entaria

Dein Weltraumabenteuer

abenteuer

verlorener fluch - teil 1: leerer raum und gelber sand

„Die Vergangenheit holt jeden ein."

Initialisierung

Ein Abenteuer für das Science Fiction Rollenspiel ENTARIA.

Von Sebastian Schenck

Vorwort

Verlorener Fluch ist eine epische Kampagne die sich in 5 Teile unterteilt. *Leerer Raum und gelber Sand* ist der erste Teil in dem die Charakter von mehreren alten geheimnisvollen Artefakten erfahren. Diese magischen Steine sind nicht nur sehr mächtig, sie können das Gefüge der gesamten Allianz verrücken. Dieser erste Teil führt die Charaktere per Zufall zu einem dieser Stein, dessen Bedeutung sie erst viel später erfahren werden. Die Kampagne ist so ausgelegt, das zwischen den Teilen auch andere Abenteuer gespielt werden können. Der nächste Teil ist „*Verlorener Fluch - Teil 2 – Grauer Staub und heiße Lava*“.

Limit

Leerer Raum und gelber Sand ist sehr kampflastig, so das Muskeln und Kanonen benötigt werden. Ein Raumschiff müssen die Charaktere ihr eigen nennen können und die Gruppe sollte um die 8000 Erfahrungspunkte in Summe besitzen.

Zusammenfassung

Die Charaktere starten vom New-Chilo-System aus, um Waren in das entfernte Horland-System zu bringen. In diesem abgelegenen System stolpern die Charaktere über ein altes Kurierschiff, das auf dem Weg zu einer versteckten Raumstation war. Hier erfahren sie auch zum ersten Mal von mächtigen Artefakten, die vor vielen Jahren erforscht wurden und dann geraubt wurden. Die Macht dieser Steine sollte die Aufmerksamkeit und Neugier der Charakter wecken. Auf der Station angekommen, können sie sich durch die verlassenden Gänge kämpfen, bis sie Hinweise auf weitere versteckte Orte im Sonnensystem finden. Die Reise wird eine Schnitzeljagd die zu einer weiteren Raumstation führt. Die Station, einst ein Umschlagplatz für Schmuggelware beherbergt Hinweise zu einem alten Tempel auf dem Planeten Nel. Hier angekommen müssen sich die Charaktere den Widrigkeiten der feindlichen Umwelt von Nel erwehren und schließlich bei Schmugglern nach dem Tempel fragen. Der Tempel beherbergt und beschützt den Zugang zu einer magischen Dimension. In dieser treffen die Charaktere einer Grunk-Söldnertruppe die auch nach der Suche der mächtigen Artefakts sind. Schlussendlich beginnt ein Wettlauf mit der Zeit um sich das Artefakt zu schnappen, die Sicherheitssystemen zu zerstören und heil aus der magischen Dimension entfliehen bevor sie sich für eine lange Zeit schließt.

Enter

Der einzige Auftrag

>>> Ihr seid schon einige Tage auf Redradama, dem vierten Planeten des New-Chilo-Systems. Die Röhren der Station, die diese grün schimmernde und absolut tödliche Atmosphäre draußen halten soll, scheinen mit jeden Tag enger und trister zu werden. Informanten hatten euch diesen Ort als lukrativer Stätte für Aufträge genannt, doch hier tummeln sich nur zweitrangige Händler, Sklaven die für ihre Meister Botengänge verfolgen und nur eine geringfügige kriminelle Szene. Ihr beschließt schon wieder abzureisen, als ihr einen kleinen Tumult an einen der Ladebuchten bei den Docks bemerkt. Ein guuzianischer Händler streitet mit einem akuanischen Frachterpiloten und seiner Mannschaft. Der Akuaner scheint einen Auftrag abzulehnen obwohl er schon bezahlt wurde. Der Guuzianer kreischt und zetert über die fehlende Loyalität und fordert das Bezahlung und Fracht zurück. Nach einigen Minuten feilschen, rückt der Kapitän das Geld und die Ware wieder heraus, so dass der kleine Guuzianer in seinen feinen Kleidern, allein mit seinen Frachtkisten zurückbleibt. <<<

Redradama der 6te Planet im New-Chilo Systems im Quadranten Greenhill (Sektor 28).

Hier ergibt sich eine Gelegenheit für die Charakter etwas Geld zu machen und auch Redradama wieder zu verlassen. Sprechen die Charaktere den Guuzianer an, so stellt er sich als Faahra Deridem vor. Ein hiesiger freier Händler der hauptsächlich mit Bohrköpfen und Minenutensilien Handel treibt. Er sucht derzeit einen Frachter der seine Ware, es handelt sich um 12 Kisten Ringfächer und Minenbohrstangen, zur Delimusa-Station im Horland-System transportiert. Die Ware hätte schon heute auf der Delimusa-Station seien müssen, doch der Frachterpilot der die Ware normalerweise transportieren musste, ist zurückgekehrt weil er meinte auf Piraten gestoßen zu sein. Nun fehlt es Faahra Deridem an einer Transportmöglichkeit.

Für den Transport bezahlt der Händler 300 C pro Transportkiste, also 3600 C insgesamt. Eine normale Bezahlung für eine solche Ware. Faahra Deridem glaubt nicht an Piraten. Er kennt die Sektoren in der Umgebung gut, doch Piraten wurden seit über 80 Jahre nicht mehr gesichtet. Faahra Deridem lässt sich auf 320 C pro Kiste hoch handeln. 30% gibt es bei Annahme des Auftrages. Den Rest gibt es auf der Delimusa-Station bei der ResaGalactica-Bank beim Vorzeigen eines Geldschlüssels und den Frachtpapieren, die er den Charakteren überreicht.

Infofile

Faahra Deridem hat nichts zu verbergen. Sein Vorhaben ist legal und ohne hinterhältigen Gedanken. Er glaubt wirklich nicht, dass in einem solchen abgelegenen System Piraten sich blicken lassen würden. Faahra Deridem ist von normaler Statur, mittlerem Alters und ein geselliger Typ der in Stresssituationen jedoch seine Stimme zu einem hohen Ton anhebt.

Suchen die Charaktere den vorherigen Frachterpiloten und fragen ihn nach den Piraten, so berichtet er dass er auf seinen Scanner eindeutig mehrere Schiffe ohne Kennung gesehen hat. Ein, seiner Meinung nach, eindeutiges Zeichen auf Piraten. Er war sofort umgekehrt.

Delimusa Station, eine Raumstation im Fegnasa Ring um den Ten, 2ten Planeten des Holand-Systems im Quadranten Greenhill (Sektor 94).

Das Horland-System

>>> Das Energiefeld des Faltgenerator blitzt mit einem donnern einmal auf, als ihr den gefalteten Raum verlässt und euch in der Realdimension wieder findet. Euer Schiff steht wie immer still im Raum und ihr beginnt mit den typischen Berechnungen eures aktuellen Standpunktes. Euer Ziel liegt auf der zweiten Bahn um die einzige Sonne mit dem Namen „Serna". Die Delimusa-Station liegt in einem Ring um einen Planeten mit dem Namen Ten. Ihr seid leider etwas weit, ungefähr 500 ANE entfernt zum Ziel in den Realraum eingetreten. Ihr schmeißt die Triebwerke an und steuert den Planeten an. <<<

>>> Das einfache Solitärsystem mit nur einer Sonne ist recht trist. Drei Planeten, der äußere ein wahrer Riese, kreisen um den kleinen Hauptreihenstern der Klasse C. Beeindruckend ist der Nebelring der auf 160 ANE um die Sonne kreist. Der Nebelring leuchtet in einem dunklen Grün, das durchsetzt ist von dunkelgelben eitrigen Schlieren. <<<

>>> Ihr habt aus Langeweile schon das dritte Mal die Standardchecklisten durchgegangen, als die Sensoren aufblitzen. War das ein Energienadel auf dem Anzeiger? Ihr überprüft das und stellt fest, das eins der Geräte ein schwaches Energiesignal empfangen. Was ist das? <<<

Infofile

Mit einem erfolgreichen Erfolgswurf auf Navigation Weltraum oder Elektronik kann festgestellt werden, dass dieses Energiesignal nur sehr schwach ist und aus unmittelbarer Entfernung, evtl. 1 ANE Entfernung stammt. Ein Bremsmanöver muss eingeleitet werden, um die mögliche Signalquelle abzufangen.

Wird das Schiff gestoppt und auf Kurs gebracht, können die Sensoren ein kleines Raumschiff entdecken das still im Raum schwebt. Es ist alter Bauart, sehr klein und sieht stark ramponiert aus. Die Charaktere können es bergen oder einen Charakter mit einem Raumanzug übersetzen lassen um es zu untersuchen.

Sollten die Charaktere kein großes Interesse an diesem Schiff oder dem Signal haben, so weisen Sie darauf hin das nach Gesetz herrenlose Objekte die im All gefunden werden, dem Finder gehören. Gier ist ein fantastischer Motivator.

Das Raumschiff

>>> Das Raumschiff ist sehr klein, ca. 4 Meter lang und 2 Meter hoch. Es ist lang gezogen, besitzt kleine Triebwerke an jeder Seite und eine Wulst am Heck in der wohl ein Sprungantrieb sitzt. Da es keine Flügel besitzt, scheint es nicht für Atmosphären geeignet zu sein. An seiner Oberseite befindet sich die Pilotenkapsel die total geschwärzt ist. Eine Bewaffnung ist nicht zu erkennen. <<<

Infofile

Das Schiff, es war ein Kurierschiff, ist vor 94 Jahren in das Horland-System unterwegs gewesen um eine wichtige Nachricht zu überbringen. Das Navigationssystem fiel aus und fing dabei Feuer. Der Pilot konnte das ausbrechende Feuer jedoch nicht mehr unter Kontrolle bringen, so dass er erstickte und der Innenraum der Kanzel wie alle anderen wichtigen Geräte ausbrannten.

Mit den Scannern kommen die Charaktere nicht weit. Das Schiff ist wie alle anderen Raumschiffe auf Kalia-Lotren-Flurid-Polymer gebaut, so dass eine Überprüfung mit elektronischen Scannern nicht möglich ist. Das Energiesignal scheint ein Leck im Antrieb zu sein, der immer noch aktiv ist.

>>> Wird das Schiff geöffnet, so entdecken man eine verbrannte Leiche eines mittelgroßen Wesens von breiter Statur. Es muss wohl ein Dispak gewesen sein. Die elektronischen Teile des Cockpits sind verbrannt und teilweise verschmolzen.
Wird der Dispak untersucht, so kann zwar eine Brieftasche gefunden werden, doch die ist zur Unkenntlichkeit verbrannt. Jedoch trug der Dispak auch ein Schutzzylinder bei sich, wie sie Nachrichtenkuriere normalerweise bei sich tragen. <<<

Der Schutzzylinder kann aufgeschraubt und eine Versiegelung geöffnet werden. Der Schutzzylinder ist für den Transport von Nachrichtenchips geeignet und kann jeglichen Umweltbedingungen wie Drücke oder große Hitzen trotzen. Im Schutzzylinder befindet sich ein normaler Nachrichtenchip.

Wenn der Chip angespielt wird (z.B. auf einem normalen Terminal):

>>> Auf dem Datenchip befindet sich eine Videodatei. Wird sie abgespielt wird ein älterer Dispak in einem orange Laborkittel gezeigt, der besorgt in das Aufzeichnungsgerät in der Sprache Walka spricht:
„Norio, etwas Schreckliches ist passiert. Unsere Forschungsstation im Solmark-System existiert nicht mehr. Ich konnte mich gerade noch retten und befinde mich auf der Flucht. Grunks sind gekommen und haben die Station angegriffen. Es muss ein Spion unter uns sein, weil ich mir sonst nicht erklären kann, wie sie unsere Station finden konnten. Ich weiß nicht ob die Grunk angeheuerte Söldner waren oder ob sie aus eigenem Interesse gehandelt haben. Auf jeden Fall sind unsere Forschungen um die Steine in Gefahr. Ich schicke dir meinen Leibwächter Dara, um dich vor den Grunk zu warnen. Ich bin mir sicher, dass sie auch deine Station im Horland-System überfallen werden. Norio! Sie haben meinen Stein! Ich konnte ihn nicht mehr an mich nehmen. Sie haben ihn und ich glaube sie haben auch den Stein von General Zenk. Das würde bedeuten, dass sie sehr gut über unsere Forschungen Bescheid wissen. Norio. Es tut mir leid. Ob wir jemals wieder an den Geheimnissen der Tringonen weiterforschen können? Norio rette dich und den Stein. Wir werden über die üblichen Kanäle wieder in Verbindung treten. Bis bald. Dein Faag Hem." <<<

Untersucht ein Charakter mit „Navigation Weltraum“ oder „Elektronik“ erfolgreich die Navigationseinheiten des Schiffes, so kann er nach einer Stunde herausfinden, wohin das Schiff wollte. Merkwürdigerweise wollte der Dispak auf keinen der Planeten des Systems, sondern sein Kurs führte ihn direkt in den Gasnebelring von Horland. Die Koordinaten sind sehr genau doch auf den Raumkarten der Charakter wird an dieser Stelle nichts angezeigt. Woher das Schiff gekommen ist, lässt sich nicht mehr ermitteln. Die Koordinaten sind also der nächste Hinweis.

Wollen die Charaktere das Schiff behalten, so kann ein Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf „Ware einschätzen", „Raumschiff Klasse A" oder „Elektronik" herausfinden, das dieses Schiff nicht mehr viel hergeben wird. Es kann jedoch als Ersatzteillager dient, wäre somit 30 kC Wert (siehe Ausrüstung -> Ersatzteile) und dabei 3 Ladeeinheiten einnehmen.

Tringonen

>>> Die Tringonen lebten vor 12.000 Jahre bis sie eine magische Seuche dahinraffte. Tringonische Artefakte kann man fast überall in der Allianz finden und besonders prächtig sind deren alten blauen oder grünen glasartigen Bauten die all die Jahrtausende überstanden haben.

Die Tringonen besaßen, eine aus heutiger Sicht ungewöhnliche Kultur. Sie waren religiöse Fanatiker, denen vieles durch deren Glauben verboten war. So gab es neben der magischen Forschung kaum andere Wissensgebiete. Das öffnen eines tringonischen Körpers zum Beispiel war strikt verboten, so dass deren medizinische Kenntnisse heute als primitiv eingestuft werden kann. Ihre Technologie war auch nur mittelmäßig ausgeprägt, doch dafür waren sie großartige Pal-Controller. <<<

General Zenk

Eigentlich müsste es General Zenk aD heißen. Charakter mit militärischem Hintergrund können mit einem gelungenen Erfolgswurf für „Intelligenz" etwas herausfinden oder jeder andere Charakter mit „Allgemeinwissen" weiß, das General Zenk vor 15 Jahren eine bedeutende Größe in den Feldzügen gegen die Zeloaten war. General Zenk ist Terraner und da er in einer Nachricht erwähnt wurde die schon 100 Jahre alt ist, weist darauf hin dass der General Lebensverlängernde Drogen oder Magie nutzt, damit er überhaupt so alt geworden ist.

Faag Hem oder Norio

Über diese Personen lässt sich nichts herausfinden.

Der grüne Nebel

Folgen die Charaktere den Navigationspunkten aus dem Navigationscomputer des Schiffes, geht es hier weiter. Das Navigationsgerät des Schiffes verweist auf eine sehr genaue Position im grünen Nebel. Die Stelle ist von der Position der Charaktere noch ungefähr 320 ANE entfernt.

>>> Ihr nähert euch den grünen Nebelring. Als erfahrende Raumfahrer wisst ihr, dass ein Flug in solche Partikelnebel normalerweise vermieden wird. Sensoren reagieren sehr unterschiedlich auf diese massereichen Nebel. Größere Materiestücken können eventuell nicht rechtzeitig ausgewichen werden, so dass Kollisionen oft nicht mehr abwendbar sind. Die Geschwindigkeit darf also nicht so hoch sein. Zusätzlich können elektrische Referenzen und gravitonische Behinderungen die Bordelektronik stark stören. Nur gute Piloten wagen sich normalerweise in solche Gebiete. <<<

>>> Der Horland-Nebel ist eine bedrohliche Schönheit. Der grüne Ring ist fast 2 ANE breit und 1 ANE hoch und umfasst auf seiner Bahn komplett die Sonne. Der Ring ist sehr dicht und von tiefer dunkler grüner Farbe. Herausstechend sind gelbe Schleier von mehreren tausend Kilometer breite und mehreren Millionen Kilometer Länge, die wie gelbe Schlangen einen grünen Ast umschlingen. <<<

>>> Kurz vor dem Nebelring müsst ihr abbremsen und langsam werden. Die ersten Störungen sind auch schon zu spüren. Sensorische Fehlwerte huschen über eure Terminals und das Schiff fängt leicht an zu vibrieren. Nach wenigen Minuten taucht eurer Schiff langsam in den Nebel, der eure Sicht fast total raubt. Die nun eingeschalteten Bordlichter erhellen die nächste Nähe.<<<

>>> Ihr fliegt schon einige Minuten durch den Nebel, der Kakophonie eurer Sensoren könnt ihr kaum noch trauen und das Vibrieren ist zu einen leichte Flattern und rucken geworden, als plötzlich eine Reihe größerer Gesteinsbrocken vor euch auftauchen! Abbremsen! Ausweichmanöver! Auf Aufprall vorbereiten! <<<

Der Pilot muss nun ausweichen. Mit einem erfolgreichen Erfolgswurf für das Raumschiff gelingt dies auch knapp. Misslingt der Wurf, so rammt das Schiff mehrere Meteoriden die sich tief in das Schiff bohren. Das Raumschiff erhält 3 Strukturtreffer.

Wenn die Schäden repariert sind (oder ignoriert werden können), kann es problemlos weitergehen. Sollte das Schiff jedoch zu stark beschädigt worden sein, muss es wohl um Hilfe rufen. Der Nebel befindet sich 140 ANE von der Sonne entfernt und ca. 100 ANE zum nächsten Planeten. Ein einfacher Ozilationssender der Stufe I hat normalerweise eine Reichweite von 1000 ANE, so dass ein Hilferuf zum zweiten Planeten des System, trotz der Interferenzen des Nebels erfolgreich seien sollte. Lassen Sie die Charaktere ruhig etwas auf Hilfe warten. Schließlich ist dies ein nicht viel angeflogenes System, so dass nur wenige Schiffe bereit, sind den Charakteren zu Hilfe zu eilen. Sollte Hilfe eintreffen werden die Charaktere eine gute Geschichte vorbereitet haben, um zu erklären warum sie so selbstmörderisch in den Nebel geflogen sind und was sie hier zu suchen haben.

>>> Die besagten Koordinaten sind nicht mehr weit, doch mit stark verringerter Geschwindigkeit und den fast blinden Sensoren wird das auffinden langsam zur Suche der berühmten Nadel im Heuhaufen. Der Nebel im Zentrum des Rings ist besonders dicht. Im Inneren des Schiffes ist ein Rauschen zu vernehmen, wie ständig Milliarden feinste Partikel auf die Außenhaut des Schiffes prasseln. Euch kommt es vor wie ein Regelschauer innerhalb eines grünen Dschungelwaldes durch das ihr gleitet.
Nach einer Stunde sind die Nerven zum bersten gespannt. Hunderte Ausweichmanöver mussten geflogen werden, um nicht umherirrende Gesteinsbrocken unsanft mit der Außenhaut des Schiffes aufzusammeln. Es kann nicht mehr weit zu den besagten Koordinaten sein, als die Sensoren auf einmal neue Töne von sich geben. Metalle, Energie und Dura-Plast. Nach wenigen Momenten sind die Uhrsprünge auch schon auszumachen. Ihr erkennt Raumschifftrümmer die sich langsam aus der grünen Suppe schälen.
Ihr kommt näher und hinter den Trümmern erhebt sich etwas Größeres. Ein großer ca. 60 Meter durchmessender Felsen, der sich vor euch erhebt. Ihr müsst stark abbremsen.
An diesem großen braunen Felsen befinden sich Aufbauten, Andockvorrichtungen, Antennen und Schotts, so dass es sich wohl um eine Raumstation handeln muss. <<<

Die Trümmer waren eines der Raumschiffe der Grunks, die beim Angriff durch die Verteidigungsanlagen der Station zerstört wurden. Werden die Trümmer untersucht, ist nur noch Schrott zu finden, doch auch durchaus Hinweise, dass es sich um ein Grunkschiff handelte. Die Verteidigungsanlagen der Station sind ausgeschaltet.

Wenn die Charaktere andocken möchten.

>>> Ihr begibt euch mit eurem Schiff längsseits zur Station um an die Andockklammern anzusetzen. Doch beim näher kommen, erkennt ihr, das die Andockklammern und die dahinter liegende Schotttür verschmolzen ist. Ein normales andocken ist also nicht möglich. <<<

Infofile

Die Grunk unter dem Kommando von Clanführer Gaamka Pang, hatte die Station damals angegriffen. Durch seinen Spion hatte er die genaue Lage erfahren. Der Angriff hat recht lange gedauert, so dass er dabei ein Schiff verloren hatte. Nachdem er die Station geentert hatte, begangen blutige Kämpfe in den Gängen der Station. Doch die Kampferprobten Grunk waren den Stationswachen haushoch überlegen.

Durch die Angriffe sind viele Teile der Station verwüstet und zerstört worden. So auch die Andockvorrichtung der Raumstation. Der einzige Zugang ist ein Ablüftungskanal vom Generator der Station.

Wenn also die Charakter nach einen anderen Eingang suchen:

>>> Ich sucht den Felsen einmal ab, doch Notschotts oder andere Eingänge gibt es nicht zur Station. Auffällig war nur ein Abluftrohr des Stationsgenerators der regelmäßig Plasma absondert. <<<

Wird das Rohr untersucht, inzwischen muss man mit einem Raumanzug unterwegs sein, stellt man fest, dass es in das Innere der Station führt. Durch Handscanner und auch Grundwissen über Stationsaufbauten, kann ein Charakter erfahren, dass es in solchen Röhren, oft auch Wartungstüren in das Innere bestehen. Dadurch, dass der Generator jedoch noch im Betrieb ist und scheinbar einen Defekt besitzt, lässt dieser alle 60 Sekunden einen Plasmastrahl zur Abkühlung in den Weltraum ab.

>>> Das umliegende Gestein, rund um das Ablüftungsrohr ist stark verbrannt und teilweise sogar geschmolzen. Die Röhre besitzt einen Durchmesser von 1 ½ Meter und besteht aus Duratitanplatten. Das mehrere Tausend Grad heiße Plasma strömt alle 60 Sekunden aus der Öffnung und wird viele Kilometer weit in den Weltraum geschleudert, wo es in den grünen Tiefen des Nebels versinkt. Wer nicht verbrannt werden will, muss beim Plasmaaustritt ca. 10 Meter vom Rohr stehen bleiben. <<<

Wer sich in die Röhre wagt, muss nun sein Vorgehen zeitlich gut abstimmen. Er muss die 10 Meter überbrücken, in das Rohr steigen und sich an der absolut glatten Wand vortasten, bis er nach weiteren 10 Metern das eigentliche Austrittsrohr des Generators trifft. Seitlich daneben, etwas versetzt nach hinten um nicht mit dem Plasma in Berührung zu kommen, gibt es eine kleine Luke die aufgedreht werden muss. An dieser Stelle befindet sich der Charakter zwar hinter dem Rohr, doch die Temperaturen würden trotzdem ausreichen, um ihn dort zu verbrennen. Also müsste der Charakter schnell diese Luke aufdrehen (manueller Betrieb) was eine volle Handlung dauert. Danach muss er in die Luke schlüpfen, was eine halbe Handlung dauert und diese wieder schließen was nur eine halbe Handlung dauert.

Die Fakten:

- 10 Meter zum Rand der Röhre
- 10 Meter bis zur Luke
- Luke öffnen = volle Handlung
- Durch Luke steigen = halbe Handlung
- Luke schließen = halbe Handlung

Hinter der Luke befindet sich ein 3x2 Meter lange Schleuse in langweiligen Standardgrau.

Die Charaktere werden sich als, wahrscheinlich einzeln nach und nach, durch die Röhre zur Wartungsluke bewegen müssen. Wer hierbei den Anfang macht und die Vorhut bildet wird sehr interessant. Auch sind Fähigkeiten wie Null-G notwendig und evtl. einen Wurf für Geschick um sich erfolgreich die Röhre entlang zu hangeln.

Ein Fels im Nebel

Die Forschungsstation besitzt keinen Namen und ist in keiner Raumkarte erfasst. Sie wurde von Norio Besania erbaut um den magischen Stein im Verborgenen zu erforschen. Die Station ist nicht sehr groß und wurde aus Standardmodulen in dem Fels erbaut.

Die Station wurde von Grunk-Söldnern angegriffen und geplündert. Durch einen Hüllenbruch herrscht keine Atmosphäre mehr in der Station und auch die Beleuchtung läuft nicht mehr, jedoch die künstliche Gravitation funktioniert jedoch noch.

Die Grunk hatten damals die Geschütztürme ausgeschaltet und auch die Schleuse zerstört. Ein Enterkommando ist dann durch einen Wartungstunnel, dem einzigen funktionierenden Zugang, in die Station eingedrungen und alle Bewohner getötet, bis sie fanden wonach sie gesucht hatten. Damals funktionierte der Generator noch gut, doch jetzt besitzt er einen Defekt. Der Defekt führt dazu, dass er in regelmäßigen Abständen Plasma durch den Wartungstunnel abgibt, so dass ein Zugang für die Charakter erschwert wird.

1. Druckschleuse

>>> Eine 3x2 lange schlichte Röhre. Der Boden besteht aus Sauggittern, die Unreinheiten aufsaugen kann. Eine einzige Lichteinheit hängt an der Decke die jedoch ausgeschaltet ist. Die einzige Beleuchtung sind also die Bedienelemente am Schleusenschott. <<<

Für die Person die an den Bedienelementen die Schleuse bedienen will, muss der Spielleiter verdeckt einen Erfolgswurf für „Entdecken“ würfeln. Gelingt der Wurf, so kann der Charakter feststellen, dass innerhalb der Station kein Druck herrscht und deshalb keinen Sinn macht, die Schleuse einzuschalten.

Wird dies nicht entdeckt, würde jeder normale Charakter der keinen Verdacht schöpft, nun die Schleuse aktivieren um einen Druck aufbauen (was auch funktioniert). Wird dann die Schleusentür zur Stationsinneren geöffnet, so wird jede Person aus der Schleuse gesaugt und gegen die dahinterliegende Wand geschleudert. Jeder knallt gegen die Gangwand und erhält einen Schaden von SW:5. Zusätzlich erhält jede Person durch den plötzlichen Druckabfall eine WM:-2 für die nächste Stunde. Sollte jemand in der Schleuse, vor dem öffnen des Schotts schon seinen Raumanzug geöffnet oder gar ausgezogen haben, so gelten die Regeln für Dekompression (Aua!).

2. Tunnel zum Serviceraum

>>> Ein 1 Meter breiter schlichter grauer Gang. Stationseinwärts liegt eine Leiche und neben ihr an der Wand befindet sich ein großer dunkelbrauner Fleck an der Wand. Stationsauswärts befindet sich eine schlichte Tür. <<<

Die Tür führt zum Serviceraum, folgt man den Gang hinter der Leiche, so kommt man zur Kreuzung. Die Leiche trägt einen dunkelblauen Overall. Es handelt sich um einen Dispak dessen Körper absolut Blutleer ist (wegen dem Vakuum) und somit unter den untersuchenden Händen eines Charakters zerfällt. Die Person, einst ein Servicetechniker der Station, besitzt eine Schlüsselkarte für den Serviceraum. Ansonsten besitzt er keine Dinge bei sich.

3. Serviceraum

>>> Auf der Tür steht in terranisch „Service“. Die Tür scheint aufgebrochen worden zu sein. <<<

>>> Ein kleiner 3x3 Meter großer und dunkler Raum dessen eine Wand mit einem Regal vollgestellt ist. Die andere Seite zeigt einige Steuergeräte die vor sich hin blinkt. <<<

Das Regal ist gefüllt mit technischen Ersatzteilen die zu Reparaturzecken und Wartungszecken genutzt werden können (1 Ladungseinheit Ersatzteile).

Die Steuergeräte dienen zur Kontrolle der Lebenserhaltung, Gravitation und des Lichts. Die Lebenserhaltung hat sich wegen dem Hüllenbruch abgeschaltet. Die Gravitation läuft noch im grünen Bereich. Das Licht ist ausgefallen.

4. Kreuzung

>>> Eine Kreuzung die in vier Richtungen führt. Hier liegt auf dem Boden eine Leiche eines Dispak, dessen Eingeweide im gesamten Raum verteilt sind. <<<

Diejenige Person die sich die Leiche genauer betrachtet sieht, dass die Augenlieder und Lippen mit einem groben Messer abgetrennt wurden. Eventuell wurden sie auch abgerissen. In der Stirn der Person steckt ein 50 cm langes klobiges Kampfmesser, dessen Griff für besonders große Hände gebaut wurde. Die durch das Vakuum vertrockneten Eingeweide liegen weit verstreut um den Leichnam herum und hängen noch teilweise aus dem Korpus heraus. Der Anblick ist nicht sehr appetitlich, so dass jede Person einen Erfolgswurf für Intelligenz würfeln muss. Misslingt der Wurf, so erhält die Person eine zufällig ausgewählte Geisteskrankheit.

5. Gang zum Geschützturm

>>> Ein schmaler Gang der nach einigen Metern durch das Gestein des Felsens führt und durch Hitze verbogene Metallplatten und Duraplastträger versperrt ist.<<<

Die Geschütztürme sind durch den Angriff der Grunk zerstört worden, so dass hier kein Weiterkommen mehr besteht.

6. Stationsschleuse

>>> Ein großes, ca. 3 Meter breites Schleusenschott. Die Betriebsanzeige an der Wand zeigt kein Betrieb mehr an. <<<

Der Schleusenraum und das äußere Schott sind total zerstört.

7. Generator

>>> Eine kleine 1x2 Meter große Kammer. Ein kleines Panel zeigt die Bedienelemente des Fusionsgenerators und dessen Zustand. Ein schmaler Teil der Wand zeigt ein geöffnetes Wandteil das Steuerelemente des Generators zeigen. <<<

Personen mit „Elektronik“ oder ähnlichen Fähigkeit, können erkennen, dass der Fusionsgenerator defekt ist, so dass sein Energieoutput nur noch bei ca. 10% liegt. Also gerade genug um sein Eindämmungsfeld des Generators aufrecht zu erhalten. Damit die Charaktere sicher die Station verlassen können, kann die Entlüftung des Generators abgeschaltet werden. Somit können alle die Station durch den Wartungstunnel verlassen. Dies führt jedoch dazu, dass die Feldspulen für das Eindämmungsfeld überhitzen und 10 bis 15 Minuten später aufgeben. Das hätte eine Explosion der Station zur Folge.

8. Lager

>>> Die Tür zu diesem Raum ist aus seinen Angeln gerissen worden. Einschusslöcher im Boden, Wänden und Decke zeigen gewaltsames Eindringen. <<<

>>> Ein 3x3 großer Raum, der einst ein Lager war. Die Regale für Lebensmittel und Dinge des alltäglichen Lebens auf einer Station liegen auf dem Boden und deren Inhalt im Raum verstreut. An einer Wand wurde mit brauner Farbe etwas an die Wand gekritzelt, was sich jedoch nicht mehr identifizieren lässt. <<<

Hier haben natürlich damals die Grunk alle wertvollen Gegenstände schon geplündert. Es lassen sich höchstens noch einige Trockenrationen und ein paar Getränkeflaschen finden. Das Gekritzel lässt sich wirklich nicht mehr entziffern, evtl. zeigt es eher eine frivole Zeichnung. Das Gepinsel wurde im Übrigen mit einem abgerissenen Armstumpf gemalt.

9. Messe

>>> Ein 5 Meter langer und 3 Meter breiter Raum. Im hinteren Raum steht ein Foot-O-Mat der grünlich beleuchtet ist. An einer Wand stehen mehrere Tische mit Stühlen und Tabletts, Essbesteck und Tellern. In der Mitte des Raums liegt eine Leiche und auf einem der Tische ebenso. Im hinteren Teil des Raums liegt eine weitere Leiche die an der Wand hängt. <<<

Bevor ein Abenteurer die Leichen oder den Raum untersuchen kann, greifen 2 Irrlichter und ein Schemen an.

Die Leiche in der Mitte, einst ein Dispak besitzt kein Gesicht mehr weil es ihm weggeschossen wurde. Der Leiche fehlt auch ein Arm der ausgerissen wurde. Die Leiche auf dem Tisch war eine terranische Frau die hier mit zerrissener Kleidung liegt. Sie wurde brutal bis zum Eintritt des Todes vergewaltigt. Die Beine und Arme sind in unwirklichen Winkel verdreht, so das dafür jede Person ein Erfolgswurfwurf für Intelligenz mit WM:+4 würfeln muss. Misslingt der Wurf, so erhält der Charakter eine zufällig ausgewählt Geisteskrankheit. Die Leiche an der Wand ist nackt und wurde mit unzähligen Essmessern und Gabeln durchbohrt und somit an die Wand aufgehängt. Das Gesicht des Terraners zeigt unermessliche Qualen und Leid. Eine große getrocknete Blutlache hat sich unter der Leiche gebildet.

In einer Ecke des Raumes liegt die Bekleidung der Leichen. In einer Tasche der weißen Jacke steckt eine grüner Schlüsselkarte (für die Schleuse im oberen Bereich).

10. Wohnbereich

>>> Diese Wohnmodule werden normalerweise von zwei Personen bewohnt. Die Inneneinrichtung wurde durchwühlt und auch stark zerstört. Überall sind Einschusslöcher und Schnitte von Äxten zu finden. Die Einrichtung ist schlicht und einfach und besteht aus zwei Betten, zwei Schränken und einem Tisch mit zwei Stühlen. In jeden Raum befinden sich auch private Gegenstände wie Landschaftsbilder, kleine Skulpturen oder Fotos an den Wänden. <<<

In einem der Wohnmodul unter einem der Betten ist eine kleine Schatulle zu finden. In ihr befindet sich Schmuck der Wissenschaftlerin aus der Messe, was 2 kC wert ist. Alle persönlichen Dinge wurden von den Grunk geplündert. Nur noch Bettwäsche und Kleidung ist noch zu finden.

11. Sanitärbereich

>>> Ein sehr neutraler universaler Sanitärmodul der multigeschlechtlich und multispezifisch genutzt werden kann. Typische Wasch-, Reinigungs- und

Entsorgungseinheiten in sterilen weiß, werden durch braun getrocknete Blutspritzer besudelt. Ein Haufen Etwas, was wohl einst ein Wesen war, liegt dem Boden verteilt. Fußabdrücke zeigen, dass die Person zu Tode getrampelt wurde. Um was für eine Spezies es sich handelt lässt sich nicht mehr sagen. <<<

Jeder der den Raum betritt, muss einen Erfolgswurf für Intelligenz mit WM:-4 würfeln. Misslingt der Wurf, so erhält der Charakter eine zufällig bestimmte Geisteskrankheit.

In diesem Raum befinden sich ein Phantom und ein Irrlicht die jede Person angreifen.

12. Rettungskapseln

>>> Ein kleiner Raum mit Zugang zu zwei Rettungskapseln des Typs C. Eine Kapsel fehlt und die Betriebsleuchten der zweiten zeigen Betriebsbereitschaft an. <<<

Ein Charakter der die Kapsel untersucht und dem ein Erfolgswurf für „Elektronik“ gelingt, stellt fest, das über ein Passwort die Kapsel automatisch einen speziellen Ort anfliegt. Um den Ort herauszufinden, muss das Passwort gehackt werden. Dazu muss einem Charakter ein Erfolgswurf für „Raster“ gelingen. Die Rettungskapseln hätten nach Eingabe des Passwortes „Freiheit“ Koordinaten im grünen Nebel angeflogen. Nicht weit von der Raumstation. Es handelt sich dabei um den Zufluchtsort (siehe Unten).

13. Büros

>>> Schlichte kleine Büros, die nur mit einem Tisch, sowie ergonomischen Stuhl bestückt sind. Terminals auf den Tischen sind durch brutale Hiebe zerstört worden. <<<

>>> In einem der Büros wurde ein Walerianer mit durch mehrere Schüssen getötet. Sein Leichnahm liegt auf dem Tisch und die hintere Wand ist blutbesprizt. <<<

Zwei Irrlichter und zwei Schemen greifen bei der Untersuchung der Räume an.

Wer es mit einer passenden Fertigkeit wie „Elektronik“ UND „Programmieren“ versuchen möchte, kann über die Terminals versuchen Informationen des Großrechners anzuzapfen. Die Terminals selber haben keinerlei Informationen mehr die man restaurieren könnte. Siehe Raum 14 Computercenter.

Der Leichnam besitzt keinerlei interessante Dinge bei sich.

14. Treppe

>>> Eine Wendeltreppe führt nach oben in ein weiteres Stockwerk. <<<

15. Computercenter

>>> Ein kleiner Raum in dessen Mitte ein Großrechner steht. Eine Bedienkonsole zeigt Betriebsbereitschaft an. <<<

Mit einem Erfolgswurf für „Programmieren“, „Elektronik“ oder „Sicherheitstechnik“ kann man herausfinden, dass der Rechner von dieser Konsole aus manipuliert wurde. Es ist also sehr wahrscheinlich, dass die Eindringlinge die Geheimnisse der Station an sich gerissen haben.

Damit die Charaktere auch an die Geheimnisse kommen, müssen sie sich Zugang zum Computersystem verschaffen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten.

Sie hacken das Computersystem oder sie umgehen das Sicherheitssystem. Zum Hacken muss einem Charakter mit „Raster“ ein Erfolgswurf gelingen. Zum Umgehen des Sicherheitssystems reicht ein Wurf für „Elektronik“ oder „Sicherheitstechnik“ mit WM:-4. Wenn die Charaktere Zugang zum System haben, finden sie folgende Informationen:

Allgemeine Informationen

>>> Das Computersystem diente zur Auswertung von wissenschaftlichen Daten die in einem „Sicherheitstank" gesammelt wurden. In diesem Tank wurde ein Gegenstand untersucht der in Berichten „der Stein" genannt wurde. Es handelte sich um ein tringonisches Artefakt das in diesem Sonnensystem gefunden wurde. Betrieben wurde die Station von einem Walerianer mit dem Namen Norio Besania. Die Station wurde nach dem Fund des Steins innerhalb einer Woche im grünen Nebel von Horland erbaut. Es wird in mehreren Berichten immer wieder darauf hingewiesen dass Geheimhaltung ein wichtiger Punkt ist. Besonders Wert wurde darauf gelegt, dass diese Aktion von der Regierung nicht entdeckt wurde. Der Wallerianer Norio Besania scheint jedoch von einer Regierungsbehörde zu stammen und es werden in seinem Zusammenhang öfter Begriffe wie „Das Amt" oder „Die Behörde" fallen gelassen. <<<

Ziel der Station

>>> Die Station wurde zur Erforschung eines Artefakts erbaut die als „Der Stein" genannt wurde. Die Station wurde aus privaten Mitteln von Norio Besania finanziert und durch sein wissenschaftliches Team selbst erbaut. Es wurden ein normale Modulsystem genutzt die jedoch speziell beschichtet wurden, damit die Station schlechter zu Scannen und somit zu finden ist. <<<

Der Stein

>>> Das tringonische Artefakt wurde nicht zufällig sondern durch Hinweise gefunden. Die Hinweise sind zwar nicht in der Datenbank zu finden, doch es ist deutlich, das gezielt nach dem Stein in diesem System gesucht wurde. Der Stein ist nicht das einzige Artefakt das genannt wird. Insgesamt soll es vier von diesen Steinen geben, die jedoch alle unterschiedlichen Funktionen besitzen sollen. Der Stein der in dieser Station untersucht wurde, hatte die Nummer drei.
Der Stein wurde auf Nel, dem dritten Planeten dieses Sonnensystems geborgen. Der Fundort soll ein alter tringonische Tempel gewesen sein.
Es wird in der Datenbank nicht auf die genaue Funktion des Steins hingewiesen. Es ist jedoch deutlich, dass der Stein magisch, eine starke Energiequelle war und diese Energie in Energiewellen wieder abgeben werden konnte. Die Wellen waren sehr stark, so dass öfter der Sicherheitstank der Station beschädigt wurde. Obwohl der Stein solche Schäden verursachen könnte, galt der Stein als Inaktiv. Norio Besania macht mehrfach deutlich, dass dies auch bei den anderen Steinen der Fall war, als man sie gefunden hatte und die Aktivierung der Steine später weitere Macht freisetzen konnte. Norio Besania wollte vor der Aktivierung den Stein vollständig erforschen, was jedoch entgegen der Meinung einiger seiner Mitglieder des wissenschaftlichen Teams war. <<<

Der Fundort

>>> Der Fundort des Steins Nummer 3 wird in der Datenbank nicht genannt. Er soll sich auf dem Planeten Nel innerhalb eines alten tringonischen Tempels befinden, doch die genaue Position fehlt. Der Tempel wird als gefährlicher Ort beschrieben und das es unbedingt notwendig ist, die richtigen Rituale durchzuführen. <<<

Der Spielleiter sollte für den Abenteurer hier einen Erfolgswurf für „Entdecken" durchführen. Gelingt der Wurf, so kann festgestellt werden, dass Teile der Datenbank gelöscht wurden.

Norio Besania

>>> Norio Besania, 211 Jahre alt, war Mitglied einer Regierungsgruppe des Verbund Terranischer Reiche. Die Regierungsgruppe, sie wird als Büro 339 benannt, hatte die Aufgabe Artefakte der Tringonen zu erforschen und für Regierungszwecke nutzbar zu machen. Die Dateneinträge machen deutlich, das Norio Besania die Macht der Steine nicht für die Regierung, sondern für seine eigenen Zwecke nutzen wollte. Besania hatte genug Mittel zur Verfügung, um seine Operationen zu planen und durch führen zu können. Seine Kollegen waren alles Freiwillige die ebenfalls vom Stein profitieren wollten. Norio Besania hat schon zwei Steine gefunden und sie an General Zenk, ein alter Freund der bei dieser persönlichen Geheimaktion mithalf, sowie an Faag Hem, seinem Kollegen aus Büro 339, anvertraut. Faag Hem betrieb im Solmark-System eine ähnliche Raumstation mit der Aufgabe seinen Stein zu erforschen. Über den Verbleib von General Zenk und seinem Stein wird nichts berichtet. <<<

16. Schleuse

>>> Ein schweres und drei Meter breites Sicherheitsschot mit starker Panzerung. Kerben und Beulen, sowie schwere Patronenhülsen auf dem Boden deuten daraus hin, dass versucht wurde, dass Schott gewaltsam zu öffnen. Die Bedienkonsole des Schotts ist geöffnet. <<<

Die Bedienkonsole zeigt Drähte und Leiterplatten. Hier wurde versucht den Türmechanismus ohne gültige Sicherheitskarte zu öffnen.

Wenn die Charakter die grüne Schlüsselkarte nicht besitzen, können sie die Tür mit „Elektronik" oder „Sicherheitstechnik" mit WM:-4 oder „Schlösser öffnen" ohne WM öffnen. Das Schott besteht aus Duranium und somit Kep: 35 und Paz: 11.

>>> Es öffnet sich ein kleiner Schleusenraum mit Reinigungsdruckdüsen. Der Raum ist wohl dazu gedacht Person für den Besuch der dahinter liegenden Räume zu säubern. Neben dem Sicherheitsschott an der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein weiteres Bedienelement. <<<

Wenn ein Charakter das Bedienelement benutzt, schließt sich das erste Schott und alle im Raum werden durch die Reinigungsdruckdüsen mit einem antibakteriellen Dampf

eingenebelt. Die Sicht verringert sich auf ein Meter. Das Bedienelement bittet dann um die Eingabe des Passwortes. Die Charaktere werden es nicht kennen, doch die Zeit rinnt davon. Nach 30 Sekunden oder der zweiten Fehleingabe öffnen sich vier Klappen in jeder Ecke des Raumes und Selbstschussanlagen eröffnen das Feuer. Um diese falle zu umgehen, muss ein Charakter mit „Schlösser öffnen“ oder „Sicherheitstechnik“ mit WM:-6 das System sehr schnell knacken.

Kep: 12
Paz: 7
Angriff: Angriff 6 (SW: 6, BEM: X2, 80, Dauerfeuer) Projektil Maschinengewehr

Die Grunk konnten diesen Bereich problemlos überwinden, da sie das Passwort von einem der Wissenschaftler hatten.

17. Labor

>>> Der Zugang zu diesem Raum ist durch ein schweres Sicherheitsschott gesichert. Ein kleines Bullauge gewehrt Einblick in den dunklen Raum. Merkwürdigerweise ist das Sicherheitsschott von außen mit einem Schweißgerät verschweißt worden. <<<

Norio Besania hatte sich beim Angriff in das Labor eingeschlossen. Als die Grunk sich bis hierhin vorgearbeitet hatten, besaß Norio sehr viel Angst. Die Grunk versuchten zwar einige Zeitlang in das Labor zu gelangen, doch da sie den Stein aus der Forschungseinheit hatten, war der Walerianer nicht mehr wichtig für sie. Sie verschweißten den Zugang um sicherzugehen, dass der Wissenschaftler nicht floh.

Norio Besania hat die Steuerung für das Schott von Innen aufgehoben, so dass es nicht möglich ist das Schott mittels „Schlösser öffnen“ oder „Sicherheitstechnik“ zu öffnen. Die Charaktere müssen Gewalt anwenden, wenn sie in diesen Raum wollen. Das Schott besteht aus Duranium und somit Kep: 35 und Paz: 11.

>>> Ein 3x5 Meter großer Raum, der an ein Arztzimmer erinnert. Wissenschaftliche Geräte, und Terminals stehen an den Wänden. In der Mitte des Raumes, liegt ein kleiner alter Walerianer auf dem Boden. <<<

Wer den Walerianer mit „Erste Hilfe“ oder „Biotech“ untersucht, stellt fest dass die Person keinen gewaltsamen Tod gestorben ist. Nähere Untersuchungen ergeben, dass er verdurstet ist. Es handelt sich im Übrigen um Norio Besania.

Auf einem Tisch liegt ein kleiner Übersetzungs-Droide mit der Kennung Grof-2. Er befindet sich im Standby-Modus und kann aktiviert werden. Er wird später sehr nützlich sein, um tringonische Schriften zu identifizieren.

Die Aufzeichnungen in den Terminal sind alle frei zugänglich und können ohne Probleme eingesehen werden.

Letzter Eintrag von Norio Besania

>>> Eine Bildaufzeichnung. Sie zeigt das Labor in dem der Walerianer zu sehen ist und in die Kamera spricht: „3.5.286 NS. Seit 8 Stunden bin ich nun nach dem Angriff der Grunk hier im Labor eingeschlossen. Ich habe die Steuerung für das Sicherheitsschott blockiert, sonst hätten sie mich getötet. Als ich diese Diebe am Bullauge des Schotts gesehen hatte, wusste ich dass sie nicht zufällig die Station überfallen haben. Sie waren gezielt hierher unterwegs gewesen um Stein Nummer 3 zu stehlen. Zuerst schalteten sie unsere automatischen Geschütztürme aus und zerstörten die Hauptschleuse. Über den Wartungstunnel sind sie dann in die Station eingedrungen. Der Alarm für den Höllenbruch verstummte wenig später. Wer weiß wann das Lebenserhaltungssystem den langsamen Druckabfall nicht mehr ausgleichen kann. Da sie durch die Sicherheitsschleuse nebenan gekommen sind, vermute ich dass alle meine Kollegen tot sind. Da ich den Raum nicht verlassen kann, bin ich es wahrscheinlich auch bald.
Diese Nachricht ist für das Büro 399 bestimmt. Ich habe mich vom Amt abgewendet, weil deren Ansichten und Verfahrensweise mir gegen den Strich gingen. Die Steine die ich gefunden habe sind Mächtig. Zu Mächtig, als das sie in den Lagerkammern der Abteilung vergammeln dürfen. Ich bereue meinen Alleingang nicht. Leider sind dabei einige meine lieben Kollegen gestorben. Ich hoffe Faaf und der General haben es geschaffen. Norio Besania. Ende. <<<

Zufluchtsort

>>> In einer Aufzeichnung wird von einem Zufluchtsort gesprochen. Eine kleine Notfallstation nicht unweit von der Forschungsstation. Bei Gefahr, sollen sich die Wissenschaftler mit den Rettungskapseln dorthin absetzen. Das Passwort um den Autopiloten dorthin zu steuern lautet „Freiheit“. Die Koordinaten sind angegeben. <<<

Faaf Hern

>>> Faaf Hern, Dispak und ein hoher Wissenschaftler von Büro 339 hat sich zusammen mit Norio Besania von der Behörde abgewandt. Beide Wissenschaftler waren Experten der tringonischen Kultur und beide waren auch sehr gute Pal-Controller. Faaf Hern hat im Solmark-System eine geheime Station betrieben um den Stein mit der Nummer 2, den Fleischstein, zu erforschen. Mittels Kurierschiffen haben sie ihre Forschungen ausgetauscht. <<<

Der Stein

>>> Im Alter von 67 Jahren als aufwärts strebender Wissenschaftler und als Spezialist für tringonische Artefakte stieß Norio Besania zum ersten Mal auf Aufzeichnungen über einen mächtigen magischen Stein. Das Artefakt der verstorbenen Rasse war Kultobjekt, Waffe und Orakel zugleich. Die Priesterkaste des Blutes

hatte vor vielen tausenden Jahren das Artefakt erstellt. Den Priestern von der Kaste der Opferung war dieser mächtiger Stein ein zu mächtiges Artefakt, als das es in einer niederen Kaste aufbewahrt wurde. Es entbrannte ein Streit zwischen den Kasten die zu offenen Ausschreitungen führten. Die Kaste des Mordes wurde mit einbezogen und viele Priester des Blutes starben. Die oberste Priesterkaste der Opferung nahm schließlich das Artefakt an sich und nutzte es gegen ihre Feinde. Der Streit ging jedoch weiter und andere Kasten bezogen gegeneinander Stellung. Der Hohepriester Dehh-ml nahm den Stein und ließ ihn in vier Teile teilen.

Einen Stein, den Blutstein, gab er der Priesterkaste des Blutes, Krieges und Militärs.

Einen Stein, den Gedankenstein, gab er der Priesterkaste der Forschung, Wissen und der Archive.

Einen Stein, den Fleischstein, gab er der Priesterkaste des Mordes, List und Spionage.

Den letzten Stein, den Seelenstein, behielt er in seiner Kaste, der obersten Kaste der Opferung, Richtlinien und des Gerichts.

Die Steine wurden an die mächtigsten aller Priesterkasten vergeben und der Streit wurde besiegelt. Die Steine waren immer noch mächtig und stärkten die Priesterkasten gegen ihre Feinde.
Norio Besania fand nach 30 Jahren Forschung den Ort eines der Steine, den Seelenstein. Er arbeitete damals schon im Büro 339 und stellte somit den Kopf des Forschungsteams, das den Stein bergen sollte. Der Fundort war im Hertus-System, also dem Freien Rotnebel. Nach einer abenteuerlichen Bergungsmission, die ihm die Hälfte seiner Wissenschaftler und abgestellten Söldner gekostet hatten, kam er mit dem Stein zum Büro 339 zurück. Die Beamten der Behörde wollten den Stein erforschen und dann archivieren. An der Bergung der anderen Steine, war zuerst nicht geplant. Dies ging Norio Besania zu langsam, so dass er dem Büro den Rücken kehrte, den Stein stahl und mit einigen anderen Kollegen allein aufmachten um die anderen Steine zu finden.
Nach Jahren fand er im Solmark den zweiten Stein, den Fleischstein und schließlich im Nel-System den Blutstein. Die Steine mussten, wenn sie ihre Macht entfachen sollten durch ein Ritual an einem bestimmten Ort aktiviert werden. Dazu erstellten die Priesterkasten spezielle Orte in gut gesicherten Tempeln. Einmal aktiviert, verloren die Steine nach und nach ihre Macht mit jeder Verwendung, so das früher oder später die Steine inaktiv wurden und wieder in den Tempeln aktiviert werden mussten. <<<

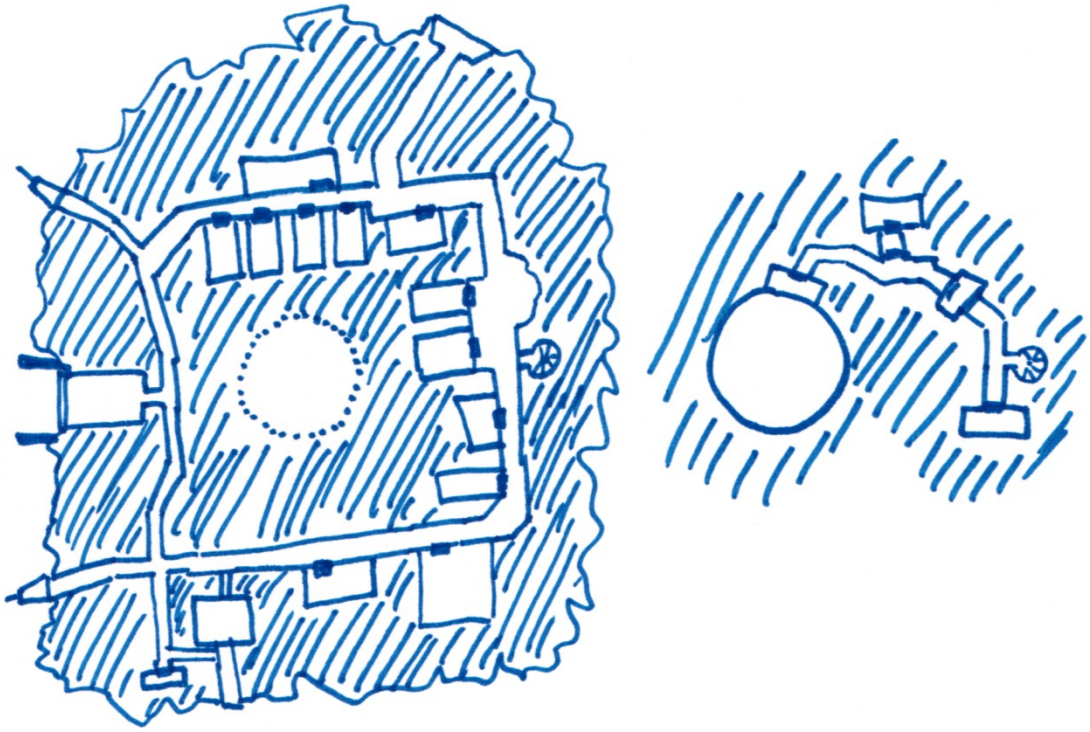
Der Tempel

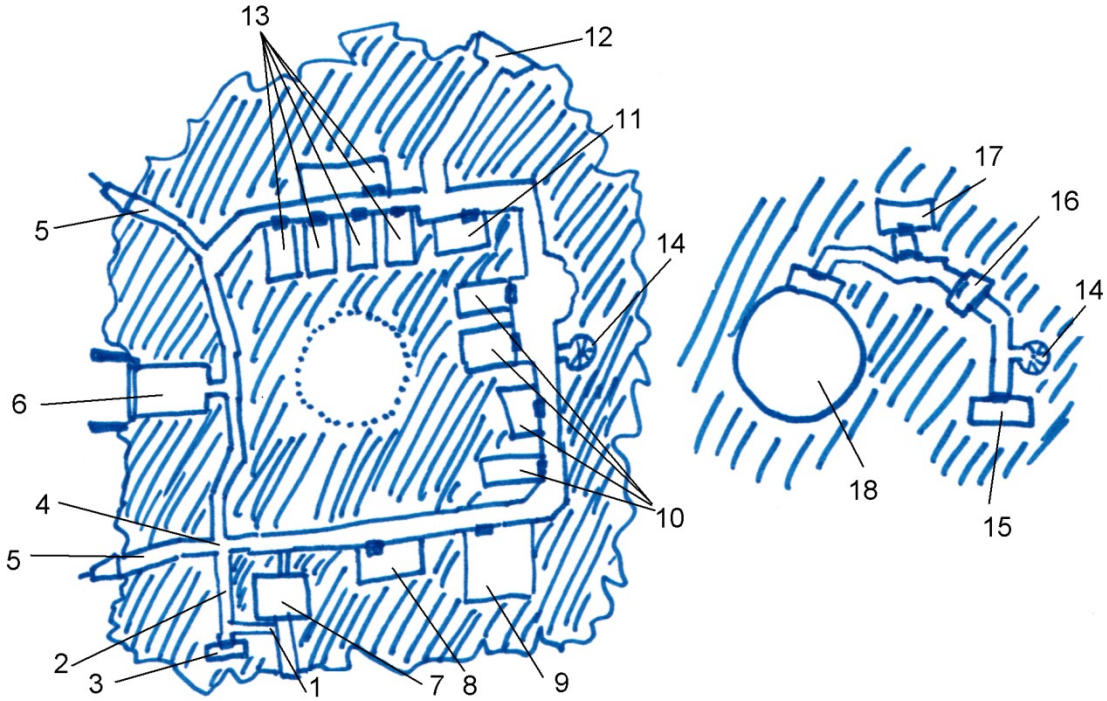
>>> Unterlagen zeigen, dass die Wissenschaftler auf Nel, einen Tempel namens Tachna'me gefunden und hier den Stein entnommen hatten. Der Ort des Tempels wurde mittels alten historischen Unterlagen, sowie durch die anderen Steine bestimmt. Der Tempel war einst eine Kultstätte der tringonischen Pristerkaste des Blutes. Die Kaste die für das Militär und Sicherheit des tringonischen Reiches verantwortlich war. Es wird öfter in den Berichten beschreiben, dass es sehr gefährlich im Tempel war. Durch Schutzvorkehrungen und Rituale hatten sich die Forscher vor den „Flüchen" der Tringonen geschützt, doch trotzdem starben einigen Wissenschaftler. Koordinaten sind nicht angegeben. <<<

18. Sicherheitstank

>>> Eine kleine Kammer mit einem Panoramafenster mit Blick in eine runde röhrenartige Kammer. Das Fenster scheint aus sehr dickem Panzerglas zu sein. Unter dem Fenster der Kammer sind einige Sensoranzeigen und Terminals die Messaufzeichnungen durchführen können. Die runde Kammer ist 10 Meter im Durchmesser und 20 Meter hoch. In der Mitte steht eine Säule mit einem Meter Durchmesser, an dessen Spitze eine handförmige Klammer sitzt. Durch ein schmales aber sehr stark gepanzertes Schott in der kleinen Kammer kann man die runde Kammer betreten. Die Wände der Kammer sind stark verbeult und eingerissen, obwohl das Material sehr stark gepanzert aussieht. In dieser Röhre müssen unglaubliche Kräfte gewirkt haben. <<<

Die runde Kammer, der Sicherheitstank, diente zur Erforschung des magischen Steins. Norio Besania hat hier unterschiedliche Magie auf den Stein gewirkt, um dessen Kraft zu messen und dessen Schutzmechanismus zu verstehen. Innerhalb der Kammer, in der übrigens Schwerelosigkeit herrscht, ist nichts mehr zu finden.




13
12
11
5
14
6
4
10
5
2
3
1
7
8
9
17
16
14
18
15

Der Zufluchtsort

Der in den Aufzeichnungen der Forschungsstation beschriebene Zufluchtsort ist nicht weit von der Station entfernt. Es handelt sich ebenfalls um eine Raumstation, die jedoch sehr klein ist und aus drei einzelnen Röhrenmodulen besteht. Der damalige Zufluchtsort fungierte als Lager und auch als letzte Rettung, um sich aus dem Nebel abzusetzen. Damals gab es doch noch ein sprungfähiges Raumschiff mit dem die Stationsmitglieder flüchten konnten. Die kleine Station wurde vor 12 Jahren von Piraten zufällig gefunden und als Tankstation umgebaut. Die Station ist nicht oft besetzt, doch wenn die Charaktere hier ankommen, warten einige Piraten darauf, dass sie abgeholt werden.

>>> Der grüne Nebel in diesem Teil des Rings ist noch dichter als anders wo. Auch eure Instrumente zeigen keine sinnvollen Ergebnisse mehr. Die Positionskoordinaten des genannten Zufluchtsortes der Wissenschaftler sind sehr genau, doch trotzdem erschreckt ihr euch, als plötzlich eine längliche 40 Meter lange Röhre aus dem grünen Nebel schält. Ihr habt den Ort gefunden. <<<

>>> Der Zufluchtsort ist eine Modul-Raumstation. Sie besteht aus drei, 10 bis 15 Meter langen grauen Röhren mit einem Durchmesser von 5 Metern. Die Röhren sind in Reihe gebaut, wobei eine Seite mit einer Standardandockungskupplung versehen ist. Die hinterste der drei Röhren scheint teilweise aufgerissen worden zu sein, so dass man in das innere sehen kann. Diese Röhre besitzt auch einen kleinen Anbau, der wohl die Kommandozentrale der Station darstellt. Durch kleine Luken dieser Röhre scheint Licht nach draußen. Positionslichter oder auch Kennzeichnungen an der Außenhaut sind nicht zu erkennen. Auch ein Transpondersignal gibt es nicht. <<<

Modul 1

>>> Modul 1 ist mit einer Kupplung versehen, um mit der Station anzudocken. Das Außenschott ist 3 Meter breit. <<<

Nach dem Andockmanöver können die Charaktere die Station betreten. Die Messergebnisse ergebenen, das eine künstliche Schwerkraft besteht und auch eine Atmosphäre vorhanden ist. Das Außenschott ist jedoch mit einem Sicherheitsschloss der Stufe 6 (WM:-3 auf „Schlösser öffnen“) versehen.

>>> Euch schlägt eine abgestandene Luft entgegen. Es riecht nach Schweiß, Stahl und Unrat. Die unbeleuchtete Raumstationsröhre ist gefüllt mit mehreren Kisten und Frachtmodulen. An Backbord steht eine größere 3 Meter große Kiste. Steuerbord stehen 7 Frachtmodule und an der hintersten Wand stehen noch kleine Frachtkisten. Ein 3 Meter großes Schott befindet sich euch gegenüber. <<<

Die große Kiste kann an einer Seite geöffnet werden und beherbergt einen Käfig in dem eine terelianische Raumkatze steht. Sie faucht die Charaktere an.

Die Frachtmodule beinhalteten noch unsortiertes Diebesgut aus dem letzten Überfall der Piraten. Kostbare Kleider, Schmuck, Vasen, Skulpturen, alte Bilder und auch Geldchips. Der Gesamtwert der Waren beträgt 50 kC.

Die kleinen Frachtkisten beinhalten Waffen. 12 Lasergewehre, 10 Laserpistolen, 2 Laserkanonen, 10 Blendgranaten, 10 Hochexplosiv-Mienen, ein Funkzünder und eine Polarisations-Miene.

Infofile

Die Anlage wird noch von Wesen betrieben. Dies sollte den Charakteren klar sein, wenn sie die Katze im Frachtraum entdeckt. Somit könnte die Taktik wie hier vorgegangen wird evtl. eine andere sein.

Modul 2

>>> Drei riesige Gastanks füllen dieses Stationsmodul aus. Die Beschriftung der Gastanks weise auf Edelgas hin, das für Fusionsgeneratoren verwendet wird. Ein Schott befindet sich am Ende des Raumes. <<<

Die Steuerelemente dienen zur Kontrolle und Überprüfung der Gastanks. Die Gastanks können durch die Andockkupplungen des Modul 1 an angedockte Raumschiffe entleert werden aber auch wieder aufgefüllt werden. Die Gastanks sind beide gefüllt und beinhalten je 150 Tankeinheiten.

Modul 3

>>> Dieses Modul wird durch mehrere Leuchtplatten an der Decke erleuchtet. Euch jagen Laserstrahlen entgegen. <<<

Hier haben sich drei Piraten und ein Droide seit dem andocken der Charakter verschanzt. Sie feuern auf alles, wenn sich das Schott öffnet.

Wenn die Piraten erledigt sind oder sich jemand die Zeit nimm, sich die Umgebung anzuschauen:

>>> Dies ist der Wohnbereich der Station. Zwei kleine Kammern beherbergen eine Sanitäranlage und auch eine Kücheneinheit. Der etwas größere Raum ist der Gemeinschaftsraum in dem zwei Doppelbetten aufgestellt wurden. Eine schmale Tür führt zu der Kommandozentrale und eine kleines Schott befindet sich in Bugrichtung. <<<

Hier hausen die Piraten und bewachen die Station. Unter dem Doppelbetten befinden sich die Kisten mit den privaten Dingen der Piraten. Hier können die Charaktere noch insgesamt 6 kC finden, sowie 3x Speedheal als Injektor.

Verhalten der Piraten

Die Piraten sind seit dem Andocken der Charakter gewarnt. Ein Pirat steht an der Ecke, ein Pirat hat den Tisch umgeworfen und sich dahinter verschanzt. Ein

anderer lauert im Waschraum und der Kampfdroide steht in der Küche.

Alle sind mit Laserwaffen bewaffnet. Es ist darauf zu achten, dass explosive Waffen sehr wahrscheinlich die Außenhülle beschädigt und somit eine Dekompression verursacht.

Die Piraten wissen nicht wer die Station betreten hat, doch sie wissen, dass jeder Besuch unerwünscht ist. Sie werden bis zum Tode kämpfen. Sollte ein Pirat gefangen genommen werden, so wird er nichts verraten. Auf jeden Fall wurde schon ein Notsignal abgesetzt, das Piratenkollegen warnen sollen. Kein Pirat wird diese Station jemals wieder anfliegen.

Nehmen die Charaktere vor dem Andocken mit der Station Kontakt auf, so werden die Piraten darauf nicht reagieren, doch weitere Vorbereitungen treffen. Sie werden im Modul 2 unter einer Wandplatte eine Hochexplosiv-Miene mit einem Funkzünder verstecken. Wird die Tür zum Modul 3 geöffnet, wird die Mine von einem Piraten gezündet, so dass ein 2 Meter großes Loch entsteht. Die Piraten halten sich schon an festen Dingen fest und sind somit auch auf die Dekompression vorbereitet. Mit ihren Atemmasken und den Vakuum-Schildern können sie in dem entstehenden Luftleeren Raum überleben. Können die Abenteurer das auch?

Unter den persönlichen Gegenständen der Piraten finden die Charaktere 2 kC und ein Veranus Energielauf 5Z (Siehe Regelwerk „Besondere Ausrüstung“.)

Kommandozentrale

>>> Eine kleine Kommandozentrale um alle Funktionen wie Lebenserhaltung, Stabilisation, Gravitation und Ähnliche zu steuern. Durch das Panoramafenster kann man die grüne Umgebung genausten beobachten. <<<

Ein Charakter der nach der Funkeinheit sucht oder auch jemand der die Fertigkeit „Elektronik“ besitzt, stellt fest dass ein dauerhaftes und verschlüsseltes Notsignal gefunkt wird. Es wird dabei eine untergeordnete Frequenz benutzt, so dass nicht jeder auf das Signal aufmerksam gemacht wird.

Die Charaktere wissen es nicht, doch ein Piratenschiff wird in drei Tagen die kleine Station anfliegen. Dieses Schiff wird das Notsignal empfangen und dann sofort umdrehen. Das Signal bedeutet für die Piraten, dass die Station aufgeflogen ist und wird diese somit auch nie wieder anfliegen.

Das Schott in Bugrichtung ist versiegelt. Das Bedienelement zeigt einen Unterdruck im nächsten Raum an.

Hintere Bereich von Modul 3

>>> Der obere Teil dieses Moduls ist wohl von einem Asteroiden zerstört worden. <<<

Um in dieses Modul zu gelangen, kann man von Wohnraum von Modul 3 durch das Schott gehen, wobei man eine Dekompression eingehen muss, oder von außen durch den Außenhüllenriss.

>>> Von einem schmaler Gang führen 3 Türen ab. Ab Ende des Gangs stehen zwei Schränke. <<<

Hinter jeder Tür befindet sich eine Schlafkabine.

>>> Eine Schlafkabine. Eine einfache Pritsche, eine kleine Holo-Vid-Einheit, ein kleiner Schrank füllen die kleine Kammer. <<<

Die Charaktere können hier nichts von Wert finden. Wenn sie jedoch die Bodenplatten untersuchen, finden sie eine Stelle die kleine Risse aufweist. Diese Platte kann entfernt werden um in den Wartungsschacht zu kommen.

>>> Der freigelegte Wartungsschacht ist sehr kurz und endet schon nach wenigen Metern. Am Ende des Schachts liegt ein Dispak in einem weißen Kittel. Der Dispak ist schon seit langem tot und durch das Vakuum total ausgetrocknet. Neben ihm liegt ein Datenpad. <<<

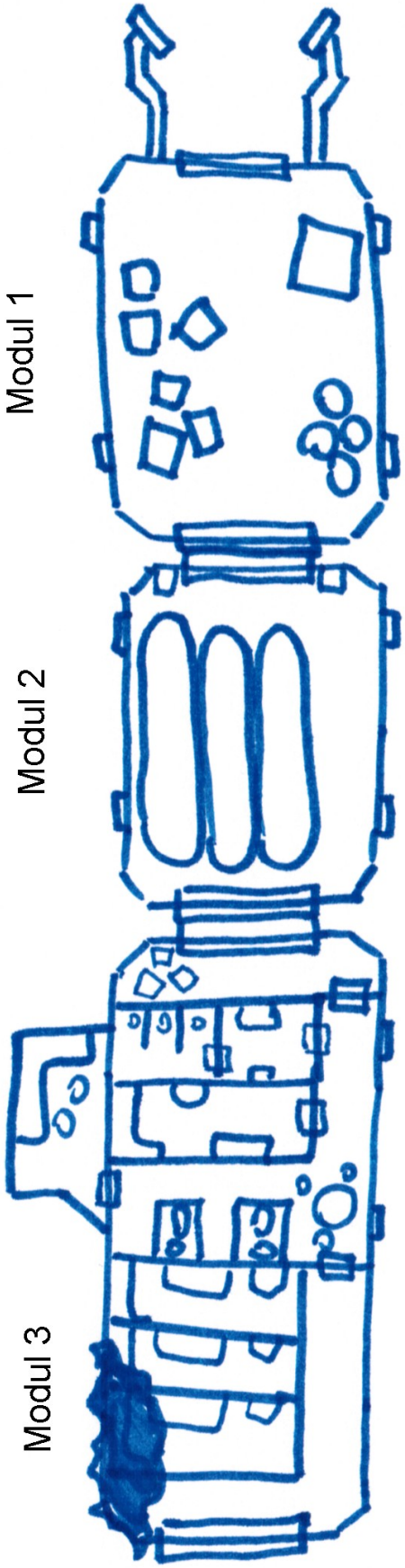
Wer das Datenpad untersucht und auch die Sprache Disra spricht:

>>> Das Datenpad beinhaltet Aufzeichnungen eines Doo Grelma, einem Wissenschaftler aus dem Team von Norio Besania. Es wird eine Flucht beschrieben, als Grunksöldner die Station angegriffen hatten. Doo Grelma hat sich hier auf dem Zufluchtsort aus Angst und Wahnsinn zurückgezogen. <<<

Wer nach dem Tempel oder den Stein sucht:

>>> In älteren Aufzeichnungen berichtet Doo Grelman wie die Wissenschaftler auf dem Planeten Nel den Tempel Tachna'me gefunden hatten und dort den Stein bargen. Die genaue Position ist nicht angegeben, doch Doo Grelman spricht von einer Hochebene in den Bergen des Südkontinentes, nahe des Dreifingersees. Der Tempel soll sich in einer Hochebene befinden, doch wo genau ist nicht beschrieben. Der Tempel soll starke Sicherheitsmaßnahmen besitzen die damals auch einigen Wissenschaftlern das Leben gekostet hatten. Es gab drei Rituale die beachtet werden mussten, so dass sich das „Portal“ öffnete und die „Wächter“ ruhig blieben. <<<

Dies ist der Hinweis den die Charaktere benötigen, um die Position des Tempel ausfindig zu machen.


Modul 1
Modul 2
Modul 3

Nel

Allgemeine Informationen zu Nel:

>>> In dem kleinen Sonnensystem ist Nel der dritte und auch der äußerste Planet des Systems. Die Temperaturen auf dem Planeten müssen durch die Nähe zur Sonne sehr hoch sein. Der Planetarische Atlas gibt eine lebensfeindliche Atmosphäre aus Stickstoff an, doch trotzdem hat sich hier eine einfache Vegetation und Tierwelt gebildet. Die Größe des Planeten ist mit der Standardgröße 10 angegeben, so dass eine Schwerkraft um die 2 G zu erwarten ist. <<<

Wenn die Charaktere die Stelle finden wollen:

>>> Die besagte Stelle in den Planetenkarte zu finden ist nicht schwer. Vermessungsteams hatten vor einigen hundert Jahren den wichtigsten geographischen Orten Namen gegeben, die auch in den allgemeinen Planetenkarten eingetragen wurden. Der Dreifingersee befindet sich auf dem Südkontinent des Planeten. Es handelt sich um eine große Seenplatte auf einer höheren Ebene der umliegenden Berge. Die einzige Hochebene in der Umgebung liegt direkt neben dem See und ist lang gezogen ca. 20 km lang und 10 km breit. <<<

Der Anflug

Wenn die Charakter den Planeten anfliegen:

>>> Der große Planet Nel gleicht einem rundem schmutziger dunkelgelben Eiterpickel im Schwarz der endlosen Leere des Weltraumes. Es ist nicht zu übersehen das die Nähe des Zentralgestirns Sema den Planeten in eine lebensfeindliche Wüste verwandelt hat. Kleine Flecken geben die Position von kleinen Seen an, die zwischen weiten leeren Flächen und düsteren Bergen liegen. Es gibt mehrere Kontinenten die jedoch nicht von Wasser umgeben sind, sondern einfach nur mehrere Kilometer höher gelegen sind als die allgemeine Oberfläche. Die dünne Atmosphäre ist gelb, durchsetzt mit wilden Stürmen und angefüllt mit hoch gewirbelten Staubschichten. <<<

Wenn die Charaktere die beschriebene Position anfliegen:

>>> Den Dreifingersee auf dem südlichen Kontinent zu finden ist leicht. Die spiegelnde Oberfläche des Sees ist schon von hoher Höhe schon zu erkennen. Die Oberfläche der nahen Berge ist durch ständige Sandstürme zerrieben und zerfressen. Ihr erkennt um den Dreifingersee herum, einen Art Wald. Beim näher kommen seht ihr auch, dass es sich nicht wirklich um lebende Bäume handelt, sondern dass es sich um sehr dicht stehenden und spitzenden Felsnadeln handelt. An deren Spitzen haben sich braune Flechtmatten gebildet, die so über den Felsnadeln ein Art gewachsenes Dach entstehen ließen.
Der Boden unter den, über dem Boden hängenden Flechten, ist kaum zu erkennen und in diesen Wald zu landen ist mit eurem Schiff NICHT möglich. <<<

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, die Umgebung mit Scannern und Sensoren abzutasten, so werden sie feststellen, dass die Strahlung des Planeten dies zunichtemacht. Ein ständiges Werterauschen verhindert das nutzen von solcher Technik.

Die Charaktere müssen das Schiff am steinigen Strand landen und zu Fuß und mit Schutzanzug die Umgebung erkunden um Hinweise auf den Tempel zu finden. Eine Richtungsangabe fehlt, so dass die Charaktere die Umgebung durchsuchen müssen.

Sollten die Charaktere Bodenfahrzeuge einsetzen wollen, so sollte das Fahrzeuge nicht größer als GRO 1 sein und auch Geländegängig sein, also mit einem Ketten-, Schwebe- oder Beinantrieb ausgerüstet sein.

Brauner Wald

Im Wald um den Dreifingersee:

>>> Der Wald aus braunen Felsnadeln ist unübersichtlich. Die Nadeln stehen sehr eng beieinander so dass die Sicht stark eingeschränkt ist. An den weitesten Stellen stehen die Nadel 3 Meter voneinander entfernt und an den engsten Stellen muss man sich durch sie hindurch quetschen.
Die stark erhöhte Gravitation macht das voran kommen nicht leichter und das ständige leise Prasseln des heran gefegten Sandes auf der Oberfläche eurer Schutzanzüge raubt eure letzten Nerven. Die Außentemperatur beträgt 75°C und eure Schutzanzüge kämpfen sich ab, diese auf ein erträgliches Maß zu senken.
Hinzu kommt, das die Flechten die zwischen den Nadeln wachsen ständig durch den starken Wind in Bewegung sind und so die gesamte Umgebung unruhig und lebhaft wirken lässt. <<<

Die Charaktere haben keine andere Möglichkeit auf der Hochebene nach Hinweisen zu suchen. Die Umgebung ist nicht ungefährlich. Zum einen könnte sich ein Charakter an einem Felsen einen Riss im Schutzanzug zuziehen oder in eine Felsspalte fallen die mit einer Flechte verborgen ist. Andere, eher ungefährlich, sind zum Beispiel Insektenschwärme von fingerlangen Netzflüglern.

Karte der Umgebung

Vom Raumschiff aus und auch vom Landeplatz können die Charaktere einige Orte sehen, die aus der normalen Landschaft herausragen.

See mit Insel

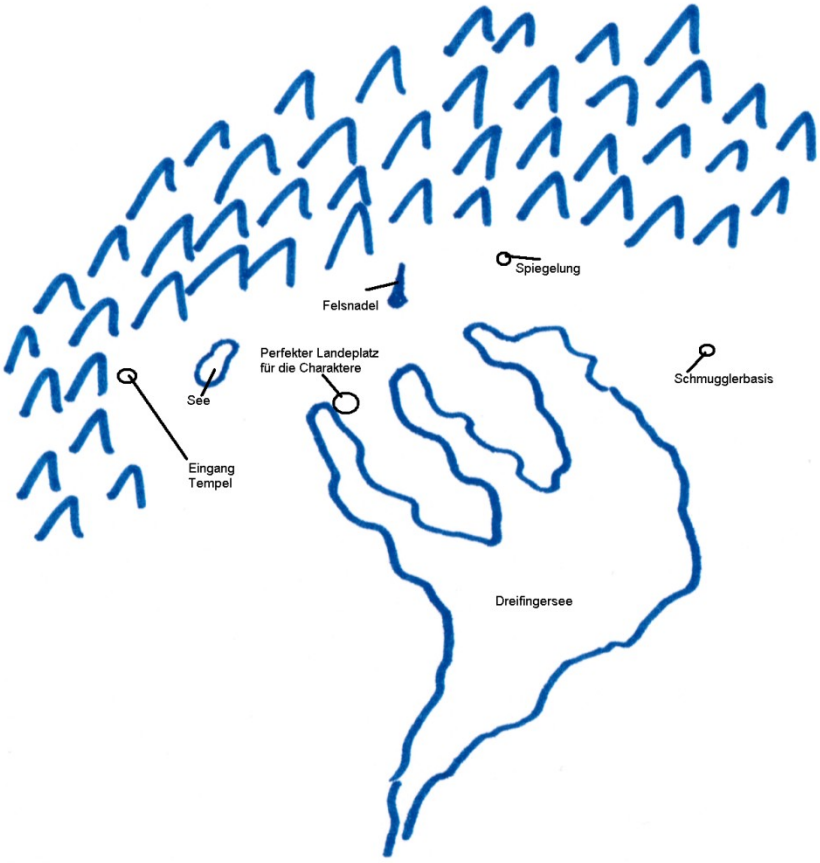
>>> Im trüben Licht kann ein kleiner See im westlichen Bereichs des Hochplateau erkannt werden. Die Sonne Sema spiegelt sich schwach auf dem Gewässer und es ist zuerkenne, das sich in der Mitte des Sees eine kleine Insel befindet. <<<

Dolch unter Dolchen

>>> In der Mitte des Hochplateaus erhebt sich aus dem Wald der Felsnadeln ein kleiner, jedoch sehr spitzer Berg. Diese Felsnadel ist ca. 50 Meter hoch und wacht wie ein Ausguck über das Tal. <<<

Reise durch den Wald

Der Wald auf Nel ist nicht ungefährlich und wenn die Charaktere nach Anzeichen des Tempels suchen sollte der Spielleiter diese Ereignisse nach und nach einstreuen.



Insektenschwarm

>>> Die Monotonie des Waldes wird plötzlich unterbrochen als plötzlich ein Schwarm von fingerlangen Netzflüglern die Charaktere umschwirren. Sie fließen wie Wasser aus kleinen Löchern der umliegenden Felsnadeln und übertönen mit ihren Summen das rauschen des Windes und dem Prasseln des Sandes. <<<

Die großen Insekten sind sehr aggressiv und greifen die Charaktere an. Die fingerlangen Lebewesen jagen im Schwarm auf diese Weise kleine Nagetiere und manchmal auch eine Greiferkrabbe (die kommt noch später). Die Spieldaten befinden sich am Ende des Abenteuers. Spieltechnisch handelt es sich um 6 kleinere Schwärme die unterschiedliche Ziele angreifen. Die Insekten sind sehr dumm und werden nur vor Feuer zurückschrecken.

Einbruch in Felsspalte

Für den ersten Charakter in der Gruppe muss einen Erfolgswurf für „Entdecken“ würfeln. Dabei erhält er einen WM:-2. Wenn der Wurf misslingt und der Charakter auch noch über 60 kg wiegt, fällt er in eine Felsspalte die vorher unter einer abgestorbenen Flechte verborgen war. Die Felsspalte ist nicht sehr tief, doch läuft diese eng zu, so dass sich der Charakter schnell feststeckt. Der Charakter erhält einen Schaden von SW:5.

Zerrissen

An einer engen Stelle müssen sich die Charaktere durch einige Felsnadeln quetschen. Für jeden Charaktere muss nun geheim ein Erfolgswurf für „Geschick“ mit einer WM:+2 gewürfelt werden. Misslingt der Wurf, so zerreißt sich der Charakter seinen Schutzanzug.

Der Druck im Anzug fällt ab und das Kühlsystem versucht gegen die Hitze anzukämpfen. Alarmleuchten weisen den Charakter deutlich auf dieses Problem hin. Ein anderer Charakter muss nun helfen um mit Hilfswerkzeug den Riss zu flicken. Dies dauert 1w6+2 Runden. Der Charakter mit dem zerrissenen Anzug muss ab der dritten Runde einen Erfolgswurf für „Konstitution“ würfeln, der er auch jede Runde wiederholt. Misslingt der Wurf, so verliert er einen Lebenspunkt.

Greiferkrabbe

>>> Ihr kommt in einen Bereich in dem die Flechten an den Felsnadeln dichter stehen als anderswo. Die Sonne ist kaum noch zu sehen und es wird dunkler unter dem Flechtendach. Sogar der Wind hat hier abgenommen, so dass ihr die eintretende Stille genießt.
Plötzlich wird die Stille jedoch durch ein Kreischen unterbrochen. Ihr schreckt auf als sich eine ca. 1m durchmessende Krabbe aus dem Sand vor euch entgegen springt. <<<

Die Greiferkrabbe hat diesen Bereich zu ihrem Jagdgebiet erklärt. Die Greiferkrabbe lebt von Insekten oder auch von kleinen Nagern die es auf Nel gibt. Die Greiferkrabbe lebt aber auch von ihren aggressiven Artgenossen, so dass sie sehr Kampferprobt und stark gepanzert ist. Dieser Angriff kann als Überraschung gelten (siehe Regelwerk).

Am See

>>> Der Wald der Feldnadeln teilt sich und vor euch erstreckt sich der gesuchte See. Die Vegetation der braunen Flechten ist hier stärker und sogar der Boden ist mit diesen Pflanzen bedeckt, so dass eure Schritte stark abgefedert werden.
Der See besitzt einen Durchmesser von ca. 300 Metern und auf dessen Mitte erstreckt sich eine kleine Insel von vielleicht 4 Meter Durchmesser. Auf der Insel ist ein Liegestuhl zu erkennen der mittig auf der Insel steht.
Das Gewässer ist sehr still und auch der sonst starke Wind zerzaust nur schwach die Oberfläche des Sees. <<<

Zu diesem See gibt es mehrere Besonderheiten. Zuerst handelt es sich um kein reines Wasser sondern um Ammoniakwasser. Der Ammoniakanteil am Wasser beträgt über 30%. Die Schutzanzüge der Charakter werden davon jedoch nicht betroffen werden. Weiterhin ist der See an seiner tiefsten Stelle nur 30 cm tief. Wenn sich ein Charakter traut, kann er durch das braune Wasser einfach zur Insel laufen. Den Liegestuhl hat vor einigen Jahren ein Schmuggler hier stehen lassen, als die Schmuggler eine Party gefeierten hatten. Auf der Insel sind Spuren von Müll (Dosen, Besteck, etc.). zu finden. Weiterhin geben Verankerungslöcher im Boden Anzeichen darauf, dass hier ein größeres Rettungszelt gestanden hat.

An der hohen Felsnadel

>>> Ihr streift gerade die letzte Flechte zur Seite und plötzlich steht ihr vor einer brauen Felswand. Ihr habt die hohe Felsnadel erreicht.
Die braune Felsnadel sticht 50 m in den gelblichen Himmel und ist kaum von den braunen Flechten bedeckt. Die Wand des hohen Felsens ist sehr glatt. <<<

Wer versuchen möchte den Berg zu besteigen, wird zwar Schwierigkeiten haben sich festzuhalten, doch es ist nicht unmöglich. Auf den Klettern-Wurf erhält der Charakter eine WM:-4 und bis zur Spitze sind drei Würfe notwendig. Einfacher ist es natürlich wer eine Anti-Grav-Einheit besitzt. Die Spitze des Felsen ist leicht abgeflacht, so das mich sich setzen kann. Wer es bis hierhin schafft, wird nicht nur mit einem schönen Ausblick belohnt. Wer das Umland beobachtet, kann mit einem geschafften Entdecken-Wurf mit WM:+2 eine Reflexion im Sonnenlicht wahrnehmen. Die Spiegelung liegt ca. 3 Kilometer östlich von der Felsnadel entfernt.

Die Lichtreflektion im Wald oder „Besuch am Wegesrand“

Wenn die Charaktere nach der Lichtreflexion suchen, die von der hohen Felsnadel entdeckt wurde oder die Charaktere einfach längere Zeit durch den Wald irren, werden sie Besuch erhalten. Diese Begegnung stellt auch die letzte Begegnung im Wald dar.

> >>> Ihr seid schon mehr als eine Stunde unterwegs, da seht ihr nur wenige Meter voraus etwas Blinken im Sand. Beim näherkomme entdeckt ihr eine, halb im lockerem Sand steckende Dose Crusher-Bier, eine beliebte Biersorte in diesem Sektor. Die Dose ist schon stark korrodiert und vom feinen Sand blank geschmirgelt.
> Als ihr die Dose untersucht ertönt eine Stimme die auf Marazit im Befehlston etwas ruft. <<<

Die Gruppe ist auf einen Schmugglerspähtrupp gestoßen. Es handelt sich um 2 Pemptracs und 3 Terraner. Die Gruppe ist nicht feindlich gesonnen, doch ist es schon ungewöhnlich dass auf dem Planeten Fremde herumlaufen.

Ihr Anführer ruft in Marazit (eine Sprache der Pemtracs) „Halt, was macht ihr hier“. Sollte keiner der Abenteurer diese Sprache sprechen, müsste die Gruppe nun richtig reagieren. Sollten Waffen gezogen werden oder andere feindliche Handlungen durchgeführt werden, gibt es wohl ein Feuergefecht.

Ansonsten gibt es folgendes:

> >>> Hinter einigen Felsnadeln treten Gestalten hervor. Sie tragen alte, vom Sand zerfurchte und gepanzerte Schutzanzüge in Sandtarnfarben. Die Masken die sie tragen lassen keine Gesichter erkennen, doch von der Haltung und Gestallt meint ihr das es sich um Pemptracs und Terraner handelt. Jeder von ihnen trägt ein Laser-Sturmgewehr, die sie lässig in den Händen auf euch gerichtet halten. <<<

Die Schmuggler sprechen auch Onylit und Terranisch. Hat man sich auf eine Sprache geeinigt, fragen die Schmuggler was die Gruppe hier will. Sie behauptet, dass dies Privatbesitz sei, hier Erz geschürft wird und dass das Betreten verboten sei. Mit Erfolgswürfe für „Psychologie“ oder ein modifizierter Wurf für „Intelligenz“ können die Charakter für sich feststellen, das keine wirkliche gegen die Gruppe gerichtete Feindseligkeit besteht, sondern das die Gruppe von Wesen her vorsichtig und misstrauisch ist.

Sagen die Charaktere die Wahrheit, dass sie nach einem alten Tringonischen Tempel suchen, entspannen sich die Schmuggler sichtlich. Die Gruppe kann es auch mit einer Lüge versuchen oder sogar vorgeben selbst Schmuggler zu sein. Auf jeden Fall wird die Gruppe in das Lager eingeladen.

Schmugglerherz

>>> Der Anführer der kleinen Gruppe, ein Terraner mit dem Namen Freen Goal, lädt euch ein, ihn in das Lager zu begleiten. Er schätzt euch offen nicht als Gefahr ein. Er gibt zu das er und seine Leute „Händler“ sind die Abseits der Routen hier ihr Lager aufgeschlagen haben. Es ist deutlich das Freen Goal nicht wirklich Händler sondern eher Schmuggler seien muss. <<<

>>> Die Wanderschaft dauert nicht lange, nur 1 bis 2 Kilometer und schon steht ihr inmitten eines kleinen Platzes das von kleinen und flachen quadratischen Bauten umringt ist. Die Bauten in modulbauweise sind teilweise mit Röhren verbunden und stellen wohl das Lager der „Händler“ dar. Das gesamte Areal ist mit Tarnnetzen bedeckt, die genauso wie die Flechten aussehen die hier überall wachsen. Im Lager scheint nicht viel los zu sein. Nur vereinzeln sieht man Personen die gelangweilt Arbeiten wie Reparaturen oder Lagerarbeit verrichten.<<<

>>> Freen Goal führt euch zu einem nahe gelegenen Gebäude an dem eine Schleuse angebracht wurde. Freen Goal geht vor und ihr könnt euch in zweier Gruppen durch die Schleuse in das Innere begeben. <<<

>>> Im Inneren herrscht ein chaotisches durcheinander. Überall liegen Lagerkisten, Schläuche, offene Elektronik und Papp- sowie Blechdosen auf dem Boden. Jetzt wo Freen Goal seinen Schutzanzug abgelegt hat, erkennt ihr das Freen ein schon in den Sechzigern befindlicher und stark ergrauter Terraner ist. Bei seinem linken Arm handelt es sich um eine scheinbar sehr alte Cyberware-Prothese. Seine Kumpanen, alles Terraner und Pemptracs scheinen ebenfalls nicht mehr dem neusten Kaliber zugehören. Freen Goal führt euch ein wenig durch das Lager und endet in einer kleinen Messe in der er jeden von euch einen etwas abgestandenen Kaffee anbietet. <<<

Freen Goal hat schnell erkannt, dass es sich bei den Charakteren um Abenteurer handelt die nicht gefährlich für ihn sind. Ganz im Gegenteil. Free Goal kommt schnell zum Geschäftlichen und fragt nach Waren die evtl. getauscht werden können. Auch an nicht-legalen Waren wie Drogen, Waffen oder ähnliches ist Freen Goal interessiert. Auch an Informationen ist er interessiert. Das können Belanglosigkeiten sein wie Sportergebnisse oder politische Gegebenheiten. Die Schmuggler haben nicht viel Geld und würden eher Waren tauschen wollen. Die Charakter werden schnell feststellen, dass die angebotenen Waren nicht wirklich einer guten Qualität entsprechen oder schon sehr alt und gebraucht sind.

Auf die Forschungsstation oder Grunk angesprochen, kann er jedoch nichts sagen. Er ist zwar schon lange hier „Händler“ doch sie wissen nichts von diesen Dingen.

Über ein tringonisches Gebäude wissen sie jedoch etwas. In ca. 8 Kilometer Entfernung gibt es eine Höhle die direkt in die hohen Ausläufer der nördlichen Berge führt. Die Höhle soll in eine Halle führen, die von Tringonen gebaut wurde. Er war noch nie dort, doch weiß er von seinem Vorgänger, dass die Höhle gefährlich ist. Vor 15 Jahren hatte eine Gruppe die Höhle untersuchen wollen, doch kamen sie nie wieder. Seit dem wird die Höhle gemieden. Gegen 1000 C (oder auch Nahrung und Ausrüstung im gleichen Wert) würde Freen Goal sie dort hin führen.

Infofile

Wenn sich die Charaktere nicht zu aggressiv verhalten, sollte diese Begegnung friedlich und geschmeidig über die Bühne gehen. Wollen die Charaktere kämpfen, so geben Sie ihnen Saures. Im Laufe der Jahre haben die Schmuggler ihr Lager gut gesichert. Kampfdroiden, viele Mienen und automatische Waffen sollten dazu gehören. Ansonsten sind die Schmuggler gutmütig und wollen keinen Ärger.

Ansonsten befinden sich die Schmuggler in nicht allzu guten Zustand. Eigentlich fehlt es an allem. Auch an Aufträgen. Es sind 18 Schmuggler die mit zwei kleinen Raumschiffen in diesem und den benachbarten Systemen Handel treiben.

Grünes Glas

Wenn die Verhandlung abgeschlossen sind, führt Freen Goal die Charaktere zu der Höhle. Sie liegt wie schon erwähnt nicht weit vom Lager und wäre ohne Führung des Schmugglers kaum zu finden. Der Zugang ist nur sehr schmal und ist durch die schlechten Sichtverhältnisse leicht zu übersehen. Wenn die Charaktere die Höhle betreten, verabschiedet sich Freen Goal und wünscht ihnen viel Glück.

>>> Der schmale Durchgang verbreitert sich schon nach wenigen Metern und ihr genießt die Stille in der kleinen Kammer. Durch den Spalt im Fels fällt nur trübes eitriges Licht in den von Dunkelheit umschlungenen Raum. Wie ein Fremdkörper ist ein kreisrundes Portal in den Fels geschnitten. Grün und leicht durchscheinend öffnet sich vor euch eine Röhre die in den Berg führt. Die Öffnung ist 3 Meter im Durchmesser und über und über mit fremdartigen Schriften bedeckt, die wie Ranken geformt die Portals-Öffnung umwickeln.
Den gelben Sandsturm hinter euch gelassen, ruht nun vor euch der tringonische Tempel Tachna'me. Hier hatte Norio Besania den Stein, das mächtige Artefakt der verlorenen Zivilisation, geborgen. <<<

>>> Die Röhre ist leicht geneigt, so dass sie in die Tiefe des Berges zeigt. Die Oberfläche des grünen Glases ist matt und scheint das Licht euer Lichtquellen zu absorbieren und an anderer Stelle zu reflektieren. Das Glas ist strukturlos, doch wird in regelmäßigen Abständen von Streben durchzogen die um die gesamte Röhre führt. <<<

>>> Die Röhre endet nach 50 Metern in einer 15 durchmessenen und oktaförmigen Halle. Die Höhe dieses Raumes beträgt fast 7 Meter und läuft in ihrer Mitte zu einer runden Kuppel zusammen. Das Glas ist hier etwas dunkler und an manchen Stellen sind auch blaue Glasstellen zu sehen. In der Mitte der Halle in eine feuerrote Schale zu entdecken die ebenfalls aus Glas zu bestehen scheint. Um diese Schale herum sind kreisrund acht Quader aufgestellt die aus Basalt bestehen zu scheinen. Diese Steinblöcke wirken wie Schmutzkörper in diesem ansonsten steril wirkenden Raum. <<<

>>> Beim näherkommen ist zu erkennen, das im Glasboden Muster und Ranken um die Basalblöcke eingearbeitet wurden. Auch die Blöcke selbst, die nur einen Meter hoch sind, wurden von filigranen Mustern beschenkt. In einer Ecke des Raumes liegen mehrere Dinge auf dem Fußboden. <<<

Dies ist ein Portalraum, der zu einer anderen Dimension führt, dem eigentlichen Heiligtum des Tempels. Dieser Raum wird beschützt und soll Ungläubige vernichten. Die Temperatur liegt hier um ca. 10°C und auch die Atmosphäre ist nicht mehr so aggressiv wie an der Oberfläche.

Die Gänge die aus dieser Halle führen (1 bis 12), enden in engen Gängen vor je einer blauen Glaswand. Ansonsten ist hier nichts zu erkennen.

Bei den Sachen die in einer Ecke des Raumes liegen, handelt es sich um Schuhe (S). Wer diese genauer untersucht findet 16 Paar Schuhe. Militärischer Machart und fast alle in einer sehr großen Schuhgröße. Drei Paar sind kleiner, so dass sie zum Beispiel auch einem Menschen passen würden. Die Schuhe sind sehr alt (ca. 100 Jahre) und schon stark verfallen.

Die Muster auf dem Boden sind gestrichelt auf der Karte zu erkennen und werden eingezeichnet, wenn sie sich ein Charakter anschaut. Zusätzlich ist zu erkennen, dass an einigen Stellen der Boden leicht um 10cm vertieft ist (graue Markierung).

Die Basaltblöcke sind mit geometrischen Mustern und auch Schriften bedeckt. Mit Grof-2, dem Übersetzungsdroiden können die Schriften entziffert werden.

Block 1, Block 3, Block 5, Block 6 und Block 8

>>> Der Fluch sei dein, wenn du nicht deine Götter ehrst. <<<

Block 2

>>> Reinige deine Füße in flüssigem Quell und der erste Schritt in ein ehrwürdiges Leben ist getan. <<<

Block 4

>>> Der Stein wird dich leiten, solange du ihn berührst und der zweite Schritt für einen bluterfühlte Dienste ist getan. <<<

Block 7

>>> Opfere dein Lebenssaft und dein dritter Schritt führt dich zu uns. <<<

Infofile

Dieser Raum ist der Zugang zum eigentlichen Heiligtum, denn der Tempel ist nicht dieser Raum, sondern liegt in einer anderen Dimension. Dieser Raum dient als Falle für all diejenigen die nicht würdig sind.

Die feuerrote Schale ist das eigentliche Portal. Werden alle Prüfungen richtig ausgeführt, so entsteht eine 3 Meter hohe Flamme und der Weg zum Heiligtum ist geöffnet.

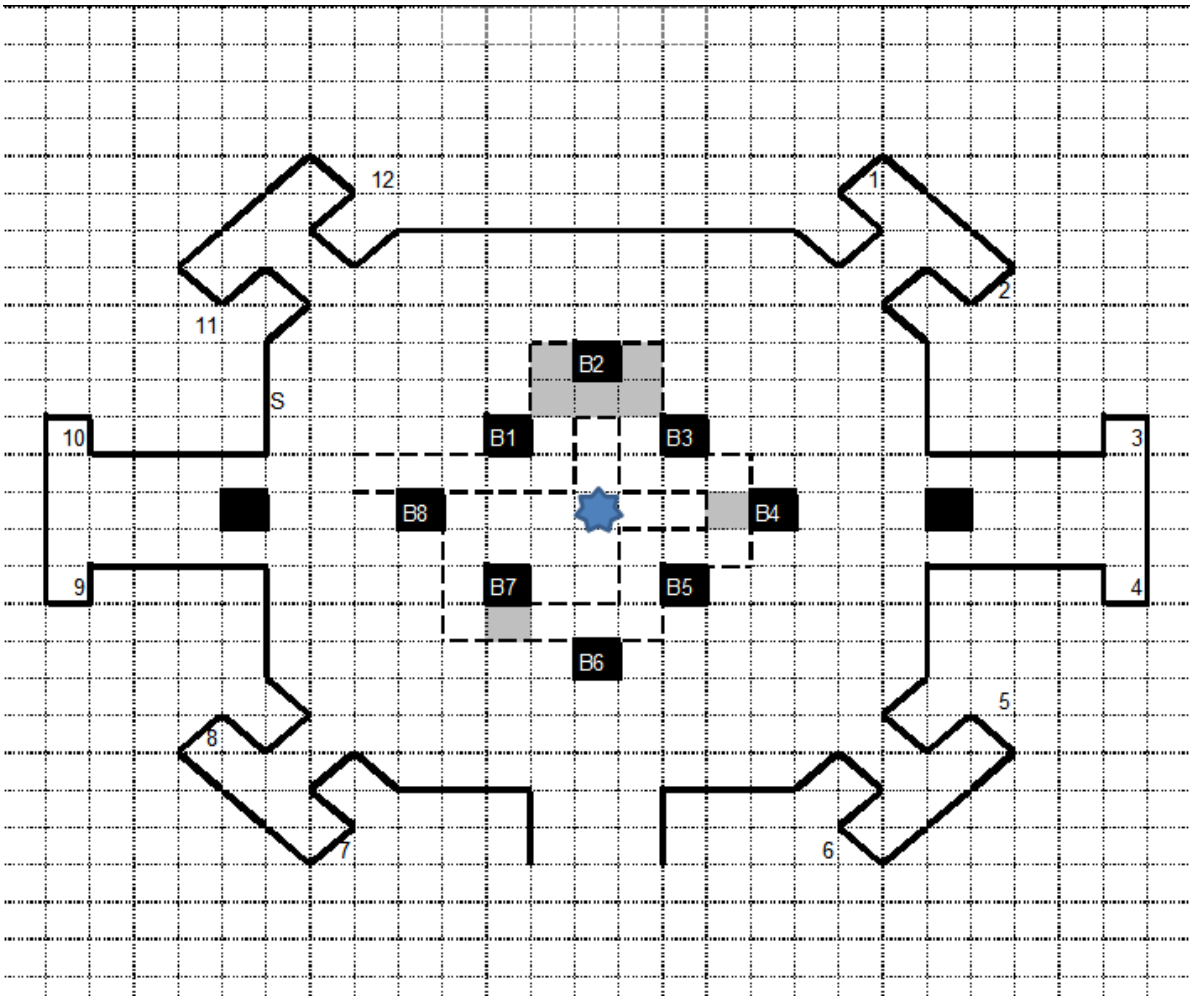
Die Prüfungen haben die Grunk damals alle erfolgreich abgelegt, so dass nur ihre Schuhe zurück blieben. Da die Grunk jedoch nicht rechtzeitig den Tempel verließen, schloss sich das Portal hinter ihnen und sie sind bis heute im Tempel gefangen. Da die Zeit in der Dimension mit geschlossenem Portal still steht, leben die Grunk natürlich, wenn die Charaktere dort eintreffen.

Die Prüfungen

Aus den Schriften auf den Basaltblöcken, können drei Aufgaben abgeleitet werden. Vielleicht schaffen es die Charaktere sogar, ohne die Falle auszulösen.

- Rituelle Waschung: Bei der Vertiefung bei Block 2 muss Wasser eingefüllt werden, bevor man diese betritt. Wenn man diese betritt müssen die Füße frei von Schuhwerk sein.
- Segnung: Bevor jemand die Vertiefung bei Block 4 durchschreitet, muss seine Hand vorher an den Block in die Ritze gelegt haben, bzw. seine Hand an den Block halten wenn er die Vertiefung durchschreitet.
- Blut lassen: Bei Block 7 muss man etwas seines Blutes an den Block abwischen bevor er die Vertiefung beim Block durchschreitet.

Wenn Droiden sich in der Gruppe befinden, so werden sie von den Sicherheitsmaßnahmen und dem Ritual ignoriert. Sie können sich frei im Raum bewegen und müssen nicht gefahrlaufen dass sie die Falle auslösen.



Dafür können sie auch nicht das Ritual ausführen, so dass sie auf die Hilfe andere Charaktere angewiesen sind.

Achtung Falle

Sollte ein Charakter den inneren Kreis der Basaltblöcke betreten und dabei die Musterlinien (gestrichelte Linien auf der Karte) übertreten, so wird die Falle ausgelöst. Die Falle wird auch ausgelöst, wenn eins der Rituale falsch ausgeführt wird.

Die Falle

>>>Ein fürchterliches Heulen ist zu hören, das dem Jaulen eines wilden Hundes gleicht. Nach einer halben Minute verstummt das Heulen und es legt sich Stille über den Raum. Plötzlich Blitzt es aus einigen Gängen und sogleich treten aus grünen Glas bestehenden Gestalten in den achteckigen Raum. Sie zeigen mit spitz zulaufenden Armen auf euch, aus denen Blitze euch entgegen jagen.<<<

Infofile

Aus den Gängen 1 bis 12 entstehen nun jede Runde sechs neue tringonische Droiden. Dazu wird mit einem 1w12 bestimmt, in welchen Gang ein Droide erscheint. Droiden aus dem Gang 3, 4, 9 und 10 sind Blitz-Droiden, die im Fernkampf angreifen. Die Droiden aus dem Gängen 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11 und 12 sind Nahkampf-Droiden die sich an die Charaktere heran bewegen. Wird ein Gang mehrfach ermittelt, so erscheint nur ein Droide dort.

Der Ansturm an Wachdroiden wird kein Ende nehmen, da sie durch Energiequellen ständig neu erstellt werden. Die einzige Chance ist, die Räume zu verlassen und nach 90 Tagen wieder zu kehren, oder in der Hitze des Feuergefechts die Rituale richtig zu beenden.

Das Tor

>>>Das letzte Ritual ist durchgeführt und eine hell blaue und drei Meter hohe Flamme erscheint über der feuerroten Schale in der Mitte des Raumes. Das Rauschen des hellen Feuers erfüllt den Raum, doch eine Wärme ist nicht zu spüren. Die Flamme flackert zuerst, als ob ein starker Wind an ihr zerrt, dann beruhigt sie sich. Nach einigen Momenten erstarrt die Flamme sogar, wie als wäre sie eingefroren worden. <<<

Infofile

Dieses magische Portal führt nun in ein magisches Reich in dem sich der wirkliche Tempel befindet (siehe Magie). Mit „Arcanologie“ kann herausgefunden werden, das dieses Portal der Eingang zu einem magischen Reich darstellt. Betreten Charaktere das Portal sind sie sofort verschwunden.

Die Flamme bleibt für eine Stunde bestehen. Dann erlischt sie wieder und das Tor ist wieder verschlossen. Befinden sich bis dahin noch Charakter in der Dimension, so sind sie dort gefangen, bis jemand das Ritual erneut auslöst.

Sollten die Charaktere vorher die Falle ausgelöst haben, zerfallen mit erscheinen der Flamme auch augenblicklich alle tringonische Droiden zu Staub, der sich ebenfalls wenig später auflöst.

Hinter dem Spiegel

Die folgende Beschreibung erhalten nur die Charaktere die auch das Portal durchschritten haben. Eine Besonderheit dieses magischen Reiches ist, das zwischen Realraum und dem magische Reich die Zeit anderes verläuft. Eine Minute im Realraum bedeutet drei Minuten im magischen Reich. Bedeutet, dass wenn Charakter nach und nach durch das Portal treten, auf der anderen Seite erst nach 3 Runden Abstand erscheinen. Das werden die Charaktere jedoch nicht bemerken, es sei denn die Charaktere bestehen darauf, sich von jedem Charakter die zeitliche Reihenfolge und Länge zu beschreiben.

>>> Du fühlst dich leicht schwindelig. Du stehst auf einem runden und leeren Platz von ca. 100 Meter Durchmesser. Der Boden ist mit weißem Schotter bedeckt und am Rand des Platzes wachsen exotische grüne Pflanzen mit großen weißen Blüten. Ungewöhnlich ist die Perspektive. Hinter den Pflanzen weitet sich ein Art Park aus, der nach ca. 400 Meter an einer Wand endet. An der Wand befindet sich ebenfalls ein Park. Da um dich herum sich solche Wände befinden, stehst du also innerhalb eines großen langgezogenen Kubus. Was noch ungewöhnlicher erscheint, das innerhalb dieses Kubus ein weiterer Kubus von mehreren Hundert Metern zu schweben scheint. An den Wänden sowie auch auf der Oberfläche des inneren Kubus befinden sich Wege und Grünanlagen, so dass eine künstliche Gravitation herrschen muss. <<<

Infofile

Wer sich die Dimensionen der Umgebung betrachtet, findet heraus, das die Fläche auf der die Charakter erschienen sind 1km mal 1km groß ist. Die Seitenfläche sind jedoch länger, so ungefähr 2 km.

Auf dem runden Platz gibt es keinerlei Anzeichen des Portals oder magischen Flamme. Dieser Platz ist also nicht der Ausgang der Dimension.

Wer Messgeräte einsetzt (WM:-6), kann herausfinden, dass ein Schutzanzug in dieser Dimension nicht notwendig ist. Wer seinen Helm öffnet, empfängt einen frischen und leicht süßlichen Duft seine Nase.

Wer elektronische Geräte einsetzt, Cyberware nutz oder einen Droiden dabei haben, wird feststellen, dass diese Geräte nur teilweise funktionieren.

- Energiewaffen z.B. Laser verursachen nur halben Schaden
- Beim Einsatz von Messgeräte und Sensoren gibt es eine WM:-6
- Mini-Grav-Geräte oder technische Fluggeräte funktionieren nicht
- Charakter mit Cyberware erhalten WM:-4 auf alle Erfolgswürfe und die Bewegungsweite wird halbiert.
- Droiden und B-Bodys können pro Runde nur eine halbe oder alle zwei Runden eine volle Handlung einsetzen.

>>> Nachdem ihr schon einige Minuten durch das Portal erschienen seid, ertönte ein lauter dumpfer Gong, der von dem schwebenden Kubus zu kommen scheint. <<<

Der Dong

Was die Spieler nicht wissen, ist das sie ein Zeitlimit haben. Der Dong ertönt nun alle zehn Minuten. Nach einer Stunde wird er alle 5 Minuten ertönen und nach einer weiteren Stunde jede Minute. In den letzten 10 Minuten wird er dauern gespielt werden. Ist die Zeit abgelaufen (also genau 3 Stunden), so wird die Dimension sich schließen und jeder in der Dimension wird in ihr gefangen sein. Die Zeit wird in der Dimension stillstehen, so dass keiner dies mehr feststellen wird. Was in einer solchen Situation mit den Charakteren passiert, ist im Kapitel „Die Zeit läuft ab“ beschrieben.

Zusätzlich sollte bedacht werden, dass wenn das Portal geöffnet wird, auch die Zeit beginnt abzulaufen. Warten die Charaktere im Realraum, wird diese Zeit nachher den Charaktere fehlen die Tempelanlage zu erkunden.

Infos zum Tempel

Wie man eventuell schon herausgefunden hat, ist der Tempel kein normales Gebäude, sondern eine künstlich erzeugte Dimension. In dieser Dimension wurden die Wände mit einer künstlichen Gravitation ausgestatten und in den Raum selbst ein großer Kubus erbaut der mittels Magie in der Mitte gehalten wird. Dieser innere Kubus ist der eigentliche Tempel, der Innere Tempel. Der äußere Tempel ist nicht nur mit Gärten geschmückt, sondern stellt auch für die Priester der Tringonen eine Test für Geist und Körper dar. Manche Tests sind sehr tödlich. Da seit dem Eintreten der Grunks in den Tempel der Tempel nicht mehr geöffnet wurde, ist seit dem auch die Zeit nicht mehr vergangen. Generell wird ein Charakter der Messungen vornehmen möchte um das Alter der Tempelanlage zu bestimmen, feststellen dass diese kaum mehr als 10 Jahre alt ist (obwohl die Tringonen vor 12.000 Jahren gelebt haben). Wer sich mit magischen künstlichen Dimensionen nicht auskennt, wird dies wahrscheinlich für sehr verwirrend halten.

Die Grunk

Die Truppe der Grunk wurde von der ablaufenden Zeit innerhalb dieser Dimension gefangen. Wenn sich die Dimension schließt, vergeht keine Zeit innerhalb der Dimension, so dass die Grunk, obwohl sie vor über 100 Jahren den Tempel betraten, immer noch am Leben sind. Die Grunk wissen noch nicht einmal vom dem zeitlichen Unterschied. Für die Grunk halten sie sich gerade mal 3 Stunden im Tempel auf. Die Charaktere werden erst im inneren Tempel auf die Grunks treffen, doch sind in der äußeren Tempelanlage schon Spuren der Grunks zu sehen. Die Grunk hatten sich zuerst zum Platz 5 und dann Platz 8 und 11 begeben. Von da aus über Platz C über Platz 18 zum Platz D in den inneren Tempel. Siehe Karte.

Die Tempelanlage Tachna'me

>>> Diese riesige Raum muss die Tempelanlage Tachna'me darstellen. Von eurer Position könnt ihr erkennen, dass

alle Wände dieses Raumes eine eigene Gravitation besitzen müssen. Auch der innere Kubus hat an seiner Außenhaut eine eigene Gravitation. In der gewaltigen Parkanlage erkennt ihr kleine Pavillons, Gebäude, Wasserläufe mit Wasserfällen und Platze mit Springbrunnen. <<<

Die Spieler sollten nun die „Karte“ der Tempelanlage erhalten. Dazu sollte diese vorher ausgeschnitten und zusammen geklebt werden. Nur die vordere Seite der Anlage bleibt offen, so dass man hineinschauen kann. Der innere Kubus wird mit einem Streichholz in der Mitte fixiert.

Die Charaktere sollten nun einen Weg planen und dann die Tempelanlage erkunden. Dazu gibt der Spielleiter die Karte „Die Tempelanlage – Spieler“ an die Spieler weiter. Die Variante für den Spielleiter behält er selbst. Der Spielleiter hat auf seiner Karte spezielle Ereignisse die eintreten wenn Spieler gewisse Plätze betreten.

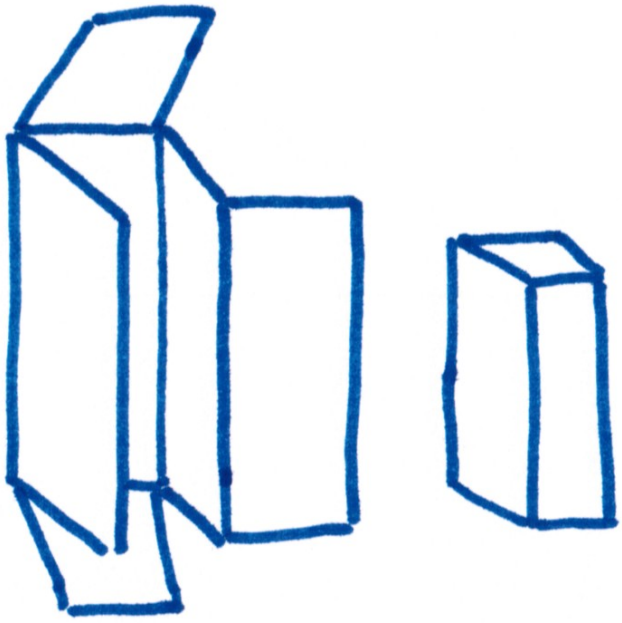
Von der Position der Charaktere aus lassen sich mehrere besondere Orte feststellen. Die Texte zum Vorlesen sind so ausgerichtet das der erste Texte gilt wenn die Charaktere von weiten den Ort betrachten und der darauf folgende Texte ist der Texte, wenn die Charaktere vor Ort sind.

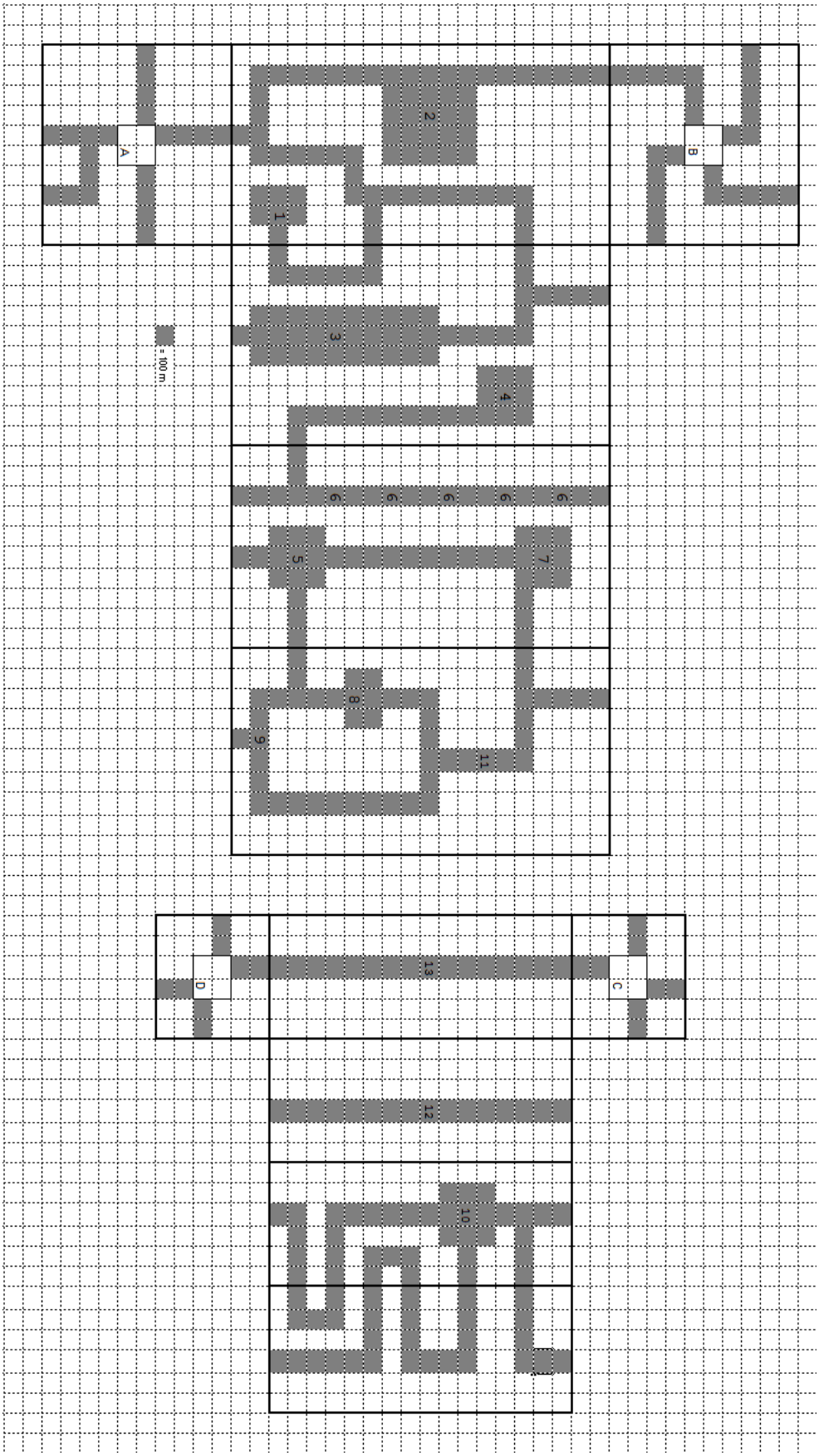
Infofile

Sollten die Charakter auf die Idee kommen, zu den jeweiligen orten zu fliegen, weil sie es magisch oder technisch können, so werden die Charakter feststellen müssen, das 1w6 Energiestrahlen die fliegenden Personen sofort nach wenigen Metern erfasst und mit SW:10 jede Runde trifft.

Möchten die Charaktere sich durch die Grünanlagen hacken, anstatt auf den Wegen zu bleiben, so beschreiben Sie die Büsche und Bäume zwar als sehr schön angelegten Parkanlage, doch auch als sehr dichtes Buschwerk, die nach wenigen Metern auch sehr hohe Mauern aus grünen Glas aufweisen. Die Mauern laufen spitz zu und sehr scharf auf ihrer Kante. Wer es wirklich versucht die Mauern zu überwinden, erhält nette Grüße von Energiestrahlen wie oben beschrieben.

Die Grünanlagen und die verwendete Pflanzen wird keinem Charakter mit der Fertigkeit Botanik etwas sagen. Sie scheinen völlig unbekannt zu sein. Es handelt schließlich auch um Pflanzen die vor 12.000 Jahren mit dem Zivilisation der tringonischen Kultur untergegangen ist.




A
B
C
D
1
2
3
4
5
6
6
6
6
6
7
8
9
10
11
12
13
= 100 m

1 - Roter Pavillon

Von weitem:

>>> Ein 5 Meter durchmessender, aus dunkelroten Pavillon mit geschwungenem Dach auf einem 300x200 m großen Platz. <<<

Vorort:

>>>Sehr unüblich für tringonische Bauwerke, besteht dieses Gebäude aus Holz und nicht aus einem Glasmaterial. Es ist kunstfertig geschnitzt und es sind überhaupt keine Fugen oder Verbindungsstücke zu erkennen. Es schein fast so, als ob dieser komplette Pavillon aus einem Stück geschnitzt worden ist und dann rot angemalt wurde. Die Schnitzereien zeigen nur Ornamente vielen Schwingungen und Wellensymbolen, doch es werden keine Gegenstände oder Personen dargestellt. Das Dach des Pavillons steht auf 5 Säulen die sehr stark geschwungen am Rand des blauen Glassockels auf dem Boden steht. Als Teile der Säulen gibt es noch je eine kleine Bank die zum rasten einlädt.<<<

Infofile

Die Bedeutet dieses Platzes ist nicht mehr bekannt. Es gibt keinerlei Hinweise oder geschichtlichen Aufzeichnungen die andeuten könnten, wozu dieser Ort gedient hat. Fakt ist, das der Pavillon nicht tringonischer Natur ist und auch schon sehr alt ist (ca. 2000 Jahre).

2 - Großer See

Von weitem:

Ein 300 m großer See mit Felsen an einer Seite. In der Mitte stehen Säulen im Wasser.

Vorort:

Ein ca. 300 Meter durchmessender See der geschwungen von einem weißen Sandstrand eingefasst ist. Aus größeren Felsen sprudelt Wasser, das an einer erhöhten Stelle zusammenfließt und über mehrere Wasserfälle an einer Stelle in das Wasser fließt. In der Mitte des Sees ragen zwei dünne grüne Glassäulen aus dem Wasser, die sich nach 20 Meter leicht krümmen und dann zusammen vereinen.

Infofile

Mit Geschichte-Tringonen kann herausgefunden werden, das Wasser schon immer eine große Bedeutung bei den Tringonen gehabt hatte. Der Torbogen waren immer das Symbol für den Übergang. Der Übergang von Leben in den Tot, aber auch das Erreichen einer neuen Stufe in der Kaste der Priesterschaften.

Dieser See stellte eine eher leichte Prüfung für tringonische Priester dar. Wer sich in das Wasser begab und durch den Torbogen schwamm, konnte „FerHesche“ erlangte, die Freiheit des Geistes. Diese Prüfung funktioniert heute noch. Wenn ein Charakter durch den Torbogen schwimmt, so erlebt er kurz einen Tagtraum.

>>> Du stehst nackt auf der Spitze einer mehrere Kilometer hohen Säule. In eine Richtung siehst du einen fantastischen Sonnenuntergang von drei um sich drehenden Sonnen. Hinter dir siehst du einen Mond im Dunkel des Firmament der von einem Asteroidengürtel umringt wird. Vor dir entsteht, in der Luft stehend ein hochgewachsener Tringone. Er ist älter und trägt eine gelbe Robe mit einem grünen Scherpe. Der alte Tringone zeigt dir einen kleinen bunten Vogel in der einen Hand und einen flachen grauen Stein in der anderen. Er hält beide Hände so, als ob du dich entscheiden müsstest. <<<

Die Prüfung ist ohne Vorwissen der tringonischen Kultur nicht zu lösen, da die richtige Antwort der Stein ist. Der Vogel repräsentiert das Chaos und den Wandel. Der Vogel kann überall hin und lässt sich nicht einfangen oder zähmen. Die tringonische Kultur ist jedoch auf Beständigkeit und Kontrolle ausgerichtet. Der Stein repräsentiert Ruhe, Stabilität und Härte. Attribute die Glauben und Kultur der Tringonen spricht.

Wählt der Charakter den Vogel:

>>> Der Vogel fliegt dir entgegen und verwandelt sich in einen riesigen Greifvogel der dich packt. Mit gezielten Schlägen mit dem Schnabel legt der Vogel wichtige Organe frei und es wird um dich herum dunkel.
Du erwachst unter Wasser und schwimmst schnell an die Oberfläche. Du fühlst dich leer und verletzlich. <<<

Wählt der Charakter den Stein:

>>> Der Alte kommt näher und berührt dich mit dem Stein an der Brust. Der Stein klebt an deiner Brust und wird größer. Der Stein bedeckt immer schneller deinen Körper mit seinem festen Fels. Deine Muskeln können dieser Kraft nichts entgegen setzen und werden lahm und unbeweglich. Als dein kompletter Körper vom Stein bedeckt ist fühlst du dich geborgen und stark. Du erwachst schwimmend auf dem Wasser. Etwas hat sich verändert. <<<

Wer die Prüfung besteht, erhält die Fertigkeit „FerHesch“ auf Stufe 1. Sie funktioniert genauso wie „Mentale Sperre“ und dessen Bonis addieren sich. Die Fertigkeit kann nicht gesteigert werden.

3 - Großer Platz

Von weitem:

>>> Ein ca. 1 Kilometer langer und 300 Meter breiter riesiger Platz inmitten des Grünanlagen. Auf dem Platz sind gigantische blaue Säulen mit Skulpturen zuerkennen. <<<

Vorort:

>>> Dieser gigantische nahezu leere Platz wirkt, wie fast alles in dieser Tempelanlage, etwas deplatziert und absolut fremd. Der mit weißem Kies bestreute Platz ist riesig und mit den Säulen und Skulpturen wirkt man selbst sehr klein und verloren.

Die Skulpturen sind etwa 7 m hoch und zeigen Tringonen in unterschiedlichen Posen. Insgesamt sind es je 5 Figuren auf jeder Seite. Die Plastiken zeigen Tringonen in kämpferischer Haltung mit ungewöhnlichen Waffen in den Händen. <<<

Schreiten die Charaktere diesen großen Platz entlang, so werden sie ca. in der Mitte des Platzes in eine kleine Energieblase festgehalten die urplötzlich entsteht.

>>> Auf einmal entsteht um euch herum eine grünlich schimmernde Energiewand die schnell zu einer Kuppel zusammenwächst. Die Kuppel ist ca. 20 m im Durchmesser. Als nächstes erkennt ihr, wie schemenhafte Gestalten sich von den großen Säulen lösen und langsam auf euch zu fliegen.<<<

Die Energiebarriere ist unüberwindbar. Geschosse verpuffen wirkungslos und die Barriere kann nicht durchschritten werden.

>>> Die Schemen werden beim näherkommen immer materieller und deutlicher. Sie sehen genau so aus, wie die originalen Skulpturen, doch dafür wesentlich kleiner. Die ca. 2,5 m hohen Tringonen sehen aus, als wären sie aus Fleisch und Blut. Sie stellen sich alle um die Energiebarriere, in einem Abstand von einem Meters auf und regen sich nun nicht mehr. <<<

Bewegt sich ein Charakter vor einen Tringonen und verharrt dort einige Momente, so entsteht eine weitere Energiebarriere um ihn und auch um den Tringonen herum. Beide Energiebarrieren wachsen zu einer Kuppel zusammen und die Barriere die zwischen dem Charakter und Tringonen verschwindet. Der Charakter ist nun von seinen Freunden getrennt und steht einem tringonischen Kriegermönch entgegen. Es beginnt ein Kampf.

Gewinnt der Charakter, so löst sich seine Kuppel in der er mit dem Tringonen kämpfen musste auf und der Charakter kann sich auf dem Platz frei bewegen. Die anderen Charaktere sind weiterhin in der Kuppel gefangen. Auf seiner Seite kann er die anderen Tringonen nicht erkennen. Für ihn sind sie nicht vorhanden. Mit den Tringonen zu kämpfen ist der einzige Weg um die Kuppel zu verlassen. Jeder Charaktere der es schafft findet später, wenn er seine Ausrüstung überprüft, eine Sri'qiptu Klinge in seinem Gepäck.

Stirbt der Charakter im Kampf, so ist er tot und kann von seinen Freunden nicht gerettet werden.

Die Tringonen stellen Helden der Priesterkaste des Blutes dar. Obwohl sie alle unterschiedlichen Nahkampfwaffen in den Händen halten, so sind deren Spielwerte alle gleich.

4 – Turm

Von weitem:

>>> Auf einem leeren runden Platz steht ein ca. 30 m hoher grüner Turm. <<<

Vorort:

>>> Auf einem leeren, ca. 100 m durchmessende Platz, steht einsamer ein schlichter Turm aus grünem Glas. Das Gebäude ist ca. 30 Meter hoch und kreisrund, 8 m im Durchmesser. Sehr dünne ovale Fensterschlitze befinden sich auf dem Erdgeschoss und in der ersten Etage. Auf einer Seite besteht eine kreisrunde Öffnung die in den Turm führt. <<<

Erste Etage

>>> Der kreisrunde Raum ist leer. In der Mitte ist eine runde gelbe Scheibe in den Boden eingelassen. Die Wände sind mit Bildern und Ornamente graviert die durch die Fensterschlitze regelmäßig unterbrochen werden. Die einzige Lichtquelle ist das Licht aus den dünnen Schlitzen und die Luft ist duftet merkwürdigerweise nach Lavendel und Thymian.<<<

Der Lift

Wer sich auf die gelbe Scheibe stellt und nach oben schaut, wird durch Antigavitation nach oben in die nächste Etage gedrückt. Dort kann der Charakter problemlos den Lift entsteigen. Möchte er wieder runter, so betritt der Lift und sinkt automatisch wieder herunter.

Die Zeichnungen

Die Zeichnungen und Bilder stellen scheinbar alltägliche Bilder aus dem Leben der Tringonen dar. Wer sich intensiver mit den Bildern beschäftigt (10 min) kann erkennen, dass die Bilder wohl das Leben von Priester darstellt die andere Spezies auf ihrem Heimatwelten besuchen. Es sind deutlich kleine Wallerianer und Telmar zu erkennen. Eventuell sind die Wesen mit dem Irokesenschnitt Akuaner und ein vierarmigen Wesen Landoraner. Es sind auch andere Spezies zu erkenne die den Charakteren absolut fremd sind. Es ist zu erkennen, dass die Tringonen die anderen Spezies entführt, untersucht und seziert haben. Scheinbar auch andere merkwürdige Experimente die wohl nicht sehr gesundheitsfördernd für die anderen Spezies war. Mit „Geschichte" kann ein Charakter feststellen, dass die Darstellung fremder Spezies sehr ungewöhnlich für tringonische Zeichnungen ist. Das Abbilden von nicht-tringonischem galt im Glauben der Tringonen als Frevel und war nicht erlaubt. Fremde Wesen, Gegner und

ähnliches wurde oft verzerrt und gesichtslos dargestellt. Diese Bilder sind jedoch sehr detailgetreu und genau.

Zweite Etage

>>> Die zweite Etage beherbergt keinerlei Einrichtungsgegenstände bis auf einen schmucklosen Ständer, auf dem waagerecht eine kunstvoll geschmückte Schwertscheide steht in dem auch ein Schwert steckt. Die Wände sind ebenfalls mit kunstvollen Bildern graviert. <<<

Die Zeichnungen

Die Bilder zeigen immer und immer wieder ein und die gleiche Person. Scheinbar das Leben eines hochrangigen Priesters der als Findelkind aufgenommen wurde und sich durch Mord, Heldentaten und weise Entscheidungen in der Priesterschaft emporgearbeitet hat. Der Priester schien eine außerordentliche Stellung einzunehmen, doch ein Name wird nie genannt. In der Mitte seines Lebens fiel ihm im Kampf gegen eine andere rundliche mit Hörnern versehrte Spezies, die den Charakteren unbekannt ist, eine Waffe in die Hände. Anstatt diese Waffe zu vernichten, wie es bei fremden Waffen, Städten und jeglichen nicht-Tringonischen der Fall war, behielt er das Schwert und nutzte es sogar in seinen zukünftigen Kämpfen. Mit „Geschichte“ kann ein Charakter nicht den Namen dieses Priestes in Erfahrung bringen, doch ist es ungewöhnlich dass in der Zeichnung ein Gegner der Tringonen so genau abgebildet wird. Stellt dieses Wesen evtl. die „Kraan“ die Dämonen der Unterwelt dar?

Das Schwert

Das Schwert ist ein normales Langschwert das eine Doppelklinge besitzt. An ihrem Ende teilt sich die Klinge etwas so dass zwei Schwertspitzen entstehen. Das Schwert und auch die Schwertschneide sind mit Schriftzeichen und Edelsteinen überseht, so dass diese Waffe wie eine Kunstobjekt wirkt, anstatt einer Waffe für den Kampf. Trotzdem ist die Waffe sehr gut ausgewogen und auch die Klinge ist sehr scharf.

Die Waffe kann genutzt werden und gibt dem Träger eine +1 auf den Erfolgswert zum treffen, eine +2 auf den Schaden und eine +1 auf Ausweichen. Ansonsten gelten die normalen Regeln für ein Einhandschwert.

5 - Kleiner Platz mit schwarze Fläche

Von weitem:

>>> Ein 300 m durchmessender Platz mit weißem Kies und vielen großen Töpfen. An vielen Stellen ist der Kies schwarzgefärbt. <<<

Vorort:

>>> Auf dem großen Platz stehen ca. 100, ein Meter durchmessende schmucklose Glastöpfe. An vielen Stellen hat sich er Kies schwarz verfärbt und es sich auch Krater zu erkennen. Diese Stellen weisen darauf hin, dass auf dem Platz ein Feuergefecht und Explosionen stattgefunden haben. <<<

Die Töpfe sind alle leer. Die Truppe der Grunk war auf diesem Platz und dabei eine Falle ausgelöst und gegen diese Bedrohung gekämpft. Die Spuren sind hier deutlich zu erkennen. Wer danach sucht, kann auch Munitionshülsen und Blutspuren im Kies finden. Die Falle kann nicht ein zweites Mal ausgelöst werden.

6 - Weg mit blauen Schotter

Von weitem:

>>> Eine 100 m breite Allee umfasst von grünen Pflanzen der Parkanlage. An mehreren Stellen umwuchern Bäume wie Tore den breiten Weg. <<<

Vorort:

>>> Diese beeindruckende Allee mit 100 m Breite und 2 km Länge führt die gesamte Länge einer Seitenwand des Kubus hinauf. Der Boden der Allee ist mit blauen Schotter ausgelegt, was sich etwas sticht mit dem Grün des umgebenen Pflanzen. Ein fünf Stellen der langen Alle überragen Bäume den Weg so dass diese wie riesige Torbögen aussehen. <<<

Infofile

Auf der Karte ist gekennzeichnet an welchen Stellen der Weg durch Bäume überwuchert wird (mit einer 6).

Die Torbögen stellen Prüfungen dar. Jedes Mal, wenn ein Charakter einen Torbogen durchschreiten möchte, so läuft er gegen eine Art Energiewand die undurchlässig ist.

Die 5 als Zahl stellt im Glauben der Tringonen eine große Rolle dar und stehen für die Unterkasten des tringonischen Glaubens: Kaste des Mordes, Kaste des Blutes, Kaste der Lehre, Kaste der Züchtung und Kaste der Forschung. Jede Kaste hat Symboliken und Gesten die für eine dieser Kasten stehen. Wenn man ein Tor durchschreiten will, so muss man diese Geste kennen und durchführen.

- Das erste Tor steht für die Kaste des Mordes: Die Geste ist einen Tropfen Blut zu opfern (funktioniert auch, wenn man leicht verwundet ist)
- Das zweite Tor steht für die Kaste des Blutes: Für diese Kaste die für das Militär und somit für die Stärke des Reiches gilt, muss der Charakter mit der Faust voran durch das Tor schreiten.
- Das dritte Tor steht für die Kaste der Lehre: Hier muss der Charakter die Hände offen vor sich ausbreiten durch das Tor schreiten.

- Das vierte Tor steht für die Kaste der Züchtung: Der Charakter hat die Hände vor sein Geschlecht zu halten und kann dann durch das Tor gehen.
- Das fünfte Tor steht für die Kaste der Forschung: Um durch das Tor zu schreiten, muss der Charakter eine Hand an seine Stirn legen.

Haben alle Charaktere die Tore durchschritten und haben somit ihre Demut vor den Kasten und somit vor dem Gott Kenab gezeigt, so fühlen sich alle Charaktere plötzlich gestärkt. Verwundungen werden mit 1w6+4 LEP geheilt und zusätzlich erhalten alle +2 auf das Attribut Initiative für die nächsten 24 Stunden. Sollte hier die Charaktere nicht weiter kommen, müssen sie einen anderen Weg wählen.

7 - Leerer Platz

Von weitem:

>>> Ein Platz mit ca. 300 m Durchmesser, dessen Boden mit weißem Schotter belegt ist. <<<

Vorort:

>>> Auch von nahem ist dieser Platz völlig leer. <<<

Infofile

Dieser Platz ist tatsächlich leer.

8 - Leerer Platz

Von weitem:

>>> Ein Platz mit ca. 300 m Durchmesser, dessen Boden mit weißem Schotter belegt ist. <<<

Vorort:

>>> Ein 300 m Durchmessener Platz mit weißem Schotter. Am Rand des unteren Zugangs erkennt man, das der Schotter aufgewühlt ist und einige Gegenstände herumliegen. <<<

Infofile

An der aufgewühlten Stelle haben sich zwei der Grunksöldner gestritten und sich dabei geprügelt. Also nichts Besonderes unter Grunks. Wer sehr genau sucht, kann auch Blutspuren finden. Bei den Gegenständen handelt es sich um:

- Zerrissener Rucksack (leer)
- Kletterhaken
- Eine sehr große Tarnjacke der sehr zerrissen ist
- 4 Konserven (Synt-Fleisch)

9 - Kreuzung mit Springbrunnen

Von weitem:

>>> Eine T-Kreuzung dessen Mitte ein riesiger Springbrunnen aus blauen Glas dominiert. <<<

Vorort:

>>> In der Mitte dieser gigantischen T-Kreuzung steht ein 20 m hoher Springbrunnen aus blauen Glas. Der Springbrunnen besteht aus unterschiedlichen Skulpturen von Tringonen die kriegerische Szenen nachstellen. Ein Tringone kämpft gegen eine Schlange die sich um seinen Körper windet, eine andere Tringone hält einen Dolch mit dem er ein Kind die Kehle durchschneidet, ein anderer Tringone hebt den abgeschlagenen Kopf eines Gegners in die Höhe. Alle Tringonen stellen scheinbar den gleichen Tringonen dar. Aus Mündern und Wunden spritzt Wasser in ein gigantisches 50 m Durchmessens Becken. Das Becken ist nicht sehr tief, so dass man leicht den 30 cm tiefen Boden sehen kann. <<<

Infofile

Der hier dargestellte Tringone ist Korek, der zweite Sohn von Kenab und Gründer der Kaste des Blutes. Der Brunnen hat neben der Huldigung des Korek keine andere Bedeutung.

10 - Platz mit Springbrunnen

Wasserlauf um Springbrunnen herum, sonst nix

Von weitem:

>>> Ein 100 m Durchmessendes Becken mit einem grünen Glasobelisken in der Mitte. <<<

Vorort:

>>> In der Mitte dieses 300 m durchmessenen Platzes befindet sich ein 100 m kreisrundes Becken mit niedrigem Rand. In der Mitte des mit Wasser gefüllten Beckens steht ein 20 m hoher grüner Steinobelisk majestätisch empor. <<<

Infofile

Der Glasobelisk ist nur sehr selten in der Literatur der Tringonen erwähnt. Ein Obelisk steht immer für das Feuer, Gewalt, Stärke und Prüfung. In Kriegen wurde immer ein riesiger Obelisk als Zeichen der Macht in die Schlacht mit geführt.

Tritt ein Charakter an den Brunnen heran (10 m reichen), so glüht der Obelisk kurz auf und feuert ein Feuerstrahl auf den Charakter ab. Dieser hat einen Ausweichenwurf mit WM:-4. Wird der Charakter getroffen, so brennt er augenblicklich und erleidet jede Runde einen Schaden von SW:2 wobei Panzerung nicht schützt.

Was tut nun der Charakter? Möchte er das Feuer mit dem Wasser im Brunnen löschen, so erleidet er augenblicklich für dieses Zeichen der Schwäche einen Schaden SW:2 die sofort von den Lebenspunkten abgezogen werden.

Hält der Charakter jedoch eine Runde still und hält den Schmerz aus, so verfliegt das Feuer augenblicklich und der Schaden den er erlitten hat ist ebenfalls rückgängig gemacht. Der Charakter würfelt einen Erfolgswurf mit Intelligenz. Gelingt der Wurf, so erhält für ein Jahr den Vorteil „Resistenz gegen Hitze“.

11 - Normaler Schotterweg

Von weitem:

>>> Ein weiterer Schotterweg aus weisem Kies. <<<

Vorort:

>>> Es ist deutlich zu erkennen, dass der Kies an dieser Stelle nicht so schön gepflegt ist. Hier ist er aufgewühlt und schon ohne die Stelle genauer zu betrachten, ist zu erkennen, dass hier einige Personen einige Zeit gestanden haben. <<<

Infofile

Wer mit Spurenlese diese Stelle erfolgreich untersucht, kann erkennen das eine Gruppe von über 10 Personen, mit sehr großem Füßen (ohne Schuhe) hier einige Zeit gestanden haben.

12 - Weg mit grünen Schotter Teil 1

Von weitem:

>>> Dieser grüne Schotterweg ist 100 Meter breit und führt durch die Pflanzenwelt dieses merkwürdigen Ortes. <<<

Infofile

Eine Falle. Die erste Person die vorne die Gruppe anführt sowie die Person die ihr am nächsten steht tappen in eine Falle. Aus dem Boden schießen plötzlich zwei dünne, ca. 20 cm breite Säulen empor und feuern aus ihrer Spitze helle Blitze auf die Charaktere. Jedem Charakter steht ein Ausweichen Wurf zu. Missling der Wurf, so erleiden sie einen Schaden von SW:6 wobei Panzerung schützt. Gelingt der Wurf, so konnten sie den Blitzen ausweichen. Die Säulen verschwinden wieder im Boden und hinterlassen nur einen kleine Krater im Kies.

13 - Weg mit grünen Schotter Teil 2

Von weitem:

>>> Dieser grüne schotterweg ist 100 Meter breit und führt durch die Pflanzenwelt dieses merkwürdigen Ortes. <<<

Infofile

Eine Falle. Die Person die als letztes in der Gruppe geht sowie die Person die ihr am nächsten steht tappen in eine Falle. Aus dem Boden schießen plötzlich zwei dünne, ca. 20 cm breite Säulen empor und feuern aus ihrer Spitze helle Blitze auf die Charaktere. Jedem Charakter steht ein Ausweichen Wurf zu. Missling der Wurf, so erleiden sie einen Schaden von SW:6 wobei Panzerung schützt. Gelingt der Wurf, so konnten sie den Blitzen ausweichen. Die Säulen verschwinden wieder im Boden und hinterlassen nur einen kleine Krater im Kies.

A - Platz mit weißem Schotter

Dies ist der Ankunftsplatz der Charaktere, wenn sie das erste Mal den Tempel betreten.

B - Leere Platz

Von weitem:

>>> Von weitem ist die kleine grüne Plattform zuerkennen, die inmitten des runden mit weißem Schotter ausgelegten Platz steht. <<<

Vorort:

>>> Auf dem riesigen Platz sieht die grüne runde und nur 5 Meter durchmessende Plattform etwas verloren aus. Die aus grünem Glas bestehende Platte erhebt sich nur ca. 10 cm vom Boden und ist absolut eben. <<<

Infofile

Wer nach oben schaut, kann auf dem, in 200 Meter entfernten, innen schwebenden Kubus die gleiche Platte erkennen.

Wer die Platte betritt wird augenblicklich auf die andere Plattform teleportiert. Wer die Platte wieder verlässt und wieder betritt kann auch wieder auf die erste Plattform zurückkehren.

Der Spielleiter sollte nicht vergessen, den Weg der Charakter durch das ständige Dongen zu begleitet und daran erinnern, dass dies sehr ungewöhnlich ist.

C - Leere Platz

Von weitem:

>>> Von weitem ist die kleine grüne Plattform zu erkennen, die inmitten des runden mit weißem Schotter ausgelegten Platz steht. <<<

Vorort:

>>> Wie auf der Außenwand der Tempelanlage auch, steht hier eine grüne 5 Meter durchmessende Plattform aus grünem Glas. <<<

D - Großer Pavillon

Von weitem:

>>> Eine aus grünen Glas bestehende ca. 50 Meter hohe Pyramide die mächtig einen großen mit weißen Schotter belegten Platz überragt. <<<

Vorort:

>>> Die flache Pyramide steht mittig auf dem kreisrunden Platz. Das Glas scheint das Licht der Umgebung aufzusaugen und obwohl die Oberfläche glattpoliert wirkt, spiegelt sich nichts Genaues an der Außenseite des Gebäudes. An jeder Seite der Pyramide befinden sich dreieckige Öffnung mit einer Höhe von ca. 5 Meter. Eine Lichtquelle scheint nicht im inneren zu leuchten, so dass die Portale wie düstere Maulöffnung wirken. <<<

Infofile

Dies ist der Eingang in das Innere des Tempels. Hier gibt es nichts Besonderes. Siehe „Spaß mit Grunks“.

Spaß mit Grunks

>>> Ihr nähert euch der der unheimlichen und stummen Pyramide die scheinbar alle eurer Bewegung zu beobachten scheint, als plötzlich völlig gelassen ein Grunk in Armeekleidung und geschultertem Bolter-Gewehr aus der Pyramide tritt und gleich beim Eingang gegen die Außenmauer uriniert. Er hat euch scheinbar nicht bemerkt. <<<

Infofile

Der Grunk kommt aus der Öffnung, sobald die Charaktere sich bis 10m an das Gebäude genähert haben.

Sollten die Charaktere nichts machen, so dreht sich der Grunk nach einigen Momenten langsam um und vergisst dabei seinen Strahl zu kontrollieren, so dass es seine blanken Füße benäßt. An dieser Stelle wird der Grunk sein Gewehr ergreifen und in die Pyramide schießend zurückkehren wollen.

Was hier passieren wird, hängt von den Spielern ab. Überwältigen die Charaktere den Grunk ohne lautere Geräusche zu verursachen, werden sie die anderen Söldner überraschen können.

Kann der Grunk jedoch seine Waffe abfeuern oder feuern die Charaktere auf den Grunk, so werden die anderen Söldner alarmiert sein und sich innerhalb der Pyramide verschanzen.

Insgesamt besteht der Söldnertrupp aus **12 Grunks** und dem **Anführer Gaamka Pang**. Gaamka wurde von **drei Pemptracs** angeheuert um die Drecksarbeit für sie zu erledigen, was er gegen Bezahlung natürlich auch gerne macht. Die Grunk, es handelt sich ausschließlich um die große Ausführung, den Morunk, sind schwer bewaffnet und auch alle sehr Kampferfahren. Die Werte sind weiter hinten zu finden.

Gaamka Pang hat auch die Forschungsstation im Solmark-System (siehe „Das Raumschiff“ am Anfang des Abenteuer) und natürlich die Raumstation im grünen Nebel überfallen.

Bei den drei Pemptracs handelt es sich ebenfalls um Söldner die auch für eine andere Person arbeitet, die an dieser Stelle jedoch nicht genannt wird. Die Auflösung um diese Person geschieht in einem späteren Folgeabenteuer.

Niie Zerkiz ist der Anführer der drei Pemptracs und ein wahrer Straßenkämpfer der in den Häuserschluchten von Eltrus II aufgewachsen ist. Serinu Galazch ist eine weibliche Pemptrac und Kampfmagierin und Kreator. Horish Nish hat sich auf Fahrzeuge und Technik spezialisiert und versteht sich auch auf Sprengstoff. Er ist der älteste in der Gruppe und besitzt auch ein gutes Wissen über die Kultur der Tringonen, was sehr von Vorteil beim Zutritt des Tempels war.

Derzeit befinden sich alle Grunk und Pemptrak (mit einer Ausnahme dem Grunk am Eingang) innerhalb des Tempels. Niie Zerkiz trägt den Blutstein bei sich und die Söldner versuchen geraden in das Innere des Tempels einzudringen weil sie sich erhoffen dort den Blutstein aufzuladen.

Der innere Tempel - Tachna'me

Der innere Tempel von Tachna'me ist das eigentliche Heiligtum der Tempelanlage. Der Tempel ist wie alles andere in dieser Tempelanlage dem der Priesterkaste des Blutes geweiht, also der Kaste der Armee. Der Sohn von Gott Kenab, Korek war das Sinnbild für diese Kaste.

>>> Ein 10 Meter großer leerer Raum aus dem 4 Gänge in jede Himmelsrichtung führt. In der Mitte des Raumes führt eine breite Rampe eine Etage tiefer.

Obwohl keine Lichtquellen zu sehen sind, ist dieser Raum durch die Glasoberfläche matt erleuchtet. Gespenstisch sind auch die Geräusche die ihr verursacht die sehr stark durch die Oberfläche der inneren Pyramide gedämpft werden. Der Geruch in diesem Raum wirkt alt und vermodert. Ein großer Unterschied zum frischen Duft der äußeren Parkanlage. <<<

Die Rampe führt in den Raum der Reinigung.

Raum der Reinigung

>>> Die breite Rampe führt in einen fast kreisrunden Raum mit zwei weiteren Ausgänge die kreisrund aus diesem aus grünen Glas bestehendem Raum führen. In der Mitte des 10 m durchmessenden Raumes befindet sich ein ca. 1 m hohes und 5 m langes Becken in dem eine silbrige Flüssigkeit sich befindet. Erst jetzt merk ihr wie ruhig es hier ist, da jegliche Geräusche stark gedämpft werden.<<<

Infofile

Die silbrige Flüssigkeit ist nicht giftig und auch nicht magisch. Mit ihr soll ein gläubige noch einmal die Füße reinigen und auch seine Hände und Gesicht. Da dies keine Prüfung darstellt können die Charaktere auch darauf verzichten.

Über den Gängen stehen Symbole: Eins für Andacht (links) und eins für Blut (rechts).

Mit der Fertigkeit „Entdecken" können Charaktere feststellen, dass Geräusche aus dem Gang links zu hören sind.

Raum der Andacht

>>> Gegenüber des 10 m großen Raumes befindet sich ein 3 m durchmessendes Portal das jedoch durch blaues Glas verschlossen ist. In diesem Raum befinden sich keinerlei Einrichtungsgegenstände. Nur eine 2 m durchmessende Kuhle auf dem Boden deutet auf eine unbekannte Funktion hin. <<<

Infofile

In diesem Raum halten sich die Söldner auf und untersuchen die Kuhle und das Portal. Da es keine Deckung in diesem Raum gibt, eine gute Gelegenheit einen Überraschungsangriff zu starten.

Der gläubige Tringone kann hier zu den Göttern beten und um Einlass bitten. Dies ist relativ einfach wenn man sich nackt mit dem Gesicht nach unten in die Kuhle legt. Dies werden die Charaker jedoch nicht wissen, so dass wohl der Raum des Blutes, der Weg in den letzten Raum darstellt.

Raum des Blutes

>>> Ein zehn Meter durchmessende Raum. Auf der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein verschlossenes Portal. In der Mitte des Raums steht eine dünne Säule die in einer viergliedrigen Hand endet die eine Faust bildet. An den Wänden dieses Raumes befinden sich viele kleine Alkoven die mit Schalen und Vasen gefüllt sind. Viele der Vasen liegen im Raum verstreut. Auch ist zu erkennen, dass die Stelle wo sich das Portal befindet Schmauchspuren an der Wand befindet. Der Boden ist bedeckt mit Splittern und dünne Fasern. <<<

Infofile

Wer sich mit Sprengtechnik oder auch mit Explosivwaffen auskennt, wird die Splitter und Fasern auf dem Boden wiedererkennen. Es handelt sich um Rückstände von Explosivgeschossen und Sprengstoff.

Die Alkoven sind bis auf die Vasen und Schalen leer. Die Gefäße selbst können jedoch bei einem Sammler bis zu 5 kC einbringen, wenn man sie verkauft.

Um das Portal zu öffnen UND auch das Artefakt aufzuladen bedarf es etwas Blut. Wird Blut auf die geschlossene Hand in der Mitte des Raumes geschmiert, so öffnet sich die Hand und auch das Portal so dass man den Raum verlassen kann. Wird zusätzlich der Blutstein in die Hand gelegt, so geschieht folgendes.

>>> Der Stein wird von der gläsernen Hand fest umklammert. Es ist ein leises Summen zu vernehmen das immer lauter und lauter wird. Nach wenigen Sekunden ist das Geräusch zu einem lauten Rauschen und dann in ein Rumpeln geworden. Zeitgleich fängt der Stein von innen an zu leuchten und gibt Strahlen hellen Lichtes von sich ab der den kompletten Raum erleuchtet. Der Lärm und das Licht sind kaum noch zu ertragen, bis er plötzlich endet.

Der Stein liegt regungslos und dunkel in der geöffneten Hand der Säule. <<<

Der Auflade-Mechanismus ist zwar wichtig für den Tempel, doch ist er nicht das Heiligtum. Dieser befindet sich einen Raum weiter.

Das Innere des Inneren

>>> Vor euch eröffnet sich ein 50 m durchmessene Raum dessen Wände in einem roten Glas gehalten sind, die merkwürdige Reliefs aufzeigen. Der Boden des Raumes ist mit einen Meter tiefen Graben, in spiralartigen Mustern durchzogen. Der Graben enden an der gegenüberliegen Wand an einer Rampe die nach 3 Meter auf ein kleines Podest führt. <<<

Infofile

Die Reliefs sind nicht nur an den Wänden, sondern führen weiter bis in den Graben am Boden.

Die Gräben sind schmucklos.

Das Podest ist ebenfalls schmucklos. Wer es betritt, so wird die Falle des Raumes ausgelöst.

Wer in den Graben tritt, so wird das Initialisierungsritual ausgelöst.

Falle des Inneren vom Inneren

Wer versucht das Podest zu betreten ohne das Initialisierungsritual zu durchlaufen, dieser gilt als unwürdig und muss vernichtet werden.

>>> Über dem Podest löst sich aus der gläsernen Wand plötzlich ein riesiges Wesen und springt euch geschmeidig entgegen. Der sieben Meter große Alptraum scheint wie aus grünem Glas zu bestehen, besitzt 8 Arme die in spitzen Klingen enden und ein gesichtslose Antlitz in dem man sein eigens furchterfülltes Gesicht sehen kann. <<<

Diese magische Kreatur erzeugt dient der Zerstörung jeglichen Lebens im inneren Tempel. Wer flüchten will, wird feststellen dass die Portale verschwunden sind.

Das Initialisierungsritual

Als das aller heiligste dieses Tempel birgt er ein Initialisierungsritual für auserwählte Priester der Kaste des Krieges. Die Priester, es waren oft Anführer die an vorderster Front im Krieg gegen die Feindes des Reiches standen, sollten durch dieses Ritual Stärke zeigen und Stärke erhalten.

Um das Ritual zu starten, muss ein Charakter in den Graben steigen. Es ist auch möglich, dass alle Charaktere den Graben betreten. Dies macht keinen Unterschied. Wer das Ritual erfolgreich durchschreitet, endet auf dem Podest, das den Heimweg auf den Planeten Nel darstellt. Wer das Ritual abbricht oder direkt das Podest betritt, für den öffnet sich das Portal nicht. Wenn eine Person das Portal öffnet, so kann keine andere Person das Portal nutzen.

>>> Es beginnt an zu rauschen und du bemerkst eine Veränderung an den Wänden. Eine dunkelgelbe Flüssigkeit fließt an allen Stellen des Raumes die Reliefs der Wand herunter. Auf dem Boden angekommen fließt es weiter und gelangt in den Graben. Langsam füllt sich der Graben mit dieser eitrigen Flüssigkeit die metallisch und alt riecht. Die saftartige zähe Tunke umfließt langsam deine Beine und fühlt sich warm an. Allmählich durchtränkt die Brühe deine Kleidung so dass deine Haut mit der Flüssigkeit in Kontakt kommt. Ein brennender Schmerz durchfährt dich. Nicht nur deine Beine, sondern dein gesamter Körper brennt wie tausend Feuer. Es fühlt sich an, als ob dein Leib mit flüssigem Metall beschüttet wurde und nun langsam dahin schmelzt. <<<

Die letzte Prüfung des Tempels sieht vor, die Widerstandsfähigkeit des Gläubigen zu prüfen. Der Prüfling muss nun unter den stärksten Schmerzen die er je erlitten hat, den Graben durchschreiten, wobei er wegen der Flüssigkeit nur langsam vorankommt.

Um die Prüfung erfolgreich zu bestehen, muss der Prüfling den Graben von Anfang bis Ende durchschreiten. Dies dauert ca. eine Minute und der Proband muss fünf Erfolgswürfe je auf Konstitution und Intelligenz ablegen. Dabei werden alle erfolgreichen Würfe zusammengezählt und die Misserfolge davon abgezogen. Das Ergebnis gibt einen Effekt an (siehe Unten).

Wer den Graben an einer anderen Stelle betritt um eventuell die Schmerzen zu umgehen, so kann er nur einen Erfolgswurf für Konstitution und für Intelligenz würfeln.

Folgende Tabelle gibt aus, was passiert, wenn die Würfe Erfolgreich oder Misserfolge waren.

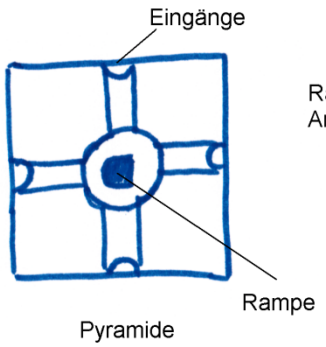
Ergebnis	Effekt
10	Großes Blutzeichen. Auf der rechten Gesichtshälfte entsteht ein Mal, dass die Form einer Hand besitzt und die Farbe von Blut annimmt. Zusätzlich nehmen die Augen des Charakters ein dunkelrotes Leuchten an. Mit diesen Augen besitzt er auch die Fähigkeit „Einschüchternder Blick" auf Stufe 6 (oder wenn er die Fertigkeit schon besitzt mit WM:+6) Der Charakter verliert 2 Lebenspunkte. Der Charakter erhält dauerhaft den Vorteil „Körperbewusstsein" und „Kampfausdauer"
8 bis 9	Blutzeichen. Auf der rechten Gesichtshälfte entsteht ein Mal, dass die Form einer Hand besitzt und die Farbe von Blut annimmt. Der Charakter verliert 2 Lebenspunkte. Der Charakter erhält dauerhaft den Vorteil „Kampfausdauer"
6 bis 7	Blutzeichen. Auf der rechten Gesichtshälfte entsteht ein Mal, dass die Form einer Hand besitzt und die Farbe von Blut annimmt. Der Charakter verliert 2 Lebenspunkte.
3 bis 5	Der Charakter verliert 2 Lebenspunkte.
-1 bis 2	Der Charakter verliert 2 Lebenspunkte. Erfolgswurf für Intelligenz. Misslingt der Wurf, so

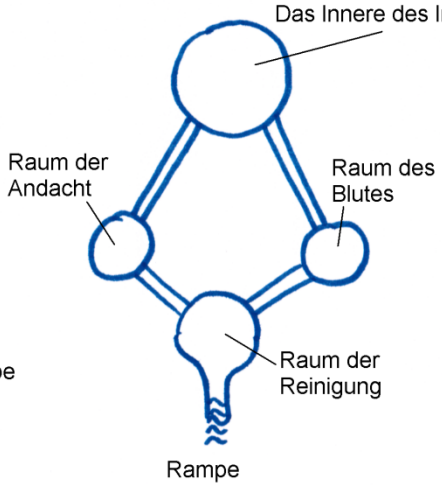
	erleidet der Charakter eine zufällig erwählte Geisteskrankheit (siehe Grundregeln -> Die Seele).
-2 bis -5	Schwarze Male. Der Körper des Charakter wird bedeckt mit handflächengroße schwarze Male die nicht von alleine wieder weggehen. Der Charakter verliert 3 Lebenspunkte. Erfolgswurf für Intelligenz. Misslingt der Wurf, so erleidet der Charakter eine zufällig erwählte Geisteskrankheit (siehe Grundregeln -> Die Seele).
-6 bis -10	Schwarze Male. Der Körper des Charakter wird bedeckt mit handflächengroße schwarze Male die nicht von alleine wieder weggehen. Der Charakter verliert 5 Lebenspunkte. Zwei Erfolgswürfe für Intelligenz. Je misslungenen Wurf, erleidet der Charakter eine zufällig erwählte Geisteskrankheit (siehe Grundregeln -> Die Seele).

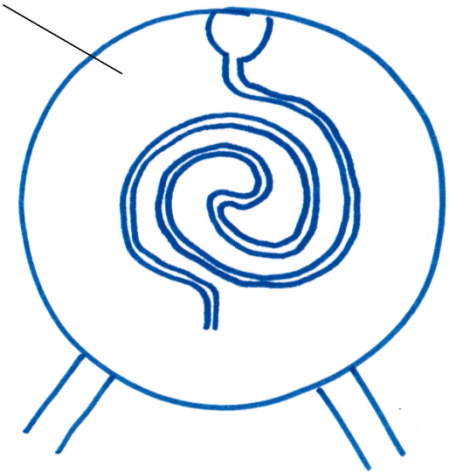
Egal wie die Würfe ausgehen, am Ende steht jeder auf dem Podest am Ende des Raumes und wird durch ein Portal zurück nach Nel gezogen.

>>> Am Ende auf dem Podest angekommen, erscheint ein Licht aus dem Boden. Kurz nimmst du eine gewisse Orientierungslosigkeit wahr und stellst dann fest, dass du wieder im anfänglichen Portalraum auf dem Planeten Nel befindest <<<

Dies ist die einzige Möglichkeit den Tempel zu verlassen.







Die Zeit läuft ab

Sollte es tatsächlich dazu kommen, das die Charakter sich Zuviel Zeit gelassen haben oder einfach aus Neugier sehen wollen, was es mit dem Dong auf sich hat, so geht es hiermit weiter.

>>> Die Abstände der lauten Dongs wird immer schneller. Vor wenigen Momenten gab es noch einen Abstand zwischen den nervigen Dongs, doch jetzt wollen die Dongs überhaupt nicht mehr enden.
Plötzlich enden die Dongs und es herrscht Stille. <<<

Die Stille ist nicht ewig, denn nach 10 Minuten Dongt es wieder. Was ist passiert?

Wenn die Zeit abgelaufen ist, schließt sich das magische Portal und die Zeit steht in ihr still. Wird die magische Dimension wieder von außen geöffnet, so läuft die Zeit weiter und der Dong beginnt wieder damit alle 10 Minuten einmal zu dongen und dann weiter schneller zu werden, bis sich die Dimension erneut schließt.

Da die Charakter erleben, das der Dong nach 10 Minuten wieder dongt, bedeutet, dass jemand von außen das Portal geöffnet hat. Dass dies so ist, müssen sie nicht unbedingt sofort erfahren, so dass die Charakter normal die Tempelanlage weiter erkunden können. Warten die Charaktere oder halten innerhalb der Dimension Ausschau, so sehen sie Personen sich in Richtung Pyramide bewegen.

Es handelt sich um einen wissenschaftlichen Erkundungstrupp der durch alte Aufzeichnungen auf die Tempelanlage gestoßen sind. Sie sind zwar bewaffnet, doch man erkennt dass sie sich gegenüber den Charakter sehr friedlich und eher erstaunt verhalten.

Die Wissenschaftler wissen nichts von der Bedeutung der Tempelanlage sondern wollten nur das tringonische Bauwerk erkunden. Sie haben herausgefunden, dass es sich um ein magisches Reich handelt und suchen derzeit den Ausgang. Die Wissenschaftler haben sehr gutes geschichtliches Wissen über die Tringonen, so dass sie dessen Fallen und Prüfungen gut bestehen können.

Das wichtigste ist jedoch, das inzwischen 9 Jahre vergangen sind. Sollten sie Charakter mit einem Raumschiff angereist sein, so ist dieses verschwunden (von den Schmugglern gestohlen. Das Schmugglernest ist ebenfalls geräumt).

9 Jahre sind zwar lang, aber nicht zu lang um alle seine Kontakte verloren zu haben. Der Spielleiter sollte aber auf jeden Fall bedenken, das sich die Gesellschaft, Geschichte und Politik weitergedreht hat. Auch sollten die Charakter den Wissenschaftlern dankbar sein, weil es könnte ja auch sein, das niemand mehr diese verlassene Tempelanlage entdeckt und somit wären die Charakter für immer in der Anlage gefangen.

Der Blutstein

Dieser Stein, er wurde von den Tringonen „Blutstein“ genannt und wurde der Priesterkaste des Blutes, Krieges und Militärs vermacht. Der Blutstein ist für den offenen Kampf erschaffen und war somit das perfekte Artefakt für die Soldaten der Kaste.

Der Blutstein ist Handflächengroß, rot und besitzt mehrere Vertiefung um die herum Runen eingearbeitet sind.

Den Stein untersuchen

Versucht ein Charakter den Stein zu untersuchen, so muss er aufpassen. Magie die direkt auf den Stein angewendet wird, wie zum Beispiel der Spruch „Magie analysieren“, führt zur Auslösung eines magischen Welle die in 1w12 Meter Umkreis SW:5 verursacht. Panzerung schützt, doch ein Rettungswurf ist nicht möglich.

Der Charakter muss den Stein über einen anderen Weg analysieren. Dazu muss sich der Charakter mit dem Stein verbinden (siehe Schutzmechanismus) und langsam seine Macht ergründen. Dazu würfelt der Charakter pro Woche Forschung einen Wurf für Intelligenz. In dieser Zeit kann sich der Charakter nur auf den Stein konzentrieren, keine neuen Fähigkeiten lernen oder andere Tätigkeiten nachgehen.

Gelingt der Wurf, so kann er einen Effekt erfahren. Zuerst erfährt er von dem Effekt wenn der Stein nicht aktiv ist, dann den passiven Effekten des Steins und dann nach und nach jeder einzelner Effekt, wenn der Stein aktiviert ist. Von den genauen negativen Eigenschaften kann der Charakter nicht erfahren, doch er merkt, dass es so etwas geben muss.

Der Schutzmechanismus

Berührt ein Wesen den Stein (egal ob inaktiv oder aktiv), so muss es einen Erfolgswurf gegen Konstitution machen. Misslingt der Wurf, so verliert es sofort einen Lebenspunkt durch sehr hohe Hitze die der Stein plötzlich ausstrahlt. Der Stein kann nun nicht mehr losgelassen werden. Jede Runde muss das Wesen diesen Erfolgswurf wiederholen, bis er gelingt oder gestorben ist. Gelingt der Wurf, so wurde das Wesen als Träger des Steins akzeptiert und erleidet nie wieder Schaden durch diesen Schutzmechanismus.

Wenn der Stein nicht aktiviert ist

Sinkt die Ladung einer seiner magischen Effekte auf 0, so wird der Stein inaktiv. Die magischen Effekte können nicht mehr benutzt werden, bis der Stein wieder im entsprechenden Tempel aktiviert wurde.

Der inaktive Stein besitzt jedoch für einen akzeptierten Träger einen permanenten Effekt. Ein Wesen, der den Stein bei sich trägt, erhält eine WM:+5 auf Initiative und WM:+1 auf Schaden im Nahkampf.

Passive Wirkung des aktivierten Blutsteins

Durch den aktivierten Blutstein erhält ein Träger eine WM:+5 auf seine Initiative, WM:+1 auf Nahkampfschäden und WM:+1 auf seinen Erfolgswert in Nahkampf

Magische Effekte des aktivierten Blutsteins

Der Blutstein besitzt fünf magische Effekte die der Träger nutzen kann. Dazu muss er einen Effekt wählen, ein Ritual ausführen (volle Handlung) und einen Erfolgswurf für Intelligenz würfeln. Misslingt der Wurf, so verliert er einen Lebenspunkt der normal regeneriert. Gelingt der Wurf, so tritt der gewählte Effekt ein und es wird eine Ladung abgetragen.

Blut kochen

Ladungen: 30
Beschreibungen: Der Träger zeigt auf sein Opfer, das einen Rettungswurf für Magie gegen den Intelligenzwurf des Trägers besitzt. Misslingt der Rettungswurf, so wird die Temperatur vom Blut des Opfers erhöht, so dass es 1w12 Lebenspunkte verliert.

Blutregen

Ladungen: 30
Beschreibungen: In 100 Meter Entfernung lässt der Träger einen Runden Bereich von 10 Metern ätzenden Flüssigkeit regnen. Jedes Wesen im Bereich muss jede Runde einen Rettungswurf Magie gegen den Intelligenzwurf des Trägers schaffen. Misslingt ein Wurf, so erleidet das Wesen diese Runde Schaden von der dunklen Flüssigkeit mit SW:4. Zusätzlich muss für jede Panzerung und offen getragene Ausrüstung (Waffen, Rucksäcke, technische Geräte am Gürtel, etc.) ein Erfolgswurf mit EW:3 gewürfelt werden. Gelingt der Wurf, so ist der Ausrüstungsgegenstand zerstört. Der Regen vergeht nach 10 Minuten.

Blutwall

Ladungen: 20
Beschreibungen: Ein 100 Meter langer und 3 Meter hoher Schutzwall entsteht in bis zu 500 Meter Entfernung. Der Schutzwall ist dunkel Rot, nur 5 cm dick und scheint aus flüssigem Blut zu bestehen. Der Wall besitzt eine Panzerung von 10 und kann nicht durchschritten oder zerstört werden. Eingerissene Öffnungen verschließen sofort wieder. Die Form und Position der Meterbreiten Wallstücke kann der Träger frei wählen. Die Wandstücke müssen jedoch immer einen Boden berühren und müssen zusammenhängend sein. Der Wall vergeht nach 10 Minuten.

Blutgeist

Ladungen: 10
Beschreibungen: Der Träger beschwört ein magisches Wesen aus flüssigem Blut, das dem Stein entspringt. Das Wesen ist 5 Meter groß und seine Form ist ständig in

Bewegung. Nach einer Stunde vergeht der Blutgeist wieder.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	3	3	3	1	20
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		9	3	3	6	5

Angriff: Bluttentakel +8 (SW:4)
Besonderheit: Verliert das Opfer des Angriffes Lebenspunkte, so heilt das Wesen sich mit dieser Lebenskraft. Pro Punkt Lebenspunkt das ein Opfer verliert, heilt es sofort selbst verlorene Lebenspunkte (jedoch nicht über das Maximum hinaus).

Blutdämon

Ladungen: 3
Beschreibungen: Der Träger beschwört ein mächtiges magisches Wesen aus flüssigem Blut, das dem Stein entspringt. Das Wesen ist 25 Meter groß und seine Form ist ständig in Bewegung. Nach einer Stunde vergeht der Blutdämon wieder.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
12	12	3	3	3	1	100
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		9	3	3	10	8

Angriff: Bluttentakel +12 (SW:6)
Besonderheit: Verliert das Opfer des Angriffes Lebenspunkte, so heilt das Wesen sich mit dieser Lebenskraft. Pro Punkt Lebenspunkt das ein Opfer verliert, heilt es sofort selbst verlorene Lebenspunkte (jedoch nicht über das Maximum hinaus).

Negative Eigenschaften des Blutsteins

Wird beim Einsatz der Effekte des Blutsteins ein **kritischer Erfolg** vom Träger gewürfelt, so durchströmt mächtige Magie durch den Träger. Diese Magie ist jedoch für einen Nicht-Tringonen gefährlich und kann ihm geistig schaden. Der Träger muss einen Erfolgswurf für Intelligenz würfeln. Misslingt der Wurf, so leidet er unter einer zufällig ausgewählten Geisteskrankheit.

Zusätzlich gilt: Wird beim Einsatz der Effekte des Blutsteins ein **kritischer Fehler** gewürfelt, so wird zwar die magische Kraft des Steines angezapft, doch kann sie sich nicht wie gewünscht formen. Die Magie verpufft in einem heißen Plasma das in 1w12 Meter Umkreis SW:5 verursacht. Panzerung schützt, doch kein Rettungswurf ist möglich.

Weiterhin gilt, dass wenn der Träger des Steines die magischen Fähigkeiten des aktiven Steines fünf Mal nutzt, er automatisch in eine Abhängigkeit verfällt, die wie eine Abhängigkeit von einer Droge funktioniert. Der Träger muss den Stein zwar nicht ständig nutzen, doch will er ihn auf keinen Fall mehr hergeben und wird ALLES dafür tun, das niemand ihn wegnimmt.

Personal Files

Es folgt eine Aufzählung aller Gegner und Personen aus diesem Abenteuer. In Klammern hinter dem Namen steht der Ort wo ein Zusammentreffen möglich ist.

Sphärenwesen (Ort: Ein Felsen im Nebel)

Siehe Regelwerk – „Flora, Fauna und andere Kreaturen“.

Für alle Sphärenwesen gilt:

- Immun gegen Feuer und Explosionsschäden
- Immun gegen Gifte und Krankheiten
- Immun gegen Illusionen
- Immun gegen Schuss- und Energiewaffen
- im Kampf nur 1/10 des Schadens von Nahkampfwaffen erleiden (Minimum 1)
- im Kampf versuchen sie ihre Gegner zu umhüllen und dann ihnen die Lebensenergie auszusaugen. Panzerung schützt nicht gegen diesen Schaden.
- Durch jegliche Materie gleiten können. Wände, Energiebarrieren sind also kein Hindernis.

Irrlichter

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
0	0	0	7	2	0	2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	8	5	7	0

Angriff: Umhüllen +4 (1 Lep)
Besonderheit: Aura der Angst, Infrarot Augen, Bewegungsfühler
Beschreibung: Irrlichter sind sehr klein und ähneln einem schwebenden grünen Licht. Ein Irrlicht im Kampf zu treffen ist nicht leicht, so dass der Angreifer eine WM: -2 auf seinen Erfolgswert beim Angriff erhält.

Schemen

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	3	3	7	5	0	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	8	5	6	0

Angriff: Umhüllen +6 (1 Lep)
Besonderheit: Aura der Angst, Infrarot Augen, Bewegungsfühler
Beschreibung: Das Schemen gleicht einer leicht grünlich leuchteten Wolke von ca. 1 m Durchmesser.

Phantome

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	4	4	8	6	0	11
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	8	7	5	0

Angriff: Umhüllen +7 (1w6 Lep)
Besonderheit: Aura des Terrors, Infrarot Augen, Bewegungsfühler
Beschreibung: Phantome besitzen die Form einer grün leuchtenden Wolke mit mehreren Tentakeln. In ihrer Mitte schweben drei rot funkelnde Augen.

3x Pirat (Terraner) (Ort: Zufluchtsort, Modul 3)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	8	7	7	4

Angriff: Nahkampf 5 (SW: 2), Fernkampf 6 (SW: 4)
Fertigkeiten: Navigation-Weltraum 6, Null-G, Ausdauer 2, Glückspiel 5, Kochen 3, Laufen 1, Kampftaktik 3 (Ini:+3), Kampf in Dunkelheit 2, Kampfgespür 1, Sprengtechnik 5
Beschreibung: Laserpistole, Messer, Panzerweste (Paz: 4), Vakuum-Energieschild, Atemmaske, Blend-Wurfgranate, Techbrille (Infrarot-Modul)

Turnimuza 55 Wachdroide (Ort: Zufluchtsort, Modul 3)

Einsatzbestimmung: Wach- und Kampfeinsatz

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	3	7	5	0	43
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	7	0	9	4

Droidenstufe: 3
Körperpunkte: 24
Antrieb: Beine
Eigengewicht: 135 kg
Tragkraft: 91,5 kg
Hebekraft: 915 kg
Form: Humanoide
Extremitäten: 2 Arme
Fertigkeiten: Akrobat 6, Fernkampf 6, Kampftaktik 6, Nahkampf 4, Null-G,
Ausrüstung: 2x Laserpistole, 4 Körperwaffen (SW:5)
Beschreibung: Dieser akuanische Wachdroide hat den Spitznamen Klammeraffe. Der humanoide Droide steht stark gebeugt und lange Arme die fast auf den Boden reichen. Er ist speziell für den Raumschiffkampf ausgelegt und kann sich an fast allen Oberflächen festhalten um sich fortzubewegen, so dass es auch mal vorkommen kann, dass er an der Decke entlang seinem Opfer entgegen springt.
Preis: 109,5 kC ohne Ausrüstung

Insektenschwarm (Ort: Nel, Reise durch den Wald)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	2	4	5	1	0	20
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		19	7	5	8	2

Schwarmstärke: 5
Schwamgröße: 6
Angriff: Schwarm 6 (SW:2)
Besonderheit: Immun gegen Schuss- und Energiewaffen, Immun gegen Nahkampfschäden, Schwer zu treffen (Angreifer erhalten WM-4), Feuerempfindlichkeit, Lichtverstärkte Augen, Chitinpanzer (Paz +2), Große

Ohren, Ausgeprägter Geruchssinn, Schnelligkeit (Ini +5)
Beschreibung: Diese Insekten (noch kein Forscher hat es bis heute geschafft für diese Kreaturen einen Namen zu finden) gleichen Daumnagelgroßen Halbkugeln mit Flügeln. Die schwarzen Insekten besitzen große Fühler mit tausenden Haren an dessen Enden, mit denen sie ihre Umgebung wahrnehmen können. Ihre harte Schale macht sie besonders widerstandsfähig gegen äußere Einflüsse und dafür knacken sie besonders schön wenn man auf sie tritt.

Greiferkrabbe (Ort: Nel, Reise durch den Wald)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	7	6	5	6	0	19
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	8	7	8	7

Angriff: 3x Schere +6 (SW: 7)
Besonderheit: Bewegngsfühler (ohne Sicht in 10m Bewegung fühlen), Chitinpanzer (Paz +2), Hornpanzer (Paz +2), Reißen (siehe Regelwerk), Körperresistenz (Lep +2), Kampfstärke (Schaden +1), Panzerhaut (Paz +3), Resistenz gegen Hunger und Durst, Zähigkeit (Lep +4)
Beschreibung: Dieser ein Meter durchmessende krabbenähnliche Kreatur jagt bevorzugt Opfer sie sie mit List überraschen kann. Der Jäger gräbt sich dazu in den losen Sand um dann blitzschnell hervorzubrechen und das Opfer mit den scharfen Scheren die Gliedmaßen abzureißen. Die Krabbe hat 6 Beine und zwei zusätzliche starke Arme die in schwere Scheren enden. Unter dem Beißwerkzeugen befinden sich eine Vielzahl von kleinen Miniärmchen die helfen die Nahrung aufzunehmen.

Grof-2 Übersetzungsdroid (Handheld) (Ort: Ein Felsen im Nebel, Raum 17)

Einsatzbestimmung: Übersetzungs- und Geschichtsdroide
Lep: 4
Paz: 1
Droidenstufe: 0
Antrieb: kein
Eigengewicht: 1kg
Form: Handheld
Extremitäten: keine
Fertigkeiten: Botanik 3, Geschichte 6, Geschichte-Spezial (Tringonisch) 6, Geologie 3, Kryptographie 3, Mathematik 3, Medizin 2, Pharmazie 2, Physik 2, Xenologie (Tringonisch), Sprache (Ariz) 3, Sprache (Ish) 3, Sprache (Onylit) 3, Sprache (Terranisch) 3, Sprache (Walka) 3, Sprache (Tringonisch inkl. aller 3 Schriften Trilitan, Gefrit und Peritin) 3
Ausrüstung: keine
Beschreibung: Der kleine quadratische Handheld-Droide mit 10 cm Höhe und 1 kg Gewicht. Die Sensoreinheit befindet sich an seiner Ecke in Form einer Runden Erhebung. Schlaufen dienen dazu den Grof-2 sich um den Hals zu hängen, so dass er praktischer weise dem Träger vor der Brust hängt und somit seine Umgebung auch sehen kann. Der Grof-2 spricht mit einer langsamen und ruhigen, etwas monotonen Stimme die einen immer an seine Schulzeit erinnert.
Kosten: 14 kC (Basisversion) + 35,4kC (Fertigkeiten)

Tringonischer Nahkampf-Droide (Ort: Grünes Glas)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	3	0	24
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	0	6	3

Angriff: drei Angriffe (durch Zusatzangriff) Nahkampf(Klingenarme) +6 (SW: 4)
Besonderheit: 2 Arme
Fertigkeiten: Zusatzangriff (ein Zusätzlicher Angriff)
Beschreibung: Zwei Meter hohe Kreaturen aus grünem Glas mit dürren langen Beinen und zwei Arme die in spitze Klingen enden. Das Gesicht besteht nur aus einer spiegelnden Fläche.

Tringonischer Fernkampf-Droide (Ort: Grünes Glas)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	3	0	24
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	0	6	3

Angriff: drei Angriffe (durch Zusatzangriff) Fernkampf(Blitz) +6 (SW: 4)
Besonderheit: 2 Arme
Fertigkeiten: Zusatzangriff (ein Zusätzlicher Angriff)
Beschreibung: Zwei Meter hohe Kreaturen aus grünem Glas mit dürren langen Beinen und zwei Arme die in spitze Klingen enden. Das Gesicht besteht nur aus einer spiegelnden Fläche.

Kriegermönch (Ort: Hinter dem Spiegel, Großer Platz 3)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		24	7	9	6	0

Angriff: Nahkampf 9 (SW: 4)
Besonderheit: Magisch begabt (Mag +2)
Fertigkeiten: Nahkampf 9, Waffenmeister (negative WM = Extra Schaden), Kampfinstinkt (Misslungenen Aus-Wurf 1x wiederholen), Kampftaktik 6 (Ini +6), Ausdauer 4 (Lep +4),
Ausrüstung: Einhändige Klingenwaffen die wie Schwert zu handhaben sind.
Beschreibung: Ein 250 cm großer Tringone mit weißer Haut und einem wilden Gesichtsausdruck. Er ist nur spärlich bekleidet, strotzt von dünnen feinen Muskeln und trägt eine ungewöhnlich geformte Nahkampfwaffe in seiner Hand.

Wächter (Ort: Das Innere des Inneren)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
12	12	8	9	8	1	40
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		26	9	8	11	6

Angriff: 8x Nahkampf 8 (SW: 11)
Besonderheit: Aura des Wahnsinnes,
Beschreibung: Ein vier Meter große dämonenartige Kreatur aus grünem Glas. Sie besitzt 8 Arme die in spitzen Klingen enden und ein spiegelndes, konturloses Gesicht.

Gaamka Pang, Clanführer (Morunk) (Ort: Das Innere des Inneren)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	9	5	5	5	5	21
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	11	7	7	6

Angriff: Nahkampf 7 (SW: 8), Fernkampf 9 (SW: 7)
Fertigkeiten: Spezialwaffe-„Schwere Waffe, 2HWaffen“, Waffenmeister (negative WM = Extra Schaden), Zusatzangriff (Zusätzlicher Angriff), Kampfgespür 4 (Aus +4), Kampftaktik 6 (Ini +6), Schnell ziehen 1, Ausdauer 6 (Lep +6), Laufen 3 (Bew +3), Einschüchtern 5, Gassenwissen 6, Verhören 5, Panzerträger 5, Sprache-„Batri“ 3
Ausrüstung: Schwerer Bolzenwerfer (Reichweite: 60/120m / SW:7 / Mag:60), Schlachtbeil (SW:5), Plattenpanzerweste (Paz +5), Dermalpanzerung (Paz +1), Kunstmuskeln (Stä +1), Kleiner goldener Ring mit arcanen Schriftzeichen (magisch, Gibt einen Bonus Fernkampf +1)
Beschreibung: Gaamka ist ein Veteran. Er ist für Grunkverhältnisse im mittleren Alter doch hat er in seinem Leben mehr erlebt als 7 Grunkleben zusammen. Neben Armeekleidung trägt er ein riesiges Schlachtbeil mit sich und einen schweren Bolzenwerfer.

12x Grunk Söldner (Morunk) (Ort: Das Innere des Inneren)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	5	5	5	5	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	9	7	5	5

Angriff: Nahkampf 6 (SW: 6), Fernkampf 7 (SW: 5)
Fertigkeiten: Waffenmeister (negative WM = Extra Schaden), Kampfgespür 2 (Aus +2), Kampftaktik 2 (Ini +2), Ausdauer 3 (Lep +3), Laufen 1 (Bew +1), Sprache-„Batri“ 3
Ausrüstung: Projektil Gewehr (Reichweite: 100/240m / SW:5 / BEM: -(2,20) / Mag:60), Kampfaxt (SW:4), Panzerweste (Paz +4), Dermalpanzerung (Paz +1), 2x Splitter-Wurfgranaten
Beschreibung: Die Morunks sind alles zähe Burschen. Ihre Armeekleidung ist über ihre Panzerwese gestülpt und tragen kleine Taschen und Armee-Rücksäcke in der die Ausrüstung der Truppe verstaut sind. Grunks gelten ja sonst als chaotische und wild. Dieser Haufen scheint zu mindestens sich besser ausgerüstet und organisiert zu haben.

Gegenstände die, neben der oben stehenden Ausrüstung, ebenfalls bei den Grunks gefunden werden können:

- 13x Atemmaske
- 13x Vakuum-Energieschild
- 13x Techbrille (IR-Modul)
- 13x Kommunikator III (Headset)
- Kletterausrüstung inkl. Enterhaken und 50m Seil
- 13x Taschenlampen
- Feuerlöscher
- 3x Ferngläser
- 3x Leuchtpistole
- 2x Med-Kit
- 1x Rettungszelt (2 Personen)
- 13x Rucksack
- 13x Schlafsäcke
- 2x Schweißgeräte
- 1x Schutzanzug
- 3x Schnüffler
- 1x Werkzeug-Kit
- Ein abgerissener Arm eines Dispaks. Er ist leicht angebissen an einigen Stellen.
- 7 kC in Bar
- Souvenirs von den Opfern der Grunks (Ohren, Lippen, Augen, Finger, etc.). Einige sind auf Kettenbänder gezogen.
- Droge (Spray, „Very Blue Light“), 3 Anwendungen

Nii Zerkiz (Pemptrac) (Ort: Das Innere des Inneren)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	5	7	7	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		35	12	7	8	6

Angriff: Nahkampf 8 (SW: 7), Fernkampf 6 (SW: S)
Fertigkeiten: Spezialwaffe-„Körperwaffen“, Waffenmeister (negative WM = Extra Schaden), Kampfgespür 4 (Aus +4), Kampftaktik 6 (Ini +6), Ausdauer 3 (Lep +3), Laufen 2 (Bew +2), Gassenwissen 6, Verhören 5, Panzerträger 5, Zusatzangriff (weiterer Angriff pro Runde), Kampf in Dunkelheit 2, Kampfschnell (Nahkampf = Bonus auf Ini), Sprache-„Onylit“ 3, Sprache-„Batri“ 3, Sprache-„Ariz“ 2
Ausrüstung: Körperwaffen x7 (SW:7) Panzer-Energieschirm (4 Energiepunkte), Plattenpanzerweste (Paz +5), Dermalpanzerung (Paz +1), 2x Splitter-Wurfgranaten, Taser-Pistole (Reichweite 7/15m, SW: S)
Beschreibung: Nii Zerkiz trägt eine schwarzgraue Armeekleidung. Fast alle Ausrüstungsgegenstände sind eingeschwärzt. Er trägt kaum schwere Gegenstände und als Bewaffnung ist einzig seine Pistole und zwei Granaten zu erkennen. Nii sieht wirklich durchschnittlich aus. Mittelgroß für einen Pemptrac, unauffällige Hautfarbe und normale Statur. Würde er in einer Menge von anderen Wesen stehen, so würde er darin nicht weiter auffallen.
Hintergrund: Nii Zerkiz ist der Anführer Pemptrac-Trios. Er ist berechnend und kühl. In einem Kampf würde er zuerst die Grunks nach vorne schicken und versuchen die Charaktere zu umgehen. Seine Pistole nutzt er kaum und setzt eher seine Körperwaffen ein um seine Gegner schnell auszuschalten.

Serinu Galazch (Pemptrac) (Ort: Das Innere des Inneren)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep

4	3	7	9	8	5	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		23	8	10	5	2

Angriff: Nahkampf 4 (SW: 6)
Fertigkeiten: Kel 10, Magieverstärkung 3, Pal-Controller-„Manipulator, Kreator“, Erste Hilfe 5, Botanik 6, Zoologie 6, Medizin 5, Arcanologie 8, Kryptographie 6, Psychologie 6, Jura 6, Etikette 5, Rhetorik 5, Show 5, Verhören 5, Meditation 8, Mentale Sperre 2 (Aus +2), Sprache-„Onylit“ 3, Sprache-„Ariz“ 3, Sprache-„Walka“ 3
Zauber: Kämpfer 6, Lichtblase 1, Korridor 2, Plasma Regen 4, Solider Nebel 4
Ausrüstung: 10 weiße Kristalle von Entaria (Siehe „Kristallmagie“), ein roter Kristall von Entaria (Siehe „Kristallmagie“), Stab der Energie (89 Anwendungen, siehe Regelwerk „Besondere Ausrüstung“), Kristallrüstung (Paz+2, Kel+2, durch den Essenzentzug Lep: -1 und Kel: -1)
Beschreibung: Die Haut von Serinu, als Träger einer Kristallrüstung, ist übersät mit farbigen Kristallen so dass sie wie ein wandelnder farbenfroher Stalagmit aussieht. Die kaum noch als Pemptrac erkennbare Person trägt einfache schlichte schwarze Kleidung, einen breiten Gürtel mit allerlei Taschen und einem kurzem Schlagstock sowie einen kleinen Rucksack.
Serinu’s geht wie folgt vor:

- Serinu wird zuerst „Solider Nebel“ zaubern. Dabei verwendet sie einen ihrer Kristalle um die Stufe 4 auf Stufe 5 anzuheben. Mit diesem Zauber wird sie versuchen ihre Gruppe von den Charakteren zu trennen und sich selbst so gut wie möglich zu schützen.
- Als nächstes wird sie einen Kämpfer zaubern um sich selbst zu schützen.
- Dann wird sie einen Plasma Regeln zaubern und dabei einen weiteren Kristall einsetzen (Stufe 4 auf Stufe 5), um den Bereich in dem die Charaktere zu einem unangenehmen Ort zu verwandeln.
- Danach wird sie versuchen jede Runde 2 Kämpfer erzeugen, die auf der Seite der Grunk gegen die Charaktere kämpfen.

Horish Nish (Pemptrac) (Ort: Das Innere des Inneren)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	4	7	7	8	6	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	7	6	4

Angriff: Nahkampf 6 (SW: 1), Fernkampf 8 (SW: 4)
Fertigkeiten: Allgemeinwissen 6, Entdecken 6, Klettern 5, Sprache-„Onylit“ 3, Sprache-„Batri“ 3, Sprache-„Ariz“ 3, Sprache-„Walka“ 2, Sprache-„Tringonen“ 3, Raumschiff Klasse A 8, Raumschiff Klasse B, Flieger Ass, Elektronik 8, Mechanik 5, Sicherheitstechnik 9, Schlösser öffnen 7, Sprengtechnik 7, Schwäche finden 7, Erste Hilfe 6, Spekulation 7, Ware einschätzen 6, Geschichte 9, Jura 7, Navigation Planet 6, Navigation Weltraum 9, Null-G, Raumanzug, Datensuche 8, Programmieren 7, Raster 9
Ausrüstung: Hunter-G7 (siehe Regelwerk „Besondere Ausrüstung“), Panzerjacke (Paz+4), Chipinterface, Comunikator I, Leitungsscanner, Datenblocker, Neurolink, Smartlink, Speicher, Terminal, Black-Box, Black-Box-Chip „Demodulation Stufe 1, Signalverstärker Stufe 1“
Beschreibung: Horish ist für einen Pemptrac eher schmal und dürr. Er ist ein Technikfreak und trägt ständig seine komplette Werkzeug und Raster-Ausrüstung mit sich herum. In Kämpfen wir er eher eine defensive Rolle spielen und versuchen seine Haut zu retten als aktiv im Kampf einzugreifen.

Gegenstände die bei den Pemtracs gefunden werden:

- 1x Multi-Scanner-Unit
- Zweihandschwert, Angriff +1, Schaden +2, Schmerzverstärker Lep -1
- Cyberware die „Stärke“ +1 modifiziert mit Essenzkosten -3
- 6x Speedheal
- 3x Troom
- 1x Oria-doon
- 3x Energieschirm-Vakuum
- 3x Atemmaske
- 3x Techbrille (IR-Modul)
- 3x Kommunikator III (Headset)
- 3x Taschenlampen
- 1x Ferngläser
- 2x Med-Kit
- 3x Rucksack
- 3x Schlafsäcke
- 1x Schnüffler
- 1x Werkzeug-Kit
- 30 kC in Bar
- Terminal
- Ein breiter flacher und recht kurzer Zylinder. Er kann aufgedreht werden und im Inneren befindet sich ein handflächengroßer Stein aus rotem Material mit mehreren Vertiefungen um die herum Runen eingearbeitet sind. Der gesuchte Blutstein.

Auf dem Terminal finden die Charaktere Hinweise darauf, dass auch die Pemptracs nur beauftragt wurden, die Steine zu finden. Es wird immer von dem Doktor geschrieben, doch nie ein echter Name genannt. Es ist nicht eindeutig ob wirklich mit dem Pseudonym eine Person oder evtl. sogar eine Vereinigung oder gar ein Konzern gemeint ist. Klar ist, das die Pemptracs und die Grunks für den Angriff auf die Forschungsstation im Solmark-System und natürlich auf die Station hier im Nel-System verantwortlich sind. Die Pemtracs haben den Seelenstein damals gestohlen und dem Doktor übergeben. Da dies vor 100 Jahren geschehen ist, wird eine Untersuchung auf die Drahtzieher schwierig.

Die Pemtracs sind zusammen mit den Grunk mit einem Kampfschiff auf Nel gelandet und die Charaktere erfahren dessen Startcodes und Position. Leider befindet sich an dieser Stelle nichts mehr, da nach einigen Jahren nach dem das Schiff gelandet war, Schmuggler das Schiff gefunden und übernommen hatten.

Shutting Down

Die Charakter sollten den Tempel verlassen können und somit wieder auf dem Planten Nel ankommen. Sie können sich frei bewegen und den Planeten verlassen. Da sie den Blutstein im Besitz halten, ist das Abenteuer hier auch vorbei.

Nun können die Charaktere versuchen noch mehr über die Tringonen, den Blutstein oder auch die anderen Steine herauszufinden.

Über die Tringonen werden sie nur die allgemeingültigen Informationen finden.

Über den Blutstein wird es keine Informationen geben, doch können sie den Blutstein untersuchen lassen (siehe Unten).

Durch die Aufzeichnungen der Pemptrac-Söldner können die Charaktere ein weiteres Mal erfahren, dass es noch weitere Steine gibt. Wenn die Charaktere den Blutstein untersucht haben, könnten sie versuchen die Position der anderen Steine in Erfahrung zu bringen. Dann würde das nächste Abenteuer beginnen *Grauer Staub und heiße Lava*.

Insgesamt gibt es vier Steine:

- Blutstein: Abenteuer Teil 1
- Gedankenstein: Abenteuer Teil 2
- Fleischstein: Abenteuer Teil 3
- Seelenstein: Abenteuer Teil 4

Die Erfahrungspunkte

Hier die Erfahrungspunkte für alle überlebenden Charakter:

Aktion	Erfahrungspunkte
Die Charakter finden die Forschungsstation im grünen Nebel	+50 EP (alle)
Die Charaktere verschaffen sich Zugang zur Forschungsstation ohne Schaden zu nehmen.	+10 EP (je Charakter)
Die Charaktere zerstören jedes Sphärenwesen auf der Station	+10 EP (alle)
Die Charakter finden Norio Besania Leiche	+10 EP (alle)
Die Charakter finden den Zufluchtsort	+50 EP (alle)
Die Charakter nehmen den Zufluchtsort ein ohne eine Dekompression auszulösen	+10 EP (alle)
Die Charakter landen auf Nel	+20 EP (alle)
Die Charakter reden mit den Schmugglern ohne Waffengewalt	+40 EP (alle)
Die Charaktere verschaffen sich Eintritt in die Tempelanlage, ohne den Schutzmechanismus auszulösen.	+50 EP (alle)
Jeder Charakter der am Platz mit dem Springbrunnen die Prüfung erfolgreich besteht.	+10 EP (je Charakter)
Jeder Charakter der die Prüfung beim großen See erfolgreich besteht.	+10 EP (je Charakter)
Die Charakter schaffen es bis zum inneren Tempel	+ 50 EP (alle)
Die Charaktere schalten den Grunk bei der Pyramide aus, ohne dass er Alarm schlagen konnte.	+30 EP (alle)
Die Charaktere können den Blutstein aufladen.	+20 EP (alle)
Die Charaktere haben nicht gegen den 8 armigen Wächter gekämpft.	+20 EP (alle)
Der Charakter der die Prüfung im letzten Raum des inneren Tempels vollständig absolviert.	+30 EP (je Charakter)
Die Charakter verlassen den Tempel bevor die Zeit abläuft (siehe „Die Zeit läuft ab“)	+50 EP (alle)