitte des Kraters befindet sich ein dreistöckiges Gebäude. Das Oberste Stockwerk ist eine kleine Landeplattform und die mittlere Etage besteht aus einen Rundgang, auf dem ein paar Wachen zu sehen sind. Im Süden des Gebäude befindet sich ein Eingang, der von einer Wache und einer Droiden bewacht wird. In den Wänden des Kraters, befinden sich mehrere Stolleneingänge aus denen zerlumpte Personen Erz in kleinen Wagen tragen und auf ein Förderband werfen. Das Förderband bringt das Erz hoch in die Sortieranlage. Neben dem Förderband befindet sich eine kleine Tür.<<<

>>>Neben dem Förderband führt ein metallener Laufsteg von der Landeplattform zum Kraterand. Um von der Landeplattform zu dem Steg zu gelangen, muss man durch einen Gittertür und einen Wendeltreppe besteigen. Der Steg ist mit einen kleinen Gitter abgesichert und führt direkt durch das Atmosphärenschild, so das man dahinter keinen Raumanzug mehr tragen muss.<<<

Das Gitter ist verschlossen.

Sollten die Abenteuerer die Anlage genauer beobachten, so werden ihnen die Kameras auffallen die am Kraterand und am Gebäude angebracht sind. Auf der Karte ist der Sichtbereich der Kameras eingezeichnet. Sollten sich die Abenteuerer in diesen Sichtbereich aufhalten, so wird bei einem Wurf mit einem Ergebnis von 8 oder niedriger der Alarm ausgelöst werden.

Unterkünfte (Un)

>>>Die kleine Tür führt in einen 13x16m großen Raum, in dem viele Stapel-Betten aufgestellt sind. Im hinteren Bereich befindet sich ein Sanitärbereich und neben der Tür ein veralterter Nahrungsautomat. In diesen Unterkünften haben ca. 50 Person platz und es ist der Schlafplatz für die hier arbeitenden Sklaven. Kameras über der Tür und am Ende des Raumes, überwachen die Unterkünfte.<<<

Auf der Karte ist der Sichtbereich der Kameras eingezeichnet. Sollten sich die Abenteuerer in diesen Sichtbereich aufhalten, so wird bei einem Wurf mit einem Ergebnis von 8 oder niedriger der Alarm ausgelöst werden.

Mienenstollen (Mi)

>>>Die Mienenstollen sind alle ohne schwerem Gerät in den Untergrund getrieben worden. Die Ausbeute ist somit sehr gering, was auch gewollt ist. Es geht schließlich nicht um hohe Gewinne, sondern um Züchtigung. Die Stollen sind mit primitiven Duraplastgerüsten abgestützt und sind durch kleinen Leuchtplatten dürftig erhellt. Auf dem Boden liegen Schläuche die Frischluft in die Stollen pumpen.<<<

In regelmäßigen Abständen sind Kameras aufgebaut die auf der Karte eingezeichnet sind. Sollten sich die Abenteurer in diesen Sichtbereich aufhalten, so wird bei einem Wurf mit einem Ergebnis von 8 oder niedriger der Alarm ausgelöst werden.

Die natürliche Höhle

Im Nord-Östlichen Bereich befindet sich eine große, natürliche Höhle. Sie wurde scheinbar bei den Grabungsarbeiten versehentlich geöffnet.

>>>Der gegrabene Stollen, öffnet sich in eine breite natürliche Höhle. Gleich neben dem Eingang befindet sich eine kleine Kamera die auf einem Stativ steht. Die Kamera blickt in den Innenraum der Höhle.<<<

>>>Die Höhle glitzert in bunten Farben, im Schein eurer Scheinwerfer. Ein gefrorener See eventuell sogar aus Wasser, befindet sich im südlichen Bereich der Höhle. Ein schmaler, dunkler Schacht führt weiter nach Süden.<<<

>>>Die Höhle endet hier. Hier wurden anscheinend vor kurzen Grabungen durchgeführt. Der Boden ist aufgewühlt und das Gestein wurde abgetragen. In einer Ecke liegen Ton- und Glasscherben aus dunkelblauen Material.<<<

Die natürliche Höhle wurde tatsächlich versehentlich gefunden. Der Kommandeur ließ hier einige Zeit lang einigen Schutt abtragen, bis er einige Skulpturen der Tringonen fand. Er erkannte deren Wert und versucht sie seit dem auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen.

Die Station

Hauptgang (1) und technische Überwachung (4)

Kurzer Blick

>>>Drei Wesen im Westen an elektronischen Konsolen. Zwei sitzen und eine steht. Beschäftigen sich mit den Geräten an der Wand. <<<

Genauer Blick

>>>Im Süden des Ganges befindet sich eine breite Luftschleuse und ein Durchgang nach Osten, in einen großen Raum. Im Westen befindet sich, leicht erhöht, ein weiterer, offener Raum mit elektronischen Anzeigen. Es

befinde sich hier drei Person. Zwei Technikern die auf Stühlen die Konsolen bedienen und eine Wache die dies gelangweilt beobachtet. Im Westen befinden sich zwei weitere Durchgänge die in einen weiteren Raum zu führen scheinen. Im Osten befindet sich noch eine automatische Tür. Eine Schranktür befindet sich neben dem Durchgang nach Osten. Über einem in 2 Meter Höhe befindlichen Lüftungsgitter an der Nördlichen Wand, ist eine Selbstschussanlage. <<<

Die Wache, es handelt sich um einen Offizier, (4) hält ihre Waffe in den Händen, ist jedoch nicht besonders aufmerksam. Sollte es zum offenen Kampf kommen, werden die Wachen in (3) und in (5) aktiv. Die Wache können auch geräuschlos ausgeschaltet werden, so dass alles ruhig bleibt.

Die Konsolen in (4) zeigen die Kontrollen über alle technischen Apparaturen der Basis:

- Förderband (am Kraterand, Fö)
- Sortieranlage (Kraterand, So)
- Sensoreinheit (beim Landefeld, Se)
- Atmosphärenschild (Kraterand)
- Luftwechselanlage (Dach)
- Energiegenerator (auf dem Dach Versorgt alle anderen Apparaturen mit Energie, Nr. 11)
- Lebenserhaltungssysteme (auf dem Dach, Nr. 11)
- Sanitär- und Recyclinggeräte (in der Station)
- Nahrungsautomaten (Station und Sklavenunterkünfte)
- Lichtzufuhr (Station, Unterkünfte und Minenstollen)
- Energiezufuhr aller restlichen Geräte (Station)

Alle Funktionen sind mit einem Code geschützt und können nur mit einer erfolgreichen Elektronik, Software oder Sicherheitstechnik überwunden werden. Sollte es zur Beschädigung zum Beispiel durch Gewehrfeuer oder Explosionen an den Anlagen kommen, so kann es passieren das diese Ausfallen. Für jede oben Aufgeführte Einheit muss ein Erfolgswurf gewürfelt werden. Bei einer 4 oder niedriger fällt die besagte Anlage aus.

Das Automatikgeschützt feuert nur im Alarmfall.

Die automatische Tür führt zu einer Fahrstuhlplattform die nach oben fährt.

Der Schrank beinhaltet drei Raumanzüge.

Lüftungsschacht (2)

>>>Ein Gitter aus dem wiederverwertete Luft strömt.<<<

Der Lüftungsschacht stellt eine Verbindung zu dem Technikraum auf dem Dach dar. Er ist sehr schmal und Wesen mit einer Gestalt sehr breit, passen nicht in den Schacht.

Abenteuer – Fuugash-I: V63

Sicherheitszentrale (3)

Kurzer Blick

>>>Ein größerer Raum. Zwei Personen sitzen vor technischen Geräten. Ein Droide steht an der Südwand.<<<

Genauer Blick

>>>Der Raum wird durch eine breite Säule dominiert, in der sich eine Tür befindet. An der West-Wand befinden sich mehrere Monitore und technischen Konsolen, an denen zwei Wachen sitzen. An der Südwand steht ein Droide.<<<

Dies ist die Sicherheitszentrale der Station. Von hieraus kann Alarm gegeben werden oder auch ein Verstärkung gerufen werden.

Die Sklaven sind mit Halsringen verbunden, die drei Funktionen besitzen. Einmal kann mittels der Sensoreinheit am Kraterrand die genaue Position eines Sklaven ausgemacht werden. Mittels eines Stromschlages können Sklaven bestraft werden und eine Sprengvorrichtung verhindert, dass die Sklaven sich weiter als 1 km von der Station entfernen können.

Ein solcher Halsring kann nur mit einem Erfolgreichen Wurf für „Elektronik“ mit einer WM:-3 geöffnet werden. Misslingt der Versuch, so zündet die Sprengladung, was in 2 Meter Radius einen Schaden von 5 verursacht.

Über die Sicherheitszentrale können die Ringe einzeln geöffnet werden. Dazu muss ein Charakter die Sicherheitssperre überwunden werden. Dies kann mit Elektronik oder Sicherheitstechnik mit einer WM:-4 gelingen.

Der Tür in der Säule führt zu einem Hebefahrsstuhl der nach unten und nach oben fahren kann.

Messe (5)

Kurzer Blick

>>>Zwei Tische. An einen Tisch sitzen zwei Personen, die mit etwas beschäftigt sind.<<<

Genauer Blick

>>>Ein einfacher Raum, mit grauen Duraplast-Wänden. Die Wände werden von ein paar Postern von nackten weiblichen terranischen Schönheiten geschmückt. Die Südwand besitzt einen mittelgroßen Vid-Screen der zurzeit Werbung zeigt. Ein quadratischer und ein runder Tisch füllen neben der breite Säule den Raum. Die Säule besitzt eine Schiebetür. An dem Tisch stehen mehrere Stühle. An der Ost- und Südwand befinden sich mehrer

Nahrungsautomaten und Müllrecycler. Eine Treppe führt nach unten. Ein Tür führt nach Süden.<<<

Bei den Personen handelt es sich um zwei Wachen die etwas essen. Sie brauchen eine Runde um aufzustehen und eine Runde ihre Waffen zu ziehen.

Die Tür im Süden führt in den Sanitärbereich mit mehreren Toiletten und Waschbecken.

Die Schiebetür an der Säule führt zu einem Hebefahrsstuhl der nach oben fahren kann.

Rundgang, Westen (6)

Kurzer Blick

>>>Eine Person im Süden. Vier Personen, sitzend, im Osten, an einen Tisch.<<<

Eine weitere Person befindet sich noch hinter dem Aufzug!

Genauer Blick

>>>Eine größere Plattform von der man den halben Bereich des Kraters beobachten kann. Der Rand dieser Etage ist mit einem Gitter und Stacheldraht geschützt. An der Stationswand steht ein länglicher Tisch mit Stühlen und ein Schrank. In nördlicher Richtung befindet sich eine breite Säule mit einer Schiebetür.<<<

Die Wache hinter dem Fahrstuhl und die im Süden halten ihre Waffen schon in den Händen. Die Wachen am Tisch brauchen eine Runde zum aufstehen und eine Runde zum Waffe ziehen. Bei einer der Wachen am Tisch handelt es sich um einen Offizier.

Auf dem Tisch befindet sich Müll von Snakern und anderen ungesunden Sachen. Ebenso ein paar Spielwürfel und ein Kartenspiel. Im Schrank befinden sich ein paar Snakers, Getränke (alkoholische) und ein Lasergewehr.

Die Schiebetür an der Säule führt zu einem Hebefahrsstuhl der nach unten fahren kann.

Rundgang, Osten (7)

>>>Ein Rundgang von dem man die Hälfte des Kraters beobachten kann. Zwei Personen stehen hier und beobachten das Treiben der Sklaven. Eine nichtdurchsichtige Panzerglasscheibe befindet sich in der Wand im Westen.<<<

Bei den Personen handelt es sich um Wachen, die ihre Waffen schon in den Händen halten.

Kommandeur Büro (8)

Kurzer Blick

>>>Im Norden, sitzt eine Person an einem Tisch die etwas verdutzt aus der Wäsche schaut. Neben ihr steht eine Wache die genauso schaut.<<<

Der Kommandeur eröffnet sofort das Feuer. Egal was die Abenteuer machen.

Genauer Blick

>>>Gegenüber dem Fahstuhl steht ein Schrank. Im Norden befindet sich ein großer Schreibtisch mit einem breiten Sessel. Hinter dem Sessel befindet sich ein Regal mit eigenartigen Skulpturen. An der Westwand befindet sich eine ausgedehnte Minibar. Im Süden befindet sich eine Tür. Die Ost-Wand wird durch eine Panzerglasscheibe mit Blick auf das Kraterinnere dominiert.<<<

Der Kommandeur und die Wache werden sofort anfangen zu kämpfen.

Im Schrank befinden sich Unterlagen, Berichte und ein Safe. Der Safe lässt sich nur mit „Sprengtechnik“ oder „Schlösser öffnen“ öffnen. Auf beide Fertigkeiten erhält der Charakter eine WM:-4. Im Safe liegt ein Teil des Gehaltes von dem Kommandeur und ein bisschen Kleingeld im Wert von insgesamt 21 kC.

Die Unterlagen und Berichte dokumentieren den Ablauf in der Station und zeigen nichts besonders.

Die Minibar beinhaltet reichhaltig, hochprozentige Getränke. Mit einem erfolgreichen „Ware einschätzen“ erkennt ein Charakter, das hier drei besonders wertvolle Schnäpse und Alkoholika lagern. Wert: 500, 700 und 300 C.

Die Skulpturen im Regal zeigen kleine Wesen, einer unbekanntes Rasse, die unterschiedlichsten Tätigkeiten nachgehen. Sie sind aus grünen und gelben Glas gefertigt und sind äußerst schlicht gehalten. Außerdem befinden sich dort primitive Esswerkzeuge und Geschirr; alle aus einem blauen leicht schimmernden Stein gefertigt.

Es handelt sich um Antiquitäten der verstorbenen Rasse der Tringonen. Diese Rasse hat vor 12.000 Jahren ein großes Reich, größer als die Allianz, beherrscht. Die Stücke müssen von großem Wert sein, wenn man sie an ein Museum verkaufen würde. (Die Ausfuhr von Antiquitäten aus der Neo Terranischen Union ist verboten!)

Der Wert der Kunstgegenstände beträgt ca. 20 kC und wiegt 6 kg.

Der Tisch beinhaltet nicht besonders. Ein Terminal und ein kleiner Monitor, der alle Kamera-Positionen anzeigen und deren Bilder darstellen kann.

Kommandeur – Privatbereich (9)

>>>Ein kleiner Raum, mit einem Bett, einem Schrank und einer Tür die in einen Sanitärbereich führt.<<<

Im Schrank befindet sich neben privater Kleidung auch einigen Uniformen. Neben dem Bett hängen in einem Halfter eine Projektilpistole und eine Videoleinwand gegenüber dem Bett.

Landefläche (10)

>>>Eine kleine Landefläche befindet sich auf dem Dach des Hauptgebäudes. Auf ihm können Raumschiffe der Klasse A landen. Im Osten befindet sich eine breite Säule mit einer massiven Schiebeschott. Über dem Schott ist eine Automatikgeschütz angebracht. Im Süden befindet sich eine Gittertür, die zu einer offenen Wendeltreppe führt. Über die Wendeltreppe gelangte man, zu einem Laufsteg, der durch das Atmosphärenschild zu den Kraterand, führt. Im Norden befinden sich mehrere Türen, mit einer terranischen Schrift. <<<

Das Automatikgeschütz feuert nur im Alarmfall.

Das Schott in der Säule führt zu einer Fahrstuhlplattform die nach unten fahren kann.

Die terranische Schrift bedeutet „Technik“ und führt zu den technischen Versorgungsräumen der Station.

Technikraum (11)

>>>Hinter den Türen befinden sich ein kleiner Materie-Antimaterie-Reaktor, Luftumwälzungen, die in großen Rohren in die unteren Etagen führt und Wiederaufbereitungsanlagen für Sauerstoff, Nahrung und Wasser.<<<

Durch die Rohre, des Lüftungssystems, können die Charaktere in das Erdgeschoss gelangen. Vorausgesetzt sie sind von ihrer Gestalt nicht sehr breit.

Kammer (12)

>>>Ein kleiner Raum. Türen führen nach Norden, Westen und Süden. Auf der Tür im Westen steht ein terranisches Wort.<<<

Die terranische Schrift bedeutet „Technik“.

Technikraum (13)

>>>Dies scheint ein Wartungsraum für den westlichen Aufzug zu sein. Technische Apparaturen und hydraulische

Abenteuer – Fuugash-I: V63

Geräte dominieren diesen Raum. Ein kleiner schmaler Schrank, befindet sich an der Südenwand.<<<

Im Schrank befindet sich Putzzeug.

Raum zu den Unterkünften (14)

>>>Ein schmaler Raum, von dem mehrere Türen abgehen.<<<

Offizierskabine I (15)

>>>Ein kleiner Raum mit einem schmalen Bett und einem Schrank. Bilder von nackten terranischen Weibchen schmücken die Wand, über dem Bett.<<<

Im Schrank befinden sich Kleidung und persönliche Gegenstände. Außerdem Geld im Wert von 192 C. Es handelt sich bei der Kleidung um Offizierskleidung.

Offizierskabine II (16)

>>>Ein kleiner Raum mit einem schmalen Bett und einem Schrank. Auf dem Bett liegt ein Terraner unter einer Decke.<<<

Hier schläft ein Offizier. Im Schrank befinden sich Kleidung, persönliche Gegenstände und 233 C. Es handelt sich bei der Kleidung um Offizierskleidung.

Offizierskabine III (17)

>>>Ein kleiner Raum mit einem schmalen Bett und einem Schrank. Die Wände sind mit bunten Graffiti bespielt.<<<

Im Schrank befinden sich Kleidung, persönliche Gegenstände und 21C. Es handelt sich bei der Kleidung um Offizierskleidung. Unter dem Bett befindet sich eine kleine Tasche in der sich mehrere Pillen (32 Stück) befinden. Mit einem erfolgreichen Wurf für „Pharmazie“ kann ein Charakter herausfinden dass es sich um Nova Express handelt

Lager (18)

>>>Dies scheint der Lagerbereich zu sein. Regale, die bis zur Decke reichen, sind angefüllt mit Nahrungsmitteln, Kleidung, technischen Ersatzteilen und anderen Verbrauchsgegenständen.<<<

In einem der Regalgänge steht eine Wache die etwas sucht. Ist das Team nicht leise, so wird die Wache versuchen aus dem Hinterhalt zu feuern.

In den Regalen sind mit unterschiedlichen Gegenständen gefüllt. Unter anderem mit:

- 6x Gewehre
- 30x Magazien
- 7x Mini-Nadler
- 15x Magazine
- 10x Taser-Knüppel
- 20x Peitschen
- 3x Raumanzüge

Unterkünfte der Wachen (19)

>>>Ein 7 x 4 Meter großer Raum, dessen Licht leicht gedämpft ist. An den Wänden befinden sich insgesamt 9 Stapelbetten, auf denen die Personen schlafen können. An der Südwand und in der Nord-Ostlichsten Ecke, befinden sich schmale Spinde. Der Raum ist nicht besonders aufgeräumt. Müll befindet sich auf dem Boden und die Betten sind alle nicht gemacht. <<<

In zwei Betten schlafen Wachen. Sie wachen auf wenn Lärm entsteht.

In den Spinden kann man das Geld der Wachen finden. Insgesamt handelt es sich um 1972 C.

Raum zum Aufzug (20)

>>>Ein schmaler L-förmiger Raum. Eine große Tür führt in einen Aufzug und eine kleine schmale Tür daneben, besitzt die terranische Schriftzeichen.<<<

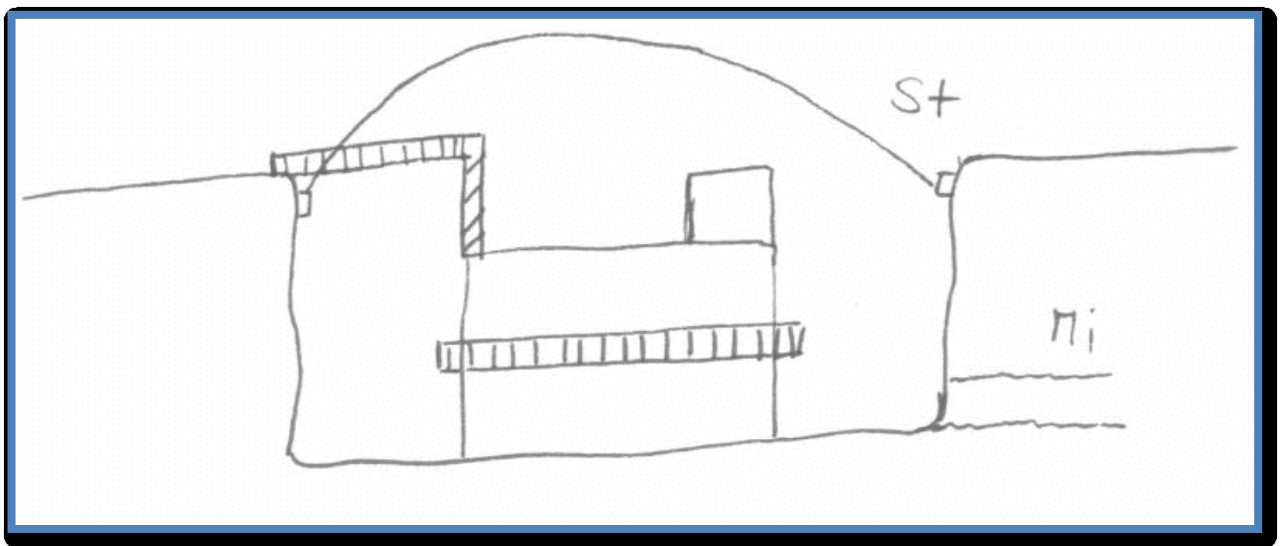
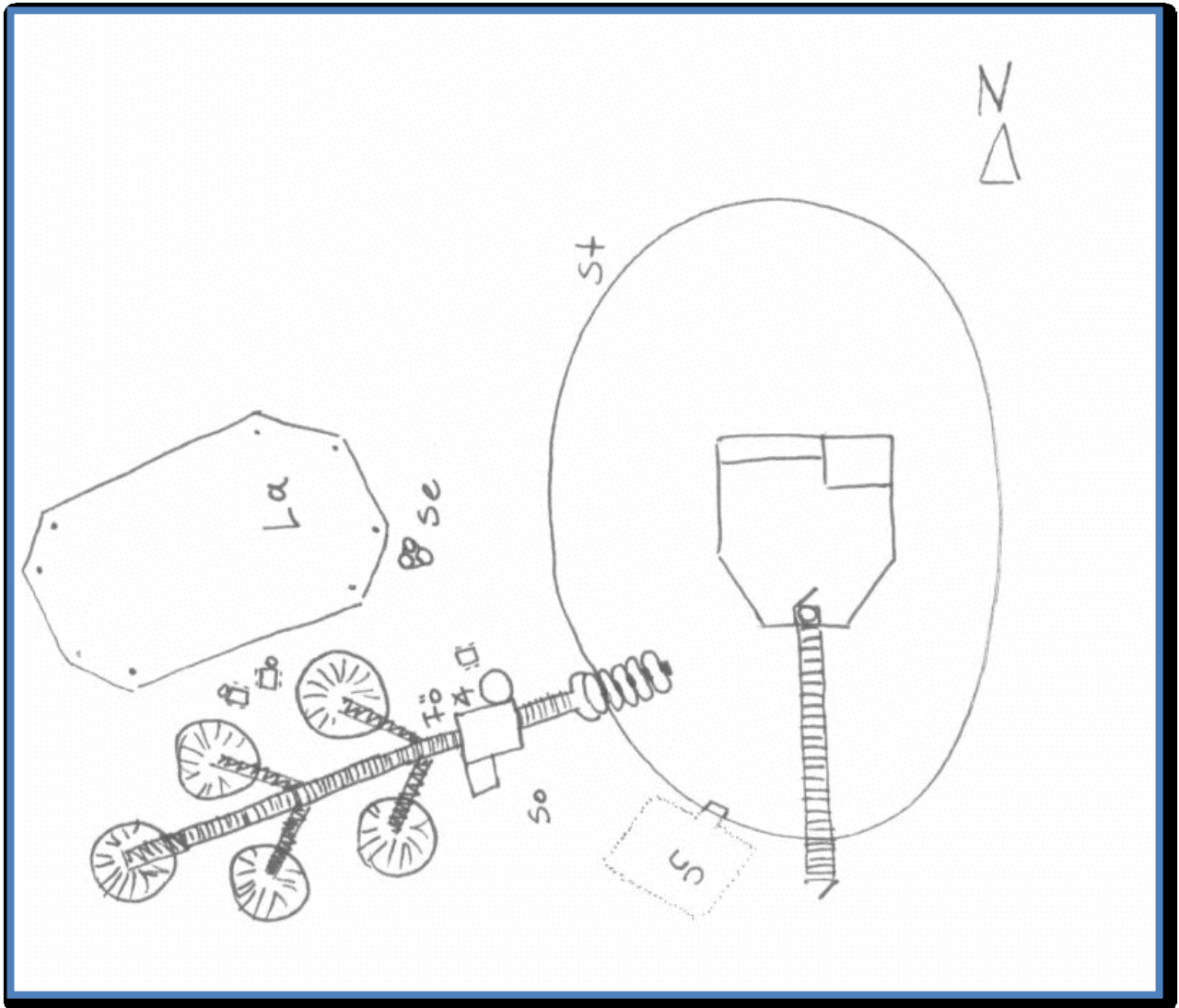
Die terranische Schrift bedeutet „Technik“.

Der Aufzug führt nach oben in (3).

Technikraum (21)

>>>Eine schmale Treppe führt einen Level tiefer in einen kleinen Raum. Dies scheint ein Wartungsraum für den östlichen Aufzug zu sein. Technische Apparaturen und hydraulische Geräte dominieren diesen Raum. <<<

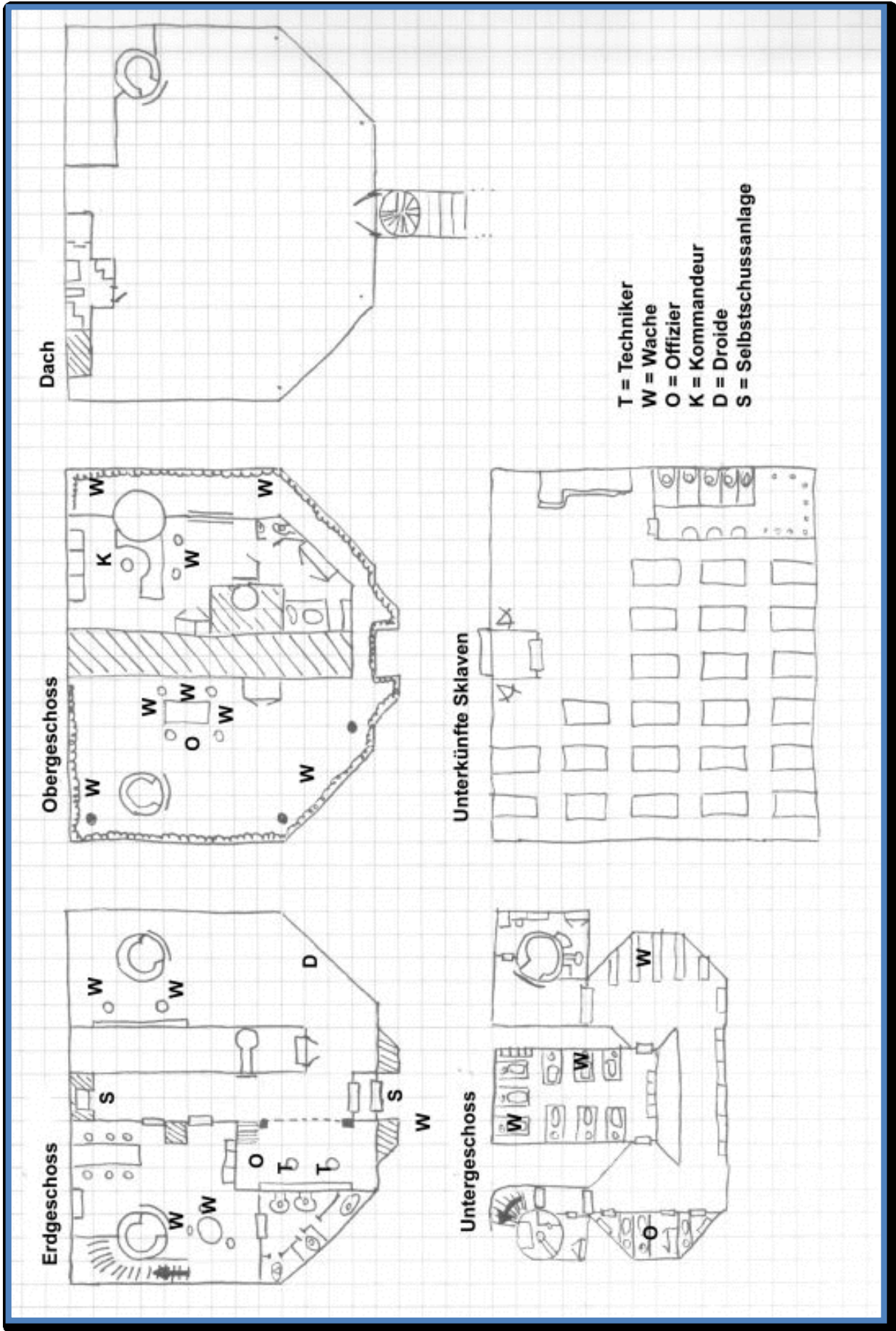
Karten vom Lager



Karte von den Stollen



Karte von der Station



Infofile

Der Alarm

Der Alarm kann nur von der Sicherheitszentrale ausgelöst werden. Die Wachen haben mit den Com-Einheiten ständigen Kontakt mit der Zentrale.

Im Alarmfall, wird den Sklaven befohlen in die Unterkunft zurück zu kehren. Die Droiden werden in Gang (1) zusammengezogen. Alle Wachen in den Unterkünten und Messe werden in die Sicherheitszentrale geordert. Die Rundgänge werden besetzt.

Die Automatikgeschütze werden aktiviert und die Beleuchtung schaltet auf ein rotes Dämmerlicht um.

Sollten die Wachen sich in offene längere Kämpfe verwickeln lassen, wird die Zentrale Verstärkung rufen. Die Verstärkung wird von Vartus IV einfliegen, wozu sie ca. 20 Minuten braucht. Die Verstärkung wird auf dem Landefeld außerhalb des Kraterrandes landen und um den Rand Stellung beziehen. Die Verstärkung besteht aus 20 gut gepanzerten, bestens bewaffneten und hoch motivierten Terranern.

Sollte das Team es schaffen, die Wachen auszuschalten und dabei keinen Alarm auszulösen, wird auf Vartus IV nach 8 Stunden ein Sicherheitsteam geschickt um die Station zu überprüfen.

Wo ist der Schlüssel?

Jetzt wo das Team eventuell die gesamte Station auf den Kopf gestellt hat, werden sie feststellen, dass sie den besagten Schlüssel nicht finden.

Den Schlüssel nahm der damalige Kommandeur an sich, als Naka Lego in der Station eintraf. Er deponierte den Schlüssel in seinen Schließfach, seines Büros. Bei einem Ausfall des Atmosphärenschildes vor vielen Jahren kamen fast alle Sklaven und auch Wachen um. Auch der damalige Kommandeur starb bei diesem Unfall. Erst vor 12 Jahren, als die Station den Betrieb wieder aufgenommen hatte, wurden die Leichen entfernt und die Schilder erneuert. Der damalige Kommandeur fand den Schlüssel im Schließfach seines Vorgängers, erkannte jedoch nicht deren Funktion. Ein Jahr später schenkte er einer Sklavin für besondere Dienste diesen Gegenstand. Vor zwei Jahren wurde der Kommandeur abgelöst, so dass der heute Befehlshaber von dem Gegenstand nichts mehr weiß. Die Sklavin starb vor drei Jahren in den Stollen und ein anderer Sklave nahm den Gegenstand an sich.

Der Sklave heißt Gerke Husnazi und wird von 3 Jahre seine Strafe verbüßen müssen. Er ist recht unterwürfig und hängt sehr an seinem Leben. Wird sich das Team an die Sklaven wenden und nach dem Gegenstand fragen, wird Gerke aufmerksam und wird ihnen den Schlüssel aushändigen. Vorausgesetzt sie nehmen ihn mit.

Der Schlüssel

Toshimo hat den Schlüssel nie gesehen, so dass er dem Team auch keine Beschreibung geben kann. Er kann sich jedoch vorstellen, dass es sich um einen unscheinbaren Gegenstand handeln muss, der einem ungeübten Auge nicht auffallen wird. Also ein Gebrauchsgegenstand oder ein Schmuckstück.

Tatsächlich ist der Schlüssel als Schmuckstück getarnt. Der „Anhänger“ ist 8 cm lang und gleicht einer goldenen Schlange die sich um einen silbrigen Schraubenschlüssel windet. Eine Symbolik die sehr häufig von guuzianern benutzt wird. Der Anhänger besitzt eine kleine Öse mit der es mit einem Halsband verbunden werden kann. An der Unterseite am kleinen Schraubenschlüssel befindet sich ein kleines, ca. 1 mm breites kleines Loch. Mit einer guten Lupe oder Mikroskop kann man erkennen, dass an der Innenseite des Loches sich mehrere Kontaktflächen befinden, die einen elektrischen Kontakt schließen könnten.

Die Rückreise

Für die Rückreise schlägt Toshimo vor die gleiche Route zu nutzen, wie sie auch gekommen sind. Dafür müssen sie zwar einige Dinge (siehe unten), doch sonst läuft die Reise ohne Probleme.

Was passiert mit den Sklaven?

Sollten das Team richtig unter den Wachen aufräumen, dann wird das sicherlich nicht spurlos an den Sklaven vorbei gehen. Einige unter den Sklaven werde das Team bitten sie zu befreien. Es handelt sich um Terraner die schwere Straftaten begangen haben und somit auch eine längere Zeit in V63 verbringen müssen.

Da in der Basis nur 3 Raumanzüge vorhanden sind (siehe Raum 1), ist die Anzahl der Sklaven die mit zu der Station RIIa genommen werden können sehr gering. Die Gruppe müsste dann schon eine Zeitlang einen Pendelverkehr einrichten um die 22 Sklaven zu der Station zu bringen. Danach müssen sie sich darum kümmern, den Sklaven eine Reisemöglichkeit nach Vartus IV zu verschaffen.

Was passiert mit Gerke Husnazi?

Gerke wird für die Aushändigung des Anhängers darauf bestehen das er mitgenommen wird. Er will aus der Neo Terranische Union raus und wieder frei sein. Mit einem der Raumanzüge in Raum 1, ist es möglich das er mit zu der Station RIIa genommen wird. Von hier aus, muss das Team jemanden finden, der einige Papiere besorgt und den Sklaven nach Vartus IV schmuggelt (EW:Gassenwissen). Auf Vartus IV kann die Gruppe jemanden finden, der neue Besitzurkunden für den Sklaven Gerke Husnazi ausschreibt (EW:Gassenwissen). Danach ist es kein Problem den ehemaligen Dieb mit in andere Staaten zu nehmen.

Was passiert mit den gefundenen Gegenständen?

Wie alle gefundenen Gegenstände auch, wie auch die tringonischen Artefakte müssen diese zuerst auf die Station RIIa gebracht werden. Vor der Abreise aus der Station, beim landen auf Vartus IV und bei der Abreise von Vartus IV wird die Gruppe sehr genau überprüft. Sollten das Team dann Waffen, die tringonischen Gegenstände oder andere illegale Ausrüstungsgegenstände bei sich haben, werden sie sofort festgenommen.

Das Team könnte die Waffen auf RIIa an einen Schwarzmarkthändler verkaufen. Die tringonischen Artefakte jedoch werden sie hier nicht los. Um die Gegenstände zu schmuggeln, benötigen Sie Hilfe. Die Hilfe finden sie bei einem erfolgreichen Erfolgswurf „Gassenwissen“ und wird sie 2 kC kosten.

Personal Profile

Sklave, Terraner (54x)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	7	6	0

Fertigkeiten: nichts von Interesse

Ausrüstung: keine

Beschreibung: Ausgemergelter Terraner in grau, braunen Lumpen. Um den Hals trägt er ein metallenen Ring. Auf der Stirn ist das Sklavenzeichen eintätowiert.

Techniker, Terraner (2x)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	7	6	0

Fertigkeiten: Datensuche (3), Elektronik (4), Mechanik (4), Sicherheitstechnik (4)

Ausrüstung: Werkzeug-Kit (Elektronik, Mechanik, Sicherheitstechnik), 50 Credits

Beschreibung: Terraner der eine blaue Uniform mit gelben Abzeichen der Run-Tec-inc trägt.

Wache, Terraner (16x)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18(17)	7	7	6	2

Fertigkeiten: Ausdauer (2), Betäuben, Einschüchtern (4), Knochen brechen (4), Nahkampf (5), Fernkampf (5), Spezialwaffe-„Peitsche“ (1), Umklammern (4)

Ausrüstung: Leichter Schurikenwerfer (Erfolgswert 4, Schaden 4), Taserknüppel (Erfolgswert 4, Schaden 2+Betäubung), Peitsche (Erfolgswert 6, Schaden 1+S), Verstärkte Kleidung (Panzerung 2), 50 Credits

Beschreibung: Terraner der eine graue Uniform mit gelben Abzeichen der Run-Tec-inc trägt.

Offizier, Terraner (3x)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18(17)	7	7	6	2

Fertigkeiten: Ausdauer (4), Betäuben, Einschüchtern (6), Knochen brechen (4), Nahkampf (7), Fernkampf (7), Spezialwaffe-„Peitsche“ (1), Umklammern (4)

Ausrüstung: Pumpaktion Schrotgewehr (Erfolgswert 6, Schaden 4), Taserknüppel (Erfolgswert 4, Schaden

2+Betäubung), Peitsche (Erfolgswert 6, Schaden 1+S), Verstärkte Kleidung (Panzerung 2), 70 Credits

Beschreibung: Terraner der eine graue Uniform mit gelben Abzeichen der Run-Tec-inc trägt. Kleine gelbe Streifen auf der Schulter weisen ihn als Offizier aus.

Kommandeur, Terraner (1x)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18(17)	7	7	6	2

Fertigkeiten: Ausdauer (4), Betäuben, Einschüchtern (6), Knochen brechen (4), Nahkampf (8), Fernkampf (8), Spezialwaffe-„Peitsche“ (1), Umklammern (4)

Ausrüstung: Hunter G7 (Erfolgswert 6, Schaden 4), Taserknüppel (Erfolgswert 4, Schaden 2+Betäubung), Verstärkte Kleidung (Panzerung 2), 40 Credits

Beschreibung: Terraner der eine graue Uniform mit gelben Abzeichen der Run-Tec-inc trägt. Kleine gelbe Punkte auf der Schulter weisen ihn als Kommandeur aus.

Wachdroide EL-SE 093 (4x)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	5	3	2	1	0	26
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		7	5	0	6	1

Fertigkeiten: Fernkampf (6), Sprache "Terranisch" (1)

Ausrüstung: Taserpistole, Projektilpistole

Beschreibung: Ein grauer 150m hoher Droide mit vier langen, dünnen Beinen. Der Körper ist langezogen und besitzt Ähnlichkeiten mit einer Banane. An den Seiten befinden sich zwei kleine Arme, an denen die Waffen des Droiden sitzen. An den Seiten des Körpers prangert das Logo der jeweiligen Firma.

Selbstschussanlage (2x)

Zielsystem +5

Konstruktionspunkte 6

Panzerung 5

Ausrüstung: Lasergewehr Schaden 5

Shutting Down

>>>Das Moloch eines Planeten hat euch wieder. Eltrus II erstrahl in seiner bizarren und chaotischen Schönheit. Es kommt euch langsam der Gedanke, das Eltrus II euch nie wieder loslassen wird, doch der kleine Ausflug in die faschistische Neo Terranische Union, macht euch glücklich wieder bekanntes Terrain unter den Füßen zu haben, in einer Umgebung die euch einigermaßen Vertraut ist und in der die Gesetze nicht so genau genommen werden.<<<

>>>Toshimo gibt euch etwas Zeit die Knochen zu schonen. Er würde gerne weitere Informationen einholen und den Schlüssel analysieren lassen. Er verabredet mit euch einen Termin in 3 Wochen für den finalen Schritt seines Planes. Die Reise zu der Gold-3 Basis.<<<

Toshimo wird das Team NICHT über das Ohr hauen. Er vertraut dem Team und möchte dieses Vertrauen nicht zerstören. Die Weiterreise wird sie in das Königreich Krono führen, wo es mit dem Abenteuer „Gold-3“ weiter geht.

Die Gruppe hat nun die Möglichkeit, die gefundenen Artefakte zu verkaufen und evtl. sich weiter zu bilden.

Punktevergabe

Aktion	EP
Alle Charakter haben überlebt	+30 EP (alle)
Die Verstärkung wurde nicht gerufen	+20 EP (alle)
Der Sklave Gerke Husnazi lebt in Freiheit	+20 EP (alle)
Alle Sklaven wurden befreit	+20 EP (alle)
Gutes Rollenspiel	+20 EP (Charakter)
Normales Rollenspiel	+10 EP (Charakter)
Schlechtes Rollenspiel	+0 EP (Charakter)