

GESTRANDET

ein NOVA-Einsteiger-Abenteuer

von NOVA-Co-Autor Antonio Perez Sanchez

FAKTEN

Dauer: 2-4h

SL-Erfahrung: rudimentäre NOVA-Kenntnisse notwendig

Spieler-Erfahrung: keine NOVA-Kenntnisse notwendig

Alle Seitenzahl-Referenzen im Text beziehen sich auf das NOVA-Basisbuch.

Hintergrund

Für dieses Abenteuer sind Kenntnisse über die Minelauvaner und Ozeatrea vorteilhaft, siehe NOVA-Basisbuch Seite 175 bis 167, sowie in der Einführung Seite 24.

ABENTEUERAUSGANGSSITUATION

Es ist die Zeit des alle 10 Jahre statt findenden Gezeitenfestes. Der Trabant Bluaquodeqs, Pliquaris, ist zu diesem Zeitpunkt sehr nahe am Planeten, so dass die ohnehin schon starken Gezeiten auf einem Höhepunkt sind. Die Flut erreicht einen maximalen, die Ebbe einen minimalen Stand.

Die Auswirkungen sind so stark, dass auf der einen Hälfte des Planeten so gut wie alle Landmassen überschwemmt sind und auf der anderen Seite ein Großteil der Landmassen freiliegt.

Aufgrund der Feierlichkeiten sind viele minelauvanische Behörden und Geschäfte geschlossen, der min. Flugverkehr kommt mit wenigen Ausnahmen zum Erliegen. Unter den betroffenen Schiffen ist ein Transporter der Handelsgilde, die **Quualop** (Belima-Klasse, Seite 421), die die Ware in die Orbitalraumbasis **Cuoabolaq** transportieren sollte, wo sie vom Frachter **Atlas** (Optima-8-Klasse, Seite 435), zu deren Crew die SCs gehören, übernommen würde. Da die Quualop vorerst festsetzt, müssen die SCs einen Weg finden, die Fracht dennoch an Bord zu nehmen.

Die Atlas ist eine Rostlaube und man benötigt das Geld aus dem Auftrag dringend für größere Reparaturen.

Charaktere

Dieses Abenteuer eignet sich für eine große Bandbreite an Charakteren oder Gruppenkonstellationen.

Wer NOVA zum ersten Mal spielt und einen Spielercharakter erschafft (oder einen Beispielcharakter verwendet), der kann sich Hilfreich sind für neue Spieler die „Spezieskurzreferenzkarten“ (Download unter www.nova-rpg.de).

Die Charaktere sind in „Gestrandet“ Teil der Atlas-Crew, der SC-Hintergrund müsste also entsprechend angepasst sein (also keine Admirale, Manager, Adlige,...). Man kann die Atlas auch als formoragischen Schmuggler (Clan Cargorag) führen, oder als militärischen Transporter, dies bedarf aber einer stärkeren Bearbeitung des Abenteuers durch den SL.

BASISTYPEN

Gut geeignet: Terraner, Halb-Xeracor, Beta-Pictor, Minelauvaner

Weniger geeignet: Tokmarden (außer in Piratengruppe), Halb-Novat

BEISPIELCHARAKTERE AUS DEM NOVA-BASISBUCH

Möglicherweise müssen sie vom Hintergrund etwas abgeändert werden, aber immerhin gibt es diese Charaktere bereits mit Werten. (Imperialer) Raumpilot (Seite 72), Kybernet (Seite 74), Cham-Techagent (Seite 105), Ioxonische Paranormikerin (Seite 123), konföderierter Muskelprotz (Seite 137), Handelsgilden-Kapitänin (Seite 185), Embotainer (Seite 212)

AUSRICHTUNG DER KENNISSE

Ein technisch versierter Charakter (Tech) ist absolut notwendig, ebenso ein Pilot, außerdem sinnvoll (aber nicht zwingend) sind kämpferisch veranlagte Chars.

Szene 1

HANDLUNGORT

Transporter „Atlas“ angedockt an Raumbasis Cuoabolaq im Orbit um Bluaquodeq (Minelauva IV)

SPIELERINFORMATIONEN

Schon im Anflug auf die Station fällt euch die seltsame Bauweise der Station auf. Ihre lang gezogene Form, schwarzglänzende Rundungen, bläuliches, von Energieentladungen auf der Oberfläche herrührendes Leuchten verleihen der Station etwas Fremdartiges und Bedrohliches.

Der Anfang

Der Frachter der SCs dockt an die Station an. Womit beschäftigen sich die SCs? Wo befinden Sie sich?

Dann erklingt im Kommunikationssystem der „Atlas“ kurzes statisches Rauschen, gefolgt von der rauhen Stimme des Skippers:

„Alles mal her hören. Wir haben gerade an Cuabolaq angedockt! Auf der Station könnt ihr euch in dafür ausgewiesenen Bereichen noch ohne Atemgeräte oder Druckanzüge bewegen. Auf Mineluva IV oder wie die Fische sagen, Bluaquodeq, werdet ihr ohne die Ausrüstung nicht klar kommen, geschweige denn eine Einreiseerlaubnis bekommen. [Stimme des Navigators im Hintergrund] –Skipper, eine Meldung des Basisadministrators!“

Die Kommunikation wird unterbrochen. Einige Minuten später erfolgt eine weitere Durchsage, diesmal vom ersten Offizier.

„[Name #1], [Name #2], ... [Name #n], sofort beim Skipper melden! Sofort!“

Die Aufgabe

Der Weg zum Skipper führt die SCs durch die schmalen Gänge der „Atlas“. Glanglose Gänge, teilweise nur karg beleuchtet und mit offenliegenden Kabelschächten, führen zu den die einzelnen Ebenen verbindenden Leitern. Zunächst führt der Weg über die Brücke. Die Brücke ist in drei Teilbereiche aufgeteilt: Im Vorderen Teil rechts die Komm. und Astrogation, ganz links die taktische Konsole und Waffensysteme und dazwischen der Sitz des Piloten.

Hinter diesen Bereichen und etwas höher gelegen befindet sich der Sitz des Skippers. Es gibt im Hinteren Bereich 2 Türen und den Zugang zu einer tiefer gelegenen Ebene über eine Leiter.

Während die eine Tür über einen Gang zu den Quartieren der Crew führt, verschließt die andere das „Büro“ des Skippers.



Auf dem Weg durch das Schiff könnte man die Atlas als alte Rostlaube darstellen, die dringend Überholung bedarf, vielleicht muss man auch einem Crewmitglied kurz zur Hand gehen bei einer Reparatur, eine Tür öffnet sich nicht, etc.

BEIM SKIPPER

Der grauhaarige Terraner mit dem akkurat gestutzten Haar und der verblichenen Narbe auf seiner rechten Gesichtshälfte schaut die SCs über seinen Schreitsch aus Holz hinweg an. Wie gewohnt sitzt er in schwarzer Hose und hochgeschlossenen blauem Hemd, ohne spezielle Uniform oder Rangabzeichen, da.

Sorgenfalten stehen auf seiner Stirn und er schaltet beim Eintreten des SCs den vor ihm liegenden Holoschirm aus. Gewohnt kollegial, aber mit sorgenvoller Stimme erklärt er den SCs die Einzelheiten des Auftrags der „Atlas“.

„Kommen wir gleich zur Sache... Eigentlich war angedacht, dass wir hier auf der Station die Fracht des Transporters „Quualop“ übernehmen sollten. Aber dank dieses verdammten Festes, von dem uns natürlich niemand informiert hat, sitzt der Transporter auf dem Planeten in der Siedlung Quuarest fest. Zudem wollen mich die Fischköpfe [Minelauvaner können auf die Bemerkung verärgert reagieren] mich nicht einreisen lassen. Liegt wohl daran, dass meine kybernetischen Beine beim Schwimmen einige Probleme verursachen... und Schwimmen an sich nicht meine Stärke ist. Vorschläge?“

Sollten an der Stelle keine Vorschläge kommen setzt der Skipper seine Ausführungen fort.

„Nun gut, da ihr keine weiteren Vorschläge habt fasse ich zusammen: Wir müssen auf den Planeten kommen und den Frachter selbst hier hoch bringen. Die Behörden sehen das zwar nicht gerne, aber ich habe eine Sondererlaubnis dafür. [Reicht sie an einen der SC, der Raumschiffe fliegen kann]. Besorgt euch also eine Einreiseerlaubnis, ich würde es ja für euch machen... aber na ja... [Klopft auf seine Beine] ... und macht euch da runter. Holt den Frachter hoch und dann sind wir auch schon wieder weg von dem Wasserball. Meldet euch, sobald ihr Ergebnisse vorweisen könnt! Wir brauchen den Schotter, sonst kommt der Kahn nämlich aus keiner Umlaufbahn mehr.“

Der Skipper übergibt den SCs noch 10.000 ekrainische Credits Spesen und schickt sie dann los. Die SCs können sich ausrüsten und überlegen, wie sie vorgehen.

DIE AUFGABEN AUF DER RAUMSTATION

Die Spielern stehen also vor zwei Aufgaben:

1. Eine Einreiseerlaubnis bekommen: nur wenige Beamte sind noch an der Arbeit, Schmiergeld oder Überzeugungskraft ist gefragt
2. Ein Schiff und zugehörigen Skipper finden, der bereit ist während der Festlichkeiten auf den Planeten zu fliegen.

Szene 2

HANDLUNGORT

Raumbasis Cuoabolaq im Orbit um Bluaquodeq [Minelauva IV]
Die Raumbasis ist ein ehemaliges beta-pictorisches Dock, daher auch die fremdartige Architektur, die mittlerweile

SPIELERINFORMATIONEN

Auf dem Weg von den Andockschleusen durchquert ihr schmale, rohrenartige Gänge. In Wänden und Decken schirmen Glas- und Plastikverschaltungen von Energieleitern ab, über die blau leuchtende Energieströme fließen - Aber nicht überall. Gelegentliche elektrische Entladungen und Blitze erinnern euch daran, wie gefährlich eine Berührung mit den Leitungen sein könnte. Die Gänge scheinen teilweise noch immer in dem Zustand zu sein, in dem die Beta-Pictor sie zurückließen.

Überall findet ihr Warnschilder, dass das Betreten des Zentralbereichs Luftatmern nur mit Atemgeräten gestattet ist. Die schmalen Gänge geleiten euch bis auf eine mit drucksicherem, gepanzerten Glas versehene Ebene der Zentralhalle. Von hier aus könnt ihr auf derselben Ebene Infoterminals, Bars, Geschäfte und Restaurants für Luftatmer sehen, die rege besucht werden.

Außerhalb des Titanglases, der Schotten und der Luftschleusen, erstrecken sich die Wasser gefüllten, restlichen Ebenen der Zentralhalle. Sie breitet sich über fünf Stockwerke hinweg aus. Diese werden über eine zentrale Achse, eine Röhre, miteinander verbunden.

Auf den verschiedenen Ebenen finden sich Geschäfte, Büros, administrative Behörden und natürlich auch Vergnügungsetablissemments. Zurzeit scheinen viele der Geschäfte - zumindest die anscheinend von Minelauvanern geführten - geschlossen zu sein. Bedingt durch den brach liegenden Flugverkehr zwischen Planeten und Station sind viele Besucher verschiedenster Völker auf der Station und vertreiben sich die Zeit.

Die Zentralhalle selbst aber auch die Wände, Gänge und Räume der Raumstation sind zum Gezeitenfest über und über mit Muscheln, Laternen und roten und gelben Schwämmen und Gewächsen behangen. Überall sind Minelauvaner zu sehen, die in geselligen Runden zusammen sitzen oder sich in ruhige Kontemplation zurückziehen. Im Gegensatz zu den Bereichen der Luftatmern scheinen auf den Wasser gefüllten Ebenen viele der Verbindungsgänge der ehemals beta-pictorisches Station verbreitert worden zu sein. Die ganze Halle ist in ein sanftes, blaues Licht getaucht.

Die Handlung teilt sich hier in drei Teile auf. Zunächst das Besorgen von Atemgeräten/Druckanzügen an einem der Schotten, um Zugang zu den anderen Ebenen des Docks zu bekommen. Dann das Besorgen der Einreiseerlaubnis und schließlich das Organisieren des Transports auf den Planeten.

Die Aufgaben können von der Gruppe als Ganzes oder gesplittet erledigt werden. Die Reihenfolge ist dabei nicht unerheblich, da kein Pilot einwilligen wird, Personen ohne Einreiseerlaubnis auf den Planeten runter zu bringen.

Bewegung auf der Station (Wasser gefüllte Ebenen) erfordert Athletik- bzw. Schwimmtests!

EINREISEERLAUBNIS

Einreiseerlaubnisse können nur von minelauvanischen Beamten ausgestellt werden. Zur Zeit des Gezeitenfestes sind nur wenige Schalter in der **Administration** geöffnet. Die Dienst habenden Beamten sind äußerst schlecht gelaunt und wollen nur ungern Arbeiten und somit auch Genehmigungen erteilen.

Um eine Genehmigung zu erhalten, ist es nötig nicht nur gute Argumente, sondern entweder ein kleines Schmiergeld oder einen erfolgreichen „Beeinflussen/Verhalten“-Test gegen Schwierigkeit 12 [also 12+] zu bestehen.



Ist dies geschafft, muss der SC, der eine Genehmigung will, vor Augen des minelauvanischen Beamten einen kleinen Schwimmtest (Athletik-/Schwimmen 10+) ablegen. Damit haben die SCs die erste Hürde genommen.

TRANSPORTER UND SKIPPER ORGANISIEREN

Mit einem erfolgreichen Wurf auf „Kognition/Orientierung“ (10+), können die SCs auf die Idee kommen, dass sie einen Piloten samt Schiff am besten in den schmierigen Bars der Station, am besten sogar rund um das Luftatmertraumdock, treffen können.

In der Bar „Tantalus Schnecke“ können die SCs den Skipper **Alshin McNeel**, einen Halb-Xeracor, mit seinem Crusader-Transporter (Seite 434) **Caravelle** treffen.

Mit einigen Argumenten und ggf. einem „Beeinflussen & Verhalten/Überzeugen“-Test, gegen den sich McNeel mit einem Mut-Test (M-Wert: 13) zur Wehr setzen kann, lässt sich der Skipper nach Vorlage gültiger Einreisegenehmigungen zum Transport überreden. Er verlangt 10.000 ekrainische Credits, kann aber runter gehandelt werden mit „Beeinflussen & Verhalten/Handeln“, worin er selbst einen Wert von 14 hat. Jeder Punkt, den die SCs über McNeils-Handel-Ergebnis liegen, sinkt die Passage um 1.000 EC.

Er ist sofort startklar und verabredet sich mit den SCs am Dock Nr. 5. Anschließend können die SCs dem Skipper bericht erstellen und erhalten die Sonderfluggenehmigung. Einem Abflug steht nichts mehr im Wege.

Szene 3

HANDLUNGORT

Transporter „Caravelle“ auf dem Weg nach Minelauva IV (Bluaquadeq)

SPIELERINFORMATIONEN

Kurze Zeit später fliegt ihr mit der Caravelle Richtung Bluaquadeq ab. Das Schiff erscheint fabrikneu. Alles glänzt und ist sauber, McNeel achtet peinlich genau auf Ordnung. Aus der Pilotenkanzel heraus könnt ihr auf den Planeten unter euch sehen. Blaues Meer bis zum Horizont. Als das Schiff unter Turbulenzen in die Atmosphäre eintritt, bittet euch McNeil die Sicherheitsgurte anzulegen.

Kurz darauf erschüttert eine Explosion das Schiff und Ozon und der Geruch geschmolzenen Hartplasts erfüllt das Schiff. Alarmsirenen heulen auf.

URSACHE...

Mehrere Zufälle kommen zusammen: Wegen Materialermüdung eines fehlerhaften Bauteils (es war nicht ausreichend geprüft worden, McNeel brauchte das Schiff schnell) brennt der Hauptenergieverteiler durch, was zu einem Ausfall dreier Triebwerke (von insg. 4) führt. Das letzte Triebwerk wird von einem Notfall System in Betrieb gehalten.

...UND WIRKUNG

Zudem gab es eine Überspannung und eine Kurzschlussexplosion in der Astrogationskonsole und schaltete das Navigationssystem und den Piloten (durch Stromschlag) aus. Die SCs können nun versuchen zu reagieren, doch fiel mehr als die Druckanzüge anzulegen und das Steuer zu übernehmen, bleibt ihnen nicht zu tun.

McNeel ist bewusstlos, man muss ihn stabilisieren „Vita/Medizin“ 14+, andernfalls stirbt er an Herzrhythmusstörungen. Falls er überlebt wird er viel zu geschwächt sein und immer wieder wegdämmern. Der Pilot (SC) sollte versuchen das Schiff trotz ausgefallener Systeme auf Kurs zu halten => Wurf auf „Transportmittel/Raumfahrzeuge“ (13+), doch dadurch kann höchstens Schlimmeres verhindert werden.

SPIELERINFORMATIONEN

Die Wolken rasen an euch vorbei und die riesige Wassermauer unter euch kommt immer näher. Mit einem Aufspritzen von Gischt tritt das Schiff in die Wogen ein und öffnet vor euch die Unterwasserwelt von Minelauva IV.

Mehrere Instrumente spielen verrückt, ehe sie sich beruhigen. Die Hülle bleibt dicht, wenn auch weitere Systeme ausgefallen sind. Keine Augen und keine Zeit für die Schönheit der Umgebung: Plötzlich füllt ein riesiger Fisch das Sichtfeld des Cockpits aus.

Um ihn auszuweichen „Transportmittel/Raumfahrzeuge“ 16+. Selbst wenn er gelingt, solltest Du als SL eine Möglichkeit finden, warum der Raubfisch aggressiv wird:

Bevor ihr reagieren könnt geschieht das unvermeidliche und ihr rammt ihn. Die ohnehin schon strapazierte Hülle des Schiffes gibt an zahlreichen Stellen fast nach und verbeult sich unter dem Einschlag. Für einen kurzen Moment füllen blutige Schlieren den Sichtbereich aus, dann könnt ihr nur Zischen der Leitungen und dumpfe Einschläge am Schiff hören. Offensichtlich habt ihr das Ungetüm wütend gemacht. Plötzlich bohren sich stahlharte Zähne durch die Hülle und Wasser bricht ein.

DUACLARUIQUEC GREIFT AN

Spätestens jetzt sollten die SCs die Druckanzüge/Taucheranzüge anlegen. Sie können versuchen das Leck zu schließen, aber für jedes geflickte Leck werden zwei weitere folgen.

Während die die übrigen SCs die Leckabdichtung vornehmen, sollte der Pilot (SC) sein Bestes geben, dem Angreifer (dem Duaclaruiquec) zu entkommen.

Der ist durch das Blut und die elektrischen Impulse des Schiffes so in Raserei versetzt, dass er das Schiff solange angreift, bis die Systeme ausfallen oder die SCs auf die Idee kommen, alle Systeme auszuschalten. (Vita/Biologie-Test 15+, für Minelauvaner 13+).

SPIELERINFORMATIONEN

Der tobende Fisch greift das ohne hin schon stark beschädigte Schiff ohne Unterbrechung an. Mit nur noch einem Triebwerk, das nicht einmal volle Leistung bringt, habt ihr kaum eine Chance den Raubtieren zu entkommen.

Duaclaruiquec

Initiative: 3W
Angriff Zähne: 2W+2
Angriff Schwanzflosse: 3W+1
Ausweichen: 2W
Haut-Schutz: 5
LE: 350
Schaden (Zähne): 40, F
Schaden (Schwanzflosse): 20, P



Szene 4

HANDLUNGSORT

Transporter „Caravelle“, im Ozean von Minelauva IV

AUFPRALL

Wasser bricht ein und löst weitere Kurzschlüsse aus. Schon rast das Schiff auf einen Canyon [Transportmittel/Raumfahzuge 14+] zu gerade noch kann der Pilot (SC) die Manövrierdüsen nach oben lenken und es vor einem Zusammenprall mit der Canyonwand bewahren. Man schlägt auf dem Kamm des Canyons auf. Die SCs werden in ihre Sitze und Gurte geschleudert, diejenigen die nicht angeschnallt sind machen schmerzhafte Bekanntschaft mit der Außenhülle [1W6 Schaden]. Kurze Zeit später kommt das Schiff zum stehen, mittlerweile gänzlich geflutet. Die Außenhülle ist an mehreren Stellen auf fast einem Meter aufgerissen, die Ausstiegsluke scheint verklemt.

Die SCs können bei erfolgreichen Würfeln (11+) auf „Technik/Astro-technik“ feststellen, dass der Hauptenergieverteiler und das Reserve-aggreat zerstört wurde. Das gesamte Computersystem ist ausgefallen, das Navigationssystem ist beschädigt.

Wird der Computer wieder online gebracht („Technik/Elektrotechnik“-Wurf 11+), kann festgestellt werden, dass die Sauerstofftanks zerstört wurden. Der Sauerstoff der Anzüge reicht für nur 2 Stunden.

Die nun wieder funktionierenden Scanner zeigen (bei erfolgreichem „Kognition/Scanner&Sensoren“-Test 10+) in einer entf. Von ca. 30 Minuten Fußmarsch künstliche Strukturen an (Reste einer beta-pictorischen Agrarsiedlung mit Sklavenbereich). Dort scheinen noch Bereiche intakt zu sein.

Bei einem Scan-Ergebnis von 11+ kann zudem ein terranisches Raumschiffwrack neben der Siedlung gefunden werden. Bei einem Scan-Ergebnis von 13+ lassen sich auch noch intakte Sauerstofftanks im Wrack ausmachen. Das nun wieder ansprechbare Navisystem ermittelt, dass die Zielstadt noch 3 Stunden „Schwimmen“ entfernt ist.

McNeel, der Besitzer des Schiffs, ist bei dieser ganzen Aktion noch zusätzlich verletzt worden. Ein Teil der Hüllenwand brach nach Innen ein und bohrte sich (stumpf) in den Unterleib des Piloten, ihn direkt in seinem Sitz festklemmend. Ein weiterer Wurf auf „Vita/Medizin“ (13+), lässt innere Blutungen vermuten, die schnellst möglich behandelt werden müssen. Mit einem Medpack und einem weiteren erfolgreichen „Vita“-Test (12+), kann der Pilot stabilisiert werden.

Durch die Risse in der Hülle ist kein Entkommen möglich. Die Ausstiegsluke kann geöffnet werden, wenn ein Erschwernistopf von 40 abgebaut wird (Kraft).

Szene 5

HANDLUNGSORT

Ozeangrund nahe eines alten BP-Agraraußenpostens

SPIELERINFORMATIONEN

Nach dem ihr die Luken geöffnet habt, könnt ihr feststellen [erfolgreicher „Sinne“-Test 11+], dass sich die Raubfische zurückgezogen

haben. Ihr liegt in Mitten eines feuerroten Algenfelds am Rand eines ca. hundert Meter tiefen Canyons. Zu eurem Glück seit ihr nicht zu tief gestürzt und mit Hilfe des Tagesrestlicht, das zu euch durchdringt und den Suchscheinwerfern an euren Helmen könnt ihr eure Umgebung gut wahrnehmen.

Um euch herum schwimmen in sicherer Entfernung Fische und qualenähnliche Wesen.

Von Außen sieht der Zustand des Schiffes noch schlimmer aus, als von Innen. Risse, Beulen und Löcher in der Hülle und drei verkohlte Antriebsdüsen zeugen von dem Höllenritt den ihr hinter euch habt.

Wenn sich die SCs auf den Weg machen, die Schiffe zu finden, werden sie nach einer knappen Stunde auf die Reste des terranischen Schiffes stoßen. Auf dem Weg dahin waten sie durch das Algenfeld und könne die Tier und Pflanzenwelt um sich herum, aber auch die Reste von beta-pictorischen Ruinen „bewundern“.

Terranisches Schiff

SPIELERINFORMATIONEN

Vor euch erkennt ihr die Reste einer terranischen „Piranha“-Hydroantriebskorvette erblicken. Ihre Brückensektion ist abgesprengt, zahlreiche Einschüsse auf Bug und Heck, besonders in der Antriebsgegend, lassen auf die Gründe des Absturzes schließen.

Ein erfolgreicher „Kognition“-Test (12+) bzw. „Technik/Astro-technik“-Test (11+) lassen die SCs die intakten Sauerstofftanks finden, wenn sie an Bord gehen. Du kannst einige Gefahren an Bord des Wracks einbauen, z.b. ist es instabil oder es befinden sich Spormien darin (siehe Seite 179) - Achtung Explosionsgefahr! Wahlweise kannst Du auch einen kleineren aber aggressiven Raubfisch (ähnlich einem Hai) dort unterbringen.

Mit einem weiteren Wurf auf „Technik/Astro-technik“ oder „Hg“ (12+ bzw. 14+) ist es sogar möglich sie auszubauen und mind. zu zweit (Erschwerungstopf 35 -Kraft/Handgeschick Testkombination) zu tragen. Leider sind die Energieleiter des Raumschiffes und die Verteiler allesamt durchgebrannt und nicht mehr verwendbar. Beta-pictorische Strukturen dagegen sind voll von Energieverteilern.

Beta-Pictor-Siedlung

SPIELERINFORMATION

Euren Weg fortsetzend könnt ihr (nach einem „Sinne“-Test 13+) auf dem Grund des Canyons einen gelblichen, im Wasser schwebenden Teppich sehen, der den Eingang in ein beta-pictorisches Gebäude nahezu verdeckt. Teile der schwarzglänzenden, geschwungenen Architektur, die hier und da aufgerissen ist und Muscheln angesetzt hat, liegt unter dem Teppich verborgen.

Es wird nötig sein sich hinab in den Canyon zu begeben. Dies kann problemlos mit einem „Athletik/Schimmen“-Test (9+) erreicht werden, in dem ein SC einfach über den Canyonrand tritt und sich hinab gleiten lässt.

Am Boden angekommen entpuppt sich der Teppich als Lebewesen (es sei denn, jemand hat es schon zuvor über „Vita/Botanik“ 13+ als Mlin-Alge identifiziert). Die Alge sondert eine klebrige Masse ab, und funktioniert ähnlich wie ein Spinnennetz: Objekte, die mit der Alge in Berührung kommen bleiben daran haften. Zusätzlich sammelt sich immer mehr des „Teppichs“ um das Opfer und deckt es schließlich zu. Durch den hohen Säuregehalt der Alge zersetzt und verdaut sie



ihre Nahrung. Die SCs könnten gewarnt sein, wenn ein Fisch hinein schwimmt oder aufgrund von bereits gefangenen und halbverdauten Opfern, die möglicherweise noch aus dem Teppich herausragen.

Einzig wirkungsvolle Waffe gegen die Alge ist Feuer (andere Algen in der Gegend enthalten Magnesium, ebenso die Spormien - dadurch ließen sich Teile des Teppichs zerstören) oder minalauvanische Schallwaffen. Mit Messern etc lassen sich Stücke des Teppichs abschneiden, aber natürlich droht man aufgrund der Nähe, in der klebrigen Säuresubstanz hängen zu bleiben.

Wenn man den Eingang freigelegt hat, lässt sich das BP-Gebäude betreten.

Im Inneren kann (mit Hilfe „Technik/Astrotechnik“-Test 15+; für Beta-Pictor nur 13+) der Hauptenergieverteiler ausgebaut werden und für den Einbau in den Transporter modifiziert werden, entweder durch einen Beta-Pictor: Technik/Astrotechnik-Test (12+) oder Techfähigkeit „Anpassung von Xenotech“ (14+).

Die SCs können auch noch weiteres womöglich wertvolles Material einsammeln, so z.B. Phoenixmetall, Kristalle und beta-pictorische Werkzeuge (letztere hauptsächlich für Forschungseinrichtungen interessant).

Das nächste Problem ist nun der Abtransport. Die SCs müssen entweder mit dem Energieverteiler zu zweit oder dritt an der Wand emporklettern (Testkombination Athletik/Klettern plus Kraft, Erschw. Topf 25) oder hochschwimmen mit Verteiler („Athletik/Schwimmen“-Test plus Kraft, Topf 30) und den Hauptenergieverteiler mit z.B. einem Algenseil hochziehen (Kraft-Test 16+).

Nachdem die einzelnen Komponenten zum Transporter zurückgebracht wurden, können damit die Hauptenergieverteilung und die Sauerstoffversorgung (der Anzüge) wieder hergestellt werden. (s.o. für Tests).

Da der Pilot nicht fliegen kann muss einer der SCs das Fliegen des Transporters übernehmen, nachdem dieser nun mit geringer Geschwindigkeit wieder einsatzfähig ist.

Aufgrund der Hüllenbrüche ist die Caravelle nur für Atmosphärenflug zu gebrauchen. Zum Aufstieg an die Wasseroberfläche muss man einige der Lecks abdichten und dann das Schiff mit Sauerstoff füllen.

Sie werden schließlich von einem Amkuda-Patrouillenschiff eingesammelt, welches sie nach Quuarest bringt.

Scene 6

HANDLUNGORT

Quuarest, eine Nuemblaq (schwimmende Stadt) auf Minelauva IV.

SPIELERINFORMATION

Langsam und fast bewegungslos, seht ihr über euch im Wasser die Siedlung Quuarest. Schlanke, hohe Türme ragen in die Höhe oder zeigen wie Tropfsteine Richtung Meeresgrund. Zwischen ihnen sausen kleine Uboote, Wassergleiter, aber auch umher schwimmende Minelauvaner umher.

Über den Kommunikator konntet ihr schon die Siedlung verständigen und so erwarten euch schon die eine Minelauvanerin **Equani**, in einem langen eng anliegenden, dezent verzierte Kleid, augenscheinlich die Händlerin, deren Fracht ihr übernehmen sollt.

Equani ist Besitzerin der Quualop, die jene Ware an Bord hat, welche für die Atlas bestimmt ist. Mit Überzeugungsarbeit überlässt sie den

SCs das Schiff für einen Transport in den Orbit. Einer ihrer Brüder würde das Schiff dann am Raumdock in Empfang nehmen. Zuvor müssen die SCs ihr aber beweisen, dass sie fähig sind, ein Raumschiff zu fliegen, denn sie ist aufgrund des Absturzes misstrauisch. Man kann die Schuld natürlich auch McNeel in die Schuhe schieben oder aber die genaue Absturzursache ergründen und auf das fehlerhafte Bauteil stoßen.

Was auch immer sie sich einfallen lassen: Für Equani muss es glaubhaft sein.

Die SCs können nun noch die Annehmlichkeiten der minelauvanischen Gastfreundschaft genießen oder sich (jen nach Zeit) gleich auf den Rückweg zur Raumbasis machen.

Nehmen sie die Gastfreundschaft an, werden sie durch die Siedlung geführt. Schließlich geht es mit der Quualop zum Raumdock.

SPIELERINFORMATIONEN

Als ihr euch mit dem Transporter vom Dock löst rast ihr der Wasseroberfläche entgegen. Hinter euch lasst ihr die schwebende Siedlung und die Abenteuer auf Minelauva IV.

Schon peitscht ihr durch die Wasseroberfläche und rast in einen noch immer wolkgigen Himmel immer in dem Wissen wieder einmal erfolgreich gewesen zu sein.

Dann, wenige Minuten später öffnen sich die Wolken und ihr spürt die wohlige Schwerelosigkeit, bevor einen Sekundenbruchteil später die Trägheitsdämpfer einsetzen...

Das Universum hat euch wieder.

Zum Schluss

ERFAHRUNGSPUNKTE

Das Abenteuer sollte je nach Lebensgefahr etwa 5-8 EP geben (ohne Berücksichtigung gelungener toller Aktionen und Einfälle oder rollenspielerischer Ausgestaltung).

ENTLOHNUNG

Für die Durchführung des Auftrages gibt es eine kleine Prämie von 5.000 St pro Person seitens des Atlas-Kapitäns. Viel wichtiger ist das Material, das man in der beta-pictorischen Siedlung oder dem Raumschiffswrack finden konnte. 200.000-400.000 St wären hier möglich.

Findige SCs können durch das fehlerhafte Bauteil, welches den Absturz der Caravelle verursachte, von dessen Hersteller Schadensersatz und Schmerzensgeld verlangen: 150.000 St erhält jeder SC an Schmerzensgeld, Schadensersatz bekommt McNeel.

MODUL: PRESTIGE

Das Prestige jedes Charakters erhöht sich um 15 Punkte.

