



DANIEL SCOLARIS'



LEBENDFRACHT

ABENTEUER VON DANIEL SCOLARIS

Lebendfracht

Autor

Daniel Sclaris

Vorwort des Autors

Bereits zur Dreieich-Con 2006, bei der NOVA in der Version 0.9 erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, war dieses Abenteuer unter dem Namen „Mondschatten“ dabei. Ich selbst leite das Abenteuer immer wieder gerne auf Cons. Unvergessen bleibt mir u.a. die Runde, in dem ein Wandler-Chamäleonid das ganze Abenteuer als Hund mitgewirkt und mit den anderen SC interagiert hat.

Bei „Lebendfracht“ handelt es sich um ein „Dungeon Crawl“ in NOVA, der den Erdexodus und die Formorag thematisiert.

Das Abenteuer ist sehr geradlinig, ohne große Wendung. Dennoch enthält es alles, was für eine Demo von NOVA interessant ist: Ein wenig Hintergrund und eine Kampfsituation. Ich habe im Text viele Tests verdeutlicht, um unerfahrenen NOVA-Spielleitern den Einstieg zu erleichtern. Ich hoffe es verführt nicht zu ständigem Würfeln.

- Leipzig, 17.12.2015

Teaser

Der Mond, Wegbereiter für den Aufbruch ins All. Hier, in den archaischen Depots der über 600 Jahre alten Mondkolonie und Großstadt Lunaport, lagern Schrott und High-Tech, Nützliches und Unnützlich, Träume – und Alpträume.

Eines ist sicher: Jenseits der Stahlwände gibt es nur Vakuum – aber diesseits eine tödliche Gefahr.

Behalte die Schatten im Auge.

Einleitung

Was bisher geschah

Dianne Flaubert hat dem **Formorag-Schakal Marcal** Persidan-Schmarotzer versprochen (siehe S. 6) – es ist ihre Initiationsaufgabe, um bei den Cargorag aufgenommen zu werden. Die Parasiten sind von Assen aus einem konföderierten Biolabor gestohlen und nach Plutown gebracht worden, der Handelsmetropole auf dem Zwergplaneten Pluto im Sol-System. Dort wurden ihr die Schmarotzer für die Initiationsaufgabe übergeben. Da Dianne kein Raumschiff besitzt, heuert sie die SC an, um die Ware nach Lunaport zu schaffen. Auf dem Erdmond will Marcal die Fracht um 14 Uhr ISZ des heutigen Tages in einem Lagerdepot übernehmen.

Dianne macht den SC weiß, dass es sich bei der Fracht um sensible Lebendmedikamente handelt und hat zwei entsprechend Scan täuschende Container besorgt. Jeder SC wird nach Erfolg 10.000 St erhalten. Alles läuft glatt, bis man die

Fracht vom Raumhafen Lunaport in die alte Depotregion Mare Serenitatis („Meer der Heiterkeit) – Süd transportiert wird. Beim Abladen im Depot 762 reißt bei einem Container unbemerkt der Verbindungsschlauch zum externen Gasbehälter, der mit Rybizin gefüllt ist, um die Tiere im Tiefschlaf zu halten. Das austretende Gas vergiftet binnen Minuten alle Anwesenden. Während die SC nur das Bewusstsein verlieren überlebt Dianne nicht, denn sie hat Metharan genommen. Die leichte Droge bildet gemeinsam mit Rybizin im terranischen Blut einen tödlichen Cocktail. Als sie im Reaktorraum nach dem Rechten sehen will, bricht sie unterwegs zusammen.

Die Scharotzer dagegen wachen auf und befreien sich mit Gewalt aus dem Container. Die Tiere beschädigen den Wagen der SC, verziehen sich in die Lüftungsschächte und errichten im Reaktorraum ihr Nest. Die Stromversorgung und die Lebenserhaltung versagen...

SL-Vorbereitungen

Das Abenteuer eignet sich für kurze Spielrunden von etwa zwei Stunden Länge. Je nachdem, ob Du als SL einen früheren Einstieg (z.B. auf dem Pluto) oder eine Konfrontation mit Schakal Marcal und seinem

Rudel ausspielen willst, lässt es sich auch verlängern.

„Lebendfracht“ ist ein klassisches Händler/Schmuggler-Abenteuer, welches gut zu den anderen Abenteuern des **NOVA-booklets Cash&Cargo** (<http://novarp.de/produkt/novabooklet-cashcargo>) passt und in eine laufende Kampagne in diesem Rahmen gut integriert werden kann.

Aus dem NOVAbasisbuch 2. Edition ist eine Auffrischung des Formorag-Hintergrundes (ab S. 108) sinnvoll, ebenso die Chronik mit Schwerpunkt 21. Jahrhundert (S. 14).

Um eine beklemmende, unheimliche Atmosphäre zu schaffen, eignen sich beispielsweise die Soundtracks der „Alien“-Filme, „Moon“, „Prometheus“, „Supernova“ oder Soundtracks von Sci-Fi-Horrorspielen.

Die „Cash&Cargo“-Beispiel-SC, zu finden auf der NOVA-Website, sind bei Con-Runen natürlich erste Wahl, bei Kampagnen die eigenen.

Das Abenteuer eignet sich auch für nur einen oder zwei Spieler mit SL - was sehr zu einer unheimlichen Atmosphäre beitragen könnte.

Einstieg für Cash&Cargo-Formorag

Dieses Abenteuer könnte zugleich wunderbar für eine (angehende) Formorag-Gruppe genutzt werden: Möglicherweise wollen die SC bei den Cargorag aufgenommen werden und helfen Dianne.

Soll auf einer Convention dieser Ansatz gewählt werden, können auch die Formorag-Beispiel-SC (ebenfalls auf der Website zum Download) als Alternative dienen.

Einstieg für freie Charaktere

Ein dritter Ansatz sind freie Charaktere, z.B. die Beispielcharaktere aus „Terra Superior“. In dieser Drucksituation und mit Gedächtnislücke sind die SC aufeinander angewiesen. Daher können auch ungewöhnliche, ja sonst eher feindliche Konstellationen (konföderierter Metonoid und Metonoid) zur Zusammenarbeit gezwungen sein, um zu überleben.

Ob die SC sich kennen oder nicht entscheidest Du als SL.

Einstieg als „Operation Rote Lebendfracht“

Agenten der Konföderation verfolgten den Diebstahl der Labortiere. Die persidanischen Parasiten sind Bestandteil wichtiger genetischer Forschungen und dürfen auf keinen Fall in die Hände des Dunklen

Imperiums gelangen! Auf Pluto zeigte sich, dass die Diebe zu Formorag gehören und der KGB wollte den Hintermann. Jemand wusste von dem Genexperiment. Es wird sich zeigen: Marcal, der bereits „offiziell“ Schmuggelware an das konföderierte Biolabor verkaufte, hat offenbar beschlossen, seine Kunden zu hintergehen.

Direkt ins Abenteuer

Für kurze Con-Runden empfehlen wir, dass die Handlung beim Erwachen der Charaktere beginnt. Innerhalb von C&C- oder „Operation Rot“-Kampagnen oder als Einstieg in eine Formorag-Kampagne kann man natürlich die Begegnung mit Dianne in Plutown ausspielen.

Erwachen in der Lagerhalle

Ihr kommt so langsam zu euch - und damit stellt sich ein Kopfschmerz ein. Unter euch spürt ihr hartes Metall. Ihr scheint bis auf das schmerzhaftes Ziehen in eurem Nervensystem unversehrt und ertastet eure Kleidung und Gerätschaften am Körper dort, wo ihr es gewohnt seid. Noch klärt sich langsam der Blick, aber eines ist jetzt schon klar: Es ist ziemlich dunkel.

Ein Flackern erhellt nur dann und wann die große Halle, dessen raue Metallwände sich fast in der Dunkelheit verlieren. Über die zehn Meter hohe Decke läuft eine silbrige, dicke Röhre. Sie weist in regelmäßigen Abständen Lüftungsschlitze auf.

Ein leicht stechender Geruch liegt in der abgestandenen, dünnen Luft und es ist so kalt, dass der Atem vor dem Mund dampft.

Kapitel 1: Erwachen

Lagerhalle

In der Lagerhalle kommen die Charaktere mit heftigen Kopfschmerzen zu sich. Sie leiden an partieller Amnesie, ein weiterer Nebeneffekt der Rybizin-Vergiftung:

Die letzten 24h, ab ihrem Treffen mit Dianne in Plutown, sind verschwommen und zusammenhangslos in ihrer Erinnerung.

Wenn sie sich umblicken, sehen sie einerseits eine große Fracht- und Fahrzeugschleuse am Kopfende der Halle, am anderen Kopfende wiederum windet sich eine Treppe hinab.

Recht präsent parkt ein Pick-up nahe der Frachtschleusentür; Neben dem Wagen stehen zwei Frachtkisten.

- › Was ist geschehen? Wo sind sie? Drängende Fragen und nicht gerade der gemütlichste Ort, um sie sich zu stellen: Der allgemeine Stresslevel beträgt 11.
- › Die SC haben ihre Ausrüstung vollständig – nur einer vermisst seine Faustfeuerwaffe und Gurt.
- › Die Architektur wirkt terranisch und uralte. *(Akademik/Geschichte&Politik 15+: 21. Jahrhundert)*
- › Datapads/Mediasets haben keinen Empfang: Sie sind wohl in einer Region ohne Com-Satellitenabdeckung.
- › Das flackernde Licht stammt von der Fahrzeugschleusen-Konsole neben dem Schleusentor. Ohne weitere Lichtquelle gibt es in der Halle um +4 erhöhte Testschwellen, sofern Lichtverhältnisse dafür wichtig sind und die betreffende Person davon beeinträchtigt wird.
- › Ein Artifikant in der SC-Gruppe liegt neben einer Konsole und hat offenkundig über ein mit der Konsole verbundenes Datenkabel einen elektrischen Schlag abbekommen. Die entsprechenden Gedächtnisspeicher sind auch bei ihm

dadurch gelöscht (10 Punkte Schaden). Er kann reaktiviert werden *[Technik/Kybernetik oder Elektrotechnik 8+]*. Ansonsten: Nach einem Sicherheits-Shut-Down fährt er wieder hoch.

- › Wer die uralte wirkende Konsole untersucht, stellt schnell eine Beschädigung auf der Oberseite neben dem 2D-Touchscreen-Monitor fest: Die Abdeckung ist dort geschwärzt, wirkt fast verbrannt und ist löchrig, so dass eine teils geschwärzte Computerplatine darunter zum Vorschein kommt. Eine genauere Analyse *[Technik/Elektrotechnik oder Vita/Chemie 13+ oder Materie-Scan 20+]* deutet auf eine Säure hin. Die Konsole kann instant gesetzt werden (Reparatur von 10 Punkten Resistenz). Anschließend leuchtet der Monitor wieder klar auf.

An der Schleusen-Konsole

Gelingt es, die Konsole in Gang zu bringen, so wird man einen Plan des **Depots 762** (siehe Kartenanhang S. 14/15) sowie der Umgebung erhalten und hat Zugriff auf die Konsolentechnik. Der dritte Menüpunkt führt zum Lagerbestand. Durch die ungewohnte Input-Handhabung über den alten Touchscreen werden mögliche Tests auf der Konsole um +1 erschwert.

- › *Kartenmaterial:* Anhand der Umgebungskarten zeigt sich, dass man sich auf Terras Mond Luna befindet.
- › *Konsolentechnik:* Vor 2 Stunden wurde die Schleuse das letzte Mal verwendet. Davor eine Wochen lang nicht, davor wieder mehrere Wochen kein Protokoll-Eintrag. Es scheint sich seit 70 Jahren nur unregelmäßig jemand hierher zu verirren. Draußen herrscht Vakuum.
- › *Lagerverwaltung:* Laut Lagerprotokoll ist das Depot leer. Die letzte Warenabholung fand 2610, vor über 70 Jahren, statt und umfasste 50 Tonnen „45 CT“, für einen Kenner *[Vita/Chemie 15+]* ein alter Minensprengstoff.
- › *SC-Artifikant:* In seinen Protokollen entdeckt er seinen Versuch, die Depottechnik über die Konsole zu checken.

Am Wagen

Bei dem Fahrzeug handelt es sich um einen großen Pick-up einer Mietfirma: Er trägt die Bemalung von „LunaMov“. Die Druckkabine ist Weltraum tauglich und bietet Platz für 8 Personen. An drei Achsen sind voluminöse, fast ballonartige Reifen angebracht.

- › *Schäden:* Die Motorhaube direkt hinter der Druckkabine weist Schäden auf, die auf den ersten Blick wie Verbrennungen

aussehen. Es handelt sich wie bei den Spuren an der Konsole jedoch um Säure. Der Motorblock darunter ist beschädigt. Eine Reparatur kann nur mit Ersatzteilen erfolgen. Diese würde man wohl in der Peripherie eines Reaktors finden können *[Technik/Elektrotechnik oder Astrotechnik 10+]*.

- › *Einstiegstüren:* Beide Einstiegstüren zur Druckkabine sind mit einem ID-Nanitensensor bzw. ID-Kartenlesegerät gesichert. Keine der IDs der SC springt darauf an. Das Schloss hat eine Firewall-Schwelle von 15.
- › *Ladefläche:* Auf der Ladefläche liegt ein magnetischer Entriegler zum Öffnen von Standardkisten und -containern.

An den Kisten

Die beiden Kisten haben an der Unterseite eigene EMAP-Feldgeneratoren, mit denen sie zum Schweben gebracht werden können; Energie dafür ist noch vorhanden. An jeder Kiste ist eine CO2-Gasflasche angebracht, deren Ventil aufgedreht ist und die über einen Schlauch Gas in die Kiste einleitet.

Bei einer Kiste baumelt der Schlauch lose herunter und von dort kommt ein stechender Geruch, der Kopfschmerzen verursacht. Sie hat Beulen (die Schmarotzer

Persidan-Schmarotzer

2621 traf eine formoragische Raumschiffsbesatzung in einer verlassenen Bergbaukolonie im Asteroidengürtel des Persidan-Systems zum ersten Mal auf den Parasiten. Die Crew, die die Asteroidenstation als Versteck nutzen wollte, bezahlte die Entdeckung mit drei Menschenleben.

Die Persidan-Schmarotzer bestehen aus einem zylindrischen, bei ausgewachsenen Exemplaren bis zu einem Meter langen Torso, der auf sechs zwei Meter langen Tentakeln ruht. Auf diesen bewegen sie sich wie Kraken fort und durch verschieden große Noppen an ihnen können sie sich auch an glatten Oberflächen festsaugen.

Sie ähneln in ihrer Gestalt Baumstümpfen mit Wurzelwerk. Das obere Ende des Stumpfes umkränzen 15 schwarze Perlen, ihre Augen. Sie sind für den Infrarotbereich empfänglich und bilden die Umrandung zu einer trichterförmigen Öffnung. Dieses Maul stülpt der Schmarotzer über eine Nahrungsquelle.

Drüsen im Schlund sondern eine Säure ab mit dem der Raumschmarotzer normalerweise anorganische Materie wie Metalle

oder Gestein auflöst, um sich davon zu ernähren.

ACHTUNG: Fühlt der Schmarotzer sich bedroht, z.B. bei der Brutpflege oder weil er in die Ecke gedrängt wurde, spuckt er die gefährliche Säure dem vermeintlichen Aggressor entgegen.

Seine braun-dunkelblau gefleckte, ledrige Haut ist dabei selbst gegen die Säure gefeit. Je älter Persidan-Schmarotzer, desto fahler ist die Haut.

Schmarotzer können im Vakuum überleben. Als blinde Passagiere reisen sie auf Raumschiffen oder in Containern mit und verbreiten sich wie eine Plage. So kommen sie mittlerweile vor allem im Marginum und teils in der Exasphäre vor. Dort herrschen auf Raumhäfen oft keine oder unzureichende Parasiten-Bekämpfungsmaßnahmen.

Ein einzelner Schmarotzer ist in der Lage einem Raumschiff große Schäden zuzufügen. Während des Nestbaus und der Brutpflege ruht seine Nahrungssuche und eine Crew neigt womöglich zur fatalen Annahme, den Parasiten losgeworden zu sein. Dann schwärmen die Jungtiere aus.

Regler Schiffsverkehr und Raumhäfen als Knotenpunkte sind ideale Orte, um sich

den Schädling einzufangen. Ist er einmal entdeckt, versucht er zu flüchten – mit etwas Pech in die tiefsten Eingeweide des Schiffs.

Genau das geschah an Bord der Formorag-Korvette; am Ende trieben die Piraten steuerlos und schließlich ohne Energie durch den Weltraum. Als sie nach Wochen von einem OKES-Lazarettkreuzer geborgen wurden, waren drei Crewmitglieder erfroren. Der eingefangene Persidan-Parasit setzte ebenfalls über – mit samt seiner frischen Brut.

adult. Persidan-Schmarotzer

Objektgröße	9
Schutz	2 / X 2 / B 6
LE	20
Psi-Schwelle	9
Ini./Ausw./Angriff	12

Ausrüstung:

Säuredrüse (2x einsetzbar): Grundschaden 5, Wunde B, Reichweite 20m, streuend 10m

aus „Sheridan's“, Xenobiologische Datenbank, 2680

haben sich nach dem Aufwachen versucht zu befreien) und ist an einer Stelle von innen nach außen aufgebrochen.

- › *Scantäuschung*: Beide Kisten haben eine Scantäuschbeschichtung und gaukeln bis zu einem Scannen-Wurfergebnis von 17 medizinische Lebendfracht (torolanische Migon-Pilze, minelauvanische Boqual-Schwämme) vor, die auch an den angebrachten holografischen Frachtpapieren ausgewiesen sind.
- › *Verbeulte Kiste*: Die Gasflasche ist praktisch leer. Der Schlauch hat sich beim Abladen unbemerkt gelöst. Wer am Schlauch scannt (26+), kann statt CO2 Rybizin-Moleküle feststellen. Wer in die Kiste leuchtet, findet einen weich ausgekleidete Innenraum vor. Das Auskleidungsmaterial liegt jedoch teils zerfetzt und verwirbelt herum. Wer durch das kleine Loch hineinkriecht, droht sich an Säureresten zu verbrennen, findet aber zerrissene Gurtkonstruktionen (Anzahl = SC-Anzahl x 2 Schmarotzer).
- › *Verschlossene Kiste*: Die Gasflasche zeigt einen Füllstand von 10% an. Einen magnetischen Entriegler zum Öffnen findet sich auf der Ladefläche des Wagens. Wenn die SC die zweite Kiste entriegeln ohne die Gaszuleitung zu stoppen, wird sie ein Schwall Rybizin-Gas

vielleicht erneut bewusstlos machen [Kondition-Test 14+, alle 10 Sekunden, dann aber jeweils um 1 schwerer]. Es wachen noch einmal die gleiche Anzahl Schädlinge auf.

Verlange während der Tätigkeiten der SC im Raum einmal einen Sinne-Test (13+): Von irgendwoher hallt ein metallisches Poltern (Ergebnis 16+: Das Geräusch wird über die silbrige Röhre in den Raum getragen). Es wird klar: Man ist hier nicht allein. Der Stresslevel steigt auf 12.

Kapitel 2: Durch Depot 762

Nachdem sie in der Lagerhalle und damit dem Obergeschoss fertig sind, gehen die SC hoffentlich zur Treppe und hinab ins Untergeschoss.

Die Reihenfolge der Durchsuchung obliegt den SC. Dabei sollte deutlich werden, dass sie nicht alleine sind. Kündige die Parasiten möglichst subtil an: Zunächst Geräusche, stechender Geruch, kleine Säurepfützen, dann Schatten und schließlich das Auftauchen eines Exemplares im Quartier.

Den Türen fehlt Energie und sie können auf verschiedene Art geöffnet werden, z.B.

per Körperkraft (Kraft 17+; hier wäre eine Assistenz sinnvoll, zu zweit dann gegen 26; hat man Hilfsmittel oder improvisiert sie wie z.B. eine Brechstange, kann man diese am Türschlitz ansetzen und erhält einen Bonus von +1 oder +2), mit einer Laserflex (Technik/Mechanik&Materialbearbeitung 8+), durch externe Energiezufuhr auf die kleinen Türkonsolen (aus Batterien von mitgeführten Gerätschaften oder Waffeln, Artifikanten-Reaktoren etc; Technik/Elektrotechnik 12+), mit Astroniumenergie eines Halb-Novat (10kg z.B. in Wasser umwandeln für 10 Minuten führt zu einem Topf von 21), etc.

Eine Ausnahme bildet das dicke, zusätzlich mit einem mechanischem Schloss gesicherten Schott zum Reaktorraum.

Werden die SC von Dunkelheit beeinträchtigt, kannst Du bei Tests höhere Schwellen ansagen.

Gang

Der Gang

Der ca. 30 Meter lange Gang wird nur von zwei Lichtquellen erhellt: Durch ein Bullauge in einer Tür sickert schwaches, diffuses Licht, das kaum mehr als Schatten aus

der Dunkelheit schält. Etwa zehn Meter vom Treppenabsatz entfernt wirft eine kleine, auf dem Boden liegende Taschenlampe einen kurzen Lichtkegel. Er fällt auf uralte wirkende Hartplast-Wandverkleidungen und einem massiven Stahlschott rechts. Die Taschenlampe gehört zu einer neben ihr liegenden, humanoiden Person, deren Umriss im Streulicht erkennbar ist.

Bei der regungslosen Gestalt handelt es sich um eine brünette Terranerin mit Pferdeschwanz und in abgetragener, aber robuster Kleidung.

- › *Medizinische Untersuchung:* Schnell zeigt sich: Sie ist tot (*Vita/Medizin 7+*). Man stellt keinerlei Gewalteinwirkung fest (*Ergebnis 9+*). Lediglich die Augen sind gerötet und am Mund lassen sich Spuren eines weißen Pulvers finden: Metharan (*Vita/Medizin, Chemie oder Wirkstoffkunde 13+ oder ein Molekularscan 25+*).
- › *Durchsuchen:* Neben der Taschenlampe fördert eine Durchsuchung der Leiche ein Datapad, einen Handscanner (*SNIF 2; modifiziert auf Erfassung +4*)

eine Impulspistole (*Perseus, modifiziert auf Handhabung -2*), ein Klappmesser (*Kognition/(Durch-)Suchen 7+*), zwei Synthfoodriegel (*8+*) und im Innenfutter der Weste eine Packung weiße Stäbchen (*12+*) sowie eine Folie (*13+*) zutage. Bei den weißen Stäbchen handelt es sich um Metharan, ein recht ungefährliches Aufputzmittel (*5 Portionen, Legalität C, 1g/Portion, Verabreichung 0, Effektdauer 10min, Stresszuwachs +1, Kondition +1*).

- › *Folie:* Die Folie ist mit einem Laserstift handschriftlich beschrieben, außerdem ist noch ein Siegel eingraviert (*siehe NOVAbasisbuch S. 114; Akademie/Kultur&Gesellschaft für Nicht-Formorag: 11+; Der formoragische Clan Carorag*). Der Text ist auf Dyrania (*Akademie/Sprachen&Schriften 10+ zur Identifikation bzw. Dyrania-Test 10+ zur Übersetzung*). Der Text lautet: „Liebe Dianne, wenn Du diese Aufgabe schaffst, dann freue ich mich, Dich an Bord begrüßen zu dürfen: Bringe die zwei Kisten mit Migon-Pilzen und Boqual-Schwämmen von Frachtbereich 827, Depot C, Regalposition DEF-8 nach Luna, Depotregion Mare Serenatatis Süd, Depot 762. Dort treffen wir uns am Donnerstag um 14.00 Uhr ISZ

zur Übergabe. Marcal. PS: Check mal den Reaktorraum ob alles OK ist. Du weißt ja, wo der Schlüssel ist.“ Sind die SC Teil der Initiationsaufgabe, werden auch sie adressiert. Heute ist Donnerstag und es ist 13.00 Uhr.

- › *Datapad:* Nach einem Hack (*Technik/Software 13+*) kommt man an Diannes Daten. Interessant sind die Transmissionen, die sie mit den SC hatte. Entweder geht es um die gemeinsame Initiationsaufgabe oder sie bittet um Passage mit zwei Frachtkisten oder heuert sie sonst als Helfer an. Nicht-Formorag erzählte sie, es handele sich um sensible medizinische Lebendfracht. Als Belohnung erhielt jeder SC 10.000 St nach Erledigung der Aufgabe – eine hohe Summe für einen so kurzen Trip. Diese Transmissionen finden die SC natürlich auch auf ihren Kommunikatoren. Wenn gewünscht, hatte sie mit einem der SC intimere Kontakt und anzügliche Transmissionen lassen sich finden... Außerdem gibt es einerseits ein Dossier über Persidan-Schmarotzer (*siehe Datapad S. 6*), Migon-Pilze und Boqual-Schwämme, andererseits eine Bestellung von Rybizin-Gas.
- › *Rybizin* (*Vita/Chemie, Wirkstoffkunde 13+, Vita/Medizin 15+*): Rybizin ist ein

Desinfektionsgas. Es dient auch als billiges, starkes, Betäubungsgas, welches auf viele Lebewesen wirkt, vielerorts allerdings wegen seiner nervenschädigenden Wirkung nicht zur Anästhesie eingesetzt werden darf. Haben die SC Metharan identifiziert: Mit diesen und anderen Stimulanzen bildet es einen tödlichen Cocktail im Blut.

Dianne Flaubert liegt nur einen Schritt vom Schott zum Reaktorraum entfernt. Die Tür ist jedoch mit einem zusätzlichen mechanischen Schließmechanismus „neueren“ Datums (nur etwa 100 Jahre alt) versehen. Am Mechanismus ist ein Schild mit der Aufschrift „Depotverwaltung Mare Serenitatis Süd“ und ein Kontrollsiegel angebracht, welches 2611 als letzten Kontrollzeitpunkt angibt. Daneben ist ein Loch, vermutlich für einen Entriegelungsbolzen (ein klassischer Schlüssel).

Und wieder machen sich die Schmarotzer bemerkbar.

Schleusenraum

Die Innenschleusentür hat ein Bullauge, durch das Licht dringt. Allerdings ist durch die milchige Scheibe nicht viel zu erkennen. Die Tür kann wie oben beschrieben geöffnet werden. Jedoch nur bei der

Wiederherstellung der Energie (dadurch flammt auch die Türöffner-Konsole auf) erhält man die Warnung, dass die Schleusenkammer dekomprimiert ist. Ein Scan offenbart dies natürlich auch.

Je nachdem, wie schnell man die Tür öffnet, wird man kurz von einem Sog erfasst und vielleicht in die Kammer gezerrt, ehe die Kammer mit Gang-Luft gefüllt ist.

Im Schleusenraum

Durch ein Fenster in der Außenschleusentür dringt bläuliches Licht in die Kammer. Links und rechts hängen je zwei Raumanzüge für Terraner. Sie wirken ungestüm, archaisch, fleckig und wenig vertrauenswürdig. An ihren Rücken sind außerdem wuchtige, kantige Sauerstoffgeräte festgeschnallt – leer, wie ein kurzer Blick beweist. Am deutlichsten allerdings ist etwas anderes: Ein heller Pfeifton hängt in der Luft. Er kommt von der Außenschleusentür.

Die Außenschleusentür ist undicht und durch das Fenster kann man die Mondlandschaft sehen: Auf einer steinigen

Fläche erheben sich in der Umgebung baugleiche metallische Depots unter einem schwarzen Himmel, an dem die volle, leuchtende Scheibe der Erde hängt. Blinkende Positionslichter weisen auf Raumschiffe in geringer Höhe im Landeanflug auf Lunaport hin.

- › *Dekompression:* Um die Außentür (und die hoffentlich durch das Eindringen nicht beschädigte Innentür) abzudichten muss man dem jeweiligen Türsystem Energie zuführen. Der Einsatz eines Laserschweißers und etwas Material hilft zumindest provisorisch. Gelingt die Abdichtung nicht, wird innerhalb von 30 Minuten der Sauerstoff aus dem Depot gesogen (provisorisch: 60 Minuten).
- › *Raumanzüge:* Sie sind noch dicht (*Kognition/(Durch-)Suchen 10+*). Zusammen mit den Sauerstofftanks wären die historischen Anzüge bei Sammlern wohl etwas wert. (*Beeinflussen&Verhalten/Handeln: 10.000 St pro Anzug*).
- › *Sauerstofftanks:* Die leeren Geräte könnte man über den Sauerstofftank des Pick-ups wieder auffüllen. Die über hundert Jahre alten Geräte haben jedoch ein anderes Ventilsystem, daher muss man einen Adapter improvisieren (*Technik/Mechanik & Materialbearbeitung mit Werkzeugset 17+*).

Quartier

Im Quartier

Durch die nun geöffnete Tür durchquert das Licht eurer Strahler einen langgestreckten Raum, in dem die Gestelle von über einem dutzend Stockbetten in Reih und Glied stehen. Sie werfen ein Schattengewirr gegen alte Hartplast verkleidete Wände. Zwischen den Betten sind hohe Metallspinte aufgestellt, deren Türen geschlossen sind. Die Betten sind an der linken und der rechten Wand entlang platziert, so dass dazwischen ein Gang gebildet wird.

Im Quartier sind sie nicht allein: Ein Schmarotzer vertilgt gerade Klemm-Halterungen der Hartplast-Verkleidung. Er sieht im Infrarotbereich und reagiert auf kleinste Temperaturschwankungen, die schon das Öffnen der Tür verursacht. Haben die SC Licht dabei (wie oben im Text angenommen), dann wird sein Schatten mit den Schatten der Bettgestelle verschmelzen und er ist nur schwer zu entdecken (*Sinne 13+*). Er tritt die Flucht zu einem (bereits

durchgeschmolzenen) Lüftungsschacht-Gitter an der Decke über ihm an und hangelt sich mit seinen Tentakeln und Noppen zügig nach oben.

Attackieren die SC und töten den Schädling nicht in der ersten Runde, wird er ein Mal Säure auf sie spucken, ehe er in der zweiten Runde durch den Lüftungsschacht entwischt. Ab jetzt sind die SC darüber informiert, dass sie nicht allein sind und der Stresslevel steigt auf 13.

› *Toter Schmarotzer*: Haben die SC Diannes Datapad gehackt, dann werden sie den Persidan-Schädling erkennen. Ansonsten können sie versuchen das Tier zu identifizieren (*Vita/Tierkunde 13+ oder Technik/Astrotechnik sowie Transportmittel/Raumfahrzeuge 15+*). Aus dem Leichnam sickert Säure, die schnell den Boden korrodiert, allerdings nicht die organischen Überreste. Die Haut des Schmarotzers könnte mit einem Messer oder improvisiertem scharfen Gegenstand abgezogen werden (*Technik/Mechanik & Materialbearbeitung oder Vita/Tierkunde 14+*), um sie als Säureschutz zu nutzen (*Schutz 2 / X 2 / B6*). Dabei muss man jedoch in Säure fassen (*5 Schaden, Wunde B*).

- › *Reaktorraumsschlüssel*: Der Schlüssel zum Reaktorraum sticht glänzend aus der Schädlingsleiche hervor (wurde gefressen). Er besteht zum Glück aus einer Säure resistenten Legierung. Alternativ, wenn die SC ihn nicht erwischt haben, können sie ihn in einem der Spinte finden.
- › *Spinte und Bettgestelle*: Die Spinte sind ansonsten leer und auch bei den nackten Gestellen lässt sich nichts finden. Bettstangen ließen sich jedoch gut zur Öffnung von Türen improvisieren (*Bonus von +2 auf Kraft-Wurf*).
- › *Wand*: An der Wand, die vom Schmarotzer „bearbeitet“ wurde, finden sich deutliche Korrosionsspuren. Da die Klemm-Halterungen aufgelöst wurden, ist eine Wandverkleidung nach vorn gesprungen und offenbart einen Hohlraum dahinter. Irgendetwas Metallisches reflektiert mögliches Licht (oder taucht auf einem Scan auf). Die Verkleidung lässt sich vollständig heraushebeln (*Kraft 14+, Hebel-Bonus*) oder mit einer Laserflex auftrennen. Hinter der Wand liegt ein glänzender, kleiner Metallkoffer.

Der Metallkoffer ist unverschlossen und enthält Erinnerungen eines Lebens, dass

vor knapp 600 Jahren, in der Zeit des Erdexodus, eine dramatische Wendung nahm:

- › *Broschüre*: Eine auf Folie gravierte Willkommensbroschüre aus dem Jahr 2090, die sich auf Englisch (*Akademik/Sprachen&Schriften 11+ als Standard-Muttersprachler; sonst Standard-Test 14+*) an Erdexilanten wendet. Sie enthält Pläne des Depots, wobei die Lagerhalle nicht nur als Lager diente, sondern auch in abgetrennten Bereichen Platz für den Alltag bot (Sportbereiche, Werkstätten, Büros, Küche und Mensa, Rückzugsräume). Hinzu kommt ein Katalog mit strengen Verhaltensregeln.
- › *Holografien*: grobkörnige, blasse Portraitfotos verschiedenster Menschen in Kleidung des späten 21. Jahrhunderts.
- › *Glas mit Erde*: Beim Scannen (*18+*) stellt man keine Radioaktivität fest, aber womöglich Mikroben aus der Zeit vor dem nuklearen Winter (*Ergebnis 23+*).
- › *Kleidung*: Es gibt Kleidungsstücke aus echter Baumwolle (im 27. Jahrhundert selten, nicht Schnelldresser geeignet); eine ockergelbe Krawate, Krawattennadel mit einem Logo (*Akademik/Politik&Geschichte 15+*: *Das Logo der International Space Agency, ISA*),

weißes Hemd, feiner, hellgrauer Anzug, dunkelgrüner, knielanger Ledermantel mit dem Logo auf der rechten Brust.

- › *Accessoires*: Eine goldene Kette und eine besonders geformte Brosche in form eines naturalistischen Adlers, der ein Schwert in den Klauen hält (*Akademik/Politik&Geschichte 17+*: *Die Brosche eines ISA-Exekutors, eines hohen Beamten der Agentur*).
- › *Folien-Dokumente*: Die gravierten Folien, ebenfalls auf Englisch, sind Evakuierungsbescheide und wenden sich an diverse Personen. Sie geben streng und klar Auskunft darüber, wann man mit dem Bescheid am „Startplatz Toulouse“ auftauchen muss, um an Bord des Exodus-Raumschiffes zu gelangen. Die Bescheide weisen ID-Nummern der zu Evakuierenden aus und wurden abgestempelt: Die eingepresste Gravur zeigt das spiegelverkehrte Muster der Exekutor-Brosche. Hinzu kommt eine handschriftliche Signatur.

Der Wert der ganzen Artefakte kann nur von einem Kenner (z.B. im Imperialen Reichsmuseum in Lunaport) nach dem Abenteuer auf rund eine halbe Millionen Sterntex geschätzt werden.

Umweltkontrollraum

Im Umweltkontrollraum

Eure Lichtkegel schälen zwei vier Meter lange und vertikal aufgerichtete Tanks aus der Dunkelheit des engen Raums. Einer trägt das Sauerstoff-, der andere das Cyrogen-Treibstoff-Symbol. Oben, an der Ventil-Anlage, wirken sie löchrig und geschmolzen und die Ventile sowie die Leitungen in die Wand scheinen vollkommen zerstört. Sie glänzen unter einem gelblichen Schleim. Ein extrem intensiver Treibstoffgeruch hängt in der Luft und ruft Übelkeit hervor. Vor den Tanks steht eine merkwürdige Skulptur: Eine große geschmolzene Kerze, die wohl einmal eine Konsole gewesen war. Davor breitet sich eine gelbliche Pfütze aus – in der eine Waffe liegt.

- › *Tanks*: Die beiden Tanks sind leer, denn durch die Beschädigung der Schmarotzer hat sich der Inhalt hier im Raum verflüchtigt. Das Sauerstoff-Cyrogen-Gemisch ist hoch explosiv (z.B. bei

Impulsaffenfeuer), aber auch giftig (*1W6 Schaden beim Einatmen*).

- › *Fausfeuerwaffe*: In der Pfütze findet sich der Waffengurt und die von einem SC vermisste, mittlerweile halb verdaute Faustfeuerwaffe (funktionsuntüchtig, reparabel). Im Holster steckt aber vor allem noch etwas anderes: Eine Schlüsselkarte von LunaMov. Korrekt – es handelt sich um den Pickup-Schlüssel!

Plötzlich ein metallisches Schleifen von oben, wo der Lüftungsschacht verläuft. Haben sich die SC unter Kontrolle? Falls sie das Gemisch entzünden: Im Raum (Zentrum) verursacht die Explosion 8W6 Schaden, im Gang 6W6 und 1W6 weniger pro Meter Distanz zur Tür.

Durch die Lüftungsschächte

Entscheidet sich ein SC für den Weg durch die stockfinsteren Lüftungsschächte: Nur Wesen mit einer Objektgröße von 8 oder mehr passen durch den runden Querschnitt. Zum Reaktorraum hin wird er nochmals kleiner und schließlich von mehreren ruhenden Ventilatoren versperrt.

Im Lüftungsschacht gibt es überall Säurepfützen von den Persidan-Schmarotzern (*5 Schaden, Wunde B*). Außerdem sind Schädlinge in den Schächten unterwegs.

Kapitel 3: Die Brut

Im Reaktorraum

Das Licht der Scheinwerfer erhellt den quadratischen, großen Raum und die Strahlen wandern über Wände aus rauem Metall. Über die hohe Decke folgen sie dicken Röhren. Eine silbrige reflektiert stark und weist in regelmäßigen Abständen Lüftungsschlitze auf – oder wie verbrannt wirkende große Löcher. Die anderen Leitungen führen fast alle zu einem mannshohen, kugelförmigen Block, der die Hälfte des Raumes einnimmt. Vor diesem steht eine dunkle Konsole.

Die Lichtkegel enthüllen hier einen grotesken Anblick: Gänzende Körper und Tentakel winden sich über den Reaktor, dessen Chassis an vielen Stellen bereits geschmolzen und aufgelöst ist. Die Wesen haben ihre Mäuler über die entblößten Innereien aus Platinen und Kabeln gestülpt. Der Raum ist erfüllt von Zischen, als sich Säure durch Silizium frisst. Organische, pulsierende Säcke hängen in den geschmolzenen Löchern der mit Schleim überzogenen Fusionskammer. Eure Geräusche lassen die Wesen aufhorchen.

Die SC ziehen sofort die Aufmerksamkeit der Schmarotzer auf sich. Sie zeigen sich äußerst aggressiv und verteidigen ihre noch nicht geschlüpfte Brut!

Um ein wenig mehr Druck aufzubauen, kannst Du den Techniker in der Gruppe erkennen lassen, dass sich einer der Schmarotzer über einen Peripherie-Sockel des Reaktors hermacht, in welchem der Techniker das Ersatzteil für den Wagen vermuten könnte.

Wenn es nicht gelingt, binnen zweier Kampfrunden diesen Schmarotzer zu eliminieren, gehen die Ersatzteile verloren!

Nachdem der letzte Schmarotzer tot ist, können sie einige abschließende Untersuchungen im Raum durchführen.

Am Reaktor

- › Eine genauere Analyse (*Technik/Astrotechnik 14+*) ergibt: Der Block ist ein Fusionsreaktor einer sehr frühen

Generation (*Ergebnis 17+; 21. Jahrhundert*). Er wurde jedoch vor ca. 100 Jahren modernisiert.

- › Die Ersatzteile für den Wagen müssen aus der Reaktorperipherie ausgebaut werden, wobei man aufpassen muss, dass säurehaltiger Schleim nicht darauf tropft (*Hg-Test und Technik/Elektrotechnik oder Technik/Astrotechnik gemeinsam gegen 26+*).

An der Konsole

Gelingt es, die Konsole in Gang zu bringen, so erhält der SC Zugriff auf die Depottechnik.

Durch die ungewohnte Input-Handhabung über den alten Touchscreen werden mögliche Tests auf der Konsole um +1 erschwert.

- › *Depottechnik*: Es zeigt sich, dass dem Reaktor der Fusionstreibstoff fehlt und er deswegen nicht läuft. Auch die Lebenserhaltung scheint ausgefallen zu sein: Im Depot verteilte Sensoren warnen vor langsam fallendem Sauerstoffgehalt und Luftdruck. Mit dem Notstrom aus den Batterien lässt sich eine rote, flackernde Notbeleuchtung herstellen und die Türen in Funktion versetzen. Da die Umweltkontrolle

schwer beschädigt ist, lässt sich die Lebenserhaltung nicht aktivieren.

- › *System*: Wer tiefer eindringt (*Technik/Software 14+*), entdeckt technische Protokolle: Demnach wurde vor zwei Stunden die Frachtschleuse geöffnet und geschlossen und dadurch die Lebenserhaltung und Reaktorleistung hochgefahren. Der Treibstoff war zu diesem Zeitpunkt noch bei 10%, was für 10 Tage gereicht hätte. Eine halbe Stunde später fielen drei Sensoren aus und es traten Störungen im Beleuchtungssystem auf. Zehn Minuten später sank der Treibstofflevel dann binnen Minuten auf 0 ab, ebenso die Sauerstoffversorgung der Umweltkontrolle. Die Reaktorfusion bracht zusammen.

Abschluss

Der Vorfall wird sich wohl aufgeklärt haben, die Gefahr durch die Schmarotzer ist gebannt und vielleicht wurde gar im Quartier ein „Schatz“ gefunden.

Nun muss man nur noch entkommen, ehe der Sauerstoff ausgeht.

- › *Wagen*: Sie haben die Ersatzteile gefunden, reparieren das Fahrzeug und verschwinden damit.

- › *Mondspaziergang*: Ohne Ersatzteile können sie die Raumanzüge aus dem Schleusenraum flott machen, sie mit Sauerstoff aus dem Wagen befüllen und nach einigen Stunden Fußmarsch in Richtung Lunaport gerade noch ein funktionierendes Kommunikationsrelais erreichen und von einer Civisec-Patrouille gerettet werden, ehe ihnen die Luft ausgeht. Die Polizisten haben natürlich Fragen...

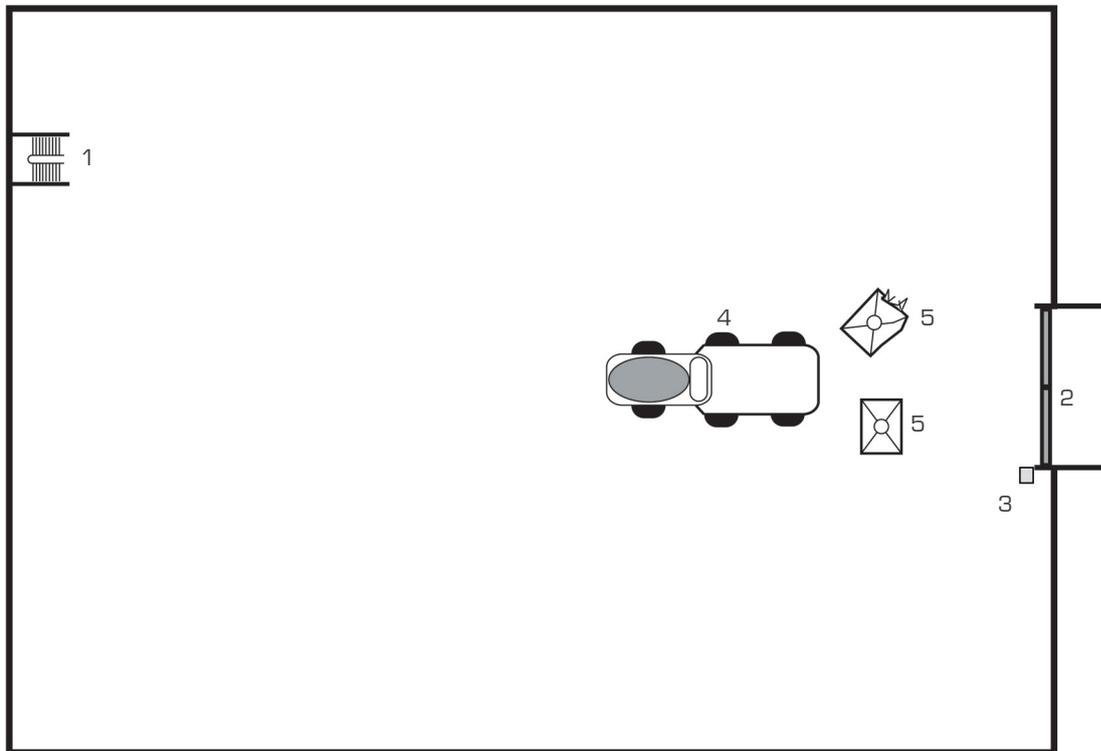
Für das Abenteuer sollte jeder Charakter zwischen 4 - 6 Erfahrungspunkten bekommen.

Optional

Um 14 Uhr erscheint Cargorag-Schakal Marcal im Depot. Ob es zu einem Kampf oder einer Einigung kommt entscheidest Du. Bei angehenden Formorag wird der Schakal die Initiationsaufgabe als bestanden ansehen, solange nur ein Persidan-Schmarotzer (z.B. in der unbeschädigten Kiste) überlebt hat oder das Brutgelege. Marcal wird diesen später am Lunaport aussetzen, um ein bisschen Ärger und Ablenkung für seinen eigenen, eigentlichen Schmuggel zu erzeugen – und wer weiß, vielleicht findet der Parasit ja seinen Weg auf das Schiff von Nicht-Fomorag-SC...

**Karte Lagerdepot
„Mare Serenetatis
Süd 762“,
Obergeschoss**

- 1 Treppe
- 2 Fahrzeugschleuse
- 3 Schleusenkonsole
- 4 Pick-up
- 5 Kiste



**Karte Lagerdepot
„Mare Serenitatis
Süd 762“,
Untergeschoss**

- 1 Treppe
- 2 Gang
- 3 Reaktorraum
- 4 Reaktorkonsole
- 5 Schleuse
- 6 Raumanzug
- 7 Umweltkontrollraum
- 8 Konsole
- 9 Quartier

