



entaria

Dein Weltraumabenteuer

abenteuer

fuugash-2: gold3

„Schätze, Artefakte und das Grauen.“

Initialisierung

Ein Abenteurer für das Science Fiction Rollenspiel ENTARIA.

Von Sebastian Schenck

Limit

„Gold-3“ ist der zweite Teil einer Abenteurer-Kampagne für das Rollenspiel ENTARIA. Es ist für ca. 4-6 Abenteurer mit je 100-400 Erfahrungspunkten ausgelegt. Es wird davon ausgegangen, das „V63“, das Vorgängerabenteurer, schon gespielt wurde.

Besondere Fähigkeiten sind nicht gefordert, eine homogene Aufteilung der Fähigkeiten in der Gruppe sowie Fähigkeiten wie Elektronik bzw. Sicherheitstechnik sind von Vorteil.

Übersicht

Auch der zweite Teil der Kampagne ist wieder sehr geradlinig. Von Eltrus II geht es sofort in das Ka'Tydo-System, welches im Königreich Krono liegt. Auf dem Planeten Ka'Jado soll sich nun die verborgene Basis „Gold-3“ befinden. Durch ein Flugverbot eingeschränkt, müssen sich die Abenteurer durch die Berge schlagen um zur Basis zu gelangen. Dazu sollten sie einen Führer anheuern, so dass auch Kontakte zur lokalen Bevölkerung aufgenommen wird und die Abenteurer das Leben auf dem Planeten kennen lernen können. Bei der Station angekommen, müssen Sie so einige Sicherheitssysteme überwinden um in die Basis zu gelangen. Dort werden sie feststellen, dass sich in den Gängen von Gold-3 neue Bewohner eingemischt haben: Lexus-Drohnen. Erst wenn diese Gefahr beseitigt ist, können sie ihre Plünderung der Station starten. Unterbrochen wird ihre Gier nur durch einen möglichen Reaktoraustritt und ein Wiedersehen, mit einem weiteren ehemaligen Mitglied der Piratencrew, die Gold zurückgelassen haben.

Enter

>>>Genau 3 Wochen sind vergangen und ihr trefft euch wieder mit Toshimo. Nun kann es los gehen, zum letzten Abschnitt eurer Reise: Zur Gold-3 Basis. Toshimo weist euch nun in den Standort der Basis ein. Sie liegt auf dem Planeten Ka'Jado des Ka'Tydo-Systemes im Königreich Krono. Er kennt nicht nur den Planeten, sondern auch die Koordinaten so das es ein leichtes sein wird die Station zu finden. Der Schlüssel der Station hat er in den vergangenen Tagen analysiert. Der Schlüssel besitzt in seinem inneren einen kleinen Datenchip auf dem mehrere verschlüsselte Codes eingebrannt sind. Ohne diesen Schlüssel wäre es unmöglich, die Basis zu öffnen. Toshimo hat schon alles vorbereitet. Er hat Tickets besorgt, die euch in das Ka'Tydo-System bringen werden.<<<

Informationen über das Ka'Tydo-System und über Ka'Jado

>>>Das Ka'Tydo-System liegt an der Grenze des Sonnenreiches und lebt von den Agrarprodukten von Ka'Jado und von den genetischen Produkten des Planeten Ka'Tydo. <<<

>>>Ka'Jado, ist einer der wenigen bewohnbaren Planeten, die noch nicht von der Zivilisation überrollt wurden. Und das aus guten Grund. Ka'Jado wird von dem Königreich stark geschützt. Es gibt strenge Kolonisationsbestimmungen und harte Gesetze was den Bau von neuen Siedlungen angeht. Den Ka'Jado ist einer der wenigen Agrarplaneten, auf denen natürliche, pflanzliche Nahrung angebaut wird. Ebenso gibt es hier noch offene Viehzucht von großen Vierbeinern, deren Fleisch überall in der Allianz geschätzt wird. Für die Arbeit auf dem Felde setzen die Kronomäer Sklaven oder Droiden ein, denn die kriegerischen Kronomäer halten nur sehr wenig von Landanbau.<<<

>>>Die Kriminalität im System ist recht hoch. Ständig versuchen hitzköpfige Schmuggler die Ernten oder Vieh des Agrarplaneten zu stehlen, so das die Aufmerksamkeit der Justiz recht hoch ist. Eine große Militärbasis um Ka'Jado soll nicht nur die Grenzen des Königreiches sichern, sondern auch mögliche Kriminelle abschrecken.<<<

Technische Daten von Ka'Tydo:

- Hy 50%
- Kl 3
- Be 4
- Si Hom
- Ju 7
- Kr 4
- Se 7
- Ve 7
- Da Nein
- Rotationsdauer: 30 Stunden

>>>Wieder einmal drängt ich euch in einem Großraumabteil eines kleinen Transportschiffes. Der Wunsch nach einem eigenen Schiff wird bei solchen Gelegenheiten immer größer. Die Reise verläuft diesmal ziemlich ereignislos. Ihr durchquert kurz die Neo Terransische Union, macht einen Zwischenstopp auf Holigat, dem Heimatsystem der Telmaren und Briss. Hier angekommen wird es noch etwas voll im Schiff. Viele Terraner die einst als Flüchtlinge nach Holigat kamen, haben sich genügend Geld erarbeitet, so das sie das System verlassen können und weiter in umliegende Reiche reisen können. Von da aus, geht es weiter durch die drahische Union und dann treten ihr in das Königreich Krono ein. Die Reise dauerte 21 Tage, also Zeit genug um sich zu langweilen.<<<

>>>Auf der langen Reise hattet ihr nur selten festen Boden unter den Füßen gehabt. So ist die Freude groß, als die grüne Planetenkugel immer größer und größer in den Sichtschirmen wird. Alle Mitreisende sind froh den Planeten zu erblicken und auf den Gesichtern erblickt ihr die Hoffnungen auf ein sauberes Bad, den Spatziergang durch ein offenes Grasfeld oder den Bissen in ein echtes Gamiten-Steak. Wenigen Minuten später dringt euer Schiff in die Atmosphäre des Planeten ein, so das ihr kräftig durchgeschüttelt werdet. Als sich die Atmosphärenschilder des Schiffes wieder polarisiert haben, überblickt ihr die grünen Flächen des Planeten. Von hier oben erkennt ihr die festen Strukturen der Felder und Weiden. Viel naturbelassene Flächen könnt ihr jedoch nicht entdecken. In einer Entfernung erkennt ihr auch den Raumhafen und die umliegende Hauptstadt: Prax. Die Stadt, wenn man sie überhaupt so nennen darf, ist recht klein und die höchsten Gebäude sind gerade mal 3 bis 4 Stockwerke hoch. Das größte Gebäude ist die Außenbaur des Raumhafens, der im Zentrum der Stadt sich befindet und ein Atmosphärenwandler, der am Stadtrand in einem kleinen Industrieviertel steht. Gerade mal 500.000 Lebewesen sollen die Stadt bewohnen, mehr als die Hälfte aller Lebewesen auf diesen Planeten.<<

>>>Als ihr auf dem riesigen Raumhafen eine Landefläche zugewiesen bekommt, könnt ihr ein riesiges Raumschiff beim Abheben beobachten. Bestimmt 300 Meter lang, so gut bewaffnet wie ein Kriegsschiff, hat dieser Transporter wohl Vieh und Nahrungsmittel für andere Planeten geladen. Ein seltenes Gut in der Allianz.<<<

>>>Als ihr mit dem Schiff aufsetzt seit ihr verwundert. Nicht wie üblich öffnen sich die Schotten, so das ihr austreten können. Nach einiger Zeit ertönt die Stimme des Kapitäns des Schiffes aus den Lautsprechern und kündigt eine Säuberungseinheit an. Das Gepäck und die Reisende sollen auf Schädlinge, Bakterien und andere Keimzellen untersucht werden.<<<

>>>Die Schotten öffnen sich und ihr erblickt eine kleine Gruppe von drei kronomäischen Soldaten und zwei Guuz Technikern. Ihr könnt erkennen, das die Außenhülle des Schiffes mit einem Schaum eingesprüht wurde, dessen Geruch euch an euren letzten Krankenhausbesuch erinnert. Die Guuz-Techniker treten, mit Messgeräten bewaffnet ein. Die Kronomäer folgen langsam und wirken auf ihren vier Beinen, muskelbepackt und besonders mit ihren schweren Bioware-Waffen furchteinflößend.<<<

>>>Ohne Euch oder einen anderen Passagier zu fragen, beginnen die Guuz mit ihrer Untersuchung. Sie schütteln alle Gepäckstücke aus, so das deren Inhalt sich auf den kalten Schiffsboden verteilt wird. Unterwäsche fliegt umher, Waffen scheidern und der Inhalt aus mehreren Tuschkästen verteilt sich in der Luft. Die Guuz sind, wohl dem Schutz durch die Wachen gewiss, nicht gerade zimperlich mit den Wertgegenständen der Mitreisende und lassen sich auch nicht durch deren Protest durch nichts aus der Ruhe bringen.<<<

>>>Nach einer halben Stunde intensivster Untersuchung, verlässt der Säuberungseinheit das Schiff wieder. Nun habt ihr ebenfalls die Möglichkeit das Raumschiff zu verlassen, was ihr euch nicht zweimal sagen lässt. Nach wenigen Metern stabilen Boden unter den Füßen und den Krankenhausgeruch hinter euch liegend, bemerkt ihr den süßen Duft in der Nase. Erst jetzt erinnert ihr euch, wie vor wenigen Tagen ein Telmar davon berichtete, das die Atmosphäre des Planeten von diesen, nach fleischiger süßen Frucht riechende, Duft erfüllt sei.<<<

Infofile

Bis hierhin sollte es kein Problem geben. Mit der Säuberungseinheit sollte sich die Gruppe nicht anlegen. Wenn es hier Probleme gibt, ziehen sich die Kronomäer zurück und lassen das Schiff mit den schweren Laser des Raumhafens einäschern.

Der Raumhafen

>>>Der Raumhafen liegt im Herzen der Stadt. Durch die Nähe der akuanischen Grenze, sieht man auch sehr oft Vertreter, aus diesen Reich. Natürlich sind auch andere Rassen vertreten. Ungewöhnlich, wenn man die Grundeinstellung von Kronomäern bedenkt. Es wird schon langsam Abend und die ansonsten hohen Temperaturen des Tages, nimmt allmählich ab. Toshimo besorgt telefonisch ein paar billige Zimmer in der Nähe des Raumhafens in dem ihr die Nacht verbringen werdet.<<<

Infofile

Sollten sich keine Kronomäer in dem Team sich befinden, oder die Abenteuerer wissen nichts über die Kronomäer sollte der obige Text sie aufhorchen lassen.

Kronomäer sind nicht nur von Natur aus kräftig gebaut und laufen auf vier Beinen. Kronomäer sind aggressiv, arrogant und sie fressen andere Lebewesen. Auch intelligente Lebewesen. Es gehört zum Ritus eines Kampfes den Gegner der verloren hat zu verspeisen. Aber auch auf der normalen Speisekarte von Kronomäern stehen intelligente Lebewesen. Sollten die Abenteuerer im Laufe ihrer Suche auf Kronomäer stoßen und mit ihnen Streit anfangen, dann wird dies ein Kampf auf Leben und Tod. Etwas anderes kennen die Kronomäer nicht. Da sich das Team auch noch auf einen Planeten der Kronomäer befinden, besitzen diese sogar den Heim- und Überlegenheitsfaktor.

Ab in die Berge

>>>Die Gold-3 Basis soll im Merigebirge liegen, nördlich von Prax. Keine halbe Stunde würde der Flug mit einem Senkrechtstarter dauern, doch es besteht über Ka'Tydo ein absolutes Flugverbot, wie es auf Agra-Planeten üblich ist. Nur dem Militär, der Meliz und in Sonderfällen Piloten der landwirtschaftlichen Betrieben, ist es gestattet Fluggeräte zu benutzen. Also beschließt Toshimo ein Landfahrzeug zu mieten und in die Berge zu fahren. Für die Reise durch die unwegsamen Berge will Toshimo noch einen Führer anheuern. Er bittet euch, sich darum zu kümmern. Toshimo besorgt währenddessen den Wagen, Verpflegung, Kletterausrüstung und ähnliche Gegenstände.<<<

>>>Ihr hört euch in den Straßen von Prax, nach einem Führer in die Berge, um. Doch es scheint so, als würde sich kein Kronomäer bereit erklären, euch zu helfen. Gegen Abend habt ihr schon fast aufgegeben, als ihr den Tipp bekommt, einen Landoraner zu befragen, der sich häufig im DarkLegion aufhält. Einer düsteren Kneipe im Raumhafenviertel. Der Landoraner soll für alles zu haben sein, und besitzt gute Ortskenntnisse und war auch schon oft im Merigebirge.<<<

Infofile

Toshimo hat am Abend einen Wagen besorgt. Ein Kleintransporter, der für 10 Leuten Platz hat. Das DarkLegion ist ein düsterer Ort und typisch für die Kneipen rund um den Raumhafen.

Das DarkLegion

>>>Das DarkLegion ist ein flacher Kuppelbau, die eher auf akuanischen Planeten zu finden ist. Das es sich hier um die richtige Kneipe handelt, beweist eine defekte Leuchtreklame neben der Eingangstreppe des Gebäudes. Der Eingang am Ende der 3m tiefen Treppe, ist von einem Panzerschott verschlossen. Als ihr die Treppe herabsteigt, öffnet sich schon das Schott und euch kommen Nebelschwaden mit einem Hauch von illegalen Drogen entgegen. Der folgende Thekenraum ist düster und kreisrund. Ein undefinierbares Gedröhne, quillt aus den Akustikplatten, an der Decke. In der Mitte befindet sich eine halbrunde Theke, hinter dem ein dünner Akuaner steht. An kreisrunden Tischen an den Wänden, sitzen wenige Personen, die euch heimlich beobachten. Es scheinen alle Arten von Rassen anwesend zu sein. <<<

Wenn die Abenteuerer nach einem Führer fragen:

>>>"Du suchst einen Landoraner. Einen der die Berge kennt. Du meinst bestimmt Fak'ta" und zeigt dabei in den Raum. Ihr folgt seinem Finger und seht einen Tisch mit drei Personen, wovon eine gerade aufsteht und geht. Es handelt sich um eine Pemprac, einen Morunk und einem dünnen unteretzten Landoraner. Ihr kommt näher und schaut

Abenteurer – Fuugash-2: Gold3

er auch den Landoraner näher an. Er ist klein, schmall und wirkt sehr zerbrechlich. Sehr untypisch für einen Landoraner. <<<

>>>Die drei wollten gerade damit aufhören Stardust zu spielen. Ein sehr populäres Kartenspiel. <<<

Sollten die Abenteurer auf seine Fähigkeiten als Führer ansprechen, so schlägt er ein. Er sucht seit einiger Zeit Arbeit und steht somit zur Verfügung. Er spielt jedoch auch sehr gerne, so das sein Preis mit einem gewonnen Spiel bei Stardust gedrückt werden könnte.

Sollten nun die Abenteurer mit Fak'ta spielen, so kann nur ein Abenteurer mitspielen. Die Rolle von Fakta, dem Pemprac und dem Morunk sollte die Spieler übernehmen. Sollte der Abenteurer nicht gewinnen, macht dies nichts. Fak'ta nimmt dann seinen normalen Lohn für die Aufgabe. Sollte ein Spieler gewinnen, so erhält er 20 EP extra.

Fak'ta will für die Führung durch die Berge, einmalig 1kC, 100C pro Tag und freie Kost und Unterkunft. Er verzichtet auf 100 pro Tag, wenn man ihn beim Stardust schlägt. Die Spielregeln sind im Regelwerk beschrieben.

Die Fahrt geht los

>>>Fak'ta ist am nächsten Morgen pünktlich. Ihr packt eure Ausrüstung in den offenen Jeep den Toshimo besorgt hat fährt los. Schon nach wenigen Kilometern erreicht ihr die Satdtgrenze und somit auch eine Straßensperre. Die Kronomäische Meliz hält euch an und fragt nach Papieren. Fak'ta steigt aus und unterhält sich wild gestikulierend mit den Beamten. Nach einigen Minuten kommt er wieder, steigt ein und die Beamten winkt euch durch die Sperre.<<<

>>>Die Fahrt führt auf einer schnurrgeraden Straße Richtung Norden. Auch wenn die Felder grün und saftig aussehen, langweilt euch der Ausblick schnell. Immer wieder entdeckt ihr Fahrzeuge die mit großen Werkzeugen die Felder bestellen oder umgraben. Nach 6 Stunden erreicht ihr Nec Bolgas, eine Kleinstadt mit 30.000 Einwohnern. Die Stadtgrenzen sind nicht bewacht und somit könnt ihr problemlos den Stadtkern erreichen. Fak'ta schlägt eine Pause vor um dann weiter zu reisen.<<<

In Nec Bolgas ist nicht viel los. Im Stadtkern gibt es einige Läden und auch ein Restaurant in dem die Abenteuerer einkehren könnten.

Hier können zwei Situationen eintreten:

- Die Abenteuerer erhalten keinen Einlass in das Restaurant. Der Türsteher, natürlich ein Kronomäer, hält die Gruppe mit dem Spruch „Hier kommt kein Futter rein“ draußen. Es sollte klar sein, was heute auf der Speisekarte steht.
- Bummeln die Abenteuerer ein wenig durch die Gassen der Stadt, so hören sie aus einer Hintergasse den Hilfeschrei einer Frau. Schaut sich die Gruppe dies genauer an, so sehen sie, wie zwei junge Kronomäer eine junge terranische Frau herumschubsen. Die Kronomärer sind unbewafnet und für die Daten können die normalen Daten eines Kronomäers genutzt werden (siehe „Nichtspielercharaktere“ im Regelwerk). Sollten die Gruppe eingreifen, so werden sie feststellen müssen das die Kronomäer im Recht liegen. Die Terranerin ist eine Sklavin und darf schlecht behandelt werden. Natürlich kann die Gruppe etwas dagegen machen, doch die Ankunft der Fremden in der Stadt ist nicht unbemerk gewesen, so das viele Einheimische die Abenteuerer beschreiben können, sollte es zu Gewaltausbrüchen und einer evtl. Flucht kommen.

Weiter geht's

>>>Nach einer Stunde geht es weiter. Ihr habt noch 8 Stunden Licht und Fak'ta will den Merisee noch vor der Dunkelheit erreichen. Nach 3 Stunden erreicht ihr eine Abzweigung die in Richtung Merrisee führt. Ihr biegt ab

und folgt der schlecht ausgebauten Piste Richtung Norden.<<<

>>>Zu eurer Rechten erblickt ihr kleine Hügel und mehrer Felsformationen, durch die der Malitu fließen muss. In Richtung Norden kommen euch die schroffen Felswände des Merigebirges immer näher. Das rote Gestein leuchtet in dem Licht der späten Mittagssonne, als Fak'ta den Wagen abrupt abbremst. Vor euch laufen mehrer Gamiten, große vierbeinige Säugetiere, über die Straße, in Richtung des Flusses im Osten. Nun könnt ihr auch einige Humanoiden in der kleinen Staubwolke der Gamiten erkennen.<<<

>>>Die Humanoiden sind Pemptracs, Terraner und Akuaner. Sie sind mit dünnen Stoff bekleidet und sind teils verummumt um sich gegen die Sonne zu schützen.<<<

Es handelt sich hierbei um Sklaven die sich um die Herde von Gamiten kümmern.

Die Meriberge – Am See

>>>Am Abend erreicht ihr die sumpfigen Ausläufer des Merisee. Ihr haltet den Wagen und schlägt das Lager auf.<<<

Fak'ta schlägt vor, wenn die Gruppe nicht selber es vorschlägt, eine oder mehrere Wachen auf zu stellen. Es gibt einige giftige Tiere und auch vor den Sklaven muss man sich in Acht nehmen. Die Nacht verläuft jedoch völlig Ereignislos.

Abenteuer – Fuugash-2: Gold3

>>>Am frühen Morgen geht es weiter. Nach wenigen Stunde fährt, über einen besonders schlechten Feldweg, endet die Straße hier. Von hier aus müsst ihr wohl zu Fuß weiter, denn die kommende Strecke ist zu felsig, als das der Wagen es schaffen würde. <<<

>>>Ihr packt eure Sachen und lässt euren Wagen zurück. Die Sonne kriecht langsam in Richtung Zenit, als ihr den Malitu erreicht. Das Wasser ist kristallklar und der 10m breite Fluss, scheint nur sehr flach zu sein. Ihr bleibt auf eurer Seite und reißt in Sichtweite des Flusses weiter.<<<

>>>Gegen Mittag wird der Weg schon beschwerlicher. Immer mehr Hügel, Geröll und dornenversehrte Büsche machen das weiterkommen schwieriger.<<<

>>>Einige Stunden später hält euch Fak'ta an. Er zeigt nur einige Meter vor euch auf den Boden. Ihr seht eine Handvoll kleine Schlangen, die sich umeinander schlingen. „Krahpschu-Schlangen“ erklärt euch Fak'ta. „Sehr giftig und äußerst flink. Sie treten immer in kleinen Gruppen, von 4 bis 8 Männchen und einem Weibchen auf. Und“, dabei lächelt Fak'ta "sie schmecken hervorragend". Mit diesen Worten nimmt er seine kurzen Schwerter und nähert sich den Schlangen. Mit kurzen, schnellen Bewegungen streicht er mit seinen Waffen, über die Schlangen die sich augenblicklich blutend in der Sonne winden. Sofort macht er sich auf, um sie auszuweiden und roh zu verspeisen. Er bietet euch ebenfalls einige Schlangen an.<<<

Die Krahpschu-Schlangen sind nur von wenigen Spezies genießbar. Dazu zählen die Landoraner, Grunk, Kronomäer und Briis. Allen anderen wird augenblicklich übel beim „Genuss“ der Schlangen.

>>>Am späten Nachmittag erreicht ihr die schroffen Felswände der Meriberge. An dieser Stelle fällt aus ca. 30m Höhe der Fluss in einen lauten Getöse aus den Bergen herab. Fak'ta schlägt vor, in der Nähe, das Lager für die Nacht aufzubauen.<<<

In der Nacht (ca. 2:00 Uhr) versuchen sieben hyänenartigen Trampas die Abenteurer als Futter zu verarbeiten. Dazu werden sich drei an jede Wache versuchen anzuschleichen und dann zeitgleich anzugreifen. Die Trampas werden fliehen, wenn 3 von ihnen gestorben sind. Die Werte sind im Regelwerk enthalten (Flora, Fauna und andere Kreaturen).

Der Morgen

>>>Am nächsten Morgen, nach dem Frühstück geht es weiter. Nach einer Stunde hat Fak'ta eine günstige Stelle zum ersteigen der Felswände gefunden und er macht den Anfang.<<<

Jeder Charakter muss nun einen Erfolgswurf für Klettern ablegen, der positiv mit +2 erleichtert wird. Misslingt der Wurf, so fällt er aus ca. 13 Metern ab und erleidet durch die folgende Rutschpartie einen Schaden von 6.

>>>Das Merigebirge ist aus roten, schroffen Kalkstein. Es ist das zweithöchste Gebirge des Planeten und bedeckt ein Drittel dieses Kontinentes. Es gibt nur wenig Bevölkerung in den Bergen, so das hier noch eine unberührte Natur zu genießen ist. Aus klimatischen Bedingungen wachsen hier nur Dornengestrüppe und kleine wehrhafte Obstbäume. Tiere gibt es neben zahlreichen Insekten und Reptilien, nur kleine Nager und Vögeln, den Tru'ki'tok Adler, den Basamaffen und zahlreiche Trampas. Der Tru'ki'tok Adler ist ein importierter, hier angesiedelten, Vogel, vom Heimatplaneten der Kronomäer, der durch seine Stärke keine natürlichen Feinde besitzt.<<<

>>>Der Weg durch die Berge ist kein Pappenstein. Die heiße Sonne, die kochend heißen, scharfen Felsen und die trocknende Luft, macht euch neben der körperlichen Anstrengung stark zu schaffen. Ihr müsst des öfters, kleine Pause einlegen, um nicht schlapp zu machen.<<<

>>>Euer Weg führt über die Bergkämme der Felsen und niemals durch die Täler. Euch kommt dies etwas merkwürdig vor, da doch die Wege durch das Tal leichter aussehen. <<<

Die Abenteurer können Fak'ta fragen, warum dies so ist, doch der wird nur sagen, das die Täler zu gefährlich sind.

>>>Im Laufe des Tages werden die Täler immer steiler und Tiefer. Das Höhengniveau liegt schon einige Hundert Meter über Null. Ihr kommt an eine Stelle, an der ihr an einen dünnen Felsüberhang des Berges entlangklettern müsst. Unter euch fällt der Berg steil, ca. 30m, in die Tiefe ab.<<<

Auch hier müssen die Abenteurer wieder einen Erfolgswurf für Klettern würfeln. Dieser wird jedoch um -2 erschwert. Misslingt der Wurf, so fällt der Abenteurer die kompletten 30 Meter ab und wird dies sehr wahrscheinlich nicht überleben. Ist er jedoch angeseilt, so fällt er nur wenige Meter und prallt dann gegen die Felswand. Der Schaden wird dann 4 betragen.

>>>Die Aussicht ist hervorragend. Vor euch erstrecken sich bis zum Horizont, gewaltige Bergmassivs. Eins schroffer als das andere. Fak'ta erklärt euch, das diese Gegen völlig verlassen ist, da sie von den Kronomäern nicht als Weideflächen oder andere Nutzflächen genutzt werden können. Durch seine Größe und lebensfeindlichen Pflanzen und Tiere trifft man selten auf andere intelligente Wesen. Während ihr über die Schönheit dieses Planeten sinniert, rutscht einer der Abenteurer ab. <<<

Dieser wird zufällig unter den Spieler ausgewählt. Dieser muss einen Erfolgswurf für Reflexe würfeln um sich bei seinem Sturz herab auf einem Geröllfeld nicht zu überschlagen. Misslingt der Wurf, so erhält er am Ende seiner Talfahrt einen Schaden von 5.

>>>Am Ende der Rutschpartie landet der Abenteurer in einer riesigen dornenversehenden Hecke. Fak'ta beginnt sofort hektisch zu schreien, das er da sofort wieder raus muss und beginnt sogleich fluchend mit dem Abstieg zum

Abenteurer – Fuugash-2: Gold3

Abenteurer.
Die Dornenäste der Hecke bewegen sich zeitgleich blitzartig um den Abenteurer und versuchen ihn zu umschlingen. <<<

Bei der Pflanze handelt es sich um ein ähnliches Wesen wie die Derenmanische Schlingpflanze, so das deren Werte genutzt werden kann (siehe „Flora, Fauna und andere Kreaturen“). Sie wird Nemenazra genannt und sie greift augenblicklich mit allen ihren Tentakeln die gestürzten Abenteurer an.

Karte der Berge



Die Station

Dies ist die Station die einst der Piratenkapitän Naka Lego angelegt hatte. Hier verwahrte der Pirat einige Stücke seiner Raubzüge auf, unter anderem auch einige gefährliche Kreaturen die der Kapitän auf dem Schwarzmarkt verkaufen wollte. Die Station ist von außen getarnt und wurde bis heute nicht von der Außenwelt gefunden.

Vor 2 Jahren kamen drei ehemalige Piraten hierher um die Station zu plündern. Sie hatten einen Schlüssel und kannten die Fallen der Station, so das sie normal hier eindringen konnten. Sie öffneten jedoch versehentlich einen Cyrotank und eine der Kreaturen entkam. Die Station erkannte dies und schaltete auf „Biologischen Notstand“. Dadurch wurden die Sicherheitssysteme der Station aktiv und durch automatisches Feuer, kamen die drei Piraten um.

Seit dem lungern die Kreaturen in der Station, es handelt sich dabei um Lexus-Drohnen, und macht die Station unsicher. Zu aller Überfluss beschädigten die Drohnen auch noch die Lebenserhaltungssysteme und den Fusionsreaktor der Station, so das ein weiter bestehen der Station auf wackeligen Füßen steht. Die Systeme der Station sollen verhindern, das sich die Kreaturen weiter ausbreiten. Sollten die Tore der Station öffnen, wird die Station dies als Anlass nehmen die Notstandsequenz einzuleiten um die Station zu zerstören. Wenn also die Abenteuerer die Station betreten, wird diese Sequenz anfangen herunter zu zählen, so das ihnen nicht mehr viel Zeit bleibt.

Landeplatz (1)

>>>Gegen Abend erreicht ihr die angegebenen Koordinaten. Ihr blick von eurer erhöhten Position in ein Talkessel von ca. 60 Meter Tiefe. Die Wände sind schroff und fallen steil ab. Der Talgrund hat eine Grundfläche von ca. 50x50 Meter. Einen Eingang oder etwas Ähnliches seht ihr nicht.<<<

Die Station ist durch ein Tarnfeld verschleiert. Jeder Abenteuerer sollte einen Erfolgswurf für „Entdecken“ würfeln. Wenn einer oder mehrere den Wurf schaffen, kann dieser Text vorgelesen werden. Ansonsten wird erst vorgelesen, wenn die Abenteuerer sich zum Abstieg entschließen.

>>>Als ihr euch dem Talgrund nähert, bemerkt ihr, das etwas nicht stimmt. Das Bild des Grundes ist leicht verschwommen und wirkt sehr statisch. Es schein so, als würde man ein Bild betrachten. Ein Bild ohne Tiefe. Zusätzlich scheint die Perspektive des Bildes, von euer Position aus, nicht zu stimmen.<<<

Beim näher kommen:

>>>Kurz bevor ihr den Talgrund erreicht, durchschreitet ihr eine Energiebarriere. Sie ist der Grund für das statische Bild des Grundes. Nun könnt ihr vier

Apparaturen sehen, die in die Wände der Tal-Wand eingelassen sind. Es scheint sich hierbei um Tarngeneratoren zu handeln, um diesen Ort von unliebsamen Beobachtern zu verbergen. Mitten auf dem planierten Talgrund steht ein kleines herunter gekommenes Raumschiff. In der Nordwest-Ecke befindet sich eine große Öffnung im Berg. Ihr schient tatsächlich die Station Gold-3 gefunden zu haben.<<<

Das Raumschiff

Bei dem Raumschiff handelt es sich um einen verlassenen kleinen Transporter der Klasse A. Die Kennung ist Hakta-RALL5833-H2. Die technischen Daten sind im Regelwerk angegeben

Ein kleines Transportraumschiff, mit den Maßen 8x3x3 Meter. Ein Doppelflügelschott am Heck, führt in den Laderaum des Schiffes. Eine kleine Notluke befindet sich an der Oberseite, über der Pilotenkanzel. Die Oberfläche des Schiffes ist stark verkratzt, verbeult und teilweise vergammelt, was auf eine schlechte Wartung schließen lässt. Die einzige Markierung des Schiffes ist die Codierung am Rumpf des Schiffes.

Es handelt sich um ein umgebautes Schiff der Hakta-Klasse. Ein kleines Mini-Transportraumschiff das häufig vom Militär oder Sicherheitskräften für Truppentransporten genutzt wird.

Durch das Doppelflügelschott gelangt man in den Frachtraum, der den Namen nicht verdient hat. Es handelt sich um einen kleinen 2x5 Meter großen Raum, an dessen Nordseite, sich eine Luke und ein nachträglich installierter Sprungantrieb und Computersystem befindet. Weiter befindet sich in einer Ecke eine Kiste und ein provisorischen Sanitärbereich. Durch die Luke erreicht man die kleine Pilotenkanzel, die für eine Person platz bietet. Von hieraus kann man auch das Schiff durch die Notluke verlassen.

An den Wänden des Laderaumes, sind hoch klappbare Bänke montiert, die man auch zu schmalen Pritschen umbauen kann.

Die Öffnung im Berg (2a)

>>>Bei der Öffnung im Berg, scheint es sich um eine teils künstliche Öffnung zu handeln, die nachträglich verbreitert und bearbeitet worden ist. Sie führt in eine große Halle mit Teils natürlichen und Teils mit Duraplast aufgeschäumten Wänden. Der Boden besteht ebenfalls aus Duraplast<<<

Sobald ein Abenteuerer die Halle betritt, muss er einen Wurf für „Entdecken“ werfen. Gelingt der Wurf, so hat der Abenteuerer eine Schwelle am Eingang der Halle entdeckt. Die Schwelle ist eine herunter gefahrenes Schott was der Abenteuerer jedoch nicht erkennen kann. Das Schott gehört zu einer Falle.

Abenteuer – Fuugash-2: Gold3

Die Eingangshalle (2b)

>>>Diese Halle ist 12x8 Meter groß und besitzt einen Boden aus grauem Duraplast. Ein 8 Meter breites und 5 Meter hohes Schott befindet sich im Norden. Neben dem Schott ist ein Bedienteil angebracht.<<<

Nach genau einer Minute fährt das Schott im Eingangsbereich nach oben und versperrt den Rückweg. Während das Schott nach oben fährt, können Personen die 3 Meter von dem Ausgang entfernt stehen, sich entscheiden ob sie raus oder rein wollen. Personen die 4 bis 6 Meter weit weg stehen, können mit einem gelungenen Erfolgswurf für „Reflexe“ ebenfalls diese Entscheidung treffen.

>>>Nachdem sich das Schott geschlossen hat, öffnen sich zwei Klappen in der Hallenwand. Eine in drei Meter Höhe und eine in ein Meter Höhe. Aus den Klappen fahren je ein Geschütz hervor, die sofort das Feuer auf euch eröffnet.<<<

Automatikgeschütze

Erfolgswert: +6

Schweres Lasergewehr 1w6+6 Schaden

Die Waffe besitzt eine Ladekapazität von 300 Schuss, eine Panzerung von 5 und insgesamt 10 Konstruktionspunkte.

Das Eingangsschott

Das Eingangsschott ist sehr massiv. Es besteht aus mehreren Schichten schweren Duranium. Technisch besitzt das Tor eine Panzerung von 11 und 100 Konstruktionspunkte. Neben dem Schott befindet sich ein kleines Bedienfeld. Es ist gepanzert und es scheint sich hier nicht um ein Standard Öffnungsmechanismus zu handeln. In eine kleine Öffnung kann der Schlüssel von Toshimo gelegt werden. Die Geschütze stoppen sofort und klappen dann in ihre Halterung zurück.

Nach einer kleinen Pause:

>>>Nachdem der Schlüssel eingelegt wurde passiert zunächst gar nichts. Nach quälenden Momenten hört ihr ein Rauschen und knacken hinter den Wänden. Dann vernehmt ihr das Geräusch von schweren Maschinen und das Tor hebt sich gemächlich in die Höhe. Der Zugang scheint nun frei zu sein. Gleichzeitig ertönt aus einem Lautsprecher: „Alarm. Notstandsequenz eingeleitet. Alarm“. Was das zu bedeutet hat, wisst ihr nicht.<<<

Montagehalle (3)

>>>Das 8 Meter breite Schott senkt sich langsam zu Boden und gibt den Blick frei, in eine weitere große Halle. Sie ist 9 Meter breit, 15 Meter lang und 10 Meter hoch. Eine schmale Tür befindet sich im Westen, ein schwerer Kran und eine Hebebühne befinden sich drei Meter daneben. An der Nordwand steht ein schmaler Droide mit vier Armen und je

einer Waffe in der Hand. In der Ostwand befinden sich zwei gepanzerte Schotts. In der Nähe eurer Position, stehen zwei kleine Schwebepattformen um Lasten zu bewegen. Auf sieben Meter Höhe befinden sich in der Nordwand, zwei gepanzerte, getönte Scheiben und zwei Automatikgeschütze.<<<

Sobald sich das Schott erhoben hat, beginnen nach einer Minute die Automatikgeschütze zu feuern und der Droide anzugreifen. Bei dem Droiden handelt es sich um einen Wachdroide EL-Se 117 (siehe Ausrüstung -> Droiden).

Automatikgeschütze

Erfolgswert: +6

Schweres Lasergewehr 1w6+6 Schaden

Die Waffe besitzt eine Ladekapazität von 300 Schuss, eine Panzerung von 5 und insgesamt 10 Konstruktionspunkte.

Schleuse (4)

>>>Neben der Tür im Westen befindet sich ein kleines Bedienpanel. Die Tür scheint aus einfachen Duraplast zu sein.<<<

Die Tür wird mit dem Bedienteil geöffnet und ist nicht verschlossen.

>>>Die Tür gibt den Weg in einen kleinen leeren Raum frei. Neben der Eingangstür befinden sich das gleiche Bedienpaneel wie von Außen. In der Südwand befindet sich eine weitere Tür mit einem Bedienpaneel.<<<

Die Tür im Süden lässt sich erst öffnen wenn die Tür im Osten geschlossen ist.

Geschützraum I (5)

>>>Ein kleiner dreieckiger Raum endet nach einem 9 Meter langen Gang. Hier steht ein kleiner Tisch mit einem Stuhl und einer Wendeltreppe im Süden. Den Großteil des Raumes nimmt jedoch ein Steuerung des Automatikgeschützes ein.<<<

Untersuchen die Abenteurer die Steuerung, so erkennen sie dass die Steuerung von automatischer und manueller Steuerung umgestellt werden kann. Derzeit steht die Steuerung auf Automatik.

Geschützraum II (6)

>>>Ein 8 Meter langen Gang endet in einen kleinen Raum. Hier steht das zweite Automatikgeschützt das in die Eingangshalle zeigt.<<<

Vorhalle (7)

>>>Zwei schwere zwei Meter breite und vier Meter hohe Schotts versperren den Weg nach Osten. In dem Pfeiler zwischen den Türen, befindet sich ein Bedienteil, ähnlich wie das in der Eingangshalle.<<<

Das Bedienfeld besitzt die gleiche Konfiguration wie das erste Bedienfeld am Eingangsschott. Wird innerhalb einer Minute, nachdem sich das Eingangsschott erhoben hat, der Schlüssel in das Bedienteil gesteckt, so greifen die Automatikgeschütze und der Droide nicht an und die Schleuse öffnet sich.

>>>Als der Schlüssel in das Bedienfeld eingegeben wird, passiert zuerst nichts. Einige Augenblicke später vernimmt ihr ein Rauschen und ein Klacken. Ein Motor springt an und eine Hydraulik öffnet die zwei schweren Schotts nach oben. Der Weg wird frei in eine kleine Vorkammer mit zwei Türen, zwei Automatikgeschützen und einen Droiden. Der Droide fährt seine Motoren hoch und die Automatikgeschütze suchen sich ihr erstes Ziel. Etwas ist schief gelaufen<<<

Nur wenn die Abenteurer die Bedienteil genauer untersuchen, erkennen sie, dass an der Seite sich eine verborgende Druckplatte befindet. Diese Platte musste gedrückt werden, um den Sicherheitsmechanismus im nächsten Raum zu deaktivieren. Bei dem Droiden handelt es sich um einen Vunam-1 (siehe Ausrüstung -> Droiden).

Automatikgeschütze

Erfolgswert: +6
Schweres Projektilgewehr 1w6+6 Schaden (x2, 80)
Die Waffe besitzt eine Ladekapazität von 800 Schuss, eine Panzerung von 5 und insgesamt 10 Konstruktionspunkte.

Lagerraum (8)

>>>Der Raum ist dunkel. Leuchtanzeigen an der Wand neben dem Eingang und in der Mitte des Raumes sind die einzigen Lichtquellen.<<<

Nachdem das Licht eingeschaltet ist (Bedienfeld neben der Tür).

>>>An den Wänden der kleinen Halle stehen Regale, gefüllt mit Kisten, Tonnen und Lagerkörben. In der Mitte des

Raumes steht eine mittelgroße Schwebplattform auf Wartemodus. <<<

>>>50% der Behälter sind mit Nahrungsmitteln gefüllt. Die anderen Kisten beinhalten Ersatzteile für Raumschiffe, Generatoren und Lebenserhaltungssystem. Ein kleiner Teil der Kisten beinhaltet auch Waffe und Munition.<<<

- 20 x Projektil Pistole (40 kg)
- 20 x Projektil Gewehr (120 kg)
- 2 x Projektil Kanone (30 kg)
- 2000 Schuss Projektil normal (20 kg)
- 2000 Schuss Projektil schwer (30 kg)
- 200 Schuss Projektil Kanone (100 kg)
- 10x Sicherheitspanzerung, (60 kg)

Insgesamt haben die technischen Teile einen Wert von ca. 25 kC (Gewicht 200 kg)

Die Nahrungsmittel sind zu 90% abgelaufen. Die restlichen 10% wiegen 300 kg und sind 600 C wert.

Gang (9)

>>>Ein kleiner schmuckloser Gang, der zu einer Aufzug führt.<<<

Aufzug E führt in die innere Station in 7m Höhe.

Gangsystem (10)

>>>Der Aufzug öffnet sich und euch schlägt ein Schwall warmer Luft entgegen. Die Lichter der Station sind hier auf Notlicht umgeschaltet, was den Gang in ein trübes rotes Licht taucht. Bei der nächsten Kreuzung seht ihr an der Decke ein 360 Grad Automatikgeschützt, das mit einem leichten schnellen surren in eure Richtung schwenkt.<<<

Auch wenn die Abenteurer etwas anderes Denken, das Automatikgeschütz ist leer und gibt nur in regelmäßigen Abständen ein klicken von sich.

Gangende (11)

>>>An dieser Stelle liegen drei Gestalten auf dem Boden.<<<

>>>Sie liegen scheinbar schon etwas länger hier. Staub und kleine Tierchen haben sich auf den Knochen der drei Leichen angesammelt.<<<

Untersuchen die Abenteurer die Gestalten:

Abenteuer – Fuugash-2: Gold3

>>>Bei den Toten handelt es sich um zwei Terraner und ein Akuaner. Die Durchschusslöcher in ihrer Kleidung und Knochen lassen auf einen gewaltsamen Tod schließen.<<<

Das Automatikgeschütz hat die Drei fertig gemacht. Nachdem die Cyrotanks im Lagerraum geöffnet wurden, ging der Computer der Station auf biologischen Notstand über und das Autogeschütz tötete alles was durch die Tür des Sicherheitstraktes kam.

Die drei haben folgende Gegenstände bei sich. Der Akuaner besitzt den gleichen Schlüssel wie Toshimo einen besitzt. Mit dem Schlüssel sind die Drei in die Station gelangt. Die Drei tragen alle Pistolen und je ein Messer bei sich. Einer der Terraner besitzt eine Schlüsselkarte, wie sie zum starten Fahrzeugen benutzt werden. Die Schlüsselkarte passt zum kleinen Raumschiff auf dem Landeplatz.

Abstellraum (12)

>>>Ein kleiner Raum, der mit Putzgeräten und Reinigungsmitteln gefüllt ist.<<<

Nix besonderes.

Gang zur Sicherheitszentrale (13)

>>>Ein leerer Gang. Am Ende des Ganges hängt, in der rechten Ecke über einen Sicherheitsschott, eine kleine Kamera.<<<

Die Tür ist verschlossen und der Schlüssel von Toshimo passt hier nicht. Das Sicherheitsschott lässt sich mit einem erfolgreichen Erfolgswurf für „Sicherheitstechnik“ oder mit Gewalt öffnen. Das Sicherheitsschott besitzt eine Panzerung von 10 und 20 Konstruktionspunkte.

Der Gang selber enthält nichts besonders.

Sicherheitszentrale (14)

>>>Der U-förmige Raum wird an der Südwand von zwei Panzerglasscheiben dominiert. An der Nordwand stehen zwei Arbeitsplätze mit unzähligen kleinen Monitoren, Anzeigen, Konsolen und Schaltern. Die meisten Lichter zeigen einen roten Status an und viele Monitore sind verloschen. Auf einigen Monitoren blinkt in gelber terranischer Schrift: „Alarm. Notstandsequenz eingeleitet. Alarm.“. Zusätzlich zählt eine Zahl herunter.<<<

Die Fenster geben Ausblick in die Montagehalle (3).

An den Konsolen können die Abenteurer mehrere Dinge durchführen:

- Einen Monitor betrachten
- Einen Monitor reparieren

- Die Sicherheitstore zu (2) zu (3) und zu (7) schließen.
- Den Aufzug E blockieren
- Die Automatikgeschütze ein/ausschalten
- Den Sicherheitsstatus der Station prüfen
- Den Sicherheitsstatus der Station ändern

Einen Monitor betrachten

Die Monitore die etwas Anzeigen:

- Eingangshalle (2)
- Kameras der Automatikgeschütze in der Montagehalle (3)
- Die Messe (16)
- Den Aufzug (E)
- Der Gang zur Sicherheitszentrale (9)

Hat ein Charakter eine andere Kamera reaktiviert, so können die Abenteurer auch diese Kamera betrachten. Die Raumbeschreibung der jeweiligen Räume kann dann vorgelesen werden. Betrachten sie den Monitor zum Landeplatzes, sehen sie dort Wesen am Tal-Rand herumklettern. Es handelt sich um ca. 4 Kronomäer die Bewaffnet sind und langsam zum Stationseingang vorrücken.

Möchten die Abenteurer sich dieser Gefahr stellen, so fahren sie mit „Hagelfeuer“ fort.

Einen Monitor reparieren

Die folgenden Kameras sind mit einem erfolgreichen Erfolgswurf für „Elektronik“ zu reaktivieren:

- Landeplatz (1)
- Zwei Kameras der Automatikgeschütze in der Eingangshalle (2b)

Die letzten Kameras lassen sich auch mit einem erfolgreichen Erfolgswurf für „Elektronik“ reaktivieren, doch erhält der Charakter eine WM:-4:

- Generatorraum (21)
- Gang zum Sicherheitsbereich (19)

Die Sicherheitstore zu (2) zu (3) und zu (7) schließen

Die Sicherheitstore können von hier aus geschlossen und wieder geöffnet werden.

Den Aufzug E blockieren

Der Aufzug zur Station kann verschlossen werden.

Die Automatikgeschütze ein/ausschalten

Alle Automatikgeschütze können ein oder ausgeschaltet werden. Zusätzlich kann auf manuelle Steuerung umgestellt werden.

Abenteuer – Fuugash-2: Gold3

Den Sicherheitsstatus der Station prüfen

Der Sicherheitsstatus der Station kann hier von einem Charakter geprüft werden. Es ist zu erkennen, dass die Anlage auf „biologischen Notstand“ steht. Es scheint also eine „biologische Verseuchung“ gegeben zu haben. Die Sicherheitstüren wurden geschlossen und die Automatikgeschütze wurden aktiviert.

Viele Geräte und Sensoren der Stationen scheinen ausgefallen zu sein. Energieleitungen zeigen keinen Status mehr an und andere zeigen Kurzschlüsse.

Das Lebenserhaltungssystem ist überhitzt und zeigt eine Innentemperatur von ca. 40°C.

Zusätzlich zeigt eine andere Statusanzeige die Energieversorgung der Station. Der Fusionsreaktor der Station scheint defekt zu sein. Seine interne Kerntemperatur befindet sich in einem kritischen Limit und scheint sogar zu steigen.

Kritisch ist, dass auf einem Monitor eine Zeit herunterläuft. Die mit Notstandsequenz bezeichneter Countdown scheint erst seit kurzem zu laufen. Sie zeigt an, dass in ca. 3 Stunden die Kühlstäbe aus dem Fusionsreaktor gezogen werden und der Reaktor sein Plasma in die Umgebung abgibt. Ein Symbolreihe bittet um eine Kombination um die Sequenz abzubrechen.

Die Charakter haben nun zwei Möglichkeiten. Sie fliehen oder sie knacken den Code.

Es gibt 4 Symbole. Den Stern (★), das Schild (♥), die Person (♂) und den Blitz (⚡). Manche Symbole sind an (blau) oder aus (schwarz). Wird auf ein Symbol gedrückt, so geht dieses je nach derzeitiger Position an oder aus. Die Positionen und die Reihenfolge wie sie an oder ausgehen ist der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Am Ende der Reihenfolge werden die Symbole rot. Das ist soweit in Ordnung. Nur dürfen nicht alle Symbole rot werden, dann werden die Kühlstäbe aus dem Reaktor gezogen und die Station verpufft in einer schönen Wolke. Passiert dies, so hat der Charakter nur einen kurzen Momentzeit ein Symbol zu drücken. Dafür muss ihm ein Erfolgswurf auf dem Attribut „Reflexe“ gelingen. Gelingt der Wurf, so ist der Schaden abgewendet.

Damit es nicht so einfach wird, bewegen sich an manchen Positionen eines Symbols andere Symbole in ihrer Reihenfolge mit. Z.B. wird der Stern auf Position 2 geschaltet, so bewegt sich automatisch das Symbol Person um eine Position weiter. Steht dies auf Position 5 und wird somit auf Position 6 gezogen, so bewegt sich automatisch auch wieder der Stern um eine Stelle weiter.

Die Reihenfolge der Symbole ist den Abenteurern nicht bekannt. Sie sollen nur erfahren, was das Ziel ist und was passiert, wenn alle Symbole rot sind. Der Spielleiter muss für dieses kleine Rätsel die derzeitigen Positionen sich ständig notieren. Damit es gelöst wird, müssen die Abenteurer herausfinden, wann, welches Symbol an und ausgeht und wann es andere Symbole mitbewegt.

Derzeit sind alle Symbole aus (schwarz, Position 1). Das Ziel soll es nun sein, alle Symbole an zu schalten (blau).

1	★		♥		♂		⚡	
2	★	+♂	♥		♂		⚡	+★
3	★		♥	+⚡	♂	+⚡	⚡	
4	★	+♥	♥		♂	+⚡	⚡	+♂
5	★		♥		♂		⚡	
6			♥	+♂	♂	+★	⚡	
7			♥	+★	♂		⚡	
8					♂	+♥		
9					♂			

Offiziersquartiere (15)

>>>Ein kleiner 2x3 Meter großer Raum. Die einzigen Einrichtungsgegenstände ist ein Bett und ein Schrank.<<<

Jedes der Offiziersquartiere sieht gleich aus. Der südöstliche Raum ist der einzige, der unordentlich und scheinbar benutzt ist. Das Bett ist nicht gemacht und der Schrank ist mit einfacher Kleidung gefüllt. In einer kleinen Tasche sind 12.000 alte akuanische Geldeinheiten verstaut (heute leider nichts mehr wert). Der Staub auf den Einrichtungsgegenständen besagt, dass hier schon seit Jahren keiner mehr sauber gemacht hat.

Sanitärbereich (S)

>>>Ein Multifunktions-Sanitärbereich, der für unterschiedliche Spezies ausgelegt ist.<<<

Messe (16)

>>>Ein 8x5 Meter großer Raum mit 6 runden Tischen und mehreren Stühlen.<<<

>>>An der Süd und Nordwand, stehen Nahrungs- und Getränke-Automaten. An der Ostwand befindet sich eine Videowand mit Bedienfeld. Eine kleine Kamera befindet sich in der Südwestlichen Ecke, an der Decke.<<<

Der Mampf aus den Automaten ist noch genießbar. Alles scheint seit langem schon verlassen.

Medic-Center (17)

>>>Ein mittelgroßer Raum mit strahlend weißen Wänden und mit einer unzähligen Anzahl von Medizinischen Geräten.<<<

>>>An der Nordwand stehen zwei Krankenbetten mit medizinischen Überwachungsgeräten. Die West- und Südwand nehmen Schränke und weitere medizinische Analyse- und Überwachungsgeräte ein. Der südliche Teil des Raumes dominiert ein großer Operationstisch.<<<

Anhand der medizinische Einrichtung kann man erkennen, das es den Piraten damals an nichts gefehlt hatte. Die Station steht einer medizinischen Anlage in einem Hospital in nichts nah. Sie ist dem entsprechend auch viel wert. Maximal 300 kC würde ein Händler für die komplette Anlage bezahlen, vorausgesetzt sie wird fachmännisch demontiert. Dazu sind je zwei Erfolgswürfe für „Mechanik“ und zwei Erfolgswürfe für „Elektronik“ nötig. Für jeden misslungenen Wurf, wird von der Verkaufssumme 40 kC abgezogen.

In einem kleinem Medikamenten Schrank finden die Abenteuerer noch einige Drogen in Injektionsform:

- 12x Speedheal
- 2x Blue Light
- 5x Body Heal
- 1x Deep Sleep
- 1x Oria-doon
- 5x Nova Express
- 1x Mega Score
- 1x Berserk
- 2x Neutral Plus

Schlafsaal (18)

>>>Die Tür lässt sich nicht öffnen. Sie scheint sich etwas verzogen zu haben.<<<

Mit etwas Gewalt lässt sich die Tür eintreten.

>>>Der Raum ist dunkel und noch wärmer als in der übrigen Station. Ein rhythmisches Zischen und Brummen ist aus dem westlichen Bereich zu hören.<<<

>>>Stapelbetten, Schränke und ein Tisch füllen diesen Raum. Ein Teil der Einrichtung ist mit organisches Material überzogen. Ein Loch in der Westwand. Es kommt zu mehreren Bewegungen im Raum.<<<

Hier kommt es zu einem Angriff von 4 Lexus-Suchdrohnen und einer Lexus-Kampfdrohen.

Die genaue Beschreibung des Raumes:

>>>Sieben Stapelbetten stehen an der Süd- und Ostwand. Eine Doppelschrankreihe steht im Norden. Ein runder Tisch steht im Nordwesten. In der Mitte des Raumes liegen

Übungsmatten, wie sie von Kampfsportlern benutzt werden und ein Multifunktionsportgerät. Die Schrankreihe und die Betten im Osten sind von einer netzförmigen, teils festen, teils geleeartiger Masse überzogen, die von den Drohnen herkommen müssen. In der Westwand befindet sich ein großes, ca. 2m durchmessendes Loch. Es scheint von innen heraus durchgeätzt worden zu sein. Am Ende des Loches erkennt man einen roterleuchteten Raum. Aus dieser Richtung stammen auch die Geräusche und die Wärme.<<<

Vier der Betten und Schränke waren in Benutzung. Übliche Kleidung und persönliche Gegenstände sind zufinden, ebenso 12 k alte akuanische Geldeinheiten, zwei Laserpistolen und ein normales Schwert.

Gang im Sicherheitsbereich (19)

>>>Bei dieser Tür handelt es sich um ein schweres Schott, das verriegelt ist. Ein kleines Bedienfeld befindet sich neben der Tür.<<<

Das Sicherheitsschott lässt sich mit einen erfolgreichen EW:Sicherheitstechnik oder grober Gewalt öffnen. Sicherheitsschott: Paz 15 KP 20

>>>Der folgende Gang ist in rotes Licht getaucht.<<<

>>>Überall auf dem Boden sind Teile der Wand, Decken und Bodenverkleidung verteilt. Bereiche der Wand weisen große Verätzungen auf, die tief in die Wand reinreichen. Einige reichen sogar auf den Stein des Berges. Die Türen sind aufgebrochen und liegen auf dem Boden oder hängen noch in den Angeln.<<<

Die Verätzungen rühren aus den Aktivitäten der Lexus Drohnen. Ansonsten gibt es nichts besonders.

Energieleitzentrale und Generator (20/21)

>>>Es ist ein rhythmisches Zischen und Brummen zu vernehmen, wenn man sich diesen Bereich nähert. Die Lichtverhältnisse werden nicht besser. Nur eine diffuse Notbeleuchtung erhellt die Umgebung.<<<

>>>Ein 6 x 2 Meter großer und 3 Meter hoher Raum führt in einen 6 x 6 Meter großen Raum, mit einer Höhe von 6 Metern. Der größere Raum wird von einen großen zylindrischen Objekt dominiert. Es handelt sich hierbei um den Fusions-Reaktor der Station und unglücklicherweise hat sich eine riesige Lexus-Königin diesen Ort als neuen Thronsaal erkoren. Der Generator, die Wände und auch alle anderen Geräte sind mit einem organischen Material überzogen. Bewegungen links und rechts machen euch auf einige Lexus-Drohnen aufmerksam. Die Show beginnt.<<<

Die Gruppe wird von 4 Kampfdrohnen und 2 Sucherdrohnen angegriffen. Die Königin greift nicht

Abenteuer – Fuugash-2: Gold3

direkt an, sondern unterstützt mit ihrer Magie. Nur wenn sie direkt angegriffen wird, wehrt sie sich tatkräftig.

Durch die örtliche Begebenheit (damit ist der lustige kleine Fusions-Reaktor gemeint) ist es besonders gefährlich auf die Königin zu feuern die direkt am Generator eingesponnen ist oder generell Explosive Waffen einzusetzen. Sollten die Abenteuer es trotzdem versuchen mit solchen Mitteln der Königin ein Ende zu setzen, lassen sie den Reaktor augenblicklich zünden. Hoffen wir das die Abenteuerer noch Joker haben.

Messraum (22)

>>>Ein kleiner Raum, der mit einem organischen Material überzogen ist. Ein kleines Pult, von dem aus, durch eine Panzerglasscheibe, in den Generatorraum gesehen werden kann. In dem Pult sind einige Messgeräte und Anzeigen eingebaut.<<<

Von hier aus können Kernfunktionen des Generators gesteuert werden. Die meisten Anzeigen sind jedoch defekt und unbrauchbar.

Lagerraum 1 (23)

>>>Die Tür zu diesem Raum ist zerbrochen und liegt im Gang.<<<

>>>Die einzigen Gegenstände in diesem Raum sind zwei 3 Meter große zerbrochene Cryotank-Röhren Glasröhren mit einem Durchmesser von 1,5 m. An der Oberseite jeder Röhre reichen unzählige Geräte und Instrumente, die mit Schläuchen und Kabel an eine Konsole verbunden sind.<<<

Es befinden sich hier eine Kampfdrohne und eine Suchdrohne im Raum.

In den Glasröhren waren einst zwei Lexusdrohnen gefangen und in Tiefschlaf versetzt. Der damalige Piratenkapitän hatte diese Kreaturen aus einem guuzianischen Forschungsschiff geborgen und hier gelagert. Einen willigen Käufer für diese Fracht fand er bis zu seiner Festnahme jedoch nicht.

Lagerraum 2 (24)

>>>Die Tür zu diesem Raum ist zerbrochen und hängt in ihren Angeln.<<<

>>>Die einzigen Gegenstände in diesem Raum sind zwei 3 Meter große Cryotank-Röhren mit einem Durchmesser von 1,5 m. An der Oberseite jeder Röhre reichen unzählige Geräte und Instrumente, die mit Schläuchen und Kabel an eine Konsole verbunden sind.<<<

>>>Die rechte Röhre ist leer. In der linken, schwimmt in einer gelblichen Flüssigkeit ein fremdartiges Wesen. Es besitzt humanoide Form, mit vier Armen. Die Hände sind mit kräftigen Krallen versehen. Der Kopf ist klein und besitzt

keine Augen und eine großes Maul mit langen Reißzähne. Die Haut besteht aus dicken dunkelgrünen Hornplatten. Die Rückenpartie ist mit fremdartigen Fühlern und Schläuchen bedeckt. Das Wesen scheint sich in der Röhre, in einen art Tiefschlaf zu befinden.<<<

Ein Kra'shat befindet sich in der Röhre (siehe „Flora, Fauna und andere Kreaturen“). Die Lexus-Drohnen erkannten die Gefahr und lassen den Kra'shat in seinem Tiefschlaf.

Sollte die Gruppe die Idee haben, den Kra'shat zu verkaufen, so könnte der Abtransport zu einem Risiko führen. Die Röhre arbeitet Autark und kann sich somit selbst versorgen. Sie besitzt auch Transporthalterungen. Doch trotzdem können Erschütterungen das Kühlsystem Außerkraft setzen. Mit den Schwebplattformen aus Raum 8, kann der Cryotank abtransportiert werden. Die Plattform wird von einer Person gesteuert und kann von maximal zwei Personen gesichert werden. Auf dem Weg zum Landeplatz muss der steuernde Charakter viermal einen Erfolgswurf für „Geschick“ ablegen. Misslingt der Wurf, so droht der Cryotank auf den Boden zu fallen. Beide Charakter die den Transport sichern, dürfen einen Erfolgswurf für „Reflexe“ würfeln. Misslingen auch diese beiden Würfe, so zerbricht der Cryotank und der Kra'shat erwacht innerhalb einer Runde.

Ist der Abtransport erfolgreich, so kann er verkauft werden. Dies gelingt leider nicht im Ka'Jado-System. Die Wahrscheinlichkeit ist in Systemen höher, die auch die Gruppe besser kennt. Beim Verkauf kann der Spielleiter mehrere negativ modifizierte Erfolgswürfe für Gassenwissen werfen lassen. Wenn sie misslingen, könnten Ämter auf die Gruppe aufmerksam werden, die das Halten eines Kra'shat für zu gefährlich halten. Der Erlös eines Kra'shat an z.B. eine Biofirma liegt bei ca. 300 kC.

Gang zu den Lagerräumen (25)

>>>Ein langer Gang von dem mehrere Türen abgehen. Ab Ende des Ganges erkennt ihr zwei Drohnen die auf euch zu laufen.<<<

Hier lungern zwei Lexus-Suchdronen herum greifen die Gruppe an. An der Decke hängt eine Kamera die von der Zentrale aus gesteuert werden kann.

Lagerraum 3 (26)

>>>Ein kleiner Lagerraum mit Metalenden Lagerregalen an den Wänden. Die meisten Regale sind leer, bis auf 5 Kisten mit je einem Sprengstoff-Icon befinden sich hier. <<<

Kiste 1:

- 10 x Splitter-Wurfgranaten
- 10 x Hochoxplisiv-Wurfgranaten

Abenteuer – Fuugash-2: Gold3

Kiste 2:

Unter viel, viel Schaumstoff eine Wurmlochgranate (siehe „Besondere Ausrüstung“ im Regelwerk)

Kiste 3:

- 10 x Aerodynamische Splitter-Wurfgranaten
- 10 x Aerodynamische-Hochexplosiv-Wurfgranaten

Kiste 4:

- 10 x Splitter-Mienen
- 10 x Hochexplosiv-Mienen

Kiste 5:

- 2 x Plasmagranaten
- 10 x Einheiten Plastiksprengstoff
- 10 x Zünder für Plastiksprengstoff

1 x Ledersäckchen. In ihm befinden sich mehrere bunte Edelsteine (Wert: 15 kC)

Kiste 7:

in einen Runden Behälter befinden sich unzählige silbrige Fäden. Nur wer sie kennt, wird sie als Grundsubstanz für eine „Fädenrüstung“ erkennen.

Lagerraum 4 (27)

>>>Ein kleiner Lagerraum mit hohen Regalen aus Metallverstreben und Blechen. In der hintersten Ecke des Raumes steht ein dünner Droide, unter einer durchsichtigen Plastikfolie.<<<

Der Droide, es handelt sich um einen Pointer Red 56E3-Droiden, ist nagelneu und deaktiviert. In den Regalen stehen insgesamt 7 Kisten.

Kiste 1:

1 x Rashat-PTYK-K4 (siehe „Besondere Ausrüstung“ im Regelwerk)

Kiste 2:

drei kleine Phiolen mit einer grünlichen Flüssigkeit. Es handelt sich hier um das von Toshimo gesuchte Fuugash was er auch sogleich einfordern wird.

Kiste 3:

Diese Kiste ist leer.

Kiste 4:

Ein terranisches Essgeschirr aus Porzellan mit Blumen und Ranken Motiven. Es ist sehr alt, achteilig und besitzt einen Wert von 30kC

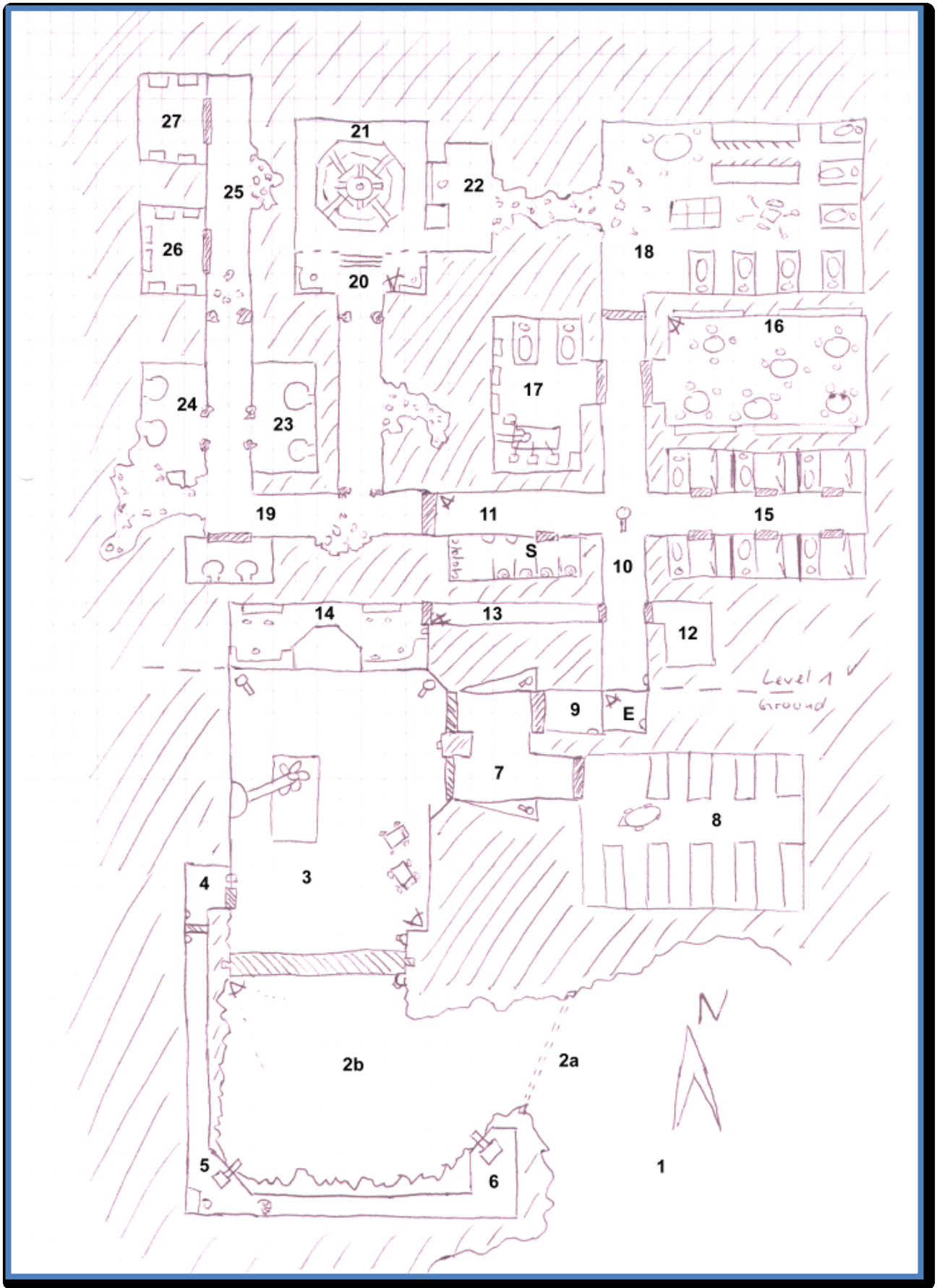
Kiste 5:

1 x Bearbeiteter Panzermantel (siehe „Besondere Ausrüstung“ im Regelwerk)

Kiste 6:

1 x Stab der Energie (siehe „Besondere Ausrüstung“ im Regelwerk)

Karte der Station



Hagelfeuer

Hoos Gafku, der damalige Offizier unter dem Piraten Kapitän Naka Lego, folgt der Gruppe schon geraumer Zeit und wird nun versuchen die Schätze der Station an sich zu reißen. Dazu hat er schlagkräftige Unterstützung in Form von einigen Söldnern (6 Stück).

Haben die Abenteurer die Verfolger entdeckt, so können diese bestimmen, wann es zum Kampf kommt. Haben die Abenteurer die Söldner nicht entdeckt, werden sie außerhalb der Station Stellung beziehen und solange warten, bis sie heraus kommen. Von der erhöhten Tal-Rand haben sie hervorragende Deckung und gutes Schussfeld. Sie werden sich alle ca. 30 m vom Eingang der Station entfernt Stellung beziehen. Dazu werden sie unterschiedliche Positionen beziehen, so das sie den Eingang im Kreuzfeuer haben.

Infofile

Um heil aus dieser Sache heraus zu kommen, sollte die Abenteurer die Lexusdrohnen erledigen, die Notstandsequenz ausschalten und die anrückenden Söldner ausschalten. Ist dies alles geschehen, können sie sich um das Plündern der Station kümmern.

Toshimo wird darauf beharren das Fuugash zu erhalten. Alles andere interessiert ihn nicht. Sollten sie es sich mit Toshimo nicht verscherzen, so wird er auch weiterhin ein treuer Freund und Auftraggeber bleiben.

Der Abtransport der Waren könnte sich als Problematisch erweisen. Möchten die Abenteurer die Güter zu Fuß abtransportieren, so machen sie den Leuten klar, das sie viele Dinge liegen lassen müssen, um heil aus den Bergen zu kommen.

Eine Möglichkeit ist natürlich das kleine Raumschiff. Dies ist natürlich viel zu klein um alle Waren aufzunehmen, so das mehrfach es benutzt werden müsste. Ein Problem dabei ist natürlich das absolute Flugverbot über dem Planeten. Eine Idee wäre es durch die Täler der Berge zum Jeep zu fliegen um den Sensoren auszuweichen. Von hier aus, könnte der Abtransport mit einem größeren Fahrzeug erfolgen.

Das Raumschiff selber müsste auch mittels Transportfahrzeug über Lande abtransportiert werden. Sollte die Gruppe es wagen, mit dem Schiff über die Berge zu fliegen, so werden die geortet und von mehreren Abfangjäger eingeholt und möglicherweise sogar abgeschossen.

Fak'ta wird der Gruppe helfen wo immer er kann. Er wird sie nicht hintergehen und wird am Ende nur seinen Sold einfordern. Er wird die Gruppe fragen, ob er die Station weiter ausschlichten darf. Evtl. würde er hier sogar einziehen und in der Zukunft wohnen wollen.

Personal Profile

Die Daten der Lexusdrohne oder Kla'shat entnehmen sie bitte dem Regelwerk.

Fak'ta, Landoraner Scout

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	5	8	5	5	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	8	7	8	0

Fertigkeiten: Bodenfahrzeuge (4), Erste Hilfe (4), Fallentechnik (4), Fernkampf (6), Nahkampf (6), Navigation Planet (8), Scharfschießen (4), Schleichen (4), Survival (6), Tarnen (6), Zoologie (6)

Ausrüstung: Panzerjacke, Handfeuerwaffe, 2x Messer, 3x Schwert, 2x Rauch-Wurfgranaten, Tarnanzug, MSU, Fernglas, Com IV, Droge "Speed Heal", 2k Credits, Schlafsack, Nahrung für 10 Tage, 20 m Seil,

Beschreibung: Ein dünner, schmaler Landoraner. Er trägt eine MP und mehrerer kurze Schwerter. Er trägt außer einer zerrissenen schwarzen Jacke nur eine Tarnhose. Fak'ta ist loyal und hält zu seinen Kunden, obwohl er nicht den Eindruck macht. Die Station interessiert ihn sehr, bleibt jedoch draußen. Er verschwindet aber nicht, sondern will nur sichergehen das er sein Geld bekommt.

Söldner, Kronomäer (6x)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	6	5	5	5	20
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16(13)	7	7	6	4

Fertigkeiten: LV-Augen, Erhöhte Tragkraft, Kampfausdauer (LP+2), Ausdauer (4), Erste Hilfe (4), Glücksspiel (4), Kampftaktik (4), Fernkampf (8), Nahkampf (7), Waffenmeister (1), Kampfgespür 3

Ausrüstung: Panzerweste (Paz:4), Schwerer Bio-Nadelwerfer, Schwere Sporenschleuder (nur ein Söldner), Große Bioklinge, 4x Aerodynamische-Spitter-Wurfgranate, 1x Aerodynamische-Hochexplosiv-Wurfgranate, 1x Aerodynamische-Rauch-Wurfgranate, 1x Aerodynamische-Brand-Wurfgranate, kleine Bioklinge, 20 m Seil, Schlafsack, Taschenlampe, Nahrung für 10 Tage, 2k Credits, Rucksack, 1x Droge "Speed Heal"

Beschreibung: Die Söldner machen meistens von ihren Fernkampfaffen gebrauch. Sie werden immer versuchen, die Abenteurer in die Zange zu nehmen. Sie nutzen ihre Fähigkeiten wie „Waffenmeister" um den Schaden ihrer Waffen zu erhöhen und ihre Granaten um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die Rauchgranaten werden sie verwenden, wenn sie noch zu weit von ihren Zielen entfernt sind und die Brandgranaten um die Abenteurer aus ihrer Deckung zu scheuchen.

Hoos Gafku, Pemtrac

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	5	7	7	6	6	18

	Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
	27(22)	8	7	5(4)	6

Fertigkeiten: Ausdauer (5), Erste Hilfe (4), Glücksspiel (4), Kampftaktik (6), Fernkampfwaffe-"Gewehr (10)" ,Fernkampf (6), Nahkampf (8), Waffenmeister (1), Kampfgespür 5

Ausrüstung: Plattenpanzerweste (Paz:5), Dermalpanzerung (Paz:+1), Laser Kanone (Suspensor, Smartlink(+1)), 4x Splitter-Wurfgranaten, 20 m Seil, Schlafsack, Taschenlampe, Nahrung für 10 Tage, 22k Credits, Rucksack, 5x Droge "Speed Heal", Mini Termallanze

Beschreibung: Ein hagerer älterer Pemprac in Tarnanzug. Gafku ist der ehemalige Kampfgefährte und Offizier des Piraten Kapitäns Naka Lego. Er war schon damals der Rivale von Tohimo und wird nun versuchen an das Fuugash und den Schätzen der Station zu gelangen.

Shutting Down

Auf Ka'Jado wird sich der Weg von Toshimo von den Abenteurer erst einmal wieder trennen. Er nennt dem Team noch eine Mailbox unter er Nachrichten empfangen kann und wird dann einen Weg Richtung Freistaat Yarima auf. Dort wird er sich eine Zeitlang zur ruhe setzen und die Zeit genießen.

Den Abenteurer steht es frei alles zu tun, wozu gerade Lust haben. Wahrscheinlich werden sie einen Ort suchen, bei dem ihre Fähigkeiten steigern können. Dazu gibt es im Krill'Ma Quadranten viele Möglichkeiten (Ka'Jado ist nicht besonders dazu geeignet).

Punktevergabe

Aktion	EP
Das Abenteuer ist zuende	+20 EP (alle)
Alle Charakter haben überlebt	+30 EP und ein Joker (alle)
Die Gruppe hat keinen Streit im DarkLegion angefangen	+10 EP (alle)
Die Gruppe hat keinen Streit mit Todesfolge mit den Kronmäären angefangen	+10 EP (alle)
Die Gruppe haben der hilfebedürftigen Sklavin in Nec Bolgas geholfen	+20 EP (alle)
Die Gruppe hat die Notstandsequenz der Station gestoppt	+10 EP (alle)
Die Gruppe hat alle Lexus-Drohen beseitigt	+10 EP (alle)
Die Gruppe hat den Kra'shat nicht befreit	+10 EP (alle)
Die Gruppe hat die Söldner abgewehrt	+10 EP (alle)
Die Gruppe steht noch gut mit Toshimo und Fak'ta	+20 EP (alle)
Gutes Rollenspiel	+20 EP (Charakter)
Normales Rollenspiel	+10 EP (Charakter)
Schlechtes Rollenspiel	+0 EP (Charakter)