

STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT



Die Emerit - Scherben

von Benjamin "SeoP" Stempfle

Abenteuer für die Stufen 5-8

IMPRESSUM

Autor:

Benjamin „SeoP“ Stempfle

Covermotiv:

Alexander „akulex“ Kuhn

Illustrationen:

Alexander „akulex“ Kuhn

Layout:

Benjamin „SeoP“ Stempfle

Lektorat:

Sarah „Agonira“ Martin

Korrektorat:

Sarah „Agonira“ Martin,
Karl „Sintholos“ Jung

Karten, Icons & Co:

Alexander „akulex“ Kuhn,
Christoph „mad_eminenz“ Balles,
Christian „CK“ Kennig

Schiffe:

Benjamin „SeoP“ Stempfle,
Friedemann „avakar“ Schneider,
Christoph „mad_eminenz“ Balles,
Alexander „akulex“ Kuhn

Helfende Hände:

Simon (Rocket) Köder,
Corinna Stempfle,
Christopher „Morvain“ Martin,
Christoph „Surtos“ Wittmann

1-4**5-8****9-12****13-16****17-20**

Abgewrackt



Freiflug



Flottenmodus



Ligagebiet



Imperium



Voidpace



Sektor X

VORWORT

Ich hatte mir schon häufiger vorgenommen, ein Abenteuer zu Papier zu bringen, doch wie allzu häufig kommen gerade dann viele Unzulänglichkeiten oder Hindernisse, vor allem in Form von Zeitmangel, um die Ecke und lassen einen das rohe Skript wieder in den Schrank verstauen, anstatt einfach ein Layout daraus zu gestalten.

Jetzt ist es aber soweit; und bevor ich auch nur den Inhalt dieses Fanwerks erwähne, gilt meine tiefe Dankbarkeit der Hilfsbereitschaft und dem Engagement der DS-Forumsmitglieder: im Besonderen der gnadenlosen Lektorin Sarah „Agonira“ Martin sowie

dem geduldigen Zeichner Alex „akulex“ Kuhn. Ohne ihr Vorbild und ihre Mithilfe wäre dieses Werk vermutlich, wie viele zuvor auch, in meinem Skriptsammelsurium verblieben!

Dieses Fanwerk kann sowohl klassisch in Erzählform, als auch als audiovisuell unterstütztes Format verwendet werden. Dazu bediene man sich einem Smartphone, welches (in-play) einem der Spieler als STA fungiert. Mittels Bluetooth-Versand kann der SL die Deckpläne als JPG-Dateien und die PDA-Einträge als MP3-Dateien an die Spieler senden. Die Dateien sind im

Downloadbereich der Starslayers Homepage zu finden.

Ich liebe düstere Settings. Etwas, das ich persönlich von Anfang an mit Starslayers versuchen wollte, war ein beklemmendes Setting im Stile von Event Horizon zu erschaffen. Die Veröffentlichung DOOMs im Jahr 2016 und dem dazugehörigen, grandiosen Soundtrack brachte für mich den Stein final ins Rollen. Hier gab es einfach wunderbare, auf Starslayers adaptierbare, Gegnertypen. Denn ohne echtes Monsterslayen darf ein Abenteuer einfach nicht sein. Viel Spaß auf TRC-Lab IV!

Empfohlene Spielhilfen:

- *Starslayer Sternenstreuner & zu den fernen Sternen*
- *Smartphone (Deckpläne, PDA - Einträge)*
- *Battlemap*
- *Spielsteine bzw. Spielfiguren*

DIE EMERIT - SCHERBEN

Der Plot in Kurzform:

Auf dem Planeten Fender hören sich die SC ein Angebot eines gewissen *Norbert Henken* an. Sie erhalten von *Henken* (einem astreinen Kredithai!) den Auftrag, die Raumstation TRC-Lab IV im Guldansystem aufzusuchen. Dort sollen sie einen Mann namens *Elio Tengshasi* aufsuchen, um entweder die von *Henken* geliehenen 750.000 Credits zzgl. 10% Zinsen per Cred-Stick von ihm einzufordern oder ihn persönlich zu *Henken* zu schaffen. Da es sich hierbei um eine brisant hohe Menge an Credits handelt, wird sich *Henken* bei den SC absichern wollen (bspw. durch Peilsender-Implantate, welche bei unauthorisierter Entfernung explodieren, oder durch die Begleitung eines bewaffneten Androiden). Am Ende werden die SC jedoch eine von mutierten Crewmitgliedern und Wissenschaftlern besetzte Station betreten und letztlich ums nackte Überleben kämpfen. Denn *Dr. Tengshasi* erwarb mit dem geliehenen Geld ein mystisches Artefakt, welches die gesamte Station in einen Hort voller grausiger Kreaturen verwandelte.

PERSONEN & HINTERGRÜNDE

Norbert Henken:

Ein Kredithai der üblen Sorte. Freundlich aber grausam konsequent. Jeder Affront gegen ihn oder sein Handeln wird bestraft. Er ist der Auftraggeber und bietet den SC 1% der Streitsumme als Vergütung für ihre Mühen an (bei grandioser Verhandlung maximal 5%). Darüber hinaus kann er den SC zur Auftrags erledigung eine „Antonov“ als Schiff zur Verfügung stellen, sofern sie keines besitzen. Allerdings stehen sie mit der Annahme dieses Schiffes nun selbst in der Schuld des Kredithais...

Prof. Dr. Elio Tengshasi:

Angestellt bei dem Hochtechnologiekonzern TRC (Terrestrial Research Corporation). Leiter eines Wissenschaftsteams auf der Station „TRC-Lab IV“ im Guldansystem mit dem Forschungsschwerpunkten: Alternative von Psilium/Energieautonomie. *Tengshasi* hat sich von *Norbert Henken*

750.000 Credits für die illegale Beschaffung eines mystischen Artefakts (*die Emerit-Scherben*) geliehen und sich seither nicht mehr gemeldet...

Prof. Dr. Paul Ivanenko:

Der adipöse Programmierer war einst das Tafelsilber eines Softwarekonzerns, bis sie dort feststellten, dass er einen Hack verbreitete, der Hardwaregeräte mit Software des Konzerns zu Bomben machte. *Ivanenko*s Affinität zu Waffen nutzte der charismatische *Tengshasi* geschickt aus, um die enormen Energieströme bei seinen heiklen Versuchen in die richtigen Bahnen zu lenken. Nach dem letzten Versuch verlor *Ivanenko* einen Arm, aber er überlebte...

Dr. Em'tak S'zokk:

Der Skal'az war Spezialist für Speichermedien, im Besonderen auf dem Gebiet der Energiespeicher. Ihn hat es während der Versuche mit

den *Emerit-Scherben* tödlich erwischt.

Dr. Jorge Martinez:

Das Mathematikgenie war zuständig für die Stellwerte und Schaltzeiten der Transistoren der gedruckten Schaltungen, welche *Tengshasi* entwarf. Ohne seine außergewöhnlichen Fähigkeiten bei den komplexen Berechnungen wäre die Station vermutlich bereits beim ersten Versuch komplett vernichtet worden. Seine akkuraten Berechnungen standen oft im Kontrast zu *Dr. Tengshasi*s Thesen. Dies sorgte für Spannungen und hitzige Diskussionen zwischen den beiden. Das Schicksal *Martinez*' ist unmittelbar mit dem Scheitern von *Tengshasi* verbunden. Anstatt nach seinem Ableben in Frieden zu ruhen, wurde seine Gehirn posthum zusammen mit den *Emerit-Scherben* an das Bordnetzwerk gekoppelt.



Maverick LaVelle:

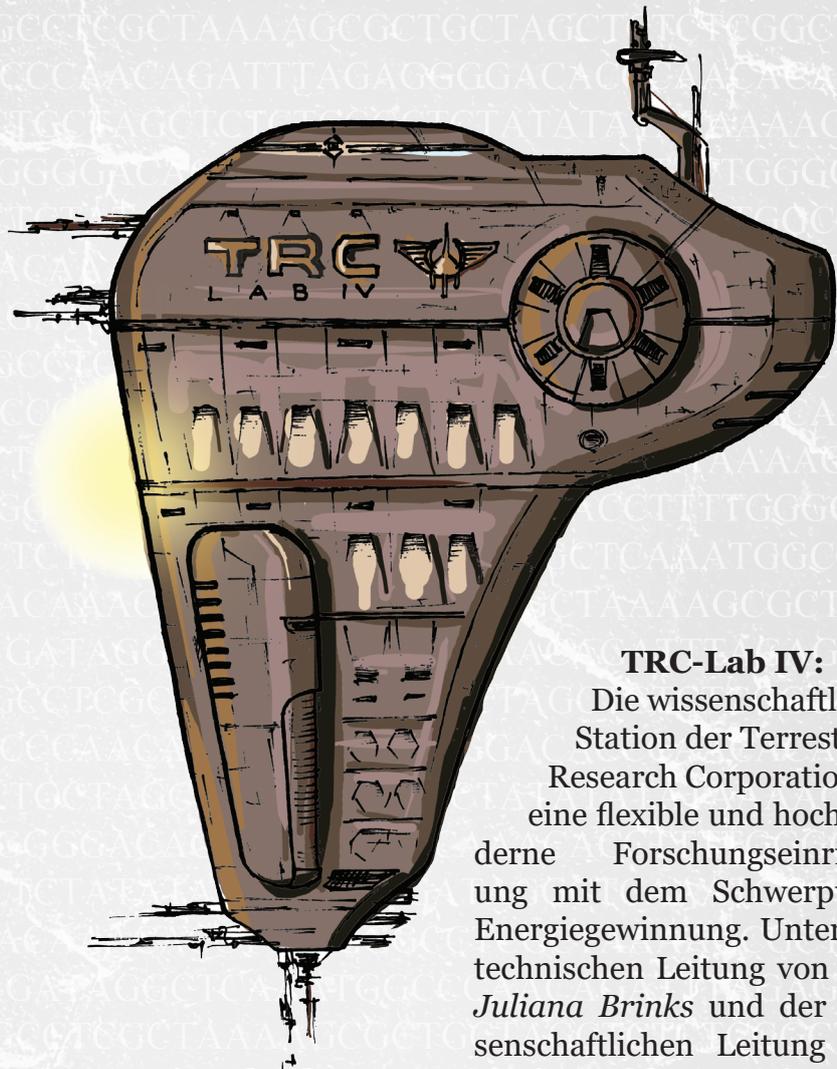
Der Sicherheitschef der Station ist ein Verfechter der Tugend gewesen: durch und durch rechtschaffen, integer und loyal. Er und *Captain Juliana Brinks* waren die einzigen Personen auf *TRC-Lab IV*, welche uneingeschränkten Zugang zu allen Bereichen der Station hatten. Die Reste seiner zerfetzten Leiche liegen auf **Ebene 2** im Überwachungsraum (10 Ür).

Captain Juliana Brinks:

Der Captain war eine Kommandeurin der alten Schule. Sie wurde bewusst von TRC angeworben, um die Station in der sonnensturmgeplagten Umlaufbahn von Guldan zu halten. Ihre jahrzehntelange Erfahrung, ihr direkter Führungsstil und ihre Fachkompetenz waren hoch angesehen bei ihrer Crew. Dies sollte ihr letzter Auftrag gewesen sein, bevor sie sich mit ihrem jungen *Stafford Terrier Lars* in den wohlverdienten Ruhestand begeben wollte...

Lars, Stafford Terrier:

Nur Tage bevor *Cpt. Juliana Brinks* vom Shuttle zur *TRC-Lab IV* abgeholt wurde, strandete Lars auf ihrer Veranda. Die Dauer des letzten Auftrags ihrer Karriere war absehbar. So nahm sie sich dem Welpen an und machte ihn kurzerhand zum Stationsmaskottchen. *Cpt. Brinks* war streng in ihrer Erziehung, aber ein muskelbepackter junger Rüde braucht nun mal eine strenge Erziehung...



TRC-Lab IV:

Die wissenschaftliche Station der Terrestrial Research Corporation ist eine flexible und hochmoderne Forschungseinrichtung mit dem Schwerpunkt Energiegewinnung. Unter der technischen Leitung von *Cpt. Juliana Brinks* und der wissenschaftlichen Leitung von *Prof. Dr. Elio Tengshasi* befindet sich die Station in sicherer Umlaufbahn des Planeten Guldan im gleichnamigen System. Mit Crew, Wissenschaftsteam, Studenten und Personal war die Station mit etwa 35 Personen besetzt und damit auch ausgelastet. Mit dem Schwerpunkt der Energieautonomie ist diese Station für TRC nicht nur ein Prestigeobjekt. Auch der sekundäre Forschungszweig der Energiewaffensysteme verschaffte der Station häufig Besuch von hochrangigen Vertretern des Konzerns oder intergalaktischen Investoren, weshalb auch, oder gerade deshalb, die erste Ebene als komfortabler Gästebereich ausgebaut worden ist.

Die Emerit-Scherben:

Dieses uralte Artefakt unbekannter Herkunft ist in mehrere Teile zerbrochen, mit seltsamen Zeichen beschriftet und ein Katalysator für Energieströme. Die besondere Eigenschaft, Energie mit organischem Gewebe eine Symbiose eingehen zu lassen, verursachte am Ende auch das Desaster auf der Station. Jeder langfristige Kontakt mit den Scherben verursacht schwere physische Mutationen sowie eine signifikante Steigerung von Aggression. *Tengshasi* erwarb sie von zwielichtigen Schmugglern im Voidspace. Die Scherben selbst befinden sich derzeit am Körper von *Dr. Tengshasi* (Energieimplantat auf der Brust).



EBENE 1 - Ankunftsbereich

Die Ankunft

Bei Kontaktaufnahme mit der Station gibt es keine persönliche Antwort. Die Station reagiert aber automatisch auf das Standardprotokoll und stellt die Schleusenautomatik für das Betreten zur Verfügung.

1. Ankunftsschleuse

Sobald die SC die Schleuse von ihrem Schiff aus betreten, öffnet sich die schwere Türe der Station. Der SL sollte darauf achten, dass die SC durch die Station hindurch müssen, um von ihr wieder fliehen zu können. Deswegen wäre es sinnvoll, die Schleuse nach Betreten zu deaktivieren oder durch einen Unfall zu zerstören.

2. Empfang

Er führt nördlich in den Gästebereich, beherbergt die gläserne Lobby für die Anmeldung sowie den Aufenthalt und führt südlich in den technischen Bereich. Bis auf eine umgeschmissene Vase und ein paar Blutflecken an der Wand ist es hier verdächtig ruhig.

In einem wandintegrierten Sicherheits-/Notfallschacht lassen sich folgende Dinge finden: *1 Medikit, 1 Feuerlöscher, pro SC 1 Raummaske, 1 Universalkurbel für die manuelle Öffnung von Hydrauliktüren (Zugang zu 5).*

3. Die Lobby

Die Lobby wird von einer Glaswand gesäumt, welche über zwei Zugänge betreten werden kann. Zwei einladende Sofas flankieren den Zugang

zum Aufzug, welcher derzeit aber außer Betrieb ist. Auf dem Display der verschlossenen Aufzugtüren steht in wechselnden Sprachen: „Bitte wenden Sie sich an den technischen Support“.

Die Anmeldung beherbergt außerdem ein Standardterminal, welches aber um elektronischen Log-in bittet. Wer die Hacking Probe PW25 schafft, erhält Zugang zu folgenden Daten: *Deckpläne der Station (JPG via Smartphone), Hinweis, dass die Multimasshydraulik defekt ist.* (Details dazu gibt es auf der Brücke).

4. Gästebereich

In den vier geräumigen Gästezimmern, welche für Kurzbesuche ausgelegt sind, finden die SC in einem (beliebigen) Quartier drei bis vier *Securities*, welche sich dort still aufhalten. Sollten die SC zuvor durch eklatanten Lärm auf sich aufmerksam machen, kommen sie von selbst aus dem Gästezimmer um sich auf die SC zu stürzen. Weiterhin finden die SC folgende Dinge in den Gästezimmern verteilt: *1 Laserpointer, 1 STA, 1 volle Zigarrenbox („Für meine guten Freunde!“).*

5. Mitarbeiterbereich

Hier lagern Dinge wie Getränke, Snacks und Reinigungsmittel des Personals für den Gästebereich. Die gesicherten Türen sind nur durch eine blaue Zugangskarte oder manuell per Kurbel zu öffnen. Die Kurbel dazu befindet sich im Notfallkasten. Die blaue Zugangskarte befindet sich

an einem der *Securities*. Aufgrund des defekten Aufzugs ist die Leiter (**A1**) am südlichen Ende des Mitarbeiterbereichs der einzige Weg auf die untere **Ebene 2** der Station.

6. Brücke

Die Brücke wird über die Leiter von **Ebene 1 (A2)** betreten. Auf dem Display der Kontrollanzeigen steht, dass die Stromversorgung, die Lebenserhaltungssysteme und die Schwerkraft in den **Ebenen 1 bis Ebene 4** aktiv sind. Allerdings sind die Multimasshydraulikpumpen ausgefallen (Hydrauliksystem für den Aufzug, die Frachtraumschleusen und das Schwerkraftsystem für Ebene 4). Die Hauptsicherung ist im Psikern zu reaktivieren. Das Display zeigt dazu: *Fehlerbericht 512. Kurzschlussdefekt Ebene 4 - Parameterfehler n.a.g.*

Die Navigation und der Gesamtzugriff auf alle Systeme der Station ist nur per Irisscan und Fingerabdruck des Kapitäns oder des ersten Offiziers möglich. Da beide nicht mehr anwesend sind, ist der Autopilot aktiv und hält die Station in sicherer Umlaufbahn zum Planeten Guldan. Die Monitore der Videoüberwachung zeigen nur verwüstete Räume; zufällig befinden sich fast alle Monster im toten Winkel der starren Kameras. Eine Ausnahme bildet der westliche Gang von der Stationsküche (**Kü**) zum Sicherheitslager (**Y**). Auf dieser Kamera entdeckt man *Lars*, wie er hin und her läuft.



EBENE 2 - Labor

7. Aufzugbereich

Dieser Bereich ist – wie der offene Speisesaal – schwer verwüstet. Ein fauliger Geruch liegt in der Luft.. Alle Türen bis auf die zum Serviceraum (X) (Treppe B1 nach Ebene 3) lassen sich problemlos öffnen. Für diese verschlossene Türe ist eine Zugangskarte oder eine Hackenprobe PW35 nötig.

8. Wohnquartiere

Die Wohnräume der Besatzung sind außen mit den Namen der Bewohner versehen. Sie alle beinhalten normale persönliche Gegenstände und darüber hinaus Folgendes:

A) Dr. Tengshasi:

Leichte Unordnung, etliche Notizen und Gleichungen mit wirren Zeichen, einen weißen Forscherkittel (*Mechatronik III*) sowie einen Datenträger (PDA#1 und PDA#2).

B) Dr. S'zokks:

Geradlinig aufgeräumt. Auf seinem Schreibtisch steht der Prototyp einer Plasmazelle (Akkumulator für eine Plasmawaffe, bei Dr. Ivanenko).

C) Dr. Ivanenko:

Üble Unordnung und es stinkt fürchterlich. Dafür findet man bei genauem Hinsehen (PW-2) 1 *Plasmapistole*, siehe S. 12, allerdings ohne Magazin (Akku bei Dr. S'zokk).

D) LaVelle:

Ordentlich und aufgeräumt, diverse traditionelle Nahkampfwaffen hängen an der Wand: Katana, Säbel, Messer und ein Kampfstab. An der Garderobe hängt ein Barett (*Null-G II*) sowie eine Camouflage-Weste (*Nahkämpfer II*).

E) Cpt. Brinks:

Hat stets penibel aufgeräumt – das sieht man! Doch der leicht schräg hängende Rahmen eines großen Portraits eines Staffordshire Terriers (*Lars*) fällt auf (PW+4). Der Safe dahinter beinhaltet einen Cred-Stick (W20x100 Credits) und eine Pistole (*KR-5*). In ihrem Kleiderschrank hängt eine alte, aber gepflegte Uniform mit etlichen Abzeichen (*Vehikel-Steuern III*). Diese Uniform wirkt von einem SC getragen auch beruhigend auf *Lars*. Alle anderen Quartiere beherbergen keine außergewöhnlichen Dinge.

9. Sanitärbereich

Die sanitären Anlagen sind überall mit Blut besudelt und die verwesene Leiche einer Frau liegt hier herum, es stinkt bestialisch.

10. Westlicher Gang

Dieser Gang beherbergt den wütenden *Lars*, welcher sofort auf die SC losstürmt, sobald die Tür geöffnet wird. Nur wenn jemand/etwas nach Cpt. Brinks riecht, wird *Lars* stutzig und neugierig.

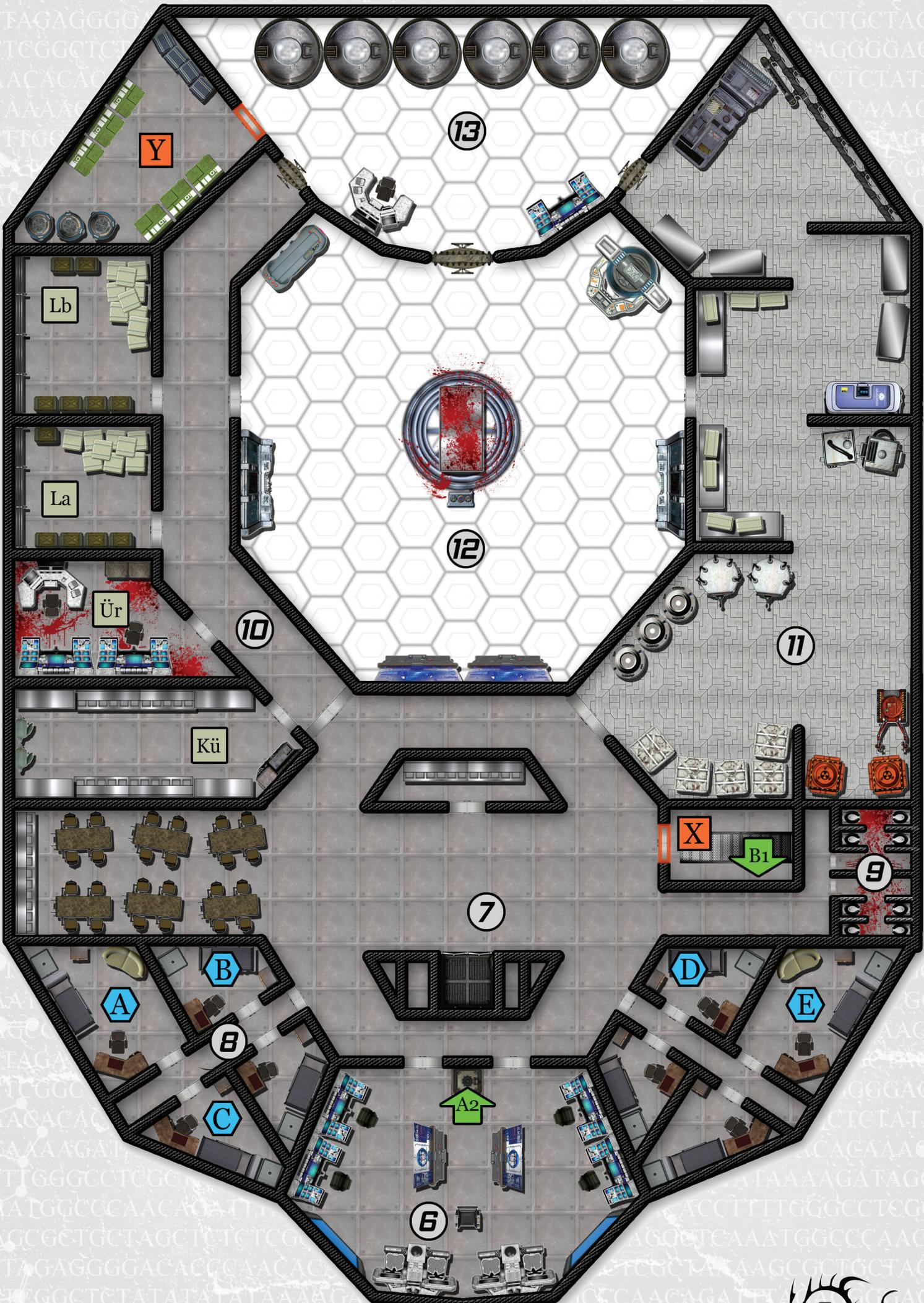
Die Stationsküche (**Kü**) ist voll mit zerschlagenem Geschirr und offenen Schränken. Der Überwachungsraum (**Ür**) ist eine einzige, riesige Sauererei: Die untere Hälfte einer Leiche liegt am Boden. Ihr restlicher Teil ist offensichtlich im ganzen Raum an den Wänden verteilt. Am Gürtel hängt ein abgebrochenener Teil eines (defekten!) Mitarbeiterausweises mit dem Namen *Maverick LaV...* Dane-

ben liegt der *PDA-Stick*. Die blutverschmierten Monitore des Überwachungsraums zeigen ebenfalls verwüstete Räume. Betrachtet man den Monitor eine Weile, flackert das Bild von **Ebene 4** plötzlich kurz auf. Schafft man eine Bemerken-Probe -4, ist man sich sicher, etwas Großes sei sehr schnell an der Kamera vorbeigeflogen (*Dr. Martinez*). Im Lager (**La**) befinden sich Dinge wie Kleidung, Nahrungsmittel und Hygieneartikel. Im Lager (**Lb**) sanitäre Vorräte, Werkzeug, elektrische Teile und Ausrüstung (Bohrer/Flex/Kettensäge) und für ca. 15 Personen Null-G-Ausrüstung (Stiefel, Gürtel, Raummaske). Das Sicherheitslager (**Y**) ist wie der Serviceraum (**X**) nur mit einer Zugangskarte oder Hackenprobe auf PW30 zu öffnen. Darin befindet sich das streng geheime, sekundäre Forschungsergebnis: Man findet dort *1x Colt*, *1x Gewehr*, *1x Blaster* (siehe S. 11).

11. Östlicher Gang

Dieser große Vorraum führt in den labortechnischen Vorbereich und beherbergt je einen *Studimp* pro SC. Die Kisten und Labortische beinhalten allerlei Mess- und chirurgische Instrumente. Auf einem Labortisch liegt *Tengshasis PDA#3*. In den Kisten findet man außer zwei Medigel auch Standardmagazine für Schusswaffen (je 1 pro SC). Wer eine Bemerkenprobe schafft, stellt fest, dass es hier immer stärker nach verfaultem, organischem Material stinkt.





EBENE 3 - Frachtbereich

12. Zentrales Labor

Das große Labor ist bis auf einen außergewöhnlich massiven Arbeitstisch in der Mitte fast leer. Ein paar Messgeräte und eine an der Decke montierte Laufkatze mit großen Haken sind das Einzige im Raum. Hier stinkt es bestialisch nach fauligem Fleisch.

13. Nördliches Labor

Dort befindet sich *Dr. Ivanenko*. Ein chirurgischer Roboterarm hantiert an einem seiner zwei Plasmablaster am Arm. Die an der nördlichen Wand stehenden Behälter sind mit gelblicher, trüber Flüssigkeit (Zuckernährlösung) befüllt. Zwischen den Behältern liegt ein Datenträger (PDA #letzter Eintrag). *Dr. Ivanenko* trägt eine auffällige, grüne Karte bei sich (*Cpt. Brinks* Zugangskarte, die den SC Zugang zum Serverraum **X** und Sicherheitslager **Y** verschafft). Freudig wird er die SC mit seinen Plasmawaffen durch das Labor jagen, darauf achtend, keine Außenwand zu treffen.

14. Östliche Tür

Der Frachtbereich (**Ebene 3**) wird aus **Ebene 2** kommend über die Treppe am östlichen Ende (**B2**) erreicht. Die schmale Treppe ist eindeutig ein Serviceschacht mit teils offen liegenden Kabeln und Rohren, welche seitlich an der Wand entlang führen. Die Tür zum Frachtbereich lässt sich von innen problemlos öffnen.

15. Der Frachtraum

Im großen Frachtbereich ste-

hen Kartons, Paletten, Kisten und Container herum. An der knapp 8m hohen Decke hängt ein Laufkran mit Greifarm und Haken für die Lastenbeförderung. Ebenso befindet sich an der westlichen Wand ein bedienbarer und betriebsbereiter *TSR CB II* Cargobot. In den Kartons, Paletten, Kisten und Containern befinden sich folgende Güter: Schrauben, Toilettenpapier, Bleche, Kabel und dazugehörige Steckverbinder, Arbeitskleidung, ein Deflektorschildsystem, chemische Reiniger (Vorsicht, brennbar), vergammelte Nahrungsmittel (Obst & Gemüse). Die Plattform (**P**) ist über das nordwestliche Pult bedienbar und fungiert als Lastenaufzug für den Psi-Kernbereich. Die **Schleuse (17)** lässt sich ebenfalls mit dem Bedienpult öffnen, allerdings nur, wenn die Multimasshydraulik im Psikern (**Ebene 4**) reaktiviert wurde.

16. Westliche Tür

Die Tür für den Serviceschacht nach **Ebene 4** ist defekt. Evtl. könnte der *Cargobot* die Tür aufbrechen. Jedoch läuft man mit der langen Leiter (**C1**) hinunter zu **Ebene 4** genau in den Aufenthaltsbereich von *Dr. Martinez* und löst damit die Initiative aus.

17. Die Frachtschleuse

Dieser Frachtbereich lässt sich nur mit intakter Multimasshydraulik öffnen. Dort wartet eine intakte *BFS Protektor* sowie der wütende *Dr. Tengshasi*, welcher bisher, trotz all seines Wissens und

all seiner Kraft, keine Lösung fand, die Station oder den Frachtbereich zu verlassen.

HILFREICHES:

Um den SC das Gefühl der Enge und Panik zu vermitteln, hatte ich mich dazu entschieden, die Gegnertypen knackig schwer zu gestalten. Es wäre an manchen Stellen ratsam, den Spielern etwaige Kombinationen oder Denkanstöße anzuzeigen, da sich manche Dinge im Eifer des Gefechts vielleicht nicht oder nur sehr ungenau erkennen lassen oder weil man es einfach nicht in Betracht zieht. Deswegen hier noch mal stichwortartig gelistet, was man den SC mit an die Hand geben könnte:

- Unterschiedliche Gegnertypen bekämpfen sich auch gegenseitig: Dieses Wissen ist sehr nützlich, gerade bei den „harten Brocken“.

- *Lars* kann man zu seinem Begleiter machen.

- Auf *TRC-Lab IV* forschte man auch an Waffentechnik. In Kombination mit den vorhandenen Geräten kann man sich prima vorbereiten, z.B. der *Cargobot* mit Plasmablaster und Deflektorschildsystem ergibt einen Kampfmech (*Schild: 10 / Schildgenerator: 10*).





EBENE 4 - Psikern

Diese Ebene ist mit einer Menge Rohren und Leitungen durchzogen, Einige davon hängen lose herunter.

18. Plattform

Sobald sich die Plattform auf den 25m langen Weg nach unten in Bewegung setzt, merken die SC nach wenigen Metern, dass es hier keine Gravitation mehr gibt. Fortan befinden sich die SC im schwerelosen Raum.

19. Steg

Um von der Plattform zur Konsole für den Psikern und zu den Tanks zu gelangen, muss man einen 15m langen und 3m breiten Steg überqueren. Es gibt kein Geländer oder eine Brüstung. Weiter unten befinden sich der Psikern sowie die Generatoren für die Station. Doch es wäre keine gute Idee, ohne ausreichenden Schutz den Steg nach unten zu verlassen (ca. 15m bis zum Psikern) und sich den Generatoren oder gar dem Psikern zu nähern. Tempe-

raturen um die 400°C sowie starke, elektromagnetische Strahlung sind weder für organische noch für kybernetische Individuen ideal (*Schaden: W20 ab 10m / W20x2 ab 5m/ W20x 4 ab 3m*).

20. Psikern-Steuerkonsole

Man kann den Bereich auch direkt über die lange Leiter von **Ebene 3** hinunter erreichen (**C2**). Auf der großen Hauptanzeige der Konsole blinkt folgende Warnung:

- *Multimasshydraulik offline*
- *Fehlerbericht 512*
- *Kurzschlussdefekt*
- *Tank 3 offline*
- *Bitte BUS-3 prüfen*

Bei eingehender Überprüfung (Bemerkung PW-4) wird man feststellen, dass eines der elektronischen Verbindungskabel zu Tank 3 durch Verätzung getrennt wurde (**K**). Sollte ein SC eines der Enden des Kabels ungeschützt berühren verätzt er sich die Haut massiv mit W20 abwehrlosen Schaden, sofern er KÖR+HÄ-4

nicht schafft. Ansonsten lässt sich das Kabel selbst aber leicht reparieren. Auf dieser Ebene befindet sich ebenfalls *Dr. Martinez*. Der Umstand der Schwerelosigkeit kommt seiner Statur sehr entgegen. Auch hat *Dr. Martinez* etwas dagegen, dass die SC das Kabel reparieren, denn er hat Dieses mit einer ätzenden Lösung absichtlich beschädigt. Schließlich sorgte er so dafür, dass *Tengshasi* auf der Station nicht mehr wüten konnte, als er ihn damit in die Frachtschleuse verbannte. Er wartet vollkommen still unterhalb des Stegs und versucht den SC so lange aus dem Weg zu gehen, bis die SC die Multimasshydraulik wieder in Gang setzen wollen. *Dr. Martinez* wird alles daran setzen, die SC daran zu hindern, schließlich öffnet die Hydraulik die Schleuse und stellt die Schwerkraft auf **Ebene 4** innerhalb von 5Rd. wieder her. Sobald der Defekt behoben worden ist, lässt sich die große Schleuse auf **Ebene 3** öffnen und der Aufzug funktioniert ebenfalls wieder.

Und dann?!

Mit dem Sieg gegen *Elio Tengshasi* werden die SC Zugang zur Frachtschleuse haben, wo sich ein flugbereites Schiff (*BFS Protector*) befindet, mit dem man die Forschungseinrichtung verlassen könnte. Das eigentliche Ziel, *Dr. Elio Tengshasi* persönlich – oder den fälligen Betrag des Kredits für *Norbert Henken* – zu besorgen, ist vermutlich gescheitert und somit ein guter Ansatz für ein neues Abenteuer. Zudem wird sich das Unternehmen TRC um Aufklärung des Geschehens auf der Station bemühen. Die Verantwortlichen des Konzerns werden – nach gründlicher Untersuchung – selbstverständlich von äußeren Einflüssen ausgehen, wie etwa einem gezielten, terroristischen Angriff, um Forschungsergebnisse zu stehlen oder zu sabotieren. Einige Kameras der Station konnten die Gesichter der SC deutlich aufnehmen. In Hinblick auf die öffentliche Aufarbeitung des Verlusts der Station sowie ihrer Mitarbeiter wären die SC für TRC gefundene Bauernopfer. Und plötzlich werden die Sternenstreuner nicht nur von einem kriminellen Kredithai und Kopfgeldjägern, sondern auch von Anwälten und der Justiz gejagt...



BESTIARIUM

Der Umstand der Mutation schürt bei allen Gegnern eine nicht unterdrückbare Aggression. Das bedeutet auch, dass sich verschiedene Gegnertypen untereinander bereits bei Sichtkontakt angreifen. Primär gelten die SC als Ziel der Attacken. Sollten sich jedoch einmal zwei NSC-Gegner bekämpfen, kann nur durch aktives Verwunden durch einen SC oder eines anderen NSC die Aufmerksamkeit auf sich gezogen werden; zu groß

ist die Rage. Diese Tatsache kann man durch geschicktes Einsetzen auch zu seinem eigenen Vorteil nutzen.

Stärke & Hierarchie:

Um es dem SL so einfach wie möglich zu machen und ein passives Spielgeschehen zu ermöglichen, gilt die Stärkereihenfolge wie folgt:

Security <
Studimpfen <
Lars <

Dr. Ivanenko <
Dr. Martinez <
Dr. Tengshasi

Das Verhältnis steht dabei stets 1:2 und ist auch nur von Relevanz, wenn NSC gegeneinander antreten würden

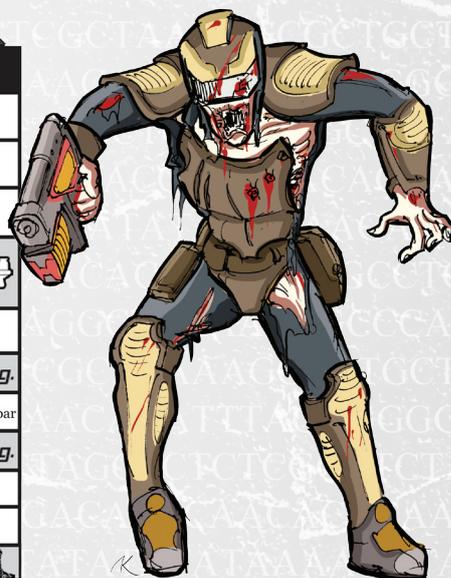
Beispiel 1: Ein Security kämpft gegen einen Studimp; der Studimp wird den Kampf gewinnen, dabei aber 50% seiner LK eingebüßt haben.

Beispiel 2: Lars kämpft gegen Dr. Martinez. Dr. Martinez wird Lars zwar schnell zerreißen, dabei jedoch selbst ein Viertel seiner LK verloren haben. (1:2:2)

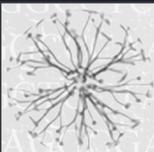
SECURITY

Ein Security ist ein degenerierter Mutant. Ein ehemaliger Sicherheitsangestellter der Station. Der Security bewegt sich eher träge und wird erst auf den letzten Metern richtig agil, um im Nahkampf mit aller Gewalt auf seine Gegner einzuschlagen. Einzeln ist ein Security meist nicht der Rede wert, in einer Gruppe jedoch ein wirklich gefährlicher Gegner.

Security					
KÖR: 9	AGI: 6	GEI: 2			
ST: 3	BE: 2	VE: 1			
HÄ: 8	GE: 6	AU: 0			
36	17+4	8-1	4-0,5	12	12
Nahkampfwaffen				GA	Waffeneig.
dreckige Fingernägel			+2	*	*nicht abwehrbar
Fernkampfwaffen				GA	Waffeneig.
Sturmgewehr			+4	-3	-4 -1 - KA
Panzerung				TYP	
schwerer Brustpanzer			+4	S	-1 -0,5



ENERGIEWAFFEN	FABRIKAT			GA			WE	-1 PRO	CREDITS
Plasma Colt (1h)	TRC D1	+3	-	-2	+3	-		5m	770
Plasma Gewehr (2h)	TRC G1	+6	-2	-4	-	-		10m	1600
Plasma Blaster (2h)	TRC B1	+9	-4	-6	-4	-1		20m	3850



Plasmawaffen sind gefährliche Feuerwaffen. Bei einem Immersieg lassen Plasmawaffen keine Abwehr des Ziels zu. Bei einem Patzer hingegen wird zusätzlich zum Effekt 'Risikowaffe' die Waffe, bis zu einer Reparatur, unbrauchbar (Sei froh, dass Dir die kleine Sonne in der Hand nicht komplett explodiert ist!).

Studimp

Während der Katastrophe des Experiments waren einige der Studenten in den Laboren. Sie assistierten den Wissenschaftlern in unmittelbarer Nähe der Geräte und Artefakte, wodurch sie von den verheerenden Energien direkt getroffen wurden. Während sich einige in Agonie wanden und sich teils selbst verstümmelten, wandelte sich der Rest zu agilen Jägern. Nicht nur, dass sie mit ihren Krallen tiefe Wunden reißen, Wände und Decken erklimmen können; mit der Fähigkeit elektrische Ladungen zu verschießen, bringen sie ihre

Gegner, und jeden Deflektorschild, in echte Bedrängnis.



no					
Studimp					
KÖR: 8	AGI: 10	GEI: 4			
ST: 8	BE: 4	VE: 0			
HÄ: 4	GE: 6	AU: 0			
36	12+2	14+2	6+2	16+5	10+2
Nahkampfwaffen				GA	
Klauen			+2	-6	+2
Abwehr: Der Studimp versucht stets auszuweichen, klettert dabei auch an Wänden hoch.					
Fernkampf: Blitz (WB+2), Abklingzeit: 0 Rd.					
Nahkampf: schnelle Attacken mit den Klauen.					
Talente: Ausweichen II, Flink II, Nahkämpfer III					
Panzerung				TYP	
dicke, ledrige Haut			+2		
			Blitz: Bei erfolgreichem Treffer, Ziel KÖR+HÄ+Einstecker, sonst W20 - KÖR Rd. handlungsunfähig. Sobald man Kampfschaden erhält ist die Handlungsunfähigkeit unterbrochen.		

Lars, Cpt. Brinks Hund

Lars war das Stationsmaskottchen. Auch er wurde Opfer der Mutationen durch die Experimente von Dr. Tengshasi. Aus dem Staffordshire ist nun ein kompakter, etwa ponygroßer Angreifer geworden.

Der Verlust seines Frauchens trieb Lars so in Rage, dass er seither alles und jeden umgehend angreift. Die dicke Hornhaut an seiner Vorderseite schützt ihn nicht nur vor Gefahren aller Art, sondern dient auch vorzüglich als Rammschild. Die Taktik seines Angriffs ist leicht zu durchschauen. Erst wird herangestürmt und sobald Gegner am Boden liegen, wird solange zugebissen,

bis nur noch Brei übrig ist. Dafür sind die ungeschützten Flanken und der Rücken seine Schwachstellen. Sollte Lars den Geruch seines Frauchens erkennen, kann man ihn unter Umständen beruhigen oder sogar als Haustier/Begleiter gewinnen (Lars hält inne und beschnüffelt denjenigen SC mit dem Geruch an sich für etwa 3-4 Kampfrunden. Siehe Eintrag „Familiar“). Wer hätte nicht gerne so einen zähen Hund?

gr.					
Lars					
KÖR: 11	AGI: 8	GEI: 2			
ST: 8	BE: 4	VE: 0			
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0			
68	17+8	12	5	19+6	-
Nahkampfwaffen				GA	
Wirklich Große Zähne			+6	-4	
Abwehr: Der Abwehrbonus in Höhe von +8 gilt nur, wenn Lars von vorne angegriffen wird. Seitlich oder von hinten verfällt der Bonus.					
Angriff: Rammt seine Gegner bevor er zubeißt.					
Talente: Raserei III					
Panzerung				TYP	
Hornpanzer (nur vorne)			+8		
Besonderes					
Familiar: Mit Hilfe von Cpt. Juliana Brinks' alter Uniform kann man Lars u.U. beschwichtigen (GEI+VE) und vielleicht sogar als Begleiter erwerben (GEI+AU)					

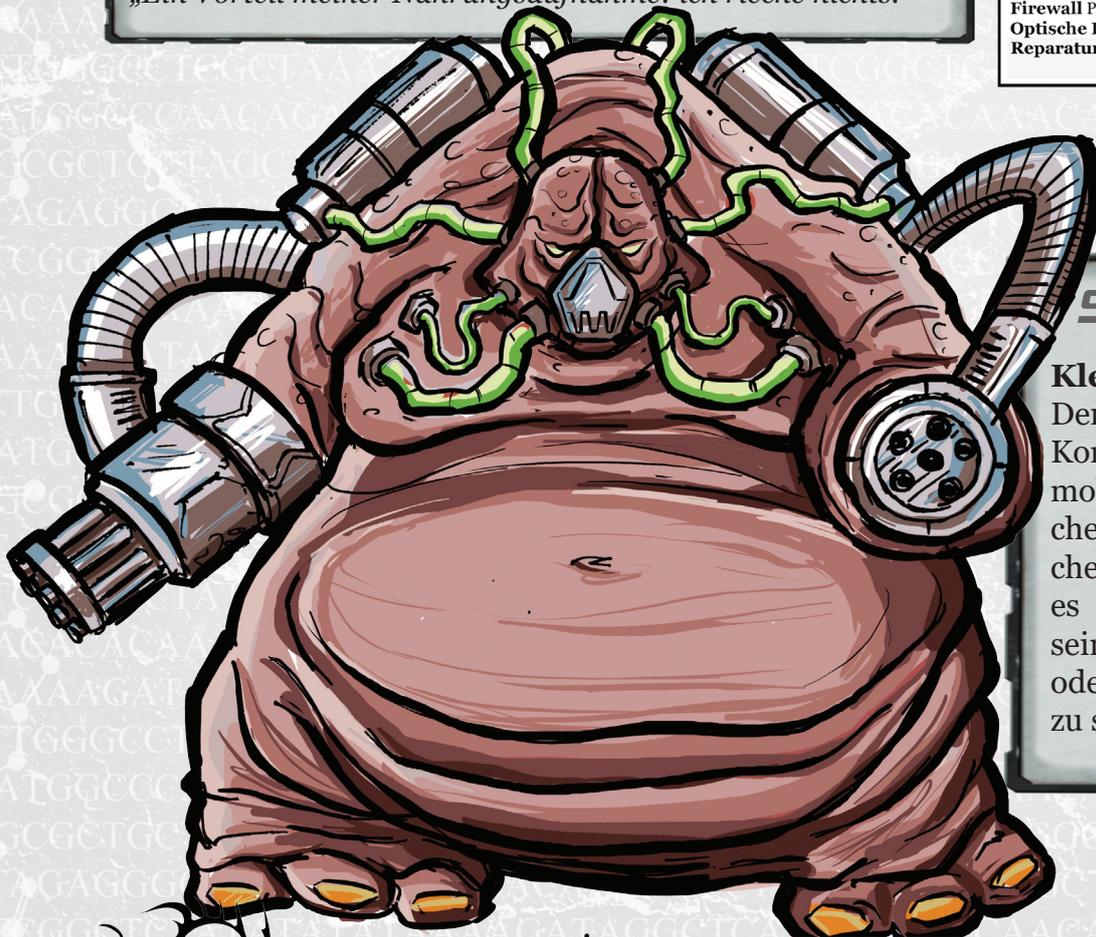


Dr. Paul Ivanesko

Obwohl er schon immer einen Hang zum Größenwahn hatte, büßte der fettleibige Wissenschaftler durch die verunglückten Experimente von *Dr. Tengshasi* seine restlichen Skrupel auch noch ein. Der erste Unfall zerfetzte seinen linken Arm. Doch anstatt einer regulären Prothese ersetze er die fehlende Extremität durch ein Plasmagewehr. In seiner grenzenlosen Obsession zu Waffen und zu den technischen Möglichkeiten der Station ersetzte er seinen zweiten Arm ebenfalls gegen ein Plasmagewehr. Um weiterhin alltägliche Dinge tätigen und Erfindungen konstruieren zu können, bedient er sich der Zuhilfenahme von mobilen Roboterarmen, welche ausschließlich im Labor

vorhanden sind. Diese mobilen, kleinen Helfer finden sich dort in fast jeder Ecke. *Dr. Ivanesko* adipöses Erscheinungsbild spiegelt auch sein gestörtes Verhältnis zu Essen wider. Um sich die Nahrungsaufnahme und der lästigen Entsorgung der Abfallprodukte, zu entledigen, verwendet er ein selbstentwickeltes, gastroenterologisches All-in-One-System. Durch künstliche Zuckernährlösung hält *Dr. Ivanesko* seine Figur. Der unerwünschte Nebeneffekt ist eine größer werdende Bauchspeicheldrüse, welche bereits vorne durch seinen Thorax wuchert und eine sehr verwundbare Stelle darstellt. Die Summe dieser Umstände resultiert zudem in übelstem Gestank!

„D8, bereite die Behälter vor; wir bekommen neue Nahrung.“
 „Ohne meine Helfer hier hätte ich die schönen Waffen nicht.“
 „Ein Vorteil meiner Nahrungsaufnahme: ich rieche nichts.“



Dr. Ivanesko					
KÖR: 10	AGI: 2	GEI: 8			
ST: 1	BE: 0	VE: 6			
HÄ: 5	GE: 8	AU: 0			
96	15+3	2	2	11+3	16+7
Nahkampfwaffen				GA	Waffeneig.
schwere Metallwaffen			+3	-1	-
Fernkampfwaffen				GA	Waffeneig.
Plasmagewehr			+6	-2	-4 - siehe S.20
Panzerung				TYP	
Adipositas			+3		
Abwehr: Ab 50% LK-Verlust wird Deckung genutzt.					
Fernkampf: Da zwei Plasmagewehre kann er auf zwei unterschiedliche Ziele schießen (ohne Malus).					
Nahkampf: wuchtige Hiebe mit den Plasmagewehren.					
Talente: Programmierer V, Schütze I, Sturmshütze II.					
Besonderes					
Anfällig: das aus der Brust wuchernde, eiternde, faustgroße Organ ist Dr. Ivaneskos Schwachstelle. Treffer (PW-8) verursachen bei ihm nicht abwehrbaren Schaden.					

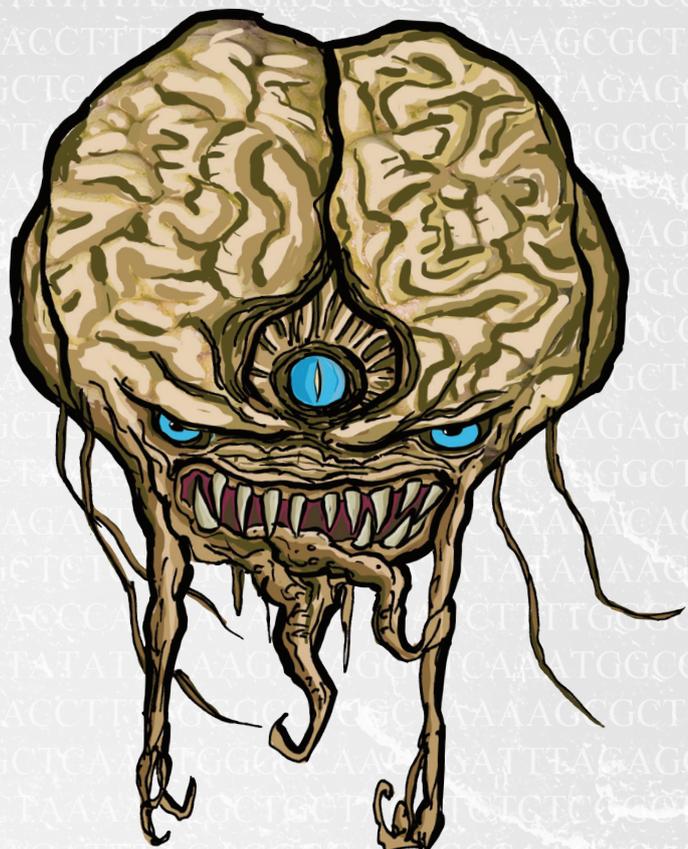
Kleinroboter					
10	15	8	5	-	10
Fernkampfwaffen				GA	Waffeneig.
Minilaser			+2		- - -
Firewall PW: 20					
Optische Rezeptoren mit Infrarot- und Nachtsicht					
Reparatur-Werkzeug PW: 15					

Sonderregel

Kleinroboter:

Der Wissenschaftler hat Kontrolle über W20/2 mobile Kleinroboter, welche ihm bei allen möglichen Dingen helfen. Ob es die Reparatur einer seiner Plasmawaffen ist, oder einem SC das Bein zu stellen...

Dr. Martinez					
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 10			
ST: 0	BE: 0	VE: 8			
HÄ: 2	GE: 6	AU: 6			
72	8+8	6	4	6+6	16+4
Nahkampfaffen			GA		Waffeneig.
echt mieses Gebiss		+6	-2	-	
Abwehr: Dr. Martinez bewegt sich mühelos in der oG-Ebene scheut dabei aber den Nahkampf. Fernkampf: <i>Blitzkugel</i> (WB+4), Abklingzeit: oRd. Nahkampf: Wird, sofern möglich, vermieden. Der Schildbonus gilt nur für Fernwaffenattacken.					
Panzerung			TYP		
mentales Schild		+8			
		Blitzkugel: Bei erfolgreichem Treffer, Ziel KÖR+HÄ +Einstecker, sonst W20-KÖR Rd. handlungsunfähig. Sobald man Kampfschaden erhält ist die Unfähigkeit unterbrochen.			



Dr. Martinez

Mit *Dr. Tengshasis* Idee, *Dr. Martinez*' Gehirn nach dem Unfall mit dem Energiesystem zu verbinden, wurde ein wahrhaftiges Monster erschaffen; und *Dr. Martinez* hasst *Tengshasi* dafür.

Die Energie der *Emerit-Scherben* verschmolz sofort mit dem zentralen Nervensystem des Mannes und erschuf so ein riesiges Hirn umgeben von dicker Haut. Nicht nur, das *Dr. Martinez* mit beeindruckender Energie versorgt wurde; der neurale Zugriff auf das Spaceweb ließ ihn bis zum Bersten mit Wissen, vor allem aber auch Wut und extremen Rassismus anschwellen. Mit seiner gutturalen Sprache kann er sich zwar artikulieren, ihm geht dies aber offensichtlich zu langsam vonstatten. Die Geschwindigkeit von Gedan-

ken ist für ihn schlicht zigfach schneller als das gesprochene Wort. Das dreiäugige Wesen mit kurzen, stummeligen Armen und einem mit scharfen Zähnen bewährten Maul ist ein äußerst intelligenter Gegner. Unter Umständen wird er sich auf einen Deal mit den SC gegen *Tengshasi* einlassen, denn gegen *Tengshasi* ist selbst er machtlos geworden. Doch *Dr. Martinez* lässt sich auf keine langen Diskussionen ein oder gar zum Narren halten: Niedere Kreaturen (also die SC) sind ihm lästig und dank seines Intellekts und seines unendlichen Wissens aus dem Web wird er den SC spätestens beim Versuch, ihn für ihre Zwecke zu missbrauchen, schnell ausrasten und angreifen. Mit Hilfe seiner Fähigkeit, Synapsenenergie in präzise Schussattacken und elektromagnetische Ku-

gelgeschosse umzuwandeln ist *Dr. Martinez* ein schwebender Scharfschütze. Aufgrund seiner Körperform und des mangelnden Skeletts hat er sich im Psikern eingenistet. Die Schwerelosigkeit ist für sein weiches, massiges Wesen offensichtlich erträglicher als eine Umgebung mit Schwerkraft.

Sonderregel

Mentaler Griff:

Alle W20 Runden kann *Dr. Martinez* aktionsfrei mit GEI+VE versuchen sich in den Geist eines SC zu versetzen, um ihn für eine Kampfrunde zu kontrollieren:

Malus $-(\text{GEI}+\text{AU})/2$ des Ziels

„Seid ihr wirklich der Meinung, hier lebend rauszukommen? Als hätte sowas je geklappt.“

„Früher war ich auch einmal wie ihr. Dumm und dermaßen belanglos...“

„Was nutzen euch Knochen und Muskeln, wenn ihr sie nicht unter Kontrolle habt?!“

Dr. Elio Tengshasi

Obwohl seine Ziele stets hehr waren, und er für gewöhnlich die Mittel und Ressourcen zur Verfügung gestellt bekam, war TRC mit dem teuren Handel eines ominösen Artefakts aus dem Voidspace nicht einverstanden.

Sonderregel

Emerit-Scherben (vier Stk.): Alle W20 Runden versucht Dr. Tengshasi (KÖR+VE) seine LK in Höhe des PW x Anzahl an intakten Scherben zu regenerieren. Jeder Verlust einer Scherbe verringert dabei den Multiplikator (bis auf 0). Jede Scherbe hat Abwehr 10 und LK 10, welche jede Runde komplett regeneriert. Für direkte Treffer: PW-8.

Dr. Tengshasi aber erkannte das enorme Potential dieses Artefakts und wagte den Schritt, sich das Geld über andere Kanäle zu beschaffen; womit das Übel seinen Lauf nahm. Wie auch bei seinen Kollegen und Studenten bewirkten die mit Biomasse reagierenden Emerit-Scherben bei ihm eine starke Mutation. Er setzte alles auf eine Karte und konstruierte einen Brustharnisch, in den er die vier Scherben einsetzte. Seine außergewöhnliche geistige und körperliche Konstitution ließen aus dem dunkelhäutigen Wissenschaftler einen etwa 6m großen, höchst aggressiven Muskelberg mutieren.

Noch bevor er final mutierte, versuchte Dr. Tengshasi eine Flucht mit der BFS Protektor. Allerdings machte ihm seine Körpergröße einen Strich durch die Rechnung. Vollkommen außer sich verwüstete er das Labor, bevor Dr. Martinez ihn hinter die Frachtschleuse lockte, um dann im Psikern die Multimasshydraulik zu sabotieren. Da er es bisher aus eigener Kraft nicht geschafft hat, die Schleusentür zu durchbrechen, hat er sich kurzerhand das Waffensystem der BFS Protektor abmontiert: Seine persönliche BFG - Big Funny Gun. Noch bevor er sie das erste Mal einsetzt, öffnen ihm die SC die Frachtschleusentür.



Dr. Tengshasi					
KÖR: 12	AGI: 6	GEI: 8			
ST: 8	BE: 4	VE: 7			
HÄ: 8	GE: 4	AU: 4			
200	20+4	10	5	20+6	12+8
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
knöcherner Sporn		+4	-4	-	
Fernkampfwaffen				GA	
BFG-Big Funny Gun		+8	-	-4	-8 13
Panzerung			TYP		
Knöchernes Exoskelett		+4			- -
Abwehr: Dr. Tengshasi geht sehr klug & taktisch vor.					
Fernkampf: Mit der Kraft der Emerit-Scherben überlädt er die BFG für mächtige Schüsse.					
Nahkampf: ... ohne Worte ...					
Talente: Brutaler Hieb II, Nahkämpfer II.					
Besonderes					
Zusatzenergie: Tengshasi hat vier Emerit-Scherben in einen Brustharnisch verarbeitet, die ihm das Überladen der BFG ermöglicht. Mit der Zerstörung von mindestens zwei Scherben erlischt diese Funktion.					

AUSRÜSTUNG

TSR-CB II „Luzy“

Der Standard-Cargobot *CB II* von Terrestrial Ship Research ist seit mehr als 150 Jahren der Top-Seller unter den Frachtrobotern. Dank der kräftigen Servomotoren und der universellen Anschlüsse lassen sie sich in fast jedem Bereich einsetzen. Ob in Minen, Fabriken oder Logistiklagern: Mit dem *CB II* hat man stets einen verlässlichen Helfer zur Hand. Im Gegensatz zu den neueren Modellen ist dieser *CB II* noch manuell

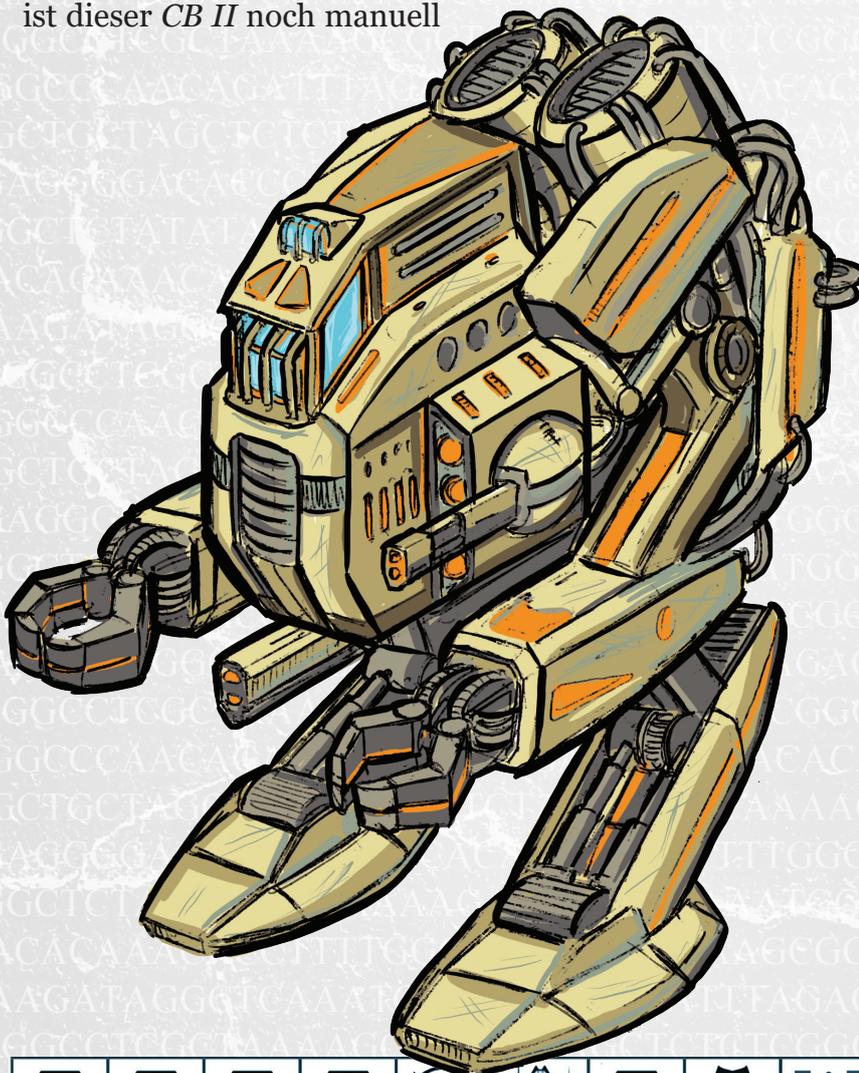
zu bedienen. Die Fahrerkabine bietet sogar einem Borgoz genug Platz sich bequem einzurichten; der cleveren Stufenregulierung des Chassis sei Dank. Auch das vollmodulare Hydrauliksystem mit seinen universellen Anschlüssen lassen den Cargobot fast jeden Job ausführen. Gerne wird der *CB II* auch bei Söldnern als vor Waffen starrender Bot umfunktioniert; eine günstige Alternative zu regulären Kampfbots.

Technische Details:

Höhe:	3880mm
Breite:	1930mm
Tiefe:	1885mm
Gewicht (leer):	3130Kg
Traglast:	5500Kg
Leistung:	780KW
Laufleistung (Last):	12h
Antriebsart:	Strom
Ladedauer (99%):	ca. 4h

Ausstattung (regulär):

Universalanschlüsse:	3
(Arm 1 / Arm 2 / Torso)	
Null-G Magnetschuhsystem	
Hermetische Kabine	



Sonderregeln

Modular:

An den *CB II* kann man vom Agrarsprühtank bis zum Zielsuchsystem fast alles montieren: Mechatronik-Proben für Upgrades oder Modifizierung des Fahrzeugs haben zusätzlich einen Bonus von +2 pro Talentrang Mechatronik.

Provisorium:

Mechatronik-Proben zur Instandhaltung oder Reparatur des Fahrzeugs haben zusätzlich einen Bonus von +1 pro Talentrang Mechatronik.

20	-	15	(10)	-	1	+1	-	-	-	13	-	-	1



25	12	13	14	+2	11	+2	B	0 (2)	10	13	20	5	1-5

**Borgoz Flug Schmiede
BFS „Protektor“**

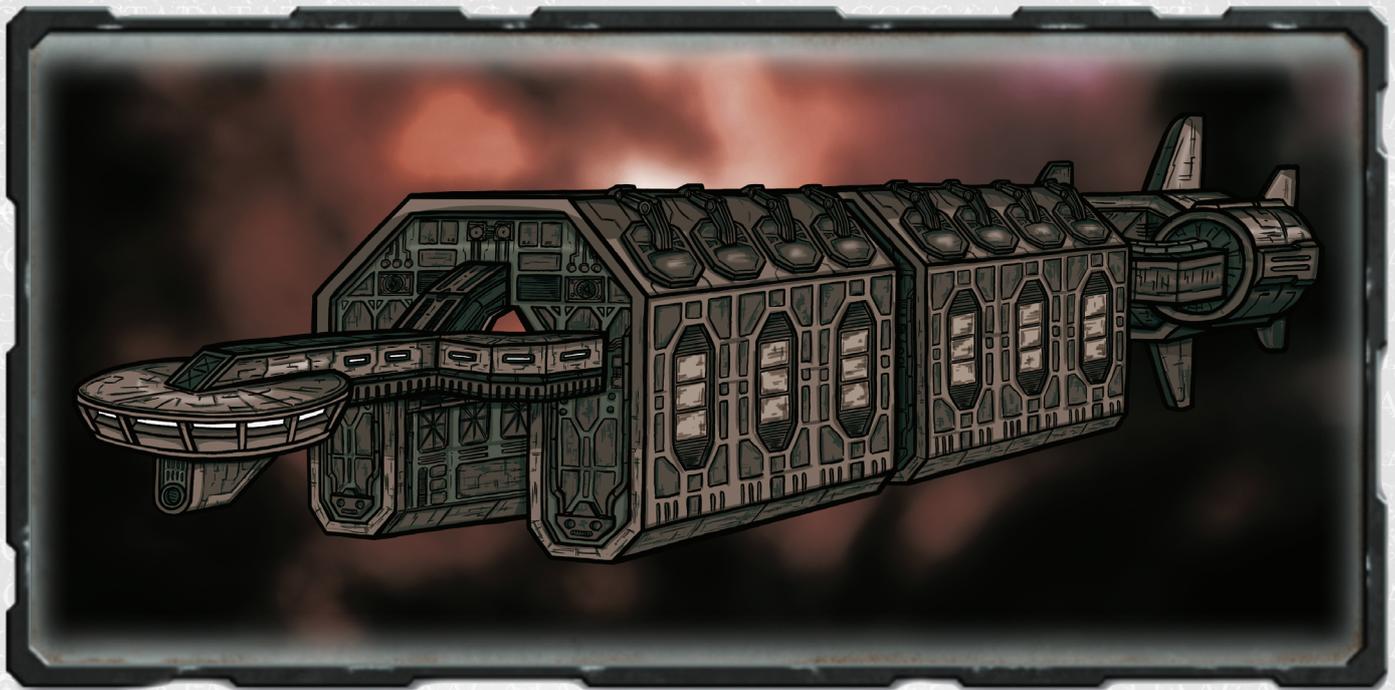
KLASSE: Möwe **GKL:** B
Preis 32.000 Creds

Die *Protektor* ist eines der häufigsten, privaten Raumschiffe der Borgoz. Die Basisversion ist günstig in der Anschaffung und überzeugt durch ihre Qualität. Die – für maximal fünf Passagiere ausgelegte, Kanzel – bietet spartanisches Interieur sowie nur einen kleinen Frachtbereich. Annehmlichkeiten wie sprachgesteuerte Computersysteme oder beheizte Sitze sind auf einer *Protektor* selten zu finden. Großzügig hingegen ist

die *Protektor* –wie die meisten Schiffe der BFS– bei der umfassenden Anschlussvielfalt für nachrüstbare Schild- und Waffensysteme. Ob Raketensysteme, Ionengeschütze, renommierte Ultron-Laser-Gattlings oder Magraaz-Doppelschildgenerator: Nichts soll dem geneigten Käufer verwehrt bleiben. Dabei kann sich schon die Basisversion sehen lassen: Verstärkte Hülle, kraftvoller Antrieb, schnell regenerierendes Schildsystem sowie eine Standard-Ultron-Laserkanone lassen jeden sicher durch die Systeme reisen. BFS ist in den meisten Systemen bekannt und vertre-

ten. Ihre kleinen Werkstätten zeichnen sich durch ruppige Borgoz-Mechaniker und deren exzellente Arbeit aus. Eine *Protektor* verlässt die BFS Werkstatt immer im besten Zustand, sofern die Kosten für den Aufenthalt „angemessen“ beglichen wurden.

Sonderregel
Standhaft:
Der Probenwurf auf der Tabelle für kritische Treffer darf 1x wiederholt werden. Das günstigere Ergebnis kommt dann zu Geltung.



65	12	12	10	-	10	0	B	0 (2)	7	10	60	10	2-7



**Terrestrial Ship Research
TSR SCT I „Antonov“**

KLASSE: Hippo **GKL:** C
Preis 60.000 - 110.000 Creds

In den Anfängen der Raumfahrt waren Ingenieure weniger dem Design denn der Effizienz verpflichtet. Die *Antonov* von Terrestrial Ship Research ist das Ergebnis der frühen Raumfahrt. Von diesem Small Cargo Truck wurden insgesamt mehr als drei Millionen Exemplare gefertigt, bis die Produktion zu Gunsten eines Nachfolgers eingestellt wurde. Obwohl sie so oft gebaut wurde, ist sie –in flugtauglichem Zustand– heute eher selten anzutreffen. Der Zweck und die hohe Frequenz in ihrem Einsatzgebiet nagte

bis zum Äußersten am Material. Dafür ist eine *Antonov* nahezu auf jedem Schrotthangar zu finden; vorteilhaft, wenn man Ersatzteile benötigt. Als reines Arbeitstier abgestempelt steht sie heutzutage noch gelegentlich bei Kleinhändlern, Söldnern oder Schmugglern im Dienst. Günstig in der Anschaffung, Wartung und im Unterhalt. Nachteilig hingegen wirkt sich das Alter dieses Typs doch auf das Flugverhalten aus. Das Schiff kommt aus einer Zeit, in der manuelle Eingriffe in den Flugverlauf häufiger nötig waren, als es heute noch der Fall ist. Wer damit zurecht kommt, mit der ein oder anderen äußerlichen Macke leben kann und ein günstiges Schiff für eine Crew

bis maximal sieben Personen benötigt, ist mit der *Antonov* bestens bedient.

Sonderregeln

Altes Eisen:

Jeden Tag kann etwas aus dem Leim gehen. Würfel alle PW20 Raumtage 1x auf der Störungstabelle auf S. 19.

Günstige Ersatzteile:

Ersatzteile und Reparaturen gibt es fast überall (Preise für Teile und Reparaturen -10%).

Frachter:

Die Transportkapazität für Waren beträgt Strukturwert des Schiffs x 10.

Störungstabelle TSR SCT I „Antonov“

PW	Ereignis	Effekt	Lösung
1	Man findet einen Credstick	W20 x 500 Credits	
2	Glück gehabt - nichts passiert	Keiner	
3	Der Alarm geht plötzlich los	Fehlalarm	Ausschalten
4	Schiff hat Belastungsgeräusche	Verwindungsgeräusche	
5	Funkenschlag in Konsole	Autopilot ausgefallen (ohne Bemerkungsprobe z.B. Kursabweichung)	Reparatur
6	Scannerbildschirme plötzlich schwarz	Scanner kurzzeitig ausgefallen	Reboot
7	Kommunikationsstörung	Bordfunk & Scanner kurzzeitig ausgefallen	Reboot
8	Kabelbrand	PW10 Autopilot defekt / nur manuelles Fliegen möglich	Reparatur
9	CO2-Filter verstopft	Die Crew wird müde / -2 auf alle Proben, sofern Bemerkungsprobe nicht geschafft.	Filter reinigen / ersetzen
10	Frachttür undicht	Null-G im Frachtbereich / ungesicherte Ladung u.U. beschädigt	Tür schließen
11	Navigationscomputer ausgefallen	Keine Psisprünge möglich	Reparatur
12	Treibstoffleck	-1 TE pro Stunde	Reparatur
13	Kommunikationsausfall	Bordfunk & Scanner ausgefallen	Reparatur
14	Waffensystemausfall	-2 auf Schießen	Reparatur
15	Antriebsstörung	-1 auf Steuern, -2 auf Geschwindigkeit	Reparatur
16	Schildgeneratorstörung	-2 auf Schildregeneration	Reparatur
17	Bordgeschütz defekt	Zufälliges Bordgeschütz defekt / kein Schießen möglich	Reparatur
18	Ungeziefer an Bord	Bis auf W20 Tagesrationen alles unbrauchbar	Tja ...
19	Psimolekulator-Störung	W20h kein Psisprung möglich	Reboot
20	Massiver Druckabfall und Sauerstoffverlust	Materialermüdung, Riss in Außenhülle Null-G / Luft reicht nur noch für 2W20h	Reparatur

PDA-Einträge

Dr. Elio Tengshasi #1

(Ort: 8-A / Wohnquartiere)

Eintrag 78 / Tag 217

Trotz der Kürzungen des Budgets ist es mir über Umwege gelungen, die sogenannten „Emerit-Scherben“ zu besorgen. Es werden nun die nötigen Umbaumaßnahmen der Station vorgenommen, um dieses Artefakt in den Gewinnungsprozess zu integrieren. Eine nicht zu verachtende Hürde. Es ist anzunehmen, dass dieses Material einen Katalysator zur Effizienzsteigerung bei der Psiliumverwendung um den Faktor 30 darstellt. Sollte sich dies auch nur annähernd bestätigen lassen, wäre das ein grandioser Erfolg für uns und die Investition allemal wert.

Dr. Elio Tengshasi #2**(Ort: 8-A / Wohnquartiere)**

Eintrag 79 / Tag 236

Der erste Versuch endete in einem Desaster.

Gleich drei Transformatoren barsten unter dem enormen Energielevel und verletzten Dr. Martinez und Dr. S'zokk tödlich. Die Zentrale fordert bereits einen detaillierten Bericht über den Unfall an, aber das muss warten. Die Schäden am Labor und der Station sind zwar bereits wieder beseitigt, doch fehlen mir zwei kluge Köpfe, zwei Freunde; Mitstreiter. Der nächste Versuch wird sich im niedrigen Kilowattbereich bewegen. Ich muss die Impulsprismen flacher kalibrieren. Das wird das Spektralverhalten etwas breiter streuen und –zu Testzwecken– die Gefahr einer erneuten Verbrennung der Transformatoren verringern. Leben sollten unter gar keinen Umständen mehr gefährdet werden!

Dr. Elio Tengshasi #3**(Ort: 11 / Labortisch)**

Eintrag 80 / Tag 240

Ich ... Ich habe etwas getan. Etwas Fürchterliches und Geniales zugleich! Ich habe das Gehirn von Dr. Martinez mit dem Netzwerk verbinden können. Die bioelektrischen Impulse von Dr. Martinez wurden problemlos in das System integriert. Offensichtlich reagieren die Emerit-Scherben auf biologische Impulse. Ich wage sogar zu behaupten, dass Dr. Martinez den zweiten Versuch überwachen und kontrollieren können wird. Es könnte sogar sein, dass dieses Artefakt nicht nur Impulse ... sondern vielleicht sogar mit Biomasse selbst ... ja ... wenn ich ... ich muss das sofort testen.

Dr. Elio Tengshasi „Letzter Eintrag“**(Ort: 13 / Nördliches Labor)**

Eintrag 81 / Tag 256

Es ist gescheitert, alles ist verloren ... Ich habe versagt ... Dr. Ivanenko ist entstellt und großenwahnsinnig, Dr. Martinez ist verschwunden ... Wenn ich doch nur davon abgelassen hätte. Meine Sarine, ich werde Dich und unsere wundervollen Kinder wohl nie wieder sehen. Alles, was ich je vollbracht habe, war stets Dir gewidmet; ich hoffe, dass Dich diese Nachricht irgendwann erreicht. Du sollst wissen, dass ich Dich von Herzen liebe. Dich und unsere Kinder... .. Ich muss hier weg ... ohhh Herr ... De profundis clamavi ad te, Domine.

PDA-Stick**(Ort: 10-Ür / Überwachungsraum)**

Maverick LaVelle, Sicherheitsdienst. Dringende Notfallmeldung.

Auch der zweite Versuch von Tengshasi ist fehlgeschlagen, dieses Mal jedoch mit einem viel schlimmeren Ergebnis. Nachdem er die Anlage in Betrieb genommen hat, gab es einen Energieabfall. Der Notstrom stellte zwar sofort die Lebenserhaltungssysteme wieder online; doch seine Erfindung, dieses Experiment, streute dabei einen Funkenregen auf alle im Labor; dann gab es einen hellen Blitz und die Station war wieder online. Die Praktikanten, die mit Dr. Tengshasi im Labor waren, fingen an, sich selbst zu zerstückeln, rissen sich gegenseitig Ohren und Finger, oder einen ganzen Arm ab. Ich konnte nicht alles sehen, ich konnte nicht hinsehen. Was auch immer hier los ist: Irgendwas stimmt ganz und gar nicht. Die Elektrik, die gesamte Station spielt verrückt; wir müssen umgehend evakuieren. Ich gebe die Order sofort heraus, damit wir (*Tür geht auf*)... Dr. Ivanenko? (*Schuss*)

Das nächste Projekt ...

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DUNKELWERK

EIN MONSTERBUCH DER DÄMONEN FÜR CHARAKTERE AB STUFE 5

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

VON BENJAMIN STEMPFLER

...vielleicht mit Deiner Unterstützung?