

Inhalt

1.	Intro	1
2.	Meet the Gorans	1
3.	Backgroundcheck	3
4.	Die Suche beginnt	5
5.	Vorbereitung	6
6.	Das Gelände.....	7
7.	Die Siedlung	11
8.	Der Sektenunterschlupf	12
9.	Altarraum	16
10.	Nach dem Kampf	19
11.	Wieder daheim.....	22
12.	Besuch von der Polizei	24
13.	Abschluss	24
14.	Karten.....	25

1. Intro

Die Charaktere sollten Stufe 4-5 (800-1000 Erfahrungspunkte) haben und aus 5-7 Mitgliedern bestehen.

Die Gruppe hat in der Vergangenheit schon mehrfach für das Haus Alkanda, einem der führenden Häuser in der Republik Eltrus, gearbeitet und hat in einer Basis dieses Hauses auch sein Hauptquartier aufgeschlagen. Der Kontaktmann der Gruppe ist Toshimo, der eine Art Geheimdienstchef des Hauses Alkanda ist.

(Anmerkung: Dies hat sich in unserer Runde über mehrere Abenteuer entwickelt und stellt eine storytechnische Ergänzung von Toshimos Rolle dar, die er in den Abenteuern „Up and Down“ bzw. „Fuugash 1+2“ hat. Das Haus Alkanda und Toshimo sind storytechnisch grundsätzlich durch jeden Mentor austauschbar).

Kursiv geschriebene Texte sind zum Vorlesen gedacht, der Rest sind Meisterinformationen.

2. Meet the Gorans

Die Gruppe befindet sich in ihrem Hauptquartier auf Eltrus II und hat gerade keinen besonderen Auftrag. Einer der Charaktere (es sollte einer der Teamleader/Gesprächsführer sein) erhält einen Video-Call. Der Video-Call kommt von der Stadt Eltrada, der Hauptstadt von Eltrus II, sozusagen fast um die Ecke.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Zu sehen ist ein sportlich, elegant gekleideter terranischer Mann Mitte 40 und eine dunkelhaarige terranische Frau Anfang 40. Beide sitzen auf einer Couch, es scheint, sie telefonieren aus einem gut eingerichteten Wohnzimmer.

„Hallo,... ähm... Hier ist Dr. Goran aus Eltrada, das ist meine Frau. Unsere Tochter Julia ist verschwunden. Wir sind verzweifelt und uns wurde gesagt, sie könnten uns unter Umständen helfen.“

Mehr möchte der Mann übers Intercom nicht sagen und ersucht um ein persönliches Treffen. Für das Treffen schlägt er die „Shopping Mile“, ein Einkaufszentrum am Rand des Stadtzentrums vor. Treffpunkt bei der Kinderspielecke in 1 Stunde.

Das Einkaufszentrum ist ca. 10 km vom Camp der Gruppen entfernt und gut zu erreichen. Was nimmt die Gruppe an Ausrüstung mit? (was die Charaktere wissen: *Eltrus II Justiz 6/10, Kriminalität 10/10, Das Tragen von Waffen ist auf Eltrus grundsätzlich erlaubt. Einkaufszentren sind meist besonders gut überwacht und verfügen oft über eine zuweilen schlagkräftige Security. Handfeuerwaffen, Gewehre und einhändige Nahkampfwaffen sollten kein Problem sein, schwere Waffen, zweihändige Nahkampfwaffen sowie jede Art von Granaten oder Sprengstoff werden einem von der Security abgenommen, selbiges gilt für schwere Rüstungen und Helme).*

Wie will die Gruppe zum Ziel gelangen? (Öffentlich, eigenes Transportmittel, etc).

Wann will die Gruppe am Ziel eintreffen (pünktlich, kurz vorher, möglichst lang vorher, bewusst zu spät)?

Wie geht die Gruppe beim Einkaufszentrum vor? Erkundet die Gruppe die Umgebung? Tritt sie geschlossen auf?

Die „Shopping Mile“ ist ein bekanntes Einkaufszentrum in der Stadt, auf 8 Etagen findet sich alles was ein Konsumtempel nur bieten kann. Das Einkaufszentrum ist sauber, ordentlich und genießt einen guten und sicheren Ruf. Das Publikum ist bunt gemischt, viele verschiedene Rassen sind hier anzutreffen, viele Jugendliche nutzen die Shopping Mall zum abhängen unter den Einkäufern sind aber auch viele Familien zu sehen.

Die Kinderspielecke befindet sich im 1. Obergeschoss, sehr zentral in der Mall. Der Eingangsbereich ist von mehreren Seiten gut einsehbar, der dahinter liegende Bereich ist etwas verwinkelt in mehrere Themenlandschaften eingeteilt und mit schallschluckenden Polsterungen an Wand und Decken ausgestattet.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Etwa 5 Minuten vor der Zeit kommt ein terranisches Ehepaar, das sichtlich nervös die Kinderspielecke betritt. Trotz tief ins Gesicht gezogener Baseballkappen sind sie schnell als die Gorans aus dem Vid-Call zu erkennen. Das Zusammentreffen ergibt sich aus der gewählten Vorgangswiese der Gruppe.

Nach einer kurzen Begrüßung plappert der Doktor gleich los. Ob die Gruppe ihn unterbricht und die Lokalität wechseln will oder das Treffen kurz und gleich vor Ort abhalten möchte, liegt ganz bei der Gruppe.

„Unsere Tochter ist seit gestern verschwunden. Das ist für gewöhnlich gar nicht ihre Art und deshalb machen wir uns große Sorgen. Sie hat kürzlich jemanden kennen gelernt, der in so einer fanatischen Gruppe war. Wir fürchten, dass diese Gruppe etwas mit Ihrem Verschwinden zu tun hat. Die Behörden tun momentan so gut wie gar nichts, erzählen immer etwas von „muss 24h vermisst sein“ und da haben wir einen guten Bekannten gefragt. Er kennt jemanden im Haus Alkanda und so wurden Sie uns empfohlen.“

Die Gorans haben ein Foto von ihrer Tochter Julia dabei, außerdem eine Broschüre der „Jünger der reinen Seele“ mit einer persönlichen Signatur „Alles Liebe, Josh“, die sie in ihrem Zimmer gefunden haben.

Die Gorans bieten jedem Gruppenmitglied 10.000 Credits Belohnung an, sollten sie ihre Tochter wiederbekommen. Die Hälfte vorab hat er bar dabei, die zweite Hälfte bei Erledigung des Auftrages.

3. Backgroundcheck

Falls die Gruppe beschließt, die Familie Goran zu durchleuchten und ihre Geschichte zu überprüfen findet sie folgende Ergebnisse.

Datensuche im Raster:

Markus Goran ist Zahnarzt mit einer erfolgreichen Praxis in der Innenstadt von Eltrada. Damit ist auch geklärt, warum die Tochter des Ehepaares ein interessantes Ziel für die Sekte ist. Die Rescherschen im Raster liefern eine professionell gestaltete Homepage mit einigen Kontaktdaten und der Adresse der Praxis.

Ruft die Gruppe in der Ordination an, so meldet sich der Anrufbeantworter, der die Auskunft erteilt, dass aufgrund familiärer Angelegenheiten derzeit die Praxis geschlossen ist. An der Praxisadresse prangt ein nobel aussehendes Schild mit den Ordinationszeiten und dem Hinweis, dass die Praxis vorübergehend geschlossen ist.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Elena Goran hat keine feste Anstellung und ist somit hauptberuflich Mutter und liebende Ehefrau. Sie ist in mehreren wohltätigen Vereinen tätig. Die Suche im Raster führt unter anderem zur Homepage des Vereins „Pro Vita“, der sich um Waisenkinder kümmert, deren Eltern Opfer von Gewaltverbrechen wurden. Auf der Homepage sind auch Fotos von Spendenübergaben mit Frau Goran zu sehen.

Julia Goran ist im Studentenregister des Uni-Campus zu finden, sie studiert seit 4 Jahren Rechtskunde an der juridischen Fakultät von Eltrada. Sie ist außerdem im Schwimm-Team der Uni.

Jünger der reinen Seele: Ist eine Gruppe von streng gläubigen Terranern, die eine Beeinflussung der Terranischen Kultur durch außerirdische Spezies strikt ablehnt. Sie sind bereits mehrfach durch radikale Protestaktionen gegen fremde Rassen aufgefallen. Weiters gibt es einige Links zu Diskussionsforen bei denen sich das Wort „Verschwörungstheoretiker“ ins Bewusstsein schiebt, genaueres ist aber aufs Erste nicht zu erfahren.

Vertiefte Datensuche (WM -3): Nach über einer Stunde Suche kommt ihr auf ein gut verstecktes Diskussionsforum, in dem mehrere Beiträge über die Jünger der reinen Seele zu lesen sind. Darin wird zum einen gemutmaßt, dass die Sekte eine lokale Gruppe ist, die Mitgliederanzahl ist unbekannt, dürfte aber 100 nicht übersteigen. Sie wird mit mehreren verschwundenen jungen Frauen in Verbindung steht, die Behörden dem Sektenführer, einem Mann der sich Koban nennt, nichts nachweisen konnte. Zum anderen wird mehrmals ein Tempel oder eine „letzten Zuflucht“ erwähnt.

Vertiefte Suche (kostet die Gruppe entweder den Einsatz guter Beziehungen oder 1.000 C pro Anfrage (einer der Gruppe kennt jemanden, der jemanden kennt, der Daten besorgen kann))

KFZ Zulassung: Auf Dr. Markus Goran ist eine Familienkutsche und ein Sportwagen zugelassen, ein Strafzettel wegen überhöhter Geschwindigkeit mit dem Sportwagen vor 2 Jahren im Register.

Sozialversicherung: Akten zu allen drei Gorans sind unauffällig.

Finanzamt: Die Praxis von Dr. Goran geht in der Tat sehr gut. Fr. Goran bezieht eine Arbeitslosenunterstützung, offensichtlich beschäftigen die beiden einen sehr gewieften Steuerberater.

4. Die Suche beginnt

Die letzten Spuren von Julia

Handy: ausgeschaltet, nur Mobilbox. Mobilfunkbetreiber unkooperativ / Netzwerk ist nicht hackbar. Unter besonderen Umständen ("einflussreiche Freunde" oder ähnliches folgende

Info: Handy seit gestern Mittag ausgeschaltet. Letzter Aufenthaltsort: Innenstadt-Einkaufsgegend

Kreditkarte: seit dem Vortag kurz nach Mittag nicht mehr benutzt. War Kleidung-Shopping in der Innenstadt.

Keine Eintragungen in "GalacticBook" seit dem Vortag, keine sonstigen Spuren in sozialen Netzwerken zu finden.

Universität

Das Schwimmteam nimmt gerade an einer Meisterschaft und ist nicht in der Stadt und auch nicht erreichbar. Julia war nur Ersatz und ist zu diesem Turnier nicht mitgefahren.

Sie ist für einige Kurse eingeschrieben, der Hausmeister (anderes Personal) erkennt sie auf dem Foto aber nicht (50.000 Studenten sind eben viel). Sie hat auch keinen Spind oder eine Wohnung auf dem Campus.

Informant

Über gute Beziehungen oder ein erfolgreiches Wurf Gassenwissen kann die Gruppe den Tip bekommen, dass es in der Blue Oyster Bar im Rondala District von Eltrada, (einem der weniger sicheren Bezirke der Stadt) möglicherweise einen Informanten über die Jünger der reinen Seele gibt. Alternativ kann die Gruppe auch über je ein gelungene Probe WM -3 für „Datensuche“ und „Raster“ die IP Adresse des Users herausfinden, der im Blog über die „letzte Zuflucht“ geschrieben hat. Auch diese Spur führt in die Blue Oyster Bar.

Nach ein wenig Rumfragerei und einen anständigen Trinkgeld für den Barkeeper lernt die Gruppe Mr. Smith kennen. Mr. Smith erfüllt jedes Klischee eines Verschwörungstheoretikers scheint aber wirklich in der Lage zu sein, den Aufenthaltsort dieser „letzten Zuflucht“ herausfinden zu können. Für seine Dienste verlangt er 5.000 C (bei erfolgreichem „Verhandeln“ tuns auch 4.000 C, Talentwert Verhandeln Mr. Smith: 6). 50% sind sofort, 50% bei Datenlieferung zu bezahlen.

Am darauffolgenden Morgen trifft eine Datenmail von Mr. Smith ein, in der Koordinaten und Luftbilder eines ca. 300 km nordöstlich der Stadt liegenden Grundstückes enthalten sind. Auf den Luftbildern ist eine mehrere Quadratkilometer große Liegenschaft in nicht verbautem

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Hügelland markiert, die vollständig mit einem hohen Sicherheitszaun umgeben ist. An der Zufahrt von der Hautstraße ist eine Toranlage zu erkennen, der Weg dahinter führt zu einer Gruppe von 3 kleinen Häusern und endet dort. Der Großteil des Grundstücks ist bewaldet. Das Grundstück gehört laut Grundbuch der Firma Intermedia Corp.

Tieferegehende Rescherschen ergeben,

(1x Datensuche) dass es sich dabei um eine kleine Druckerei handelt,

(1x Datensuche) ein Zusammenhang mit der Sekte ist nicht erkennbar, die perfekte Tarnung.

5. Vorbereitung

Die Gruppe soll für die Planung den Auftrag, das Zielgebiet und die handelnden Personen grob beschreiben. Dabei sollte etwas wie der folgende Inhalt herauskommen:

Wir suchen eine junge Frau aus wohlhabenden Verhältnissen, die vermutlich von den Jüngern der reinen Seele entführt wurde. Dabei handelt es sich um eine Sekte, die nur terranische Mitglieder hat und als extrem feindselig gegenüber anderen Spezies gilt. Sie gelten als gewaltbereit, werden verdächtigt mehrere Personen entführt zu haben und waren bisher aber so schlau, dass sie nicht erwischt wurden. Wir suchen ihre „letzte Zuflucht“, es ist daher davon auszugehen, dass diese Anlage versteckt, gut geschützt und wehrhaft ist. Da es das Hauptquartier der Sekte ist, wird sich dort der Großteil der Mitglieder aufhalten, es ist daher mit zahlenmäßiger Überlegenheit der Gegner zu rechnen.

Grundsätzlich sollten die Charaktere bei der Vorbereitung folgende Themen bedenken:

- Was ist der primäre Auftrag? - Generelle Strategie (Heimlich, offensiv, etc.)
- Transportmittel
- Wie werden sich die Sektenmitglieder verhalten?
- Wie kommen sie aufs Grundstück?
- Wie könnte die letzte Zuflucht aussehen? Mögliche Sicherheitsmaßnahmen?
- Welche Gegner sind zu erwarten? Wie geht man mit der zahlenmäßigen Unterlegenheit um?
- Flucht- und Rückzugsszenarien

Sollte die Gruppe diese Fragen nicht selbst berücksichtigen, sollte der Meister ein paar Denkanstöße geben (ohne sicherheitstechnische Ausrüstung, Sprengstoff/Schweißgerät, Waffen mit Flächenwirkung und einer ordentlichen Hausapotheke ist die Mission höchstwahrscheinlich nicht zu schaffen).

Wichtiger Punkt, auf den die Gruppe aber selbst kommen muss, ist: Egal wie böse die Typen sind, ein fremdes Grundstück widerrechtlich zu betreten und Leute zu verletzen oder gar zu

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

töten, ist auf Eltrus ein Verbrechen. Ein „Wir sind die Guten“ Schild, reicht nun mal nicht immer. Es wäre besser, sich nicht erwischen zu lassen (Extrapunkte wenn die Gruppe das rechtzeitig erkennt und einplant. Fällt das bereits bei Auftragsannahme auf, so lässt sich das Honorar auf das Doppelte hoch handeln). .

6. Das Gelände

Die Gruppe hat 3 Möglichkeiten aufs Gelände zu kommen:

- 1.) Durchs Tor
- 2.) Über den Zaun
- 3.) Landung aus der Luft

Allgemein

Insgesamt befinden sich 4 Wachdroiden Typ Crisis D-6 an der Grundgrenze, 2 am Tor und 2 patrouillieren einzeln den Zaun. Die 2 Droiden am Tor sind im Zuge einer (Luft)aufklärung leicht zu erkennen, die anderen 2 sind nicht zu entdecken.

Crisis D-6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
12	12	4	4	2	0	34
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
12	6	0	3	3		

Fernkampf 6: 2x Dyniongewehr SW 5, Ein/Dau, kein Abzug -3 für Dauerfeuer

Nahkampf 6: 2x Bajonett SW 10

Das Tor

Das Tor ist im Vergleich zur vorderen Grundgrenze leicht zurückversetzt und bildet mit den Einfassungsmauern eine Art Trichter. Das Tor ist ein massiv ausgeführtes Stahlgittertor über die ganze Wegbreite mit elektrischem Schiebeantrieb. Zu beiden Seiten des Tores befindet sich eine ca. 10 m lange Stahlbetonmauer, welche in den Maschendrahtzaun übergeht, welcher das Gelände komplett umgibt. Tor und Mauer sind wie der angrenzende Zaun 3 m hoch und oben mit militärischem Stacheldraht gesichert. Zu beiden Seiten des Tores sind Überwachungskameras zu erkennen. Rechts vom Tor ist eine kleine Konsole eingelassen. Hinter dem Tor patrouillieren 2 Wachdroiden.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Droidentyp:

Über einen Erfolgswurf Datensuche und ein Funkterminal mit Rasterzugang oder frühere Bekanntschaften mit dem Droidentypen kann die Gruppe erkennen, dass es sich um den Typ Crysis D-6 handelt.

Toter Kamerawinkel:

Mit einem Erfolgswurf auf Elektronik oder Sicherheitstechnik erkennt die Gruppe, dass kein Winkel des Tores unbemerktbar zugänglich ist.

Nähert sich die Gruppe dem Tor, so reagieren die Wachdroiden:

Die Wachdroiden richten die Waffen auf die vorderste Person und der rechte tönt mit mechanischer Stimme. „Sie befinden sich auf Privatbesitz, verlassen Sie das Anwesen unverzüglich!“

Verbleibt die Gruppe vor dem Tor (aus welchem Grund auch immer) so gibt der Droide nach 30 Sek. (5 Runden) folgende Warnung. *„Sie befinden sich auf Privatbesitz, verlassen Sie das Anwesen unverzüglich oder sie werden entfernt!“*

Nach weiteren 10 Sek. (2 Runden) eröffnen die Droiden das Feuer.

Entfernt sich die Gruppe und kehrt zurück, so wird sie als jemand erkannt, der schon eine Warnung erhalten hat. Die Prozedur beginnt nicht von vorne, sondern springt zum nächsten Schritt weiter. (Diese Leute mögen wirklich keinen Besuch).

Das Tor selbst steht wie auch der Rest des Zaunes unter Starkstrom. Gelingt einem Charakter eine Entdecken Wurf (Verdeckter Meisterwurf) oder hat den Vorteil „Instinkt“, so hört er ein leichtes Brummen vom Tor.

Berührt ein Charakter das stromführende Tor, so erhält er einen elektrischen Schlag SW 4 (Rüstung schützt nicht) und ist für 10 Minuten K.O. Trägt er dabei einen Kampfanzug oder Alphaanzug, so erleidet er keinen Schaden, die Steuerung des Anzugs ist aber gegrillt und er kann sich nicht mehr bewegen. Reparatur mit 1x Mechanik, 1x Elektronik, Dauer 10 Minuten.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Das Tor ist über folgende Wege zu öffnen:

- Schloss Knacken: Sicherheitstechnik: 3 erfolgreiche Würfe.
Dauer: 4 Minuten/Wurf
- Aufsprengen: Sprengtechnik: 2 erfolgreiche Würfe, 2 Pakete Plastiksprengstoff,
Dauer 2 Minuten/Paket
- Aufschweißen: Mechanik 3 Würfe erfolgreich (muss nicht in Folge sein) +
Geschicklichkeitsprobe je Wurf, um mit dem Schweißgerät nicht an das stromführende
Tor zu stoßen. Dauer: 4 Minuten/Wurf

Die Stromzufuhr des Tores kann nicht unterbrochen werden.

Versucht ein Charakter über die (nicht unter Strom stehende) Betonmauer und den (stromführenden) Stacheldraht zu gelangen, hört er beim ersten Schritt auf den Boden. Das verräterische „Klick“ einer Mine. Hoffentlich kann die jemand entschärfen (Fallentechnik). (Splittermine SW 3, Treffer geht aufs Bein bzw. beim Entschärfer auf die Arme, nur Bein-/Armrüstung zählt, keine kritische Trefferregel).

10 Minuten nach Beginn des Kampfes tauchen die anderen beiden Droiden auf und eröffnen sofort das Feuer. Die Gruppe kann sie mittels „Entdecken“ oder bei Einsatz einer MSU frühzeitig erkennen.

Der Zaun

Der Zaun ist 3 m hoch und darüber mit militärischem Stacheldraht gesichert. Die Bäume reichen an keiner Stelle bis direkt an den Zaun, ein Überqueren des Zauns über die Baumwipfel ist nicht möglich.

Es wäre möglich, einzelne Mitglieder über den Zaun zu katapultieren (sofern sie diesen nicht berühren) bzw. mittels Anti-Grav Einheit hinüber zu schweben. Hinter dem Zaun befinden sich Bewegungsmelder, die sofort anschlagen, wenn sich jemand auf der Zauninnenseite aufhält. Aktivierte Anti-Grav-Einheiten (Shuttle, Personenausführung aber auch Suspensor-Gyrosysteme) sind hervorragend zu orten!

Der Zaun steht Starkstrom. Gelingt einem Charakter eine Entdecken Wurf (Verdeckter Meisterwurf) oder hat den Vorteil „Instinkt“, so hört er ein leichtes Brummen vom Tor.

Berührt ein Charakter den stromführenden Zaun, so erhält er einen elektrischen Schlag SW 4 (Rüstung schützt nicht) und ist für 10 Minuten K.O. Trägt er dabei einen Kampfanzug oder Alphaanzug, so erleidet er keinen Schaden, die Steuerung des Anzugs ist aber gegrillt

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

und er kann sich nicht mehr bewegen. Reparatur mit 1x Mechanik, 1x Elektronik, Dauer 10 Minuten.

Der Zaun kann auf folgenden Wegen überwunden werden:

- Wegsprengen von 2 Pfeilern: Sprengtechnik: 2 erfolgreiche Würfe, 2 Pakete Plastiksprengstoff, Dauer 2 Minuten/Paket
- Aufschweißen: Mechanik 2 Würfe erfolgreich (muss nicht in Folge sein) + Geschicklichkeitsprobe je Wurf, um mit dem Schweißgerät nicht an den stromführenden Zaun zu stoßen. Dauer: 2 Minuten/Wurf
- Zaun aufwickeln oder mit Nahkampfwaffe öffnen: (nur bei abgeschaltetem Strom möglich. Mechanik 2 Würfe erfolgreich (muss nicht in Folge sein). Dauer: 2 Minuten/Wurf.

Die Stromzufuhr des Zaunes kann alle 100 m an einem Anspeisepunkt (ist leicht zu finden, wenn danach gesucht wird) unterbrochen werden (sprengen oder zerschießen).

Jede Manipulation am Zaun wird sofort bemerkt, hinter dem Zaun sind zudem Bewegungsmelder. Bei Alarm taucht nach 3 Minuten der erste und nach weiteren 7 (10 nach dem Alarm) die anderen 3 Wachdroiden auf und eröffnen ohne Vorwarnung das Feuer.

Landung aus der Luft:

Mit Helikopter, Shuttle, Mini-Grav-Unit oder Fallschirm, wie auch immer, die Gruppe landet innerhalb des Geländes und wird in jedem Fall bemerkt. 10 Minuten nach der Landung tauchen alle 4 Wachdroiden auf und eröffnen ohne Vorwarnung das Feuer.

Falls einzelne Gruppenmitglieder sehr gut in "Tarnen" und "Schleichen" sind, wäre es denkbar, dass sie die Sensoren austricksen und sich eine Weile unentdeckt auf dem Grundstück bewegen können. Sobald sich die Gruppe jedoch zusammenfindet, werden sie entdeckt. hier besteht ein erheblicher Spielraum für den Meister.

Auf dem Gelände

Sind die Charaktere nicht über das Tor und die Straße aufs Gelände gekommen, müssen sie sich orientieren, um die Siedlung zu finden. Sofern sie keinen Kompass oder ein GPS-Gerät mit haben, sollten sie eine erfolgreiche Orientierungsprobe absolvieren (Ansonsten irren sie 15 Minuten umher).

Bis zum Erreichen der Siedlung treffen die Abenteuerer niemanden mehr auf dem Gelände.

7. Die Siedlung

Die Siedlung besteht aus 3 Holzhäusern. 2 sehen aus wie Wohnhäuser, eines sieht aus wie ein Schuppen oder eine Garage. Die Straße endet auf dem kleinen Platz, der von den 3 Häusern gebildet wird.

Nicht unweit hinter den Häusern ragt eine Felswand ca. 10 m auf. Ein schlecht sichtbarer Fußweg führt vom Platz hinter die Häuser Richtung Felswand.

Wohnhäuser:

Sind ca. 10 x 7 m groß, verfügen nur über ein Erdgeschoß und haben an beiden Stirnseiten Eingangstüren.

Im Inneren befindet sich ein großer Schlafraum mit 12 Stockbetten, den dazugehörigen Kästen sowie Tischen und Sitzgelegenheiten. Im hinteren Teil befinden sich eine Küche, ein Vorratsraum und die Sanitäranlagen.

Die Gruppe kann die Häuser durchsuchen. Sie sind allesamt menschenleer. Es finden sich die üblichen Gebrauchsgegenstände sowie Kleidung. Persönliche Gegenstände oder Wertsachen sind nicht zu finden.

Schuppen:

Der Schuppen ist ca. 12 x 8 m groß und 6 m hoch. Er hat ein großes doppelflügeliges Tor an der einen Stirnseite und eine Eingangstüre an der einen Längsseite.

Im Inneren befinden sich 1 Oldtimer (Caddillac), 1 Transportbus sowie 2 Militär-Jeeps, samt einer gut ausgestatteten KFZ Werkstätte, weit und breit ist niemand zu sehen. (Werkzeugkit Mechanik und Schweißgerät hier zu finden, falls benötigt).

Der Fußweg:

Der Fußweg führt hinter die Häuser Richtung Felswand. Sobald die Häuser umrundet sind, ist zu erkennen, dass es in der Felswand einen Höhleneingang gibt, zum dem der Fußweg führt.

8. Der Sektenunterschlupf

Eingang

Der Höhleneingang führt in die Felswand und verengt sich dabei immer mehr. Nach ca. 10 m ist ein massives Schott aus Duraplast eingebaut. Vor dem Schott stehen 2 Sicherheitsdroiden Typ Crisis D-6 sowie ein schwer bewaffneter Terraner. Der Torwächter hat hinter einem Wall aus Sandsäcken Position bezogen. Auf den Sandsäcken ist ein Dynion Maschinengewehr in Stellung gebracht, mit dem er den gesamten Höhleneingang bestreichen kann.

Die Bewacher eröffnen umgehend das Feuer, sobald die Gruppe in Sicht ist.

Crisis D-6 (2)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
12	12	4	4	2	0	34
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
12	6	0	3	3		

Fernkampf 6: 2x Dyniongewehr SW 5, Ein/Dau, kein Abzug -3 für Dauerfeuer

Nahkampf 6: 2x Bajonett SW 10

Torwächter

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	6	8	8	4	4	15
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
20	7	6	3	5		

Fernkampf: 9 (Dynion Maschinengewehr auf mobiler Halterung, SW 6, nur Dauerfeuer, kein Abzug -3 für Dauerfeuer), Sandsäcke => Leichte Deckung (WM -3 auf Treffen, bei Treffer aber SW*2). Sicherheitspanzerung (R/A/B), 2 Hochexplosiv Granaten,

Nahkampf 6 (Messer SW 2)

Inventar: Keycard für den Eingang

Hinter dem Torwächter ist eine Konsole in die Wand eingelassen, sie zeigt in roter Leuchtschrift an „Door closed“ an und hat einen Schlitz zu Einführen der Keycard, einen Fingerprint Scanner sowie eine Kamera.

Wird die Konsole (PAZ 5, KP:10). während des Kampfes zerstört, so muss erst eine Reparatur (1x Elektronik, WM -3) durchgeführt werden.

Die Keycard hat der Torwächter, seine (hoffentlich noch warme) rechte Hand hilft der Gruppe durch den Fingerprint Scanner. (Falls die Hand Verstümmelt ist, oder die Gruppe nicht dahinter kommt, ist die Konsole auch mit einem Wurf Sicherheitstechnik WM -6 zu öffnen.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Alternativ hilft auch Sprengstoff: 2 Erfolgswürfe Sprengtechnik (1. zur Ermittlung der Menge = 10 Stk. Plastiksprengstoff, 2. zur Durchführung der Sprengung). Dauer 5 Minuten.

Gang

Der Gang ist 3,0 m breit und 2,70 m hoch, die Wände sind mit dunklem Duraplast verkleidet, der Gang verläuft gerade in den Berg hinein. Bis auf ein rotes Notlicht ca. 3m nach dem Eingang ist es dunkel (je nachdem wie die Gruppe hineingelangt ist auch staubig und verraucht)

Im Gang können Minen (Stolperdrähte) oder auch nochmal Wachdroiden auf die Gruppe warten, je nach Belieben.

Speisesaal

Der Raum misst 12 x 10 m, mehrere große Tische samt der dazugehörigen Stühle. Links vom Eingang ist ein Küchenbereich eingerichtet. Offensichtlich handelt es sich um den Speisesaal.

Mehrzweckraum

Der Raum misst 12 x 10 m und ist im Wesentlichen leer. An den Wänden finden sich zahlreiche Bänke aber auch Sportgeräte zum herunterklappen. Es handelt sich um einen Mehrzweckraum, der auch zur Sportausübung gedacht ist.

Unterkunft 1

Unterkunft mit 6 Stockbetten. Im Eingangsbereich befinden die Waschaum und die Toiletten.

Unterkunft 2

Unterkunft mit 6 Stockbetten. Im Eingangsbereich befinden die Waschaum und die Toiletten.

Lager

Das Lager ist in mehrere Regalreihen unterteilt. Von Lebensmitteln, Kleidung, Gebrauchsgegenstände bis hin zu technischen Ersatzteilen ist hier alles zu finden. Für die Gruppe ist jedoch nichts von besonderem Interesse oder Wert dabei.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Technikabteilung

Die Technikabteilung unterteilt sich in mehrere Räume, die über Türen miteinander verbunden sind. Die Türen sind verschlossen.

- Wasseraufbereitung und Abwasserentsorgung
- Energiezentrale mit dem Fusionsreaktor
- Lüftungszentrale

Krankenstation

Die Krankenstation besteht aus Behandlungsraum, Medizinlabor und Krankenzimmer.

Behandlungsraum: Behandlungstisch mit kompletter chirurgischer Ausrüstung (200 kC), Schreibtisch und Med-Computer

Bettzimmer: 5 Betten mit Spinden und Sanitärzelle

Medizinlabor: Laboreinrichtung für allerlei medizinischer Analysen sowie eine üppige Hausapotheke (10x Body Heal, 10x Deep Sleep, 10x Freeze Mind, 10x Neurostop Plus, 10x Neutral Plus, 10x Speedheal). In einem weiteren Lagerschrank finden sich mehrere Blutkonserven, 10 Neuroregulatoren (mit Sprengvorrichtung) und 1 Biotech-Ausrüstung

Sicherheitszentrale

Die Türe zu diesem Raum ist als Panzertüre ausgeführt. Dahinter befindet sich die Sicherheitszentrale, wo sich Terraner verschanzt hat.

Wächter

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	6	8	8	4	4	15
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
20	7	6	3	5		

Fernkampf: 9 (Dynion Gewehr mit Bajonett, SW 5, Sicherheitspanzerung (R/A/B),

2 Hochemplosiv Granaten

Nahkampf 6 (Bajonett SW 4)

Inventar: Keycard für gesamten Sektenunterschlupf jedoch ohne Quartier des Sektenanführers

In der Sicherheitszentrale gibt es zahlreiche Monitore zur Überwachung der Anlage sowie des Außenbereichs Welche Kameras noch aktiv sind, hängt davon ab, was die Gruppe schon alles demoliert hat.

Außen: Einfahrt, Höhlzugang, Höhleneingang

Innen: Gang beim Eingang, Gang vor der Sicherheitszentrale, Gang oberhalb der Rampe

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Zelle:

Die Zelle ist leer.

Waffenkammer:

Die Waffenkammer enthält mehrere Kisten:

Kiste 1: 10 Dynion Gewehre mit Bajonett

Kiste 2: 10 Splittergranaten, 10 Hochoexplosivgranaten, 10 Rauchgranaten

Kiste 3: 2.000 Schuss Munition für Dynion Gewehre

Kiste 4: 10 Panzerjacken

Kiste 5: 10 Atemmasken, 10 Kommunikatoren Kom I

Rampe

Der Gang führt eine Rampe hinauf, ca. 3 m Höhenunterschied. Oben endet der Gang an einer mit einem schweren Samtvorhang verhängten Stirnwand. rechts ist ein schweres Panzerschott und links eine Panzertür vorhanden. Beide sind verschlossen.

Altarraum

Das große Panzerschott ist ca. 2 m breit und 2,70 m hoch und führt weiter zum Altarraum. Das Panzerschott lässt sich mit der Keycard aus der Sicherheitszentrale öffnen.

Privaträume des Sektenführers

Die Panzertür führt zu den Privaträumen des Sektenführers, welche nur mit seiner persönlichen Keycard geöffnet werden können (Terminal rechts von der Tür). => Siehe "nach dem Kampf"

9. Altarraum

Hinter der Panzertür befindet sich ein kurzer Gang, der nach 3 m an einer reich verzierten Doppeltüre aus Holz endet. Durch die Türe dringt der Lärm von Trommeln und Zeremoniengesang, der sich offenkundig dem Höhepunkt zuneigt.

(Die Türe ist nicht versperrt und lässt sich leicht öffnen. Öffnen die Spieler die Tür einen Spaltbreit, sehen sie einen Teil eines großen Raumes mit gedämpften Licht und mehreren Personen in Kutten, die mit dem Rücken zur Tür stehen. Mehr Informationen erhalten die Spieler nicht, ein heimliches Eindringen in den Raum ist nicht möglich.

Die Charaktere haben nur wenig Zeit, bis die Zeremonie beendet wird. Zögern sie zu lange, ist es zu spät und die Opferung ist durchgeführt. In diesem Fall ist der Hohepriester im folgenden Kampf unverwundbar und wird in jedem Fall entkommen).

Der Raum misst 10 x 15 m, in der hinteren Hälfte befindet sich ein großes Podest mit 3 Stufen zu einem Altar aus weißem Marmor, welcher am Rand des Podestes mit 4 Säulen aus rotem Marmor umgeben ist. Hinter dem Altar steht auf einem Steinsockel die Statue eines goldenen Kalbes.

Der Raum ist erfüllt von lautem Trommeldröhnen und einem sich steigernden Gesang, noch hat niemand die Gruppe bemerkt. Im Raum befinden sich 20 Sektenanhänger (Abschätzen Probe zum zählen), alle in purpurrote Kutten gehüllt den Blick auf den Altar gerichtet und in einen Meditationsgesang vertieft. Hinter dem Altar steht der Hohepriester Koban, er trägt eine blutrote Kutte mit goldenen Zierstickereien. Er blickt zu seinen Anhängern, die Hände sind zur Decke gestreckt, er steht kurz davor, den mit Intarsien verzierten, leicht weiß glühenden Zeremoniendolch in die vor ihm liegende junge Frau zu bohren und das Opferritual zu vollenden.

Rechts hinter dem Altar steht ein hoch gewachsener Mann in schwarzer Kutte mit kahl rasiertem Kopf. In seiner Rechten hält er einen langen Stab an dessen oberen Ende eine Kette und einem kurzen Stabteil befestigt ist (Probe auf Allgemeinwissen lässt die Gruppe erkennen dass es sich um ein Nyrog, die traditionelle Waffe der Kel-Kämpfer handelt).

Sobald der erste Spieler die Türe ganz öffnet oder den Raum betritt, erkennt der Hohepriester die Eindringlinge.

Der Hohepriester richtet den Blick zum Eingang, unterbricht die Zeremonie, zeigt mit dem Dolch in Richtung Türe und ruft: „Eindringlinge in unserem Heiligtum. Fegt sie hinfort!“

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, sich zu wundern, warum der Widerstand bisher überschaubar und die Sektenmitglieder überrascht vom Besuch sind: Der Hohenpriester hat ausdrückliche Order gegeben, dass die Zeremonie nicht gestört werden darf, durch die Schwere Panzertür und den Trommelwirbel haben die Mitglieder im Altarraum wirklich nichts mitbekommen.

Da sich die Sektenmitglieder erst umdrehen müssen hat die Gruppe für diese Runde die Initiative und darf zuerst ziehen. Der Hohepriester hat zwischen den Säulen vor dem Altar eine Energiebarriere errichtet, vom Waffenmeister ist nichts zu sehen, er hat sich hinter einer der Säulen versteckt.

Sektenanhänger (20)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	8	8	7	5	14
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
21	8	8	4	2		

Nahkampf: 7, waffenlos SW 2

Verhalten: Gehen ohne Rücksicht auf das eigene Leben mit bloßen Fäusten auf die Eindringlinge los und versuchen eine möglichst undurchdringliche Doppelreihe zu bilden und so den Hohepriester zu schützen.

Waffenmeister Ketan (Ros Kel-Ta der 5. Stufe)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	3	9	9	9	4	16
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
26	10	9	5	5		

Panzerweste (R), Haut der Berge 1 (kompletter Körper)

Nahkampf: 10 (Hammerschlag 5 => Nyrog SW 10, Waffenlos SW 6)

1x Heildroge Troom (sofort LP +2W6)

Kel: 11

Zahn des Feindes 1 (Entwaffnungsangriff mit Kel+Nahkampfattacke)

Heiße Quellen des Berges 4 (heilt 4 LP, halbe Handlung)

Goldener Boden 3 (kann auf Wänden und Decken laufen, 1 Minute)

Angriff der Raubkatze 2 (Sprungangriff, ganze Handlung, Kel+Nahkampfprobe, +2 Schaden)

Verhalten: greift die Gruppe von seinem Versteck aus mit dem Angriff der Raubkatze an. In weiterer Folge wird er versuchen, Gegner zu entwaffnen bzw. tief in die Gruppe einzudringen, um Fernkämpfer und Magier anzugreifen, teilt mit dem Nyrog Rundumschläge aus (volle Handlung, trifft bis zu 4 Gegner).

Inventar: 1x Troom, 1 Nyrog (47.000 C), Keycard für gesamten Sektenunterschlupf jedoch ohne Quartier des Sektenanführers, 1 wertvoller Ring mit Sektensymbolen (1.000 C)

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Hohepriester Koban (Sektenanführer, Energiecontroller)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	3	8	8	10	6	10
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
20	8	9	4	1		

1x Heildroge Troom (sofort LP +2W6)

Kel: $12 - 2 \cdot 1 = 10$ (für Zauber, die nicht ihn selbst betreffen)

Nahkampf: 8, Zeremoniendolch SW: 4

Verhalten: Zaubert sobald er die Bedrohung erkennt eine Energiebarriere, mit der er versucht, möglichst viele Gegner von seinen Jüngern zu trennen. Ist dies nicht möglich oder erfordert es die Selbstverteidigung, zaubert er eine Energiebarriere um sich herum.

Als nächstes wird er ein Energiewesen herbeirufen und die Gegner mit einem Fernkampfzauber angreifen. Wird das Energiewesen vernichtet, ruft er möglichst rasch wieder eine neues zu Hilfe.

Inventar: 1x Troom, 1 Zeremoniendolch (10.000 C), Keycard für gesamten Sektenunterschlupf, 3 wertvolle Ringe mit Sektensymbolen (je 1.000 C)

Zauber Energiewesen (Stufe 4)

Die Kreatur besitzt keine eindeutige Form, sie erscheint als bläulich blitzender Nebel, der über dem Boden schwebt. Größe ca. 1,5 m.

Zauberdauer sofort

Effektdauer: 30 Minuten

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	2	4	2	-	13
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
14	6	5	4	0		

Angriff: Berührung $5+5=10$ (SW:4, Rüstung schützt)

Kann durch Energiewaffen nicht verletzt werden.

Zauber Energiebarriere (Stufe 3)

Erschafft eine 10 m² große Energiebarriere, die der Controller beliebig formen kann.

Panzerwert 5 (Energiewaffen 10), kann nicht durchschritten werden.

Zauberdauer: sofort

Effektdauer 1 Minute = 10 Kampfrunden

Zauber Schlag (Stufe 4)

Zauberdauer: sofort, Reichweite: 10 m, SW: 4, Rüstung schützt

10. Nach dem Kampf

Altar:

Der Altar ist aus massivem Stein, die Oberseite ist wie eine flache Wanne ausgebildet, ein Abfluss führt zu einem am Boden stehenden Kelch aus Gold. Die junge Frau ist mit einem Wickelrock aus weißem Leinen bekleidet, sie ist mit Ketten an Händen und Füßen an den Altar gefesselt und mit Drogen ruhig gestellt, auf dem Kopf trägt sie einen reich verzierten Stirnreif mit einem Bildnis eines kleinen goldenen Kalbes.

Opferkelch: 10.000 C, Stirnreif: 8.000 C

Die junge Frau

ist groß gewachsen, hat lange dunkelbraune Haare, helle Haut. Sie ist stark benommen und hat geweitete Pupillen. Offensichtlich steht sie unter Drogen.

Die junge Frau passt somit zur Beschreibung, die die Gruppe von Julia Goran hat.

Sie kann mit einer Dosis Neutral Plus aus ihrem Drogendillirium befreit werden. Dann kann sie ihre Geschichte gleich erzählen und selbst gehen. Andernfalls muss sie getragen werden (50 kg) und ist erst nach 6 Stunden ansprechbar.

Sie heißt Isabelle Worlac, ist 22 Jahre und Studentin an der Wirtschaftsuniversität von Eltrada. Sie wurde in einem Lokal von einem attraktiven terranischen Mann angesprochen und danach erinnert sie sich nur noch bruchstückhaft an eine Zelle mit Steinwänden. Sie ist den Mitgliedern der Gruppe sehr dankbar für ihre Rettung, allerdings stammt sie aus einer armen Familie, die sich für die Rettung nicht in finanzieller Sicht erkenntlich zeigen können. Von den Gorans hat sie noch nie etwas gehört.

Statue auf dem Sockel hinter dem Altar:

Die Statue sieht aus wie ein goldenes Kalb, die Augen sind aus Diamanten so groß wie ein Fingernagel, die Hörner sind mit Blut benetzt. Am Fußende der Statue sind die Buchstaben M.O.O.B.Y. zu lesen.

Größe 1,50 m, Gewicht 200 kg, Wert 200.000 C, 2 Diamanten zu je 5.000 C

(Ja es gibt Spieler, die haben die Augen rausgelpult und die Statue in handliche Stücke gehauen. Möge die Gier mit dir sein, mein junger Padawan!)

Privaträume des Sektenführers:

Mit der Keycard des Sektenführers kann die Sicherheitstüre geöffnet werden. Hinter der Eingangstüre gibt es eine zweite Türe, wodurch eine Schleuse von ca. 2x2 m entsteht, neben der inneren Türe befindet sich ein Terminal zur Eingabe eines Sicherheitscodes sowie eine rot leuchtende LED.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Die innere Tür kann nur geöffnet werden, wenn die äußere zu ist und umgekehrt. Schließt man die äußere Tür, so schaltet die LED Leuchte von rot auf grün um und die Codeeingabe am vorher toten Terminal wird möglich. Misslingt die Probe auf Sicherheitstechnik (Dauer 5 Minuten), wird die Außentür verriegelt und mit lautem Zischen KO-Gas in die Schleuse eingeleitet. Wird das Gas einmal eingeleitet, so muss jeder in der Schleuse einen erfolgreichen Reflexwurf absolvieren, um die Atemmaske aufzusetzen (die hoffentlich jeder mit hat). Misslingt die Probe => 15 Minuten K.O. Die Außentür kann von der Sicherheitszentrale aus entriegelt werden, d.h. Öffnen von Innen mittels Taster und von Außen mittels Keycard wieder möglich.

*Im Inneren tut sich ein wahrer Palast auf, der in einem krassen Gegensatz zum Rest des eher schlicht gehaltenen Bunkerbaus steht. Der Raum mit ca. 5*7 m hat einen weißen Marmorboden ausgelegt mit exquisiten handgeknüpften Teppichen. Ein Himmelbett, ein schwerer Schreibtisch aus dunklem Holz und 3 massive Kästen, die allesamt aus der terranischen Frühgeschichte zu stammen scheinen. An den Wänden hängen alt anmutende Ölgemälde, auf denen Landschaften und Schlachten aus vergangenen Jahrhunderten von Terra zu sehen sind. An der Rückseite gibt es 2 Türen*

besondere Gegenstände: Schmuck im Nachkästchen (Ringe, Ketten, Edelsteine, Verkaufswert: 20.000 C, Magischer Ring (Identifizieren mit Magie analysieren (Kosten bei einem vertrauenswürdigen Mietmagier: 2.000 C: Ring der Giftresistenz: Wirkung: Gift-/Drogenresistenz +5, 50 Ladungen, Wert: 10.000 C).

Eine führt in einen begehbaren Wandschrank, der neben einfacher Kleidung auch elegante und teure Garderobe und mehrere okkulte Messgewänder beinhaltet.

Die andere Tür führt in ein luxuriöses Bad mit Marmorauskleidung und allem was das Herz begehrt.

besondere Gegenstände: 2x Troom, 1x Oria-Doon, antikes Rasiermesser (Wert 1.000 C)

Wir bekommen Besuch:

In der Zwischenzeit hat die Polizei das Sektenquartier umstellt und bereitet die Erstürmung vor. Die Gruppe kann auf folgende Weise von der Anwesenheit der unangemeldeten Besucher erfahren.

- Sie sehen die Einsatzkräfte auf einem der Überwachungsmonitore (Voraussetzung: sie kommen nochmal in der Sicherheitszentrale oder im Quartier des Hohepriesters vorbei und es wurden nicht alle Kameras zerstört).

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

- Sie haben mit einer Multi Scanner Unit festgestellt, dass rundherum verdächtig viel Funkverkehr herrscht und sind dem nachgegangen. (kann im Zuge der Raumerkundung erfolgen, sofern die Gruppe eine MSU einsetzt)
- Sie erkunden den Fluchttunnel und bemerkten beim Öffnen der Luke, dass gerade ein paar Shuttles der Behörden vor dem Höhleneingang landen.
- Sie stoßen auf dem Weg nach draußen auf die Polizeikräfte und treten hoffentlich rechtzeitig den Rückzug an. Dabei sollten sie den Rückzug allerdings decken (Gang sprengen oder ähnliches), da die Einsatzkräfte rasch nachrücken. Wenn sie sich den Einsatzkräften ergeben, werden sie umgehend verhaftet. Wenn sie sich auf einen größeren Kampf mit der Polizei einlassen, verliert die Gruppe den Kampf (hier sind der Phantasie des Meisters keine Grenzen gesetzt) und die Spieler haben hoffentlich noch jeder einen Joker.

Fluchttunnel:

Hinter der Statue auf dem Altarpodest befindet sich eine vergitterte Öffnung mit ca. 1,5 x 1,5 m, dahinter ist nur Schwärze zu erkennen.

Nimmt die Gruppe das Gitter ab (Probe auf Mechanik +3) erkennt sie einen Gang:

Der Gang führt ca. 50 m in den Fels und dann zu einer Leiter nach oben. Die Leiter endet nach 20 m Aufstieg an einer massiven Luke (Verriegelung nur von Innen öffnbar, Öffnungsmechanismus im entriegelten Zustand von beiden Seiten betätigbar).

Alle Charaktere passen hindurch, große Charaktere und derjenige, der die junge Frau trägt, müssen aber 2 erfolgreiche Klettern Proben absolvieren. Missling eine Probe, rutschen sie ab und erleiden 2 Schadenspunkte (kein Rüstungsschutz), zum Verlassend es Schachtes müssen insgesamt 2 Kletterproben geschafft werden.

Der Ausstieg liegt gut versteckt zwischen mehreren Büschen ca. 100 m vom Höhleneingang entfernt. (Der Ausstieg ist aus einer speziellen Legierung, die nicht vom angrenzenden Gestein zu unterscheiden ist, der Ausstieg ist somit nicht ortbar).

Vom Schachtausstieg aus könnt Ihr sehen, dass die örtlichen Behörden und Spezialkommandos den Eingang des Sektenunterschlupfes umstellt haben und soeben mit der Erstürmung beginnen. Erste Trupps erkunden auch die Umgebung und nähern sich dem Standort der Gruppe.

(Auch wenn die Sektenmitglieder böse Jungs waren und das Retten eines Entführungsopfers eine gute Tat ist, so handelt es sich nach eltruanischem Recht bei dem, was die Gruppe gerade getan hat dennoch um Hausfriedensbruch, Sachbeschädigung, Diebstahl und Mord. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte den Gruppenmitgliedern klar werden, dass sie von der Polizei besser nicht aufgegriffen werden. Hoffentlich haben Sie keine Spuren hinterlassen.

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Intelligenzprobe durchführen für diese Erkenntnis, falls es bisher noch keinem Charakter aufgefallen ist)

Spuren hinterlassen und verwischen:

Bevor die Gruppe den Stützpunkt verlässt, sollte das weitere Vorgehen geklärt werden:

- Was passiert mit dem geretteten Mädchen? (wach oder betäubt)
- Welche Spuren wurden hinterlassen (es wurde sicher ein wenig rumgeblutet und Fingerabdrücke hinterlassen)
- Kann bzw. sollte man Spuren verwischen? (Brandsätze legen, Sprengungen durchführen, etc.)
- Was wird an Beute mitgenommen bzw. muss zurückgelassen werden?

Ab nach Hause:

Der Gruppe gelingt es, das Areal unentdeckt zu verlassen und in die Stadt zurückzukehren. Dort angekommen erfahren sie, dass die Vorfälle im Sektenunterschlupf auf allen Nachrichtenkanälen gesendet werden. Alle Personen, die sich auf dem Gelände aufgehalten haben, sind nach offizieller Stellungnahme tot. Es wird von einem Massenselbstmord ausgegangen, heißt es in den Medienberichten. Soso.

11. Wieder daheim

Wer bist du?

Spätestens wenn die junge Dame aufwacht, steht eine große Frage im Raum: „Was verdammt nochmal stimmt hier nicht?“ Die Entführte ist nicht die verschwundene Tochter der Gorans und von der Familie fehlt neuerdings jede Spur. Alle Anhaltspunkte sind verschwunden, alle Akten gelöscht, nichts von dem was recherchiert wurde scheint wahr gewesen zu sein. Jemand hat sich verdammt viel Mühe gegeben, die Gruppe hinters Licht zu führen. Und natürlich gibt es keine zweite Hälfte von der Bezahlung.

Die Gruppe kann zur Zeit nur mutmaßen, vielleicht wird sie in der Zukunft etwas darüber herausfinden, aber das ist eine andere Geschichte...

Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Eine weitere wesentliche Frage ist: Was macht die Gruppe mit der geretteten Frau? Ohne besondere Vorkehrungen wird diese jedenfalls recht bald zur Polizei gehen und ihre Geschichte erzählen. Mögliche Lösung:

- Die Frau einfach gehen lassen (nicht klug)
- Die Frau dazu bringen, nichts zu verraten und eine Lügengeschichte über ihren Verbleib während der letzten beiden Tage zu erzählen (Bedrohen / Einschüchtern / Überrede / Bestechen)
- Das Gedächtnis der Frau löschen/manipulieren (Hypnose durch einen Pal-Controller-Mentaten, mit Drogen vollpumpen oder operativer Eingriff)
- Die Frau verschwinden lassen

Verkauf der Beute:

Ein Teil der Beute ist leicht mit "Jünger der reinen Seele" in Verbindung zu bringen (Opferkelch, Stirnreif, Zeremoniendolch, Ringe mit Sektensymbolen, Goldstatue).

Entsprechend vorsichtig sollte die Gruppe beim Verkaufen sein, ein vertrauenswürdiger Händler wird 50% des Verkaufserlöses verlangen und die Teile in einem System außerhalb der Republik Eltrus verkaufen. Verkauft die Gruppe direkt, so besteht das Risiko, mit den Vorfällen im Sekteunterschlupf in Verbindung gebracht zu werden.

Ähnlich ist es mit dem Nyrog des Waffenmeisters: Da Nyrogs persönlich für ihren Träger gefertigt werden, gibt es keinen freien Markt für diese Waffen. Wer so etwas zum Verkauf anbietet, kann sich schnell unangenehme Fragen oder Ärger einhandeln. Selbstverständlich gibt es wie bei allem was selten, wertvoll und verboten ist auch hier potente Sammler. Ohne Mittelsmann ist es jedoch kaum möglich, einen solchen zu finden (ein paar tausend Credits kostet sowas schon, außer ein Mitglied der Gruppe hat durch seine Vorgeschichte entsprechende Kontakte bzw. den Vorteil "Einflussreiche Freunde").

12. Besuch von der Polizei

Ob die Gruppe im weiteren Verlauf Besuch von der Polizei bekommt, hängt von folgenden Faktoren (und der Laune des Meisters) ab.

- Welche Spuren haben sie hinterlassen? Fingerabdrücke, Blut, Ausrüstung, Munition. Wurden die Spuren evtl. verwischt? Wie und wo wurde das Transportfahrzeug versteckt? Wenn gefunden, kann es der Gruppe zugeordnet werden?
- Wurden sie von den Einsatzkräften gesehen? Wenn ja, wieviele Gruppenmitglieder, kurz/lang, Videoaufzeichnungen.
- Haben sie Einsatzkräfte angegriffen, verwundet oder gar getötet?
- Was wurde aus dem geretteten Mädchen?
- Wie vorsichtig waren sie beim Verkaufen der Beute. Viele der Beutestücke sind klar der Sekte zuordenbar und fallen nach all dem Medienrummel mit Sicherheit auf. Möglichkeiten, die heiklen Teile der Beute loszuwerden: Einschmelzen (bringt nur 60% des Wertes) oder in einem anderen System verkaufen.
- Hat sich die Gruppe eventuell ein Alibi besorgt?

Werden ein oder mehrere Charaktere von der Polizei mit den Vorfällen in Verbindung gebracht, so tauchen 2 Ermittler am Stützpunkt auf und fragen nach der Gruppe. Es wird bei jedem Verdächtigen ein Verhör durchgeführt (Talentwert Verhör: 6, Vergleichswurf gegen Intelligenz des Verhörten, Modifikation in Abhängigkeit der vorliegenden Beweise).

Verplaudert sich einer beim Verhör, so fliegt die ganze Gruppe auf.

Falls die Gruppe auffliegt, gilt es aus der Sache rauszukommen. Die Bestechung der Beamten, das Löschen der Daten und das Beseitigen der Beweise kosten viel Geld (>10.000 Credits pro Spieler) und/oder einen großen Gefallen an den Helfer/Mentor (Durchführen einer Mission ohne Bezahlung oder etwas in der Art). Dem Spielmeister hat auch hier alle Möglichkeiten zur freien Gestaltung und vielleicht ergibt sich hierbei der Anschluss an ein weiteres Abenteuer für die Gruppe.

13. Abschluss

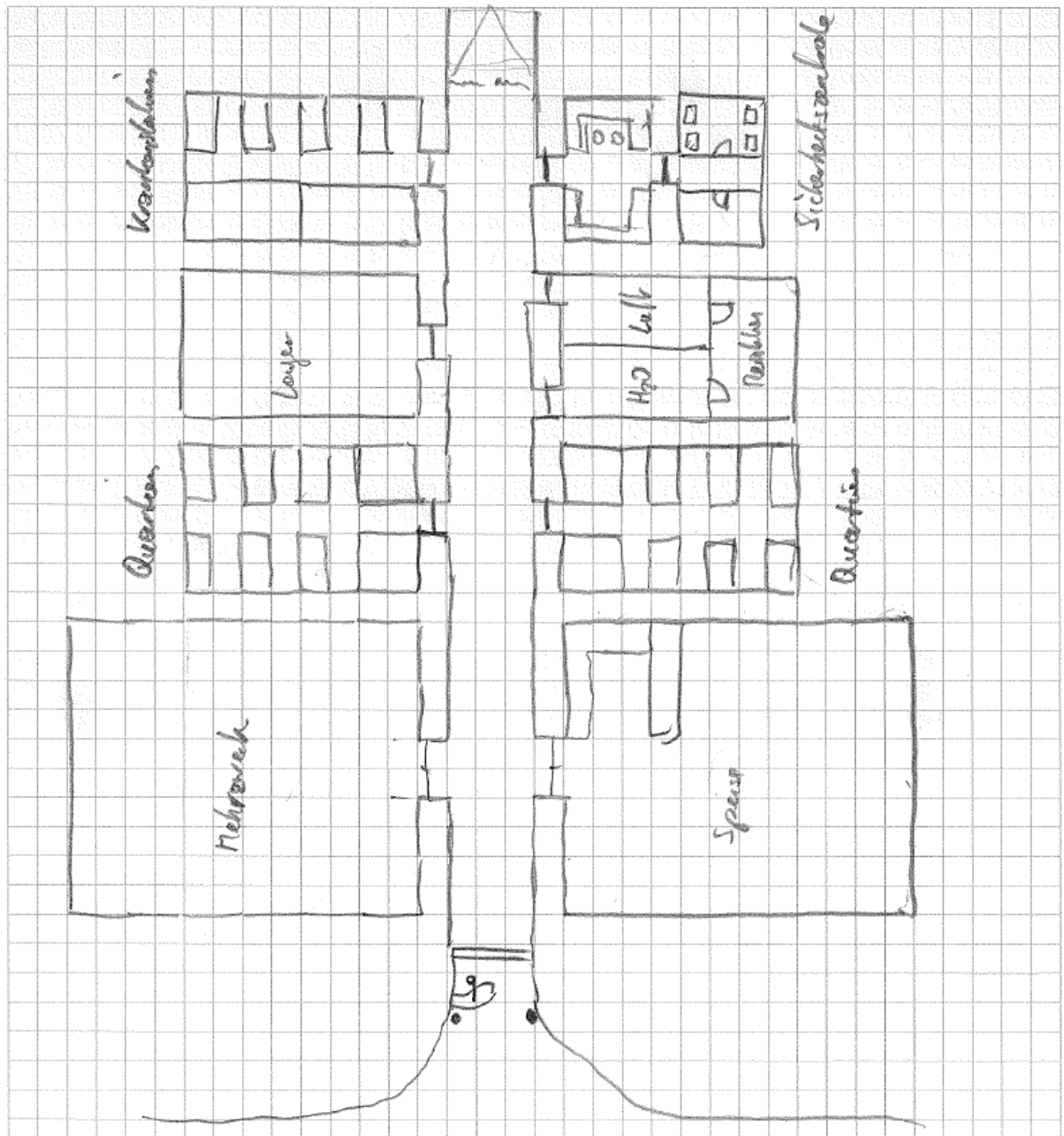
Ist alles erledigt, darf sich die Gruppe über die (verbliebene) Beute freuen und fleißig neue Talente erlernen und Ausrüstung kaufen.

Abenteurerpunkte: grundsätzlich nach Ermessen des Spielmeisters, Richtwert 250 EP

14. Karten

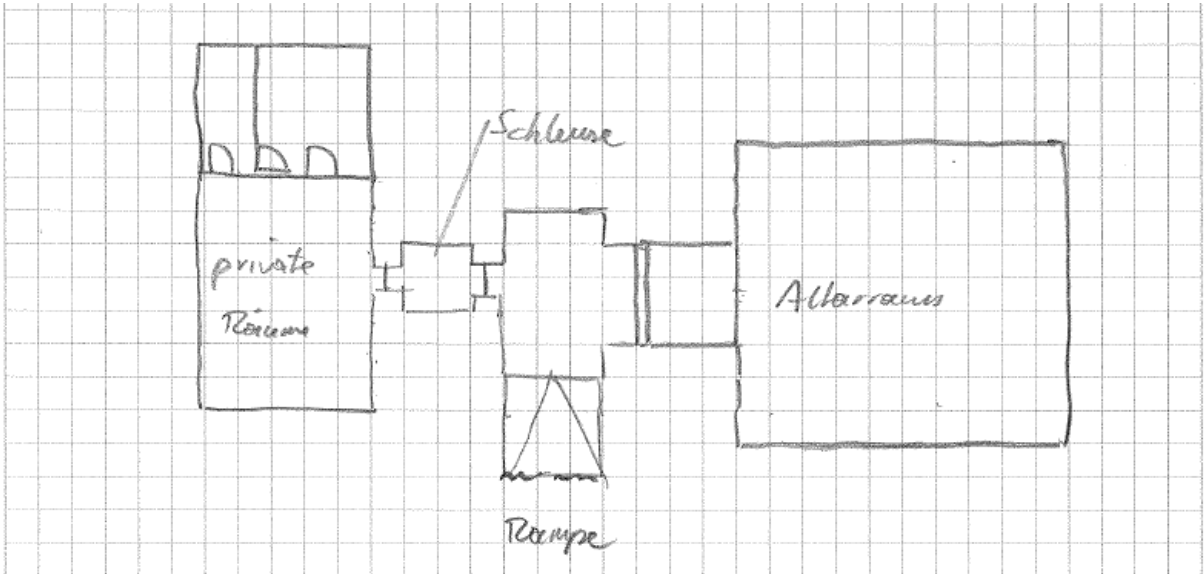
Karte Sektenunterschlupf 1

Eingang unten. Es hat sich als durchaus interessant herausgestellt, die Räume nur verbal zu beschreiben, und die Gruppe die Karte selbst zeichnen zu lassen (Es lebe die Erinnerung an die Zeiten, da es in Computerspielen kein Automapping gab :-)



Entaria – Abenteuer Sektenangelegenheiten

Karte Sektenunterschlupf 2



Karte Altarraum

