# MISSION BLACK SHADOW

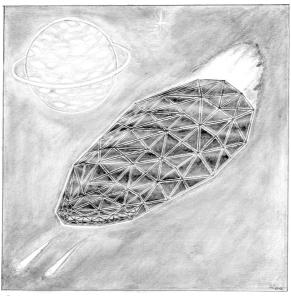


BILD 1 4.5 Black Shadow

von Kurt S. am 23.03.2013

Dieses Schriftstück wurde für das Rollenspielsystem Entaria geschrieben. Die Handlung und die handelnden Personen dieses Schriftstücks sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit geschehenen Ereignissen, toten oder lebenden Personen oder Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens sind nicht beabsichtigt und wären rein zufällig. Dieses Schriftstück wurde ohne geschäftliche Interessen geschaffen und dient ausschließlich der privaten Verwendung.

**VIEL SPASS DAMIT!** 

## Einleitung für den Meister: (Anhang 6)

In einem abgelegenen Teil der Galaxis verschwinden immer wieder spurlos Raumschiffe. Es wurden in den letzten Jahren immer wieder Versuche unternommen der Ursache auf den Grund zu gehen. Diese Versuche waren jedoch erfolglos. Entweder wurde nichts gefunden oder die Raumschiffe die dem Ganzen auf den Grund gehen wollten verschwanden ebenfalls. Dadurch entstanden um dieses Gebiet in der Galaxis verschiedene Mythen und Legenden. Einige glaubten es handelt sich um instabile schwarze Löcher andere meinen, dass es in die-

sem Gebiet einen sehr schlauen Piraten gibt der die Schiffe kapert und verschwinden lässt, manche glauben an mysteriöse Phänomene die noch nicht erforscht wurden. Die meisten Schiffe meiden deshalb diesen Bereich und nehmen Umwege in kauf um kein Risiko eingehen zu müssen. Ein exzentrischer Milliardär namens Jack Jones hat es

sich in den Kopf gesetzt diesen Phänomen auf die Spur zu kommen. Er lies sich ein spezielles Forschungsraumschiff die "Black Shadow" bauen. Dieses Schiff ist eine Mischung aus militärischem Aufklärungsraumschiff und Forschungsraumschiff, dass mit einer Mannschaft aus ausgewählten Wissenschaftlern und Technikern besetzt ist.

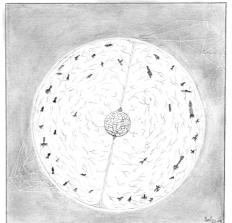
## <u>Termin bei der Jack Jones Corp.:</u>

Ihr erholt euch gerade von euren letzten Auftrag als eine Nachricht bei euch eintrifft. Als Ihr sie abspielt ist es Toshimo der euch benachrichtigt, dass er zur Zeit für euch wenig zu tun hat aber er hat einen gute Freund der vielleicht Arbeit für euch hätte. Er sendet euch die Kon-

taktdaten von der der Firma seines Freundes der Jack Jones Corporation und ein Empfehlungsschreiben. Wenn Ihr dort anfragt bekommt Ihr einen Termin mitgeteilt wann Ihr vor Ort erscheinen sollt. Die Jack Jones Corp. Ist nicht weit von Toshimos Stützpunkt entfernt und als ihr ankommt seht ihr einen sehr extravaganten Bürokomplex der von einen der angesehensten Architekten geplant wurde. Als Ihr ankommt werdet von einer sehr attraktiven Empfangsdame in Empfang genommen. Sie bittet euch höflich die Mäntel und die Waffen an der Garderobe abzugeben und führt euch danach in ein Besprechungszimmer. Sie bringt

euch Getränke und Brötchen zum Essen und Trinken. Sie sagt: "Ich bitte um etwas Geduld, Mr. John Miller wird sich gleich um Sie kümmern". Nach einigen Minuten kommt ein sehr smart gekleideter Mann in Begleitung von zwei Bodyguards in das Zimmer setzt sich zu euch an den Tisch und sagt: " Guten Tag meine Damen und Herren. Mein Name ist John

Miller und ich vertrete die Interessen meines Auftraggebers Mr. Jack Jones. Herr Toshimo aus dem Hause Alkanda hat sie uns als sehr fähiges Team im Bereich von, sagen wir, Sicherheitsserviceleistungen mit Kampferfahrung und meistern von schwierigen Situationen empfohlen. Ich will gleich zur Sache kommen. Mr. Jack Jones beabsichtigt ein Forschungsraumschiff in den von uns genannten Area 4711 zu schicken. Dieses Forschungsschiff hat primär die Aufgabe das Verschwinden von Raumschiffen in den vergangenen Jahren zu untersuchen. Dieses Raumschiff ist am letzten Stand von Aufklärungsschiffen und Forschungsschiffen und dem entsprechend wertvoll. Die Mannschaft besteht aus drei hochkarätigen Wissenschaftlern



und einer zwölfköpfigen Schiffscrew. Es gilt bei der Mission sowohl die gesamte Besatzung als auch das Schiff selbst zu schützen und zu unterstützen. Die Dauer des Auftrages ist auf 8 Wochen festgelegt und hängt vom Erfolg der Mission ab. Hier haben sie unsere Arbeitsverträge.

Sie können sie, bei Interesse, bis übermorgen unten an der Rezeption abgeben. Weitere Details werden bekanntgegeben wenn sie sich für den Auftrag entscheiden. Die von Mr. Toshimo übermittelten Referenzen bezüglich Ihrer Fähigkeiten genügen uns damit Sie unseren Anforderungen entsprechen. Ich Danke

Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit und hoffe auf gute Zusammenarbeit.

4. Die Bezahlung des Auftragnehmer erfolgt pro jeder angefangenen Mannwoche und beträgt 900 Credits/Mannwoche. Die Bezahlung wird nach Rückkehr von der Mission und Überprüfung des Zustandes von Besatzung und Schiff fällig.

5. Die Erfolgsprämie wird fällig wenn der Auftrag mit vollster Zufriedenheit erfüllt wurde und Besatzung und Schiff keinen Schaden entstand. Wenn das Schiff unbeschädigt bleibt gibt es eine einmalig Zahlung an Ihre Corporation von 1.000.000 Credits. Für jedes unversehrte Besatzungsmit-

glied eine Prämie von 20.000 Credits. Wenn geringfügige Schäden/ Verletzungen entstanden sind wird die Prämie mit den Reparatur/Arztkosten gegenverrechnet.



## Der Arbeitsvertrag:

Im Arbeitsvertrag stehen folgende Punkte die vom Auftragnehmer einzuhalten sind:

- Die primäre Aufgabe ist der Schutz der Besatzung und des Schiffes mit oder ohne Waffengewalt unter Einsatz des eigenen Lebens. Die sekundäre Aufgabe ist die Unterstützung der Besatzung zur Erfüllung Ihrer Aufgaben.
- Die oder der Auftragnehmer nehmen den Auftrag als Corporation mit einem nominierten Handlungsbevollmächtigten an. Falls noch keine Corporation besteht sind die behördlichen Anträge zur Gründung einer Corporation beigelegt. (Datenstick mit Daten und Zahlungsaufforderung von 800 Credits)
- Die Arbeitszeiten sind in folgender Aufgliederung festgelegt. Die Arbeitszeit beträgt 21 h/Manntag, davon 10 h aktiv und 11 h auf Bereitschaft. 1 Mannwoche hat 7 Manntage.

## Die Missionsvorbereitung:

Nachdem die Gruppe den Vertrag geprüft hat und hoffentlich so schlau war auch eine eigene Corporation zu gründen wird Sie den gezeichneten Vertrag bei der Rezeption von Jack Jones Corporation abgeben.

Einen Tag später bekommen sie eine Benachrichtigung von Mr. Miller, dass sie sich übermorgen um 8:00 Uhr bei der Jack Jones Corporation einfinden sollen. Als ihr ankommt werdet ihr von der hübschen Empfangsdame in den CHECK-IN- Bereich gebracht. Ihr werdet gebeten euch in den nebenliegenden Garderoben zu begeben und euch auszuziehen. Danach werdet ihr aufgerufen, ärztlich untersucht und eure Körpermaße werden von euch aufgenommen und gespeichert. Danach könnt ihr euch wieder anziehen und wartet auf neue Instruktionen. Als ihr so wartet öffnet sich die Tür vom

Nebenraum und Mr. Miller betritt in Begleitung der Schiffsoffiziere (Kapitän Girk, Ing. Scott, Ing. Funke und Dr. Pille) den Raum. Er stellt alle vor und sagt: "Bitte folgen sie mir in den Mission room um nähere Details bezüglich der Mission zu erfahren. Im Mission room sitzen bereits die gesamte Besatzung der Black Shadow und wartet auf neue Instruktionen. An der vorderen Wand ist ein riesiger Monitor installiert. Als

alle Platz genommen haben geht das Licht aus und Mr. Jack Jones höchst persönlich erscheint am Monitor an der vorderen Wand und beginnt mit einer Ansprache: "Sehr gehrte Damen und Herren ich danke ihnen für ihr kommen und ihre Mitarbeit an dieser faszinierenden Mission. In einem bestimmten Teil der Galaxis, wir nennen



BILD 4 Besprechung mit Mr. Jones

ihn Area 4711, verschwinden immer wieder spurlos Raumschiffe. Es wurden in den letzten Jahren immer wieder Versuche unternommen der Ursache auf den Grund zu gehen. Diese Versuche waren jedoch erfolglos. Entweder wurde nichts gefunden oder die Raumschiffe die dem Ganzen auf den Grund gehen wollten verschwanden ebenfalls. Dadurch entstanden um dieses Gebiet in der Galaxis verschiedene Mythen und Legenden. Einige glaubten es handelt sich um instabile schwarze Löcher andere meinen, dass es in diesem Gebiet einen sehr schlauen Piraten gibt der die Schiffe kapert und verschwinden lässt, manche glauben an mysteriöse Phänomene die noch nicht erforscht wurden. Die meisten Schiffe meiden deshalb diesen Bereich und nehmen Umwege in kauf um kein Risiko eingehen zu müssen. Da ich von Natur aus sehr wissensdurstig und mir wirtschaftliche Vorteile zur Lösung dieses Problems verspreche will ich sie hiermit beauftragen dieser

Sache auf den Grund zu gehen. Sie werden mit der Black Shadow einem Aufklärungsschiff das auf ein Forschungsschiff aufgerüstet wurde in dieses Gebiet fliegen und untersuchen was dort ist. Ich will das sie das Problem finden, untersuchen und wenn möglich bergen oder eliminieren, je nach den Gegebenheiten die sie vorfinden. Sie sollen als Team agieren und haben nun noch eine Woche Zeit sich mit der

Black Shadow vertraut zu machen. Kapitän Girk wird das Schiff bei den Forschungsaktivitäten befehligen und in Krisen bzw. Kampfsituationen wird das Kommando von unseren Sicherheitsleuten übernommen um die Sicherheit dieser Mission zu gewährleisten. Meine Damen und Herren ich danke ihnen für ihre Aufmerksamkeit und wünsche

ihnen viel Erfolg bei dieser Mission. Ich gebe nun das Wort an Mr. Miller weiter und verabschiede mich von Ihnen. Der Monitor erlischt und das licht geht wieder an.

## <u>Die Black Shadow:</u>

Mr. Miller ergreift das Wort: "Ich ersuche sie nun an Bord der Black Shadow zu gehen und sich mit dem Schiff vertraut zu machen. Kapitän Girk und Ing. Scott werden Ihnen die Besonderheiten dieses Schiffes erklären und sie einschulen.

Ihr habt jetzt eine Woche Zeit das Schiff so kennenzulernen, dass ihr damit umgehen könnt und euch mit der Ausrüstung auskennt.

Als ihr mit der Fähre das Schiff anfliegt und das erste mal seht seid ihr sehr beindruckt. So etwas habt ihr noch nie gesehen. Das Schiff ist pechschwarz und man hat das Gefühl, dass jedes Licht das darauf fällt von der Oberfläche

verschluckt wird. Von der Größe ist es ein Schiff der Kreuzerklasse ( C ) und ist im Aussehen auch nicht mit herkömmlichen Formen vergleichbar. Man entdeckt an diesem Schiff keine Rundungen oder Türme. Es sieht aus als würde es nur aus schwarzen Dreiecken bestehen. Die Mündungen des Antriebs sind so verbaut, dass man den Energieausstoß der Triebwerke nicht erkennen kann. Es ist schlank und flach gebaut und die Wahre Größe des Schiffes kann man nur in der Draufsicht erkennen. Als die zwei Fähren andocken hat es den Anschein als verschmelzen sie mit ihrem Mutterschiff. Im Inne-

ren des Schiffes kann man erkennen das hier nicht gespart wurde. Es gibt außergewöhnlich viele Konsolen und Schaltpulte die sehr modern ausgeführt wurden und die Ihr in noch keinem anderem Schiff gesehen habt. Es werden euch von den Offizieren eure Kabinen zugewiesen. Die Kabinen sind sehr geräumig und sind anscheinend für einen längeren Aufenthalt

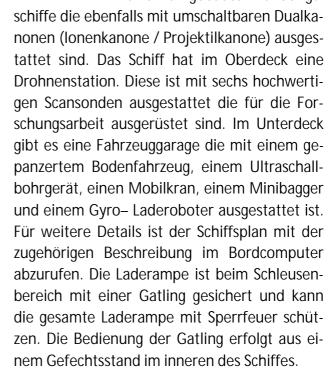
darin ausgelegt. In euren Spinden findet ihr einen Raumanzug SK-RA70 mit Sicherheitspanzerung, wie sie Sonderkommandos in Kampfeinsätzen im Weltall verwenden. Die Anzüge sind für eure Körpergröße maßgeschneidert. Im Waffenschrank findet ihr ein Sturmgewehr SK-IPSG ebenfalls eine Waffe wie sie Sonderkommandos in Kampfeinsätzen im Weltall verwenden. Ihr habt noch ausreichend Platz für eure persönliche Ausrüstung.

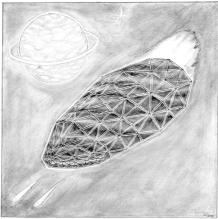
## <u>Ausrüstung der Black Shadow:</u>

Das Schiff ist mit 12 pyramidenförmigen Geschütztürmen ausgestattet, die als solche fast nicht zu erkennen sind. Die Läufe fehlen und man kann nur die Mündungsöffnung erkennen. Die Anordnung ist 3 Oben, 3 Unten, 3 Links, 3

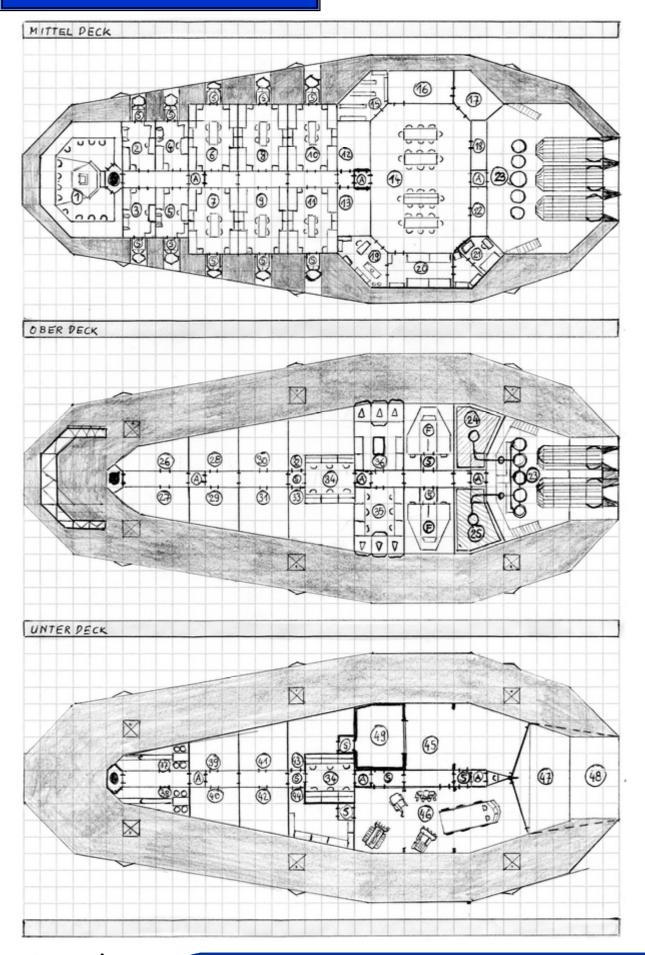
Unten auf die Länge verteilt. Es handelt sich um Dualgeschütztürme die wahlweise als Ionenkanonen oder als Projektilkanonen verwendet werden können (Die Umschaltung erfolgt in einer Kampfrunde). Das Schiff ist mit zwei Ionentorpedobuchten ausgestattet, die jede zweite Kampfrunde geladen und einsatzbereit sind (das Aufladen dauert eine Kampfrunde). Das Schiff ist mit einer speziellen Legierung gepanzert die es ermöglicht eine Tarnvorrichtung zum Einsatz zu bringen und das Schiff vor elektronischen Angriffen schützt. Das aktivieren der Tarnvorrichtung kann sehr schnell erfolgen. Der

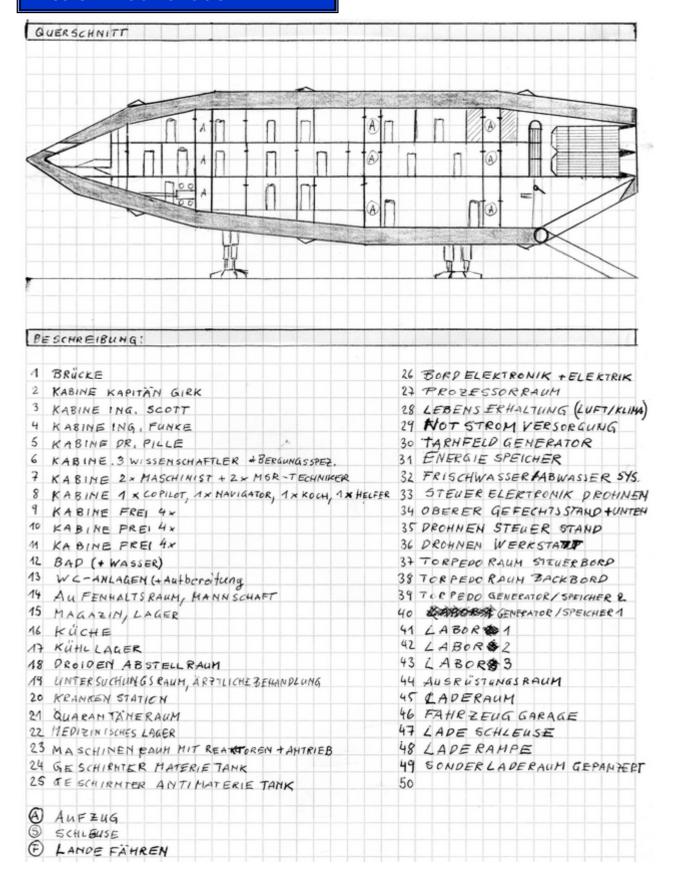
dadurch hervorgerufene hohe Energiebedarf verringert die Geschwindigkeit des Schiffes auf 10 % der Solleistung. Bei einer Annäherung unter 500 m ist das Schiff auch bei eingeschalteter Tarnvorrichtung zu erkennen. Beim Enttarnen sind die Geschütztürme erst nach einer Kampfrunde wieder einsatzbereit. Die Fähren sind umgebaute Landungs-





ILD 1 4.5 Black Shadow





## <u>Die persönliche Ausrüstung:</u>

### Der Raumanzug SK-RA70:



Panzerung: 4

Zone: R, A, B, K

IM: 4

BAM: 1

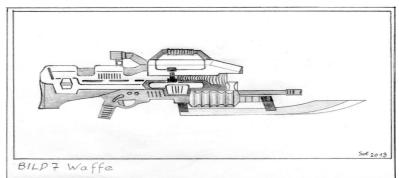
Gewicht: 6 kg

Preis: 2 kC

## <u>Beschreibung:</u>

Der Raumanzug SK-RA70 wurde speziell für Kampfeinsätze im Weltall entwickelt. Er entspricht einem Raumanzug der seinem Träger vor den Umweltbedingungen im All (Kälte, Hitze, Strahlung, Unterdruck, usw.) schützt. Er bietet seinem Benützer aber auch einen erhöhten Rüstungsschutz. Er ist in der Rüstungsklasse einer "Sicherheitspanzerung" ausgeführt. Er ermöglicht optimale Bewegungsfreiheit bei optimalen Rüstungsschutz. In der Schwerelosigkeit kann der Anzug mit einem Jetpacksystem gesteuert werden. Dieses System funktioniert nur im All.

## Das Sturmgewehr SK-IPSG:



Waffenart: Norm

Schussart: Ein, Dau

Reichweite: 100 / 250 m

SW: 5

BEM: -(2,20)

Tarnstufe: 6

Ladekapazität: 60 Schuss

Gewicht: 7 kg

Preis: 2 kC

## Beschreibung:

Das SK-IPSG ist ein doppelläufiges Sturmgewehr das für Sonderkommandos im Weltall entwickelt wurde. Dieses Gewehr lässt sich von lonenstrahl auf Projektilmunition umschalten. Der lonenstrahler funktioniert nur im Vakuum und erzielt besonders hohen Schaden an beschossene Fahrzeuge und deren Elektronik. Die Ausführung dieses Sturmgewehrs ist sehr selten und speziell für Sonderkommandos hergestellt. Auf Projektilmunition umgeschaltet entspricht die Waffe einem herkömmlichen Sturmgewehr wie es bei Militärs verwendet wird.

### Der Aufbruch in das Missionsgebiet:

Nachdem ihr nun eine Woche auf dem Schiff verbracht habt und diese Zeit mit Training an der neuen Ausrüstung und den neuen Geräten genützt habt wird das Schiff für den Aufbruch in das Missionsgebiet klargemacht. Der Faltantrieb wird gestartet und die Black Shadow bricht in den Quadrant Greenhill, Sektor 32 auf. Im Sektor 32 angekommen wird mit dem Warpantrieb Area 4711 angeflogen. Es kommt wieder Bewegung ins Schiff, Wissenschaftler bereiten ihre Geräte vor, Techniker überprüfen geschäftig die Schiffsfunktionen an den Konsolen. Auf der Brücke gibt der Kapitän den Befehl mit dem Langstreckenscan zu beginnen. Die

erste Woche vergeht ereignislos und die Nerven der Besatzung sind schon sichtlich gespannt . Jeder hofft endlich auf Erfolg. Plötzlich ertönt der langersehnte Signalton Langstreckenscans. Der MSR- Ingenieur Funke berichtet: "Wir haben nun das Gebiet eingrenzen können aber die Signaturen sind zu ungenau um die genaue Position des Objekts oder der Objekte

bestimmen zu können. Wir sollten umgehend mit den Kurzstreckenscansonden arbeiten. Wir benötigen von euren Team Unterstützung um die Sonden zu steuern und diese in die richtige Scanposition zu bringen. Jeder von euch steuert eine Sonde, die auf ihrer Position und in vier umliegenden Positionen Scans durchführen kann. Die Daten werden hier sofort ausgewertet, danach kehrt die Sonde wieder zurück zum Schiff wird neu geladen und ist erneut einsatzbereit. Die Sonde kann acht verschiedene Scanergebnisse liefern: 0%, 33%, 66%, 100%

biometrische, 100% technologische, 100% archäologische, 100% energetische und 100% geologische Signaturen. Der Kapitän befehligt die Mannschaft auf ihre Posten und ersucht um Meldung der Einsatzbereitschaft.

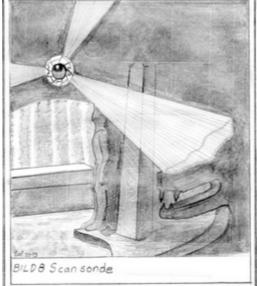
## <u>Die Signaturen: (siehe Anhang 1)</u>

Bei geologischen Signaturen handelt es sich meistens um Ansammlungen von Asteroiden, die große Mengen Erzen oder Kristallen mit sich führen. Es kann sich auch um verdichtete Gaswolken handeln die verwertbare Gase mit sich führen.

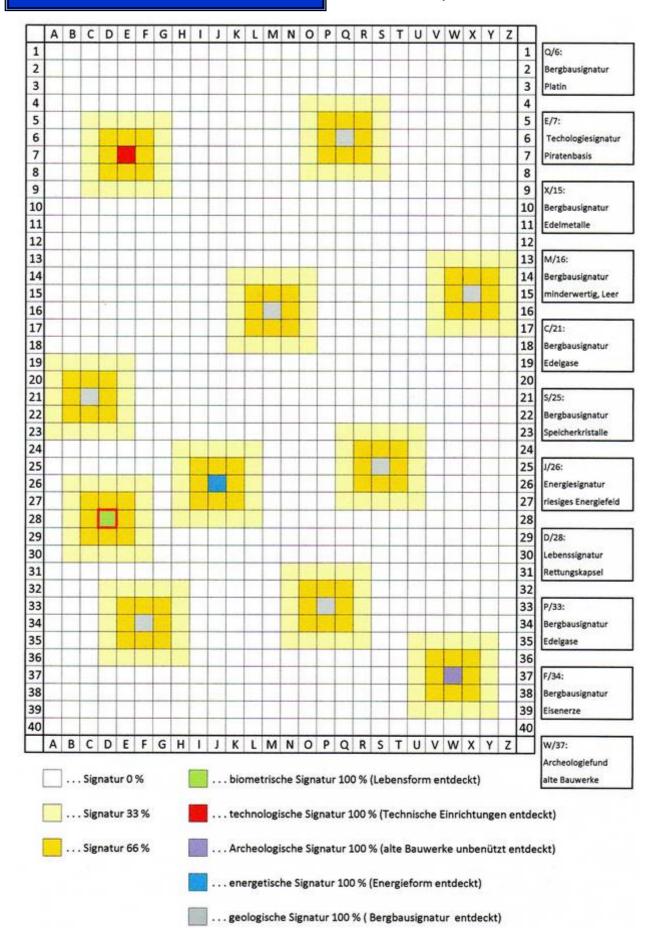
Bei <u>archäologischen Signaturen</u> handelt es sich um alte Bauwerke mit besonderer geometrischer Charakteristik, die sich von der restlichen Umgebung abheben.

Bei biometrischen Signaturen handelt es sich um biologische Lebensformen die vom Scan erkannt wurden. Bei technologischen Signaturen handelt es sich um technische Objekte, (Industrieanlagen, Maschinen, Fahrzeuge, Raumschiffe, usw.)

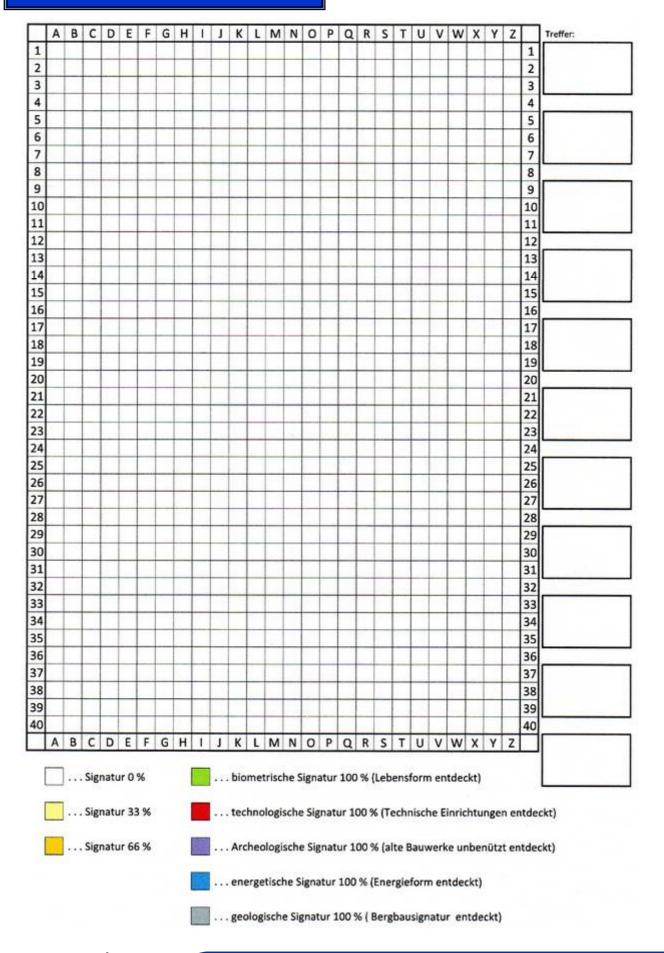
die im aktiven oder passiven Zustand, vom Scan erkannt wurden. Bei energetischen Signaturen erkennt der Scan hohe Energiekonzentrationen im Scanbereich. Es kann sich hierbei um Energiespeicher, aktive Reaktoren, aktive Generatoren oder andere Energiequellen oder Energiefreisetzungen handeln. Das Team muss nun entscheiden ob die Scansignaturen sofort erforscht werden sollen oder ob zuerst der gesamte Bereich der Area 4711 mit Scansonden untersucht und danach die Signaturen erforscht werden sollen.



### Für den Spielleiter



## <u>Für die Spieler</u>



## Geologische Funde:

Q/6, X/15, M/16, C/21, S/25, P/33, F/34

Ihr findet ein Asteroidenfeld mit Erzen, Kristallen, Edelmetallen oder Gaswolken. Die MSR-Techniker analysieren das Messergebnis und je nach Größe und Wirtschaftlichkeit wird sofort eine Meldung an die Jack Jones Corp. weitergeleitet um die nötigen Schritte für den Abbau der Rohstoffe einzuleiten.

## <u>Archäologischer Fund: (Anhang 3)</u>

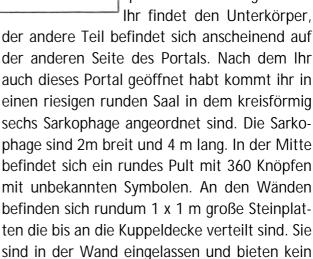
#### W/37

Ihr habt eine archäologische Signatur entdeckt. Als ihr euch dieser Signatur nähert, entdeckt ihr einen kleinen Planeten, nicht größer als ein Mond. Es gibt keine biometrische Signaturen,

wie wenn alles Leben ausgelöscht wäre. Wenn ihr den Koordinaten zur Signatur folgt und in die Atmosphäre des Planeten eindringt bekommt der Pilot einiges zu tun. Auf dem Planeten toben starke Stürme und es benötigt alles Können des Piloten das Raumschiff im Zielbereich zu landen. Wenn ihr die Landung gut überstanden habt und euch durch den Sturm, der

Sand und Staub aufwirbelt, zu dem archäologischen Fund vorgearbeitet habt entdeckt Ihr ein riesiges monolithisches Bauwerk mit einem Portal aus Stein, dass 3 m breit und 5m hoch ist. Der weg ist durch ein Tor aus Stein versperrt. Auch wenn ihr noch so sorgfältig sucht findet Ihr keinen Mechanismus um das Tor zu öffnen. Um das Tor zu öffnen bedarf es anscheinend Hilfsmittel (Bohrer, Bagger, Sprengen?) Die Erbauer wollten anscheinend nicht, dass jemand in die Anlage eindringt. Wenn ihr es schafft euch durch das Steinportal zu arbeiten kommt ihr in ein Labyrinth aus Gängen und Säulen. Die Wände und Säulen sind mit unbekannten Schriftzeichen und Bildern verziert die in den Stein eingearbeitet wurden. Es ist dunkel und nur die Scheinwerfer eurer Anzüge erhellen die Bereiche die ihr ausleuchtet. Der Boden ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt und Ihr seid wahrscheinlich die ersten Lebewesen seit langer Zeit die diese Stätte betreten. Wenn ihr euch die Darstellungen an den Wänden genauer anseht seht ihr auch Bilder von ca. 4m großen Humanoiden mit fliegenähnlichen Köpfen dessen Rüssel im Brustkorb verschwindet. Der archäologische Wissenschaftler startet eine Scansonde die das Labyrinth durchfliegt und euch ein 3D- Hologramm dieser Anlage liefert. Wenn Ihr euch durch die Gänge und Kammern der Labyrinth arbeitet könnt ihr im-

> mer wieder Bilder und Schriften mit Lebensformen auf diesem Planeten erkennen. Wenn ihr ins Zentrum der Anlage vordringt kommt ihr an ein Portal das einen makaberen Anblick bietet. Anscheinend wurde einer der Humanoiden von dem Tor das euch den Weg versperrt in zwei Teile getrennt.



Möglichkeit sie mit einem Hebel oder anderem



Werkzeug zu öffnen. Wenn ihr versucht das Pult zu betätigen passiert nichts. Es scheint als würde diese Einrichtung keine Stromversorgung haben. Gegenüber des Eingangs befindet sich eine Drehtür aus Stein die schwer zu erkennen ist. Wenn der Raum genau untersucht wird kann sie jedoch entdeckt werden. In diesem Raum befindet sich der Generatorraum. Die Generatoren sind jedoch nicht in betrieb. Wenn Ihr versucht sie zu starten soll es nach ein paar Versuchen gelingen. Wenn die Generatoren gestartet wurden beginnen die Schriftzeichen an den Sarkophagen und an dem Pult im Zentrum bläulich zu leuchten. Wenn die Zeichen am Pult betätigt werden öffnen sich die zugehörigen Steinplatten an den Wänden. Hinter den Steinplatten befinden sich Nischen mit ca. 1000 gläsernen Ampullen die mit einer bläulich fluoreszierender Flüssigkeit gefüllt sind. Bei Laboruntersuchungen stellt sich heraus, dass es sich hierbei um sehr gut konservierte Gen-stränge von Lebewesen unbekannter Art handelt. Diese Anlage ist bei genauer Untersuchung 10.000 Jahre alt und dies war der letzte Versuch dieser Zivilisation, das Leben von diesem Planeten für die Nachwelt zu erhalten. Bei den Sarkophagen handelt es sich um Cryokammern die allerdings nicht mehr funktionierten. Die Humanoide sind zwar gut konserviert aber tot. Ihr habt eine untergegangene Zivilisation entdeckt und den archäologischen Wissenschaftlern zu Ruhm und Ehre verholfen. Die Bergung der Funde wird zu einem späteren Zeitpunkt von einem eigenen Forschungsschiff mit ausreichend Laderaum durchgeführt.

## Wiederaufnahme der Suche:

Nachdem ihr die archäologischen Funde gesichert und für die Abholung bereit gemacht habt beginnt wieder der routinemäßige Scanvorgang der Area 4711.

## *<u>Die energetische Signatur:(</u>s. Anhang 5)* J/26

Ihr findet beim Scannen eine energetische Signatur. Wenn ihr hinfliegt, seht ihr in großer Entfernung eine gigantische Energiekugel, in der sich Raumschiffe und Raumschiffwracks befinden. Einige könnt ihr identifizieren. Es gibt auch andere, von denen ihr noch nie etwas gehört habt. Wie geht ihr weiter vor? Wollt ihr mit dem Raumschiff oder mit den Drohnen hineinfliegen? Wenn ihr mit den Drohnen reinfliegt, bemerkt ihr die wahre Größe der Sphäre und ihr seht, dass es sich hier um einen wahren Raumschifffriedhof handelt. Manche Schiffe treiben fast unversehrt, leblos im All, andere sind ineinander verkeilt oder treiben zerstückelt als Wrack herum. Die Drohnen können keine Lebenszeichen oder Energiesignaturen in den Schiffen erkennen. Im Zentrum der Energiesphäre seht ihr einen hell leuchtenden Energiekern, der allerdings wie eine riesige kugelförmige Raumstation aussieht. Er leuchtet hell von Energiewellen umgeben, die wie blaue Sonnenwinde aussehen. Ihr findet zwar Luken, Portal, kleine Tore, könnt aber keine biometrischen Daten erfassen. Die Portale sind alle mit Energieschilden geschlossen. Die Drohnen können nicht in die Station eindringen. Wenn ihr das genauer untersuchen wollt, müsst ihr dieser Sache persönlich nachgehen. Wie geht ihr weiter vor? Fliegt ihr mit einer Fähre hinein oder mit dem Mutterschiff? Wenn ihr die Energiebarriere durchfliegt, leuchtet dieser Bereich hell auf und ihr gelangt problemlos hindurch. Wenn ihr aber zurückfliegen wollt, leuchtet dieser Bereich ebenfalls auf und umso näher ihr dieser Barriere kommt, desto größer wird der Widerstand. Ihr könnt auch nicht mit voller Kraft auf den Triebwerken das Energiefeld verlassen. Ihr habt das Gefühl, desto größer der

Energieaufwand, desto größer wird der Widerstand. Ansonsten könnt ihr euch frei in der Sphäre bewegen. Ihr müsst euch allerdings auf die Wracks der anderen Raumschiffe konzentrieren, damit ihr nicht mit diesen kollidiert.

## Die Untersuchung der Wracks:

Die Raumschiffe, die hier treiben, haben alle keine Energiesignaturen, alle Energiespeicher sind leer. Ihr könnt nur über die Noteinstiegsluken händisch in die Schiffe eindringen. Dort findet ihr in den besser erhaltenen Schiffen noch Utensilien der Besatzung. Die Schiffe haben keine lebensfähige Atmosphäre. Ihr findet die toten Besatzungsmitglieder. Es hat den Anschein, als wäre ihnen die Lebenserhaltung ausgegangen. Manche haben versucht in den Cryokammern zu überleben, was ihnen nicht gelungen ist. Manche dürften sich selbst gerichtet haben bzw. gab es Kämpfe im Schiff. Wenn ihr eure Instrumente im Schiff genau beobachtet merkt ihr einen geringen Energieverlust von 0,2 %. Bei Messungen der Umgebung stellt ihr fest, dass irgendetwas die Energie der Umgebung absorbiert. Da euer Schiff genauso wie das Mutterschiff aus einer speziellen Legierung gefertigt wurde um elektronische Angriffe abzuwehren, ist euer Energieverlust nur geringfügig. Ein Standardschiff hätte den 20-fachen Energieverlust. Wenn ihr länger in dieser Umgebung verweilt, seht ihr 3 energetische Signaturen auf euch zukommen. Beim Näherkommen könnt ihr feststellen, dass es sich um eine Formation von 3 Jägern handelt, die euch umkreisen. Es erfolgt keine Zielaufschaltung, sie umkreisen euch ein paar Mal, dann fliegen sie wieder zurück in das Zentrum der Sphäre. Wenn ihr sie angreift, kommt es zu einem Kampf. Die Jäger leuchten bläulich hell, als bestünden sie nur aus reiner Energie. Eine Kommunikation ist nicht möglich. Wenn ihr noch länger wartet, seht ihr 6 Energiesignaturen auf euch zukommen, die beginnen euch zu umkreisen. Nach einiger Zeit löst sich einer der Jäger aus seiner Formation und eröffnet das Feuer auf euch. Ein anderer richtet einen Strahl auf euch. Der Energieverlust erhöht sich auf 0,4 %. (Bemerkung: Wenn ihr auf die Barriere zufliegt und alle Systeme ausschaltet, soll es euch gelingen durch die Barriere zu gleiten). Die Fähren sind mit Ionen-Kanonen und Projektil-Kanonen ausgerüstet. Wenn ihr euch der Station nähert, werdet ihr sowohl beschossen, als auch von mehreren Energiestrahlen ins Visier genommen, die euch Energie abzapfen, pro Strahl 0,2 % mehr.

## <u>Die Cyrolaten: (Info für den Spielleiter)</u>

Die Cyrolaten sind Energiewesen und bestehen rein aus Energie. Sie kommunizieren telepathisch untereinander und leben in einem Kollektiv, das von einer Cyrolatenkönigin gesteuert wird. Sie leben zurückgezogen, meiden andere Völker und versuchen unentdeckt zu bleiben. Sie ernähren sich von Energie und können diese auf verschiedene Weise absorbieren. Hier handelt es sich um eine kleine Kolonie, die sich in der Nähe von verschiedenen Meteoritenfeldern angesiedelt hat. Diese Meteoritenfelder benötigen sie als Rohstofflieferant für Erze, Kristalle und Edelmetalle um ihre Kolonie zu versorgen. Die Raumschiffe, die das Pech hatten, in ihre Schutzbarriere zu fliegen, konnten nicht mehr entkommen und waren zur falschen Zeit am falschen Ort. Die Schiffe konnten nicht aus der Barriere entkommen und verloren relativ rasch die Energie, die ihnen von den Cyrolaten entzogen wurde. Die Besatzungen der Schiffe starben einen grausamen Tod. Die Angriffe auf die Basis blieben erfolglos, da diese Schiffe nicht die geeignete Bewaffnung für eine Basis dieser Größenordnung hatten.

### Angriff auf die Basis:

Die Basis hat an den Polen Kristalle, die die Energie an die äußere Sphäre liefert. Wenn ihr diese Kristalle beschießt und zerstört, bricht die äußere Energiesphäre zusammen. Ebenfalls verschwinden die Energiebarrieren an der Station. Ihr könnt nun in die Station eindringen. Die Station sieht aus, als bestünde sie aus poliertem Chrom. Im Zentrum der Station befindet sich ein riesiger Reaktorkristall, der sich um seine eigene Achse dreht. Anscheinend ist das, das Zentrum der Energie. Wenn ihr versucht diesen zu zerstören, könnt ihr wahrscheinlich die ganze Station lahm legen. Die Bewohner dieser Station lassen es jedoch nicht zu und greifen euch an.

# <u>Die biometrische Signatur:(</u>s. Anhang 2)

D/28

Wenn ihr der biometrischen Signatur folgt, entdeckt ihr eine leicht beschädigte Fluchtkapsel. Was tut ihr? Um in die Fluchtkapsel eindringen zu können, müsst ihr sie bergen. Wenn ihr es geschafft habt, die Fluchtkapsel zu bergen, entdeckt ihr eine Pilotin in einer Cryokammer. Belebungsversuche auf der medizinischen Station sollten euch problemlos gelingen. Wenn die Pilotin den ersten Schock überwunden hat und wieder ansprechbar ist, erzählt sie euch, dass sie mit ihrem Raumschiff in eine riesige Energiesphäre gelangt sei, die ihr sehr schnell die Energieversorgung des Schiffes entzogen hätte. In letzter Minute schoss sie sich mit ihrer Fluchtkapsel aus dem Energiefeld. Da aber in ihrer Fluchtkapsel nicht mehr genug Energie für ihren Weiterflug vorhanden war, setzte sie ein kleines Sonnensegel und versetzte sich in Cryostase. An weiteres kann sie sich nicht erinnern. Der Name der Pilotin lautet Elena Shanara und sie war vom System Kawak in Richtung System Fraz unterwegs.

## Die technologische Signatur:(s. Ahg. 4)

E/7

Wenn ihr der technologischen Signatur folgt, findet ihr ein kleines Meteoritenfeld, in dem eine Raumstation versteckt ist. Bei genauem Scan könnt ihr eine biometrischen Daten entdecken. Die Station ist mit Energie versorgt und die System dürften laufen. Wenn ihr euch der Station nähert, werdet ihr von den Zugangsschleusen mit Projektilkanonen beschossen. Der Zugang ist euch versperrt, vielleicht könnt ihr einen anderen Zugang entdecken. Wenn ihr das Umfeld der Station genau erkundet, könnt ihr Noteinstiegsluken finden. Die Noteinstiegsluken sind kodiert, ihr könnt versuchen sie zu hacken. So bald ihr hineinkommt könnt ihr feststellen, dass es sich um ein Piratenversteck handelt. Die Piraten dürften allerdings ausgeflogen sein. Ihr findet Diebesgut mit verschiedenen Kisten und Gerätschaften, Waffen und Handelsgütern. Wenn ihr euch länger auf dieser Station aufhält meldet euer Mutterschiff: "Incoming." Ihr habt 2 Möglichkeiten: Ihr tarnt euch oder ihr kämpft. Bei dem Piratenschiff handelt es sich um eine mittlere Fregatte. Falls ihr kämpft und die Piraten besiegt, könnt ihr das Diebesgut sicherstellen. Wenn ihr euch tarnt und verschwindet, dann nicht.

## Die Rückkehr:

Wenn ihr euer Hauptziel erreicht habt und den Grund des Verschwindens der Raumschiffe herausgefunden habt und das Problem behoben habt, könnt ihr zu eurem Auftraggeber heimkehren. Jack Jones empfängt euch persönlich an den Hangars. Er gratuliert euch für die erfolgreiche Mission. Er berichtet euch, dass die erscannten Ziele eine große Bereicherung für seine Corporation sind und den Erfolg seiner Firma vergrößert. Die geologischen Signaturen

werden für ihn den größten Gewinn abwerfen. Die biometrische Signatur war zwar nicht geplant, aber es handelt sich bei Elena Shanara um die Tochter eines erfolgreichen Händlers, der ihm und euch sehr dankbar ist für die Rettung seiner Tochter. Die technologische Signatur war zwar auch nicht das Hauptziel, aber auf die Piraten war ein Kopfgeld von 50.000 Credits ausgesetzt, das er gerne auf die Besatzung aufteilt. Die archäologische Signatur ist ein großer Fund in der Geschichte dieses Sektors und es konnte eine alte Zivilisation entdeckt werden, die für die Wissenschaftler große Bedeutung hat.

Aber der größte Erfolg war das Finden und Ausschalten der energetischen Signatur. Hiermit konnte sowohl die Handelsroute von Hertus nach Shiga und die Handelsroute von Kawak nach Fraz gesichert werden und die Handelsschiffe müssen dieses Gebiet nicht mehr fürchten. Die Verträge werden eingehalten und die Belohnung wie im Vertrag vereinbart wird ausgezahlt.

Wir danken ihnen für ihre gute Kooperation und freuen uns mit ihnen wieder Geschäfte machen zu dürfen.

### Die Signaturen:

#### **MINISPIEL**

#### Der Spielablauf:

Auf der Seite 10 sind die Signaturen und Fundorte der verschiedenen Nebenmissionen und der Hauptmission (J26) abgebildet. Im Interesse der Spieler sollte der Spielleiter die Gruppe überreden zuerst alle Scansignaturen fertig zu machen (Argumente z.B. Reisezeiten, Spritverbrauch, Risiko minimieren). Die Signatur (J26) schließt alle Handlungen ab und ist die Endmission, sollte am Schluss gemacht werden.

#### Die Verwendung der Scansonden im Spiel:

Die Spieler begeben sich in den Drohnensteuerstand (35) und starten eine Drohne . Sie geben den Quadrant an wo sie die Drohne hinschicken wollen. An dieser Stelle und vier angrenzenden Felder kann gescannt werden. Der Spielleiter informiert sie über das Ergebnis. Siehe Seite 10 Legende! Die Drohne fliegt zurück und muss neu geladen werden. Es stehen den Spielern sechs Drohnen zur Verfügung. Um den Spielern die Größe und den damit verbundenen Zeitaufwand des zu scannenden Bereichs klarzumachen sollte der Spielleiter nicht mehr als 12 Scandurchgänge pro Tag durchführen (Die Weiten des Alls). Nach einigen Tagen haben die Spieler alle möglichen Signaturen gefunden. Und es kann mit den einzelnen Missionen begonnen werden.

Optimale Missionsreihenfolge wenn beinflussbar:

- 1) Biometrische Signatur (eine Rettungsmission sollte Priorität haben!)
- 2) Geologische Signaturen
- 3) Archäologische Signatur
- 4) Technologische Signatur
- 5) Energetische Signatur (Endmission)

Aus dramaturgischen Gründen könnte ja eine Sonde nach dem Scannen einmal nicht zurückkehren und verschollen bleiben. z.B. bei 4 oder 5!

Die geologischen Signaturen dienen hauptsächlich als Lückenfüller und nützen nur Jack Jones um sich noch mehr zu bereichern.

### <u>Die biometrische Signatur:</u>

#### **MINISPIEL**

#### Die Bergung der Kapsel (biometrische Signatur):

Die beschädigte Kapsel wurde geortet. Da das Schiff über keinen Traktorstrahl verfügt muss die Kapsel mittels einer Seilwinde und vier Astronauten mit Jetpack geborgen werden. Zuerst muss der Pilot sein Schiff möglichst in die Nähe der Kapsel bringen, dafür muss er mit 2 x W6 würfeln. In der Würfeltabelle kann man ablesen wie nah er sein Schiff an die Kapsel bekommt. Die Astronauten (1-4) begeben sich zur Kapsel und positionieren sich rundum. Der Kommandeur (5) zieht mit der Seilwinde die Kapsel (rotes Quadrat) in Richtung der Ladeluke (grüner Rahmen) und gibt den jeweilig benötigten Astronauten den Befehl zur Aktivierung des Jetpacks (Die Astronauten können mit dem Jetpack nur Druck auf die Kapsel ausüben).

#### Erste Runde:

Der Spielleiter würfelt mit 1 x W6 den Drift der Kapsel (It. Tabelle) Richtung diagonal.

Der Kommandeur gibt den gewünschten Astronauten den Jetpackbefehl. (meistens 2 in X-Achse und in Y-Achse) Würfelzahl 7 stoppt den Drift die anderen Würfelzahlen müssen gefahren werden.

Der Abstand der Kapsel zur Ladeluke verringert sich um 1m.

#### Zweite Runde:

Der Spielleiter würfelt mit 1 x W6 die Drift der Kapsel (It. Tabelle). Die Richtung erfolgt so wie die Astronauten beim letzten Zug verschoben haben.

Der Kommandeur gibt den gewünschten Astronauten den Jetpackbefehl. (meistens 2 in X-Achse und in Y-Achse) Würfelzahl 7 stoppt die Drift für die nächste Runde. Die anderen Würfelzahlen müssen gefahren werden.

Der Abstand der Kapsel zur Ladeluke verringert sich um 1m.

#### Dritte Runde:

Der Spielleiter würfelt mit 1 x W6 den Drift der Kapsel (It. Tabelle). Die Richtung erfolgt so wie die Astronauten beim letzten Zug verschoben haben.

Der Kommandeur gibt den gewünschten Astronauten den Jetpackbefehl. (meistens 2 in X-Achse und in Y-Achse) Würfelzahl 7 stoppt die Drift für die nächste Runde. Die anderen Würfelzahlen müssen gefahren werden.

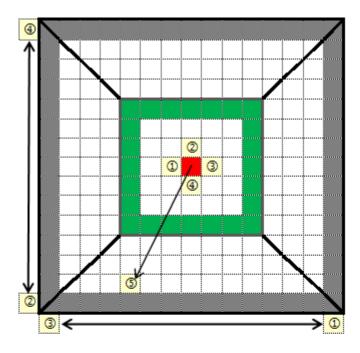
Der Abstand der Kapsel zur Ladeluke verringert sich um 1m.

usw., usw.

Die Astronauten müssen es schaffen vor dem letzten Zug die Kapsel in der Ladeluke(grünen Rahmen) zu haben. Wenn sie es nicht schaffen zerschellt die beschädigte Kapsel am Schiff.

(Bewegung der Kapsel kann mit einem Spielkegel oder einem Pin auf dem Spielraster markiert werden.)

## Die biometrische Signatur:



Würfeltabelle für Startentfernung zur Kapsel Mit 2 x W6 (Der Pilot muss würfeln)

Würfelergebnis	Entfernung
7	25 m
6, 8	23 m
5, 9	21 m
4, 10	19 m
3, 11	17 m
2, 12	15 m

Würfeltabelle für die Kapselbewegung

Mit 2 x W6 (Der Astronaut muss würfeln)

	•
Würfelergebnis	Entfernung
7	0 Felder
6,8	1 Feld
5, 9	2 Felder
4, 10	3 Felder
3, 11	4 Felder
2, 12	5 Felder

Würfeltabelle für die Drift der Kapsel

Mit 1 x W6 (Der Spielleiter muss würfeln)

Würfelergebnis	Entfernung
5,6	1 Feld
3,4	2 Felder
1, 2	3 Felder

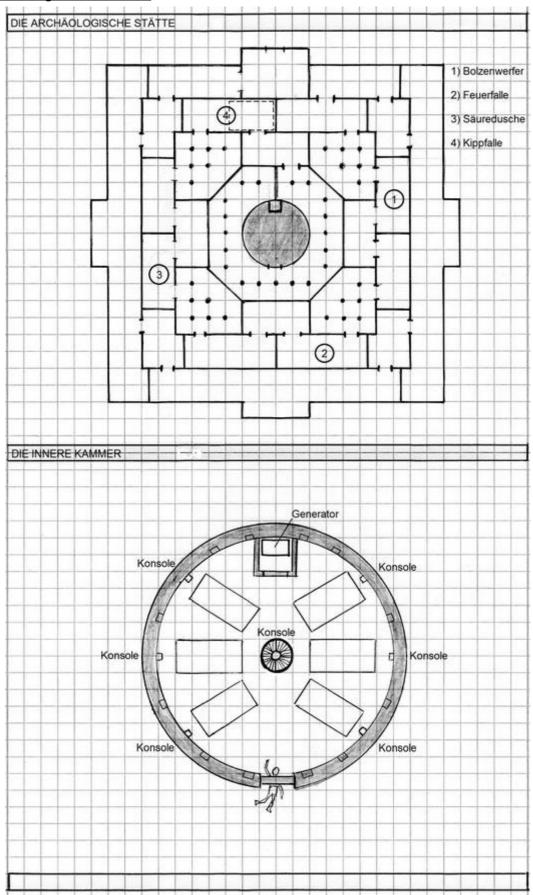
Entfernung	X-Achse	Y-Achse
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		
0		

1	Kann nur nach rechts bewegen
0	Kann nur nach unten bewegen
3	Kann nur nach links bewegen
4	Kann nur nach oben bewegen
(5)	Kann nur zu sich ziehen + Befehle

(a) Kommandeur mit Seilwinde	(3)	Kommandeur mit Seilwinde	
------------------------------	-----	--------------------------	--

Nach jeder Bewegungsrunde durch die Astronauten würfelt der Spielleiter die darauf folgende Drift der Kapsel aus.

## Die archäologische Stätte:



### Die archäologische Stätte: Informationen für den Spielleiter

### Der Eingang:

Er befindet sich am Plan im Norden der Anlage und kann ohne Hilfsmittel nicht geöffnet werden.

#### Die Räume:

Sie sind alle mit Steinreliefs und Statuen verziert. Am Boden liegt eine dicke Staubschicht. Ursprünglich waren sicher auch andere Kunstobjekte in den Räumen vorhanden. Der Zahn der Zeit hat alles in Staub verwandelt, dass nicht aus alterungsbeständigen Material war. ( Stein und Glas ausgenommen) Die Räume sind ca. 6m hoch und nicht beleuchtet. Es ist ohne Beleuchtung absolut Dunkel.

#### Die Fallenräume:

Sie haben keine Verzierungen und sind leere schmucklose Räume die nur mit einer dicken Staubschicht bedeckt sind. Alle Fallen sind rein mechanisch und betätigen so lange sie ausgelöst werden aber haben maximal 100 Ladungen. Eine Entschärfung durch Abschaltung ist im näheren Umkreis nicht möglich (Die Abschaltung kann nur von der zentralen Kammer im Zentrum des Irrgartens aus gesteuert werden).

#### Fallenraum (1) Bolzenwerfer:

Wer diesen Raum betritt löst den Fallenmechanismus aus und wird von vorne mit einem flächendeckenden Bolzenwerfer beschossen. Spieler könnten es an den Löchern an der gegenüberliegenden Wand erkennen.

#### Fallenraum (2) Feuerfalle:

Wer diesen Raum betritt löst den Fallenmechanismus aus und wird von unten von einem flächendeckenden Flammenfeld gegrillt. Spieler könnten den Staub am Boden zur Seite schieben und Schlitze im Boden erkennen.

#### Fallenraum (3) Säuredusche:

Wer diesen Raum betritt löst den Fallenmechanismus aus und wird von oben von einem flächendeckenden Säureregen verätzt. Spieler könnten es an den Löchern an der Decke erkennen.

#### Fallenraum (4) Kippfalle:

Wer diesen Raum betritt löst erst in der zweiten Hälfte des Raumes die Falle aus. Der Boden kippt nach unten und die Person rutscht in ein Loch. Wenn kein Gewicht auf der Bodenplatte ist geht sie wieder nach oben und die Person ist in diesem Loch gefangen.

#### Die innere Kammer:

Kann nur gewaltsam geöffnet werden.

#### Der Generator:

Ist hinter einer steinernen Drehtür versteckt und kann erst nach einigen Versuchen aktiviert werden. Versorgt die Anlage mit Energie.

#### Die sechs Wandkonsolen:

Funktionieren erst wenn der Generator gefunden und eingeschalten wurde. Sie können nach dem Sudoko- Prinzip gelöst werden und müssen alle aktiviert werden.

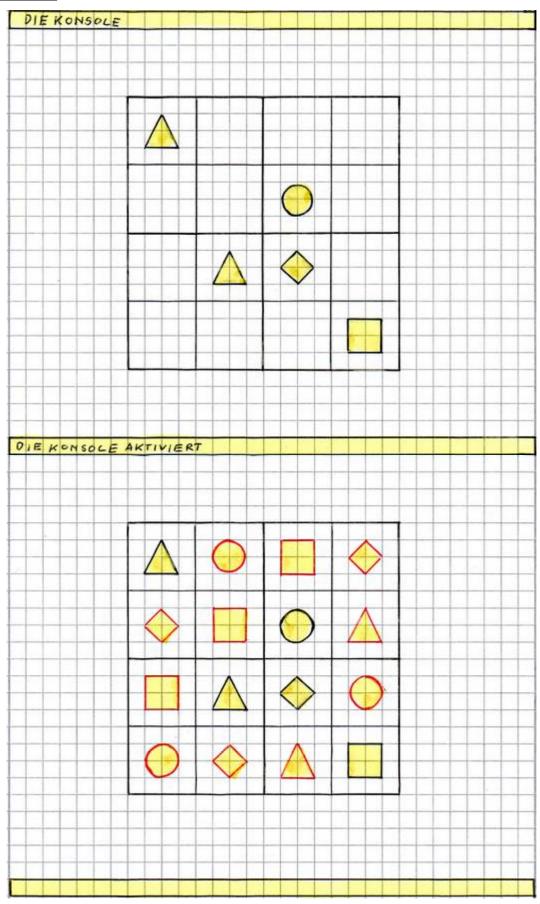
#### Der Datenkristall:

Der Datenkristall unter der mittleren Konsole ist ein mächtiges Speichermodul auf dem das Wissen dieses Volkes gespeichert wurde. Leider gibt der Kristall stake Gammastrahlung ab und die Entschlüsselung muss erst erforscht werden.

#### Die Wächter der inneren Kammer:

Zwölf kleine Roboter die mit Freund-Feind-Erkennung und mit Bewegungssensoren ausgestattet sind (Radius 6 m). Sie Verfolgen Ihr Ziel und explodieren (1 x W6 + 8 / 10 m).

## <u>Die Konsole:</u>



### Die technologische Signatur:

#### **DUNGEON**

#### Szenario für die Gruppe:

Die Gruppe findet eine scheinbar verlassene Raumbasis. Sie müssen es schaffen in diese einzudringen und zu sichern.( Wenn sie wollen :) ) Alle Schleusen sind geschlossen und gesichert. Eindringen ist nur mit Sicherheitstechnik + Schlösser öffnen möglich.

#### Szenario für den Spielleiter:

Die sowohl schöne als auch erfolgreiche Piratenkapitänin Mary Flint hat mit Ihrer Mannschaft Ihr Versteck verlassen und wollte gerade auf Beutezug aufbrechen als nach einer Stunde ab Abflug der Stationsalarm in ihrem Raumschiff ertönt . Sie begibt sich sofort auf den Rückflug zu ihrem Versteck.

#### Die Piratenstation (Spielleiterinfo):

Das aktivieren von automatischen Schussanlagen oder der Kontakt mit Wachdroiden löst einen Stationsalarm aus der an das Piratenschiff gesendet wird. Im Gang (5), im Lager (8), und im Gang (7) sind an der Decke automatische Schussanlagen montiert.

Die Schussanlage im Gang (7) kann man nur im Raum (11) deaktivieren. Die anderen Schussanlagen kann man vom Kontrollraum (1+2) deaktivieren. Die beiden Hangar-Schleusen werden links und rechts von MK3 Geschützen bewacht. Ebenfalls vom Kontrollraum aus zu steuern.

Im Raum (2) befinden sich zwei modifizierte Wachdroiden Typ LE-SE 117 (verstärkte Panzerung und Piratenlackierung). Diese greifen die Eindringlinge bei Kontakt an.

Im Lager (8) befinden sich Container mit gestohlenen Gütern. Die Zusammenstellung dieser Güter und ob diese für die Gruppe nutzbar sind obliegt dem Spielleiter.

Im Raum (12) befindet sich die Schatzkammer der Piratenkapitänin. Hier findet man Edelsteine, Creditsticks in verschiedenen Währungen, Wertpapiere, und edle Waffen. Dieser Raum ist mechanisch und elektronisch gesichert. (Den Wert dieser Gegenstände bestimmt der Spielleiter)

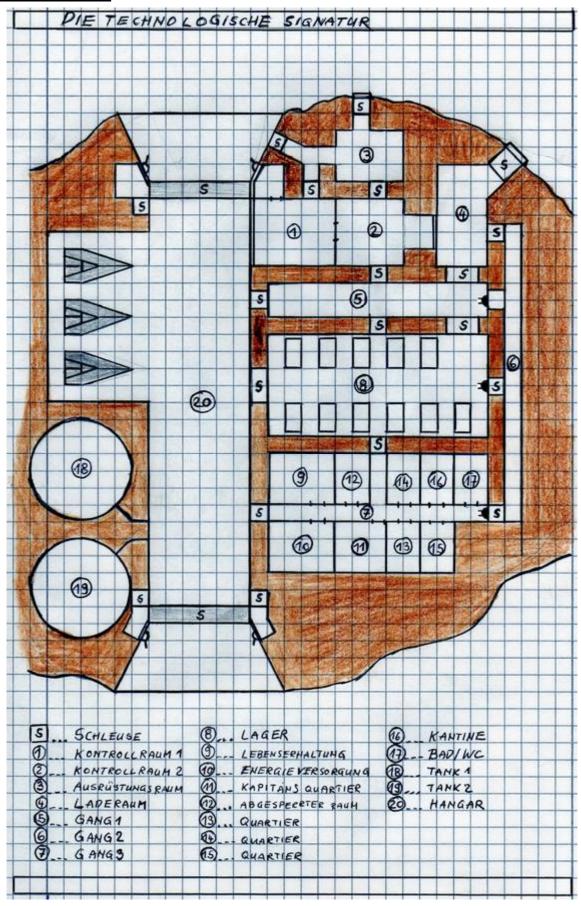
Im Hangar (20) stehen drei leichte Abfangjäger. Sie wurden baulich verändert und an die Bedürfnisse der Piraten angepasst. (Pimp my ship)

#### Die Ankunft der Piraten:

Die Piraten werden bei ihrer Rückkehr vorsichtig und militärisch in Ihre Basis eindringen da sie ja dem Alarm auf den Grund gehen wollen. Die Größe und die Kampfkraft der Piratenbande sollte der Spielergruppe angepasst sein. Der Spielleiter sollte jedoch eine erprobte und schlagkräftige Piratenmannschaft zusammenstellen, da es sich hierbei um erfolgreiche und gut organisierte Piraten handelt und nicht um einen dahergelaufenen Haufen Verbrecher.

Die Spieler sollten von der Ankunft der Piraten von Ihrem eigenen Schiff gewarnt werden und sich überlegen wie sie am besten die Piraten in Empfang nehmen. (offener Kampf, Hinterhalt oder vielleicht sogar Flucht?)

### Die Piratenbasis:



## <u>Die energetische Signatur — die Cyrolatenkolonie:</u> (Spielleiterinfo)

#### Das Kraftfeld und die Basis:

Das Kraftfeld um die Basis hat 100 km im Durchmesser die darin enthaltene Basis hat einen Durchmesser von 10 km. Das Kraftfeld wird von riesigen Kristallen am Nordpol bzw. am Südpol der Basis mit Energie versorgt. Die Verteidigungsanlagen der Basis werden ab einer Annäherung von 15 km zur Basis aktiviert.

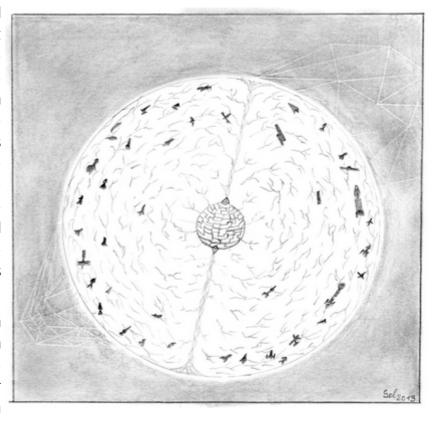
Es wird hierbei kein Unterschied zwischen treibenden Schrott oder funktionstüchtigen Schiffen gemacht. Solange die Spieler unbemerkt (getarnt) bleiben verhalten sich auch die Cyrolaten friedlich. Wenn sie in das Energiefeld eindringen wir zuerst eine Jägerstaffel der Cyrolaten den Eindringling untersuchen. Je größer der Widerstand der Spieler ist desto mehr Jägerstaffeln werden von der Basis entsendet.

Das Kraftfeld lässt Schiffe hinein aber nicht mehr heraus. Jäh mehr Energie in die Flucht investiert wird jäh größer ist der Widerstand der die Schiffe in der Energiesphäre hält.

#### Die Eskalation:

Es ist nicht vorgesehen, dass die Spieler diese Basis dem Erdboden gleichmachen! Sondern sich so Lange wie möglich wehren bis die Situation hoffnungslos erscheint. (zu viele gegnerische Jäger tauchen auf) Um das Ganze noch zu steigern erscheinen plötzlich noch 3 gegnerische Kreuzer aus dem Warp und beginnen sich auf das Schiff der Spieler auszurichten. Jetzt schaut es aber wirklich so aus als ob sich alle Spieler für das nächste Abenteuer neue Cha-

rakter erschaffen können. Wenn der Spielleiter nun die Spieler ein bisschen zappeln lassen hat tauchen fünf Panzerkreuzer der Jack Jones Corporation aus dem Warp auf und fordern euch auf , dass ihr euch auf die von Ihnen durchgegebenen Koordinaten zurückzieht. Es beginnt eine Raumschlacht bei dem das Schiff der Spieler nur schwer mithalten könnte. Auf



den angegebenen Koordinaten der anscheinend ein Sammelpunkt ist warten schon sechs Bergbauschiffe, sechs Transportschiffe, ein Archäologieschiff und vier weiter Panzerkreuzer die diese Flotte schützen. Nach einiger zeit kommt Entwarnung es tauchen die Panzerkreuzer auf die euch hierhergeschickt haben. Die Schiffe sind zwar teilweise beschädigt aber dürften eindeutig gewonnen haben. Ihr bekommt von der Jack Jones Corp. den Rückzugsbefehl und eure Mission ist hiermit abgeschlossen

Das Suchgebiet Area 4711: (Spielleiterinfo)

# Greenhill

# Quadrant: Greenhill

Quad: Grennhill

Sekt.: 32 Area: 4711

