Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers
© Christian Kennig und Fabian Mauruschat.

MISSION 2GO

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

Abgewrackt | Freiflug | Flottenmodus | Ligagebiet | Imperium | Voidpace | Sektor X

STARSLAYERS Vanilla

DAS WRACK DES TODES

Ein Starslayers-Abenteuer von LowBandwidthBandit

HINTERGRUND

Vor 78 Jahren zerstörte eine Explosion im Laderaum die Hülle des Raumschiffes *Dark Horizon*. Die Crew starb augenblicklich und seitdem treibt das Wrack zwischen den Trümmern einer Asteroidenkollision. Mit den Jahren ist es den autonomen Reparatursystemen gelungen die Hülle des Schiffes im Wohnbereich zu reparieren und die Lebenserhaltung wieder in Gang zu setzen. Das Schiff gehört zu einer unbekannten außerirdischen Rasse und sämtliche Bedienelemente und Systeme funktionieren in einer gänzlich unbekannten Sprache.
Die meiste Ausrüstung und ein Großteil der Ladung sind im Laufe der Jahre durch die Einwirkung von Strahlung und Zeit unbrauchbar geworden und zerbröseln bei der ersten Berührung. Seit Jahrzehnten sind die Reparatur- und Wachroboter die einzigen die sich durch die Korridore bewegen.

DIE ENTDECKUNG

Bei Scans im Asteroidenfeld PR-4475 wird ein treibendes Raumschiffwrack geortet. Das Schiff von unbekannter Bauart, hat eine Größe von etwa 48 x 33 m, verfügt laut Strukturscans über zweieinhalb Decks und hat im vorderen linken Rumpfbereich ein großes Loch von etwa 5 m Breite. Durch die massive radioaktive Strahlung die von dem Asteroidengestein ausgeht, sind weitere, detaillierte Scans nicht möglich, lediglich eine minimale Energiesignatur der Bordsysteme kann noch ermittelt werden (PW: Scannen -2). Im Heckbereich befindet sich eine Luftschleuse. Auf Versuche das Schiff zu kontaktieren gibt es keine Antwort.

ROBOTER

Auf dem Schiff arbeiten zwei Arten von Robotern, Wach- und Reparaturroboter. Diese haben die Jahre gut überstanden und verrichten seit dem Verschwinden ihrer Herren weiter ihren Dienst. Pro Deck gibt es je zwei Roboter, die, wenn sie nicht gerade aktiv sind, in Hangars auf Arbeit warten.
Die Reparaturroboter sind vollkommen harmlos und werden aktiv sobald Teile des Schiffs beschädigt werden oder Räume geöffnet werden die sie bis jetzt nicht erreichen konnten. (markiert mit *, PW: Bemerken-2 um nicht vom Roboter überrascht zu werden)
Die Wachroboter werden aktiv, sobald das Schiff Eindringlinge in einem überwachten Bereich identifiziert hat.

WACHROBOTER					
25	22	8	5	-	16
STURMLASER					
WB	+4	GA	-2		

FREMDE WELTEN

Die Spieler betreten ein ihnen völlig unbekanntes Raumschiffwrack, da sollte ihnen bewusst sein (GEI+VE+2), dass es ratsam ist, Raumanzüge zu tragen, vor allem, wenn das Wrack das man betreten möchte ein 5m breites Loch im Rumpf hat.

LASERGESCHÜTZ					
18	18	8	-	-	18
2x LASER				Gr. kl	
WB	+4	GA	-4		

WOHNEBENE

LUFTSCHLEUSE - 1 -

Zum Öffnen der Luftschleuse ist entweder ein PW: Mechatronik notwendig oder rohe Gewalt. Ein kurzes Zischen begleitet den Druckausgleich zwischen der Schleuse und dem Wrack. In der dürftigen Beleuchtung (Schießen -2) ist auf der rechten Seite ein Bedienfeld zu erkennen und geradeaus ein weiteres Schott. Ein PW: Scannen +2 ergibt, dass die Luft eine normale Zusammensetzung hat, die zwar etwas muffig und abgestanden aber atembar ist.
5 Runden nachdem die Schleuse betreten wurde eröffnen zwei automatische *Lasergeschütze* das Feuer. Diese benötigen jedoch zwei Runden zum Ausfahren (PW: Bemerken -2), lösen aber aufgrund einer Fehlfunktion keinen Alarm aus.

VORRAUM - 2 -

Dieser Raum dient zur Vorbereitung auf Außenmissionen. In den Schränken lagern Raumanzüge und Material für Außeneinsätze, vom Transportwagen über Kletterseile bis zu Behältern für Probennahmen. Das meiste ist unbrauchbar, aber je nach Bedarf lassen sich noch einige Gegenstände finden um das Inventar der Spieler aufzufüllen.
Beute: 4 Raumanzüge, 2 Schubdüsenrucksäcke, 2 Paar Magnetstiefel

MASCHINENRAUM- 3 A/B -

Dieser Raum enthält verschiedene Bord- und Hilfssysteme, die Lebenserhaltung, Teile des Antriebs und die Basis eines der beiden Laserverteidigungstürme. An der Konsole ist es möglich die Innenbeleuchtung des Schiffs zu aktiveren (PW: Mechatronik oder PW: Raumschifftechnik +2)

ANTRIEBSGONDELN - 4 A/B -

Die Gondeln sind voll mit der Antriebstechnik des Wracks, über eine Leiter ist es möglich auf die untere Ebene des Schiffes zu wechseln. In 3b verbirgt sich (PW: Suchen oder PW: Bemerken -4) in einer Ecke ein großer Werkzeugkasten.
Beute: Werkzeugkasten PW: Mechatronik +2 Laufen-1m

PROTONENBLASTER

Diese Waffe unbekannter Bauart verschießt hochenergetische, gebündelte Protonenstrahlen. Um sie benutzen zu können ist zunächst ein PW: Reparieren notwendig. Sie funktioniert mit speziellen Energiezellen die an verschiedenen Stellen im Wrack zu finden sind. Diese müssen aber erst mit einem PW: Mechatronik-2 repariert werden. Jede Energiezelle entlädt sich bei einem Patzer oder nach Dauerfeuer und regeneriert sich innerhalb von W20/2 h. Das besondere an der Waffe ist, dass man mit einer freien Aktion zwischen Schaden und Durchschlagskraft variieren kann. Insgesamt kann man 10 Punkte auf WB oder GA verteilen, jedoch mindestens zwei Punkte auf jeden der beiden Werte. Aufgrund der unbekannten Bauart ist es nicht möglich weitere Energiezellen zu kaufen oder herzustellen.

PROTONENBLASTER						
WB	Gew	GA	Ini	Lauf	-1 pro	WE
+(2-8)	-1	-(2-8)	-	-	15m	
Volles Rohr +I						

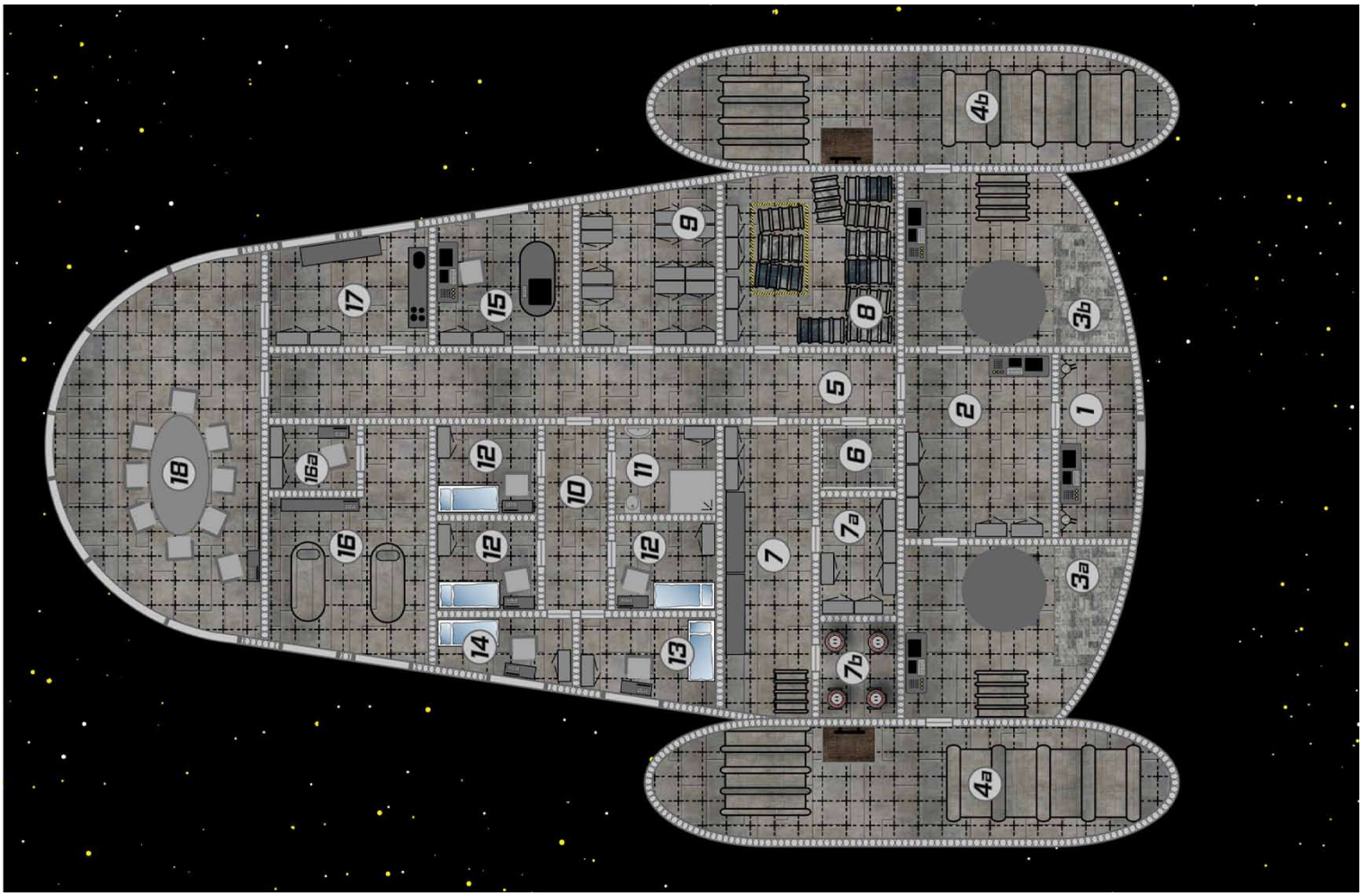
KORRIDOR - 5 -

AUFZUG - 6 -

Der Lift verbindet die drei Ebenen des Schiffs. Sobald er benutzt wird bemerken die Schiffssysteme die Eindringlinge, es ertönt ein Alarm, die Tür wird verriegelt und die Wachrobotor werden aktiv. Nach 5 Runden haben sich die Roboter in Stellung gebracht und die Tür öffnet sich wieder. Mit Hilfe eines PW: Mechatronik -4 oder PW: Hacken -4 kann der Lift bewegt werden oder die Tür wieder geöffnet werden. Diese Probe kann pro Runde nur von einem der Spieler ablegt werden. Nach dem Angriff der Roboter ist der Lift normal nutzbar. Nach oben gelangt man zur Brücke, nach unten in den Laderaum. Versucht die Gruppe den Laderaum zu erreichen fährt der Lift zwar nach unten (PW: Bemerken +4), aber es ertönt lediglich eine unverständliche Ansage (Die sinngemäß sagt: „Achtung Bereich ohne Lebenserhaltung, bitte Öffnen der Tür bestätigen„) und die Tür öffnet sich nicht. Betätigt jemand das Bedienfeld ertönt dreimal ein lautes Piepen und der Druckausgleich beginnt (PW: Bemerken 0/+2/Runde). Dieser dauert drei Runden und kann jederzeit durch betätigen des Bedienfelds unterbrochen werden. Wird er nicht unterbrochen, ist jeder Aufenthalt im Fahrstuhl ohne Raumanzug tödlich.

WERKSTATT/ROBOTORHANGAR - 7 -

Dieser Raum (7, Gewährt Mechatronik +II) dient als Werkstatt. Hier finden sich Werkzeuge im Wert von 150 Credits und mit einem PW: Suchen -2 lassen sich zwei Energiezellen für den Protonenblaster finden. Auf dem Tisch liegt eine „Fliegende



Wachdrohne“ (S.26) und die zugehörige Fernsteuerung.
In dem Lager (7a) findet sich außer einem gut versteckten (PW: Suchen-4) Fokuskristall nichts Brauchbares und im Drohnenhangar (7b) sind zwei Reperatur- und zwei Kampfroboter, die sofort angreifen wenn die Tür geöffnet wird, sofern sie noch nicht auf eine andere Art aktiviert wurden.

WAFFENKAMMER/LAGERRAUM - 8 -

Der Raum dient als Lager für den täglichen Bedarf des Schiffes, Waffen und Munition. Auf einem Aufzug zum Laderaum und an der Wand stehen einige Transportkisten. An der anderen Wand sind in den Schränken Waffen aller Art und haufenweise unbrauchbare Munition. Zwischen den Waffen findet sich ein Laser unbekannter Bauart. Der Aufzug in den Laderaum ist deaktiviert solange die Lebenserhaltung dort nicht funktioniert. Die Transportkisten enthalten verdorbene Lebensmittel.
Beute: 5x Waffe (Zufällig bestimmen), Protonenblaster (siehe Kasten) und 2 Energiezellen dafür, 5 Flaschen Alkohol (PW: Suchen -2; 20 Credits pro Stück)

LAGERRAUM - 9 -

Dieser Raum ist komplett mit Schränken voller Material für Einsätze und Ausrüstung gefüllt. Das Durchsuchen (PW: Suchen) ist recht zeitaufwändig und fördert zwei Ganzkörper-Tarnanzüge (Heimlichkeit +8, PA+1), zwei Tarnrucksäcke, vier PSI-Wellen-Granaten (2W20 Schaden, Radius 5m, geräuschlos, Probe KÖR+HÄ+Einstecker gegen den Schaden, sonst W20 Runden bewusstlos) zu Tage.

KORRIDOR QUARTIER - 10 * -

Die Tür zum Wohnbereich ist verschlossen PW: Mechatronik

WASCHRAUM - 11 -

Der Sanitärbereich des Schiffs ist mit allem Luxus eines modernen Raumschiffs ausgestattet.

WOHNRÄUME - 12-14 -

Jede Kabine verfügt über ein Bett, einen Schrank und einen Schreibtisch mit Computer. Der Raum 13 ist die Kabine des Kapitäns und Raum 14 der des Ersten Offiziers. Durchsuchen fördert verschiedene persönliche Gegenstände und einen Ring im Wert von 50 Credits zu Tage. In der Kabine des Kapitäns findet sich außerdem eine Schachtel mit Zigarren aus einer unbekannten Pflanze (25 Stück, Wirkung: Heilt 5 LK und GEI+1 für W20/4 h).

LABOR - 15 * -

Der Raum ist gefüllt mit diversen Computern und technischen Geräten und scheint eine Art Labor zu sein. Auf dem Tisch findet sich ein Schutzschildgenerator, der mit den Energiezellen des Protonenblaster betrieben werden kann. Mit einer Energiezelle, die maximal Energie für W20+5 Runden liefert, erzeugt der Generator ein Feld von 2x2 m Größe das PA+5 liefert und nicht verlassen oder betreten werden kann. Es dauert jeweils eine Runde ihn an- oder auszuschalten und er kann nicht bewegt werden.
In den Regalen finden sich zwei Dutzend Glaszylinder mit präparierten außerirdischen Lebewesen. Die Zylinder sind etwa 30 cm hoch, 5 kg schwer und pro Stück etwa 50 Credits wert.

KRANKENSTATION - 16 -

Gewährt Medic +II. Zwei Krankenliegen und verschiedene medizinische Ausrüstung und Gerätschaften sind hier zu finden. Beim Durchsuchen des Büros (16a) finden sich 5 Dosen S.T.I.L.L., zwei MediPack, 2 Antidote und 2 Dosen unbekannten Inhalts. (Nano Heal, alle Kampfwerte -4/2 Runden, danach heilt es W20+10 LK, PW: Scannen -2 mit einem Tec-Scanner oder einfach ausprobieren was es ist)

HÜLLENBRUCH

Der Rumpf des Raumschiffs widersteht eigentlich Treffern mit Handfeuerwaffen und selbst kleineren Explosionen Problemlos, allerdings kann es bei einem Patzer immer zu einem Schaden kommen. Bei jedem Angriffspatzer wird ein W20 gewürfelt und das Ergebnis der Tabelle entnommen.

HÜLLENBRUCH BEI (W20)	
normale Munition	1
Explosivge., Überladen, Dauerf., Granaten etc.	1-3
Geschwächte Stelle (normale Munition)	1-3
Geschwächte Stelle (Explo., Überl., Dauerf. etc.)	1-6

Bei einem Bruch der Hülle wird der entsprechende Raum nach drei Runden versiegelt und alle darin die keinen Raumanzug tragen, sterben danach innerhalb von drei Runden. Zum Reparieren der Stelle ist ein PW: Reparieren oder der Einsatz eines Roboters notwendig (Dauer 0,5 h) Um einen versiegelten Bereich zu betreten muss der angrenzende Raum ebenfalls evakuiert werden.

PSI-SCHATTEN					
KÖR:	4	AGI:	10	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	1
HÄ:	5	GE:	2	AU:	1
19	17	12	6	9+4	-
Klaue		WB	+4	GA	-2
Körperlos		PA	+8		
Totenkraft (GEI+AU auf ST und HÄ), halber Schaden durch Fernkampfwaffen					

KÜCHE - 17 -

Seit dem Unglück vor 78 Jahren steht hier Kochgeschirr und wartet darauf gespült zu werden. Alle Vorräte sind verdorben, mit einem PW: Suchen-2 lassen sich noch 4 Flaschen Whiskey (je 40 Credits) finden.

MESSE - 18 -

Hier hielt sich die Crew auf als es zu der Detonation kam und alle Fünf starben augenblicklich durch den Riss in der Hülle. Die Reparaturroboter haben im Laufe der Jahre den Riss in der Hülle repariert und eine deutlich sichtbare Reparaturstelle hinterlassen (PW: Bemerken +2). An dieser Stelle ist die Hülle extrem empfindlich (*geschwächte Stelle*), so dass normale Treffer einen gewaltigen Schaden anrichten können (PW: GEI+VE+2 zum Erkennen dieser Tatsache).
Die sterblichen Überreste der Crew liegen um den Tisch herum. Dort erheben sich fünf PSI-Schatten und attackieren die Spieler. Bei einem der Crewmitglieder findet sich ein Kristallanhänger mit GEI +1

BRÜCKE - [illegible]

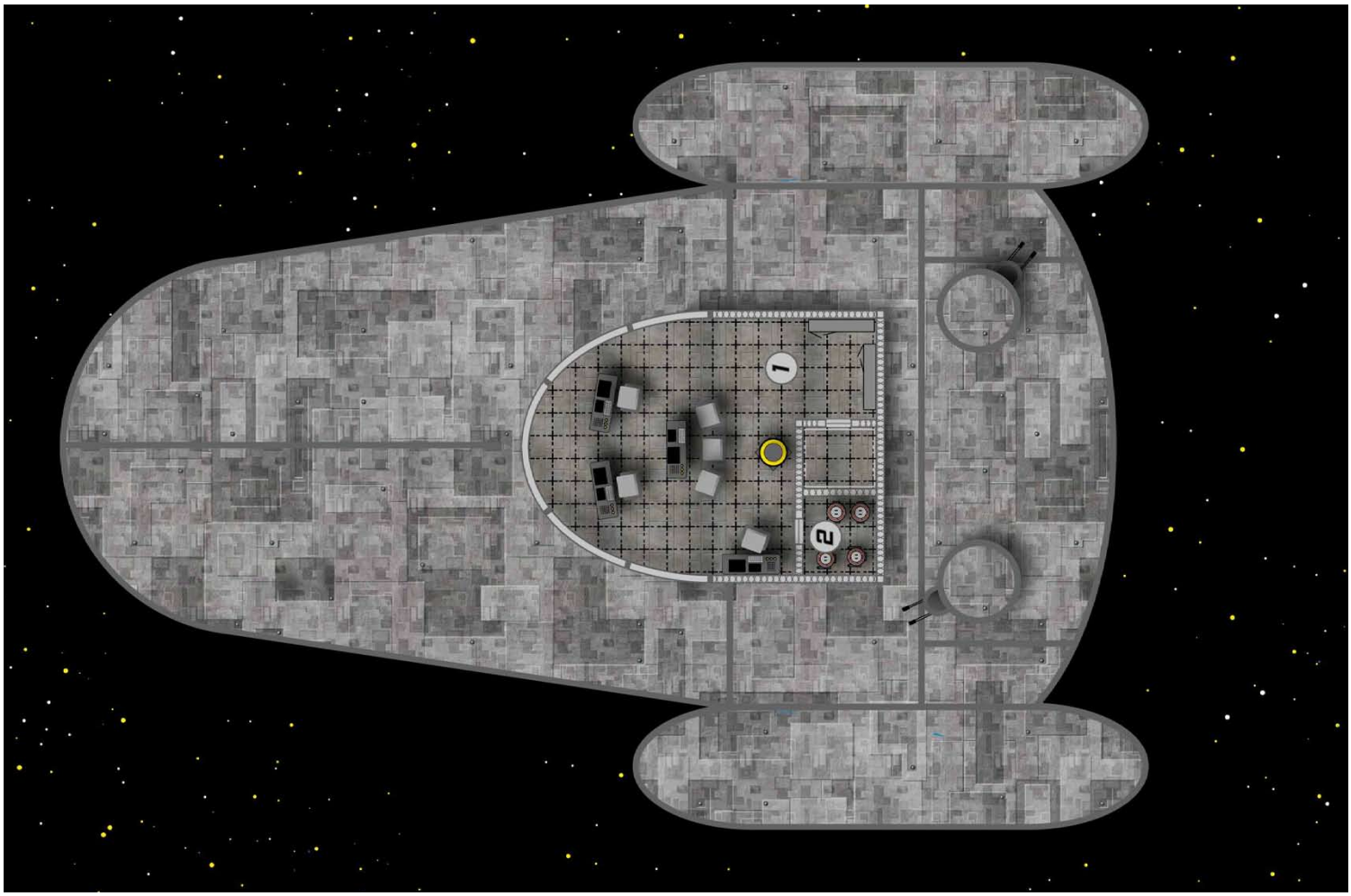
Fährt man mit dem Fahrstuhl nach oben, gelangt man zu Brücke des Raumschiffs. Hier bietet sich ein fantastischer Blick in die Tiefen des Weltalls und auf die durch das Weltall treibenden Asteroiden. Noch bevor die Gruppe den Raum betritt aktiviert sich ein holographischer Projektor. Ein humanoides Wesen, etwa 1,8m groß und am ganzen Körper mit kleinen blauen Schuppen bedeckt, offenbar der Kapitän des Schiffes, erscheint und redet in einer unbekannten Sprache. Die Projektion ist so realistisch, das ein PW: GEI+VE-2 notwendig ist um das Hologramm zu erkennen, anderenfalls ist man überrascht, wenn die in der Zwischenzeit aktiv gewordenen Wachroboter der Brücke angreifen.
Einer der beiden Reparaturrobotor hat eine Fehlfunktion, die sich darin äußert, dass er bei einem Schaden (jeglicher Schaden genügt, nicht nur bei Hüllenbruch) an den Außenwänden der Brücke ausrückt und anfängt den Schaden zu vergrößern anstatt ihn zu beheben. Er benötigt fünf Runden um durch die Hülle zu bohren und es ist zunächst schwer festzustellen das hier etwas schief läuft. PW: Bemerken -4, +1 pro Runde +1 je Rang Mechatronik. Wird der Droide nicht gestoppt (LK: 20 Abwehr: 15) kommt es zum Bruch der Hülle und die Brücke wird innerhalb von 3 Runden zur tödlichen Falle (siehe *Hüllenbruch*).
Auf der Brücke sind noch vier Dosen NanoHeal (siehe *Krankenstation - 16*), ein TecScanner (Scannenbonus +2, 20m Reichweite) und ein BioScanner (Scannenbonus +2, 15m Reichweite) zu finden.

NETZWERK

Von jedem Bedienfeld aus ist es möglich sich mit dem Computersystem des Schiffes zu verbinden (PW: Hacken, Firewall PW:25, auf der Brücke Firewall PW:18).
Die Bedienung der Bordsysteme ist kompliziert, da alle Menüs in einer unbekannten Sprache verfasst sind. Der Zugriff auf die Kameras, Lagepläne und den Status der Bordsysteme ist möglich. Lediglich das Licht im Raumschiff lässt sich ohne Probleme bedienen.
Es gibt Kameras in den Räumen *Brücke, Luftschleuse, Aufzug* und *Laderaum*, die nach Belieben geschwenkt werden können.
Es gibt eine Liste mit kryptischen Zeichenkolonnen. Diese setzt sich zusammen aus Raumnummer, Status der Lebenserhaltung (an [illegible] / aus [illegible]) und dem Status der Waffensysteme (aktiv [illegible], aus/keine [illegible], defekt [illegible]) und gibt den Zustand der einzelnen Räume wieder.

Beispiel [illegible] - [illegible] - [illegible]
Vorraum - Lebenserhaltung aktiv - Waffensysteme keine

Mit einem PW: Bemerken +4 fällt auf, dass die ersten Symbole auch an den Räumen zu finden sind.
Deaktivieren der Lebenserhaltung fällt erst nach 30 Runden auf (PW: Bemerken, vorher PW: Bemerken -6).
Der Status der *Lasergeschütze* kann zwischen aktiv und aus gewechselt werden.
Die Spieler sollen ruhig etwas rätseln und überlegen wie das System zu bedienen ist.



FRACHTDECK

In den Räumen 1,2 und 4 des unteren Decks ist die Lebenserhaltung außer Funktion und durch das Loch im Raum 4 dringt eine hohe Dosis radioaktive Strahlung ein (Schaden durch Strahlung: Raum 4 - 2LK/Runde, Raum 1 & 2 - 1 LK/Runde). Die Antriebsgondeln können gefahrlos über die Leitern betreten werden, das System verweigert allerdings, begleitet von lautstarkem Piepen, die Türen zum Laderaum zu öffnen. (Sollten die Spieler die Tür aufbrechen PW: Mechatronik -2 oder Gewalt, kommt es zum Szenario *Hüllenbruch* in der Antriebsgondel). Im Schott zwischen Raum 1 und 4 klemmt eine Kiste, diese lässt sich mit einer Probe KÖR+ST+2 recht leicht bewegen, worauf sich die Tür schließt und das Schiff die Lebenserhaltung im Laderaum innerhalb von 5 Runden wieder aktiviert. Dadurch endet auch der Strahlungsschaden in den Räumen 1 und 2. Die beiden Reparaturrobotor des Frachtdecks gingen bei dem Versuch den Schaden zu beheben verloren, die Kampfroboter werden aktiv wenn Raum 2 geöffnet wird oder die Lebenserhaltung wieder funktioniert.

LADERAUM - 1 -

Der Laderaum nimmt den größten Teil des unteren Decks ein. Hier stehen Container und Transportbehälter in verschieden Formen und Größen. Im Heckbereich befindet sich eine Laderampe, daneben steht ein großer sechsbeiniger Kampfroboter, der allerdings inaktiv ist. An den Wänden zu Raum 2 und 3b sind Lasergeschütze und Kameras befestigt (PW: Bemerken +2) die das Feuer eröffnen, sobald jemand in ihr Schussfeld gerät.
Ein Loch im Raumanzug verursacht 5 LK Schaden/Runde zum Flicken ist ein PW: Reparieren notwendig.

Die Verbindungstür zu Raum 4 zählt als geschwächter Bereich. 15 Runden nachdem die Lebenserhaltung im Laderaum wieder läuft, fängt das Licht an für fünf Runden zu flackern und eine unverständliche Durchsage ertönt. Weitere 2 Minuten (24 Runden) später erwacht die in einem der Container eingesperrte Schuppenspinne aus dem Kryoschlaf und greift an.

SCHUPPENSPINNE (GROß)					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
75	18	15	9	16+2	14+2
Klaue		WB	+2	GA	-2
Netzflüssigkeit		WB	+2		
Schuppenpanzer		PA	+2		

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.
Netzflüssigkeit: (nur alle 10 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Runden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Nahkampfwaffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

ROBOTERHANGAR - 2 -

Hier ist Platz für vier Roboter, allerdings sind nur noch die zwei Kampfroboter vorhanden.

ANTRIEBSGONDELN - 3A/B -

Auf dieser Ebene der Gondeln befindet sich der eigentliche Antrieb des Schiffes. Leitern führen nach oben ins Wohndeck.

VORDERER LAGERRAUM - 4 -

In diesem Raum kam es zu der Explosion die zur Katastrophe führte und das etwa 5 Meter große Loch in die Bordwand riss. Überall liegen verstreute Transportkisten die durch die Druckwelle umher geworfen wurden. Dieser Raum ist nach dem Schließen der Verbindungstür logischerweise nur mit einem Raumanzug zu betreten und nach wie vor wirkt die sehr hohe Strahlungsdosis. Strahlenschutz in Kombination mit einem Raumanzug reduziert die Belastung auf ein Zehntel (2LK / 10 Runden). Das Öffnen und Durchsuchen dauert pro Container W20/2+5 Runden.
Beute: 2 Energiezellen für den Protonenblaster und ein Exosuit mit ST +2 Nacht- und Infrarotsicht und Tarnfunktion.

GROSSER KAMPFROBOTER

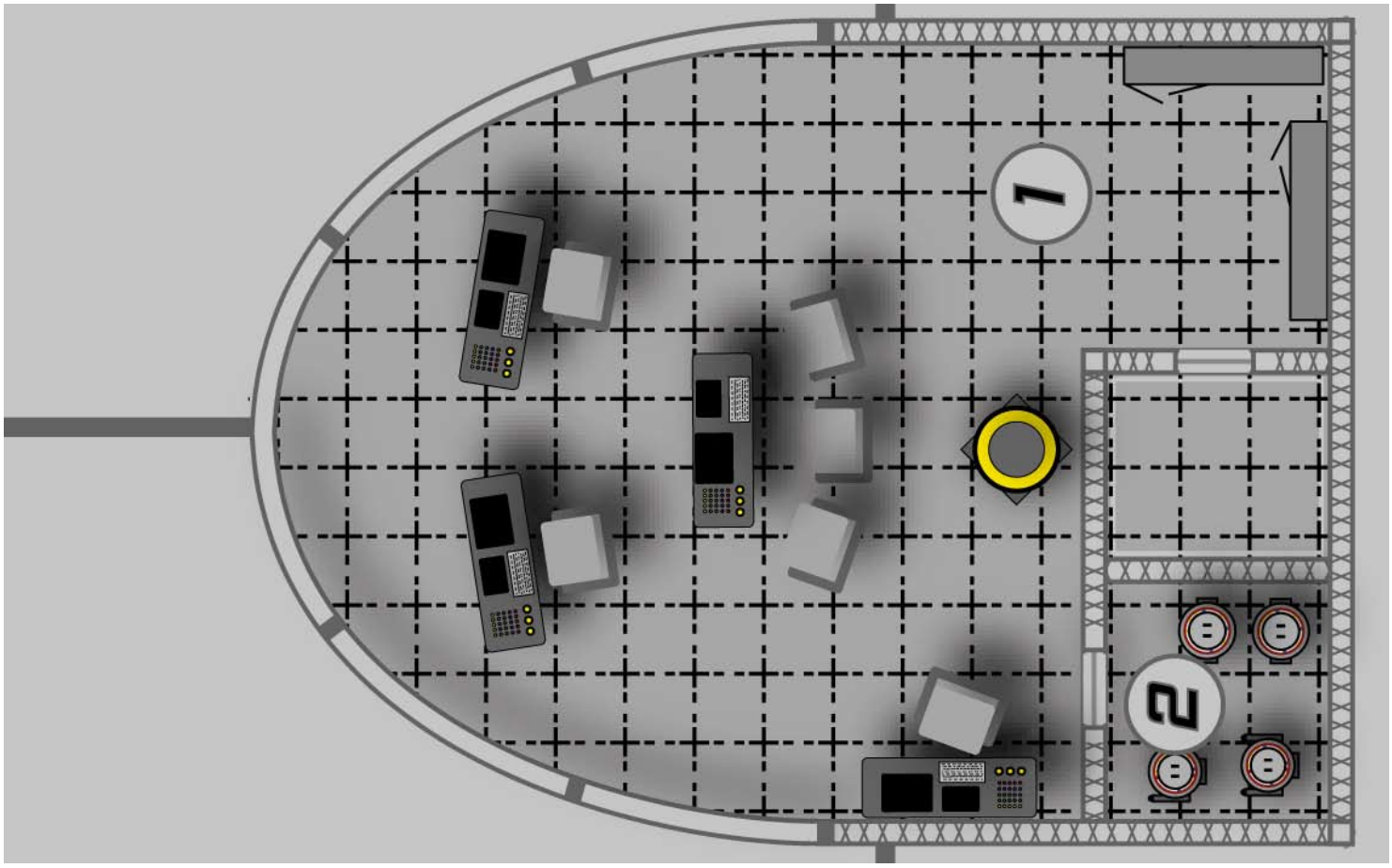
Sollte ein Spieler auf die Idee kommen an dem Roboter rumzuspielen (PW: Hacken Firewall 25 für Zugriff) besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20 % (1-4 auf W20) in versehentlich aktivieren und ihn in den Angriffsmodus zu versetzen (Werte wie 2x Lasergeschütz mit LK 25 Abwehr 20). Sollte der Zugriff gelingen, ist ein weiterer PW: Hacken-4 notwendig um die Waffen des Roboters zu kontrollieren, der Antrieb ist defekt. In dem Roboter befinden sich noch zwei Energiezellen die kompatibel mit dem Protonenblaster sind (PW: Scannen +2, TecScanner)

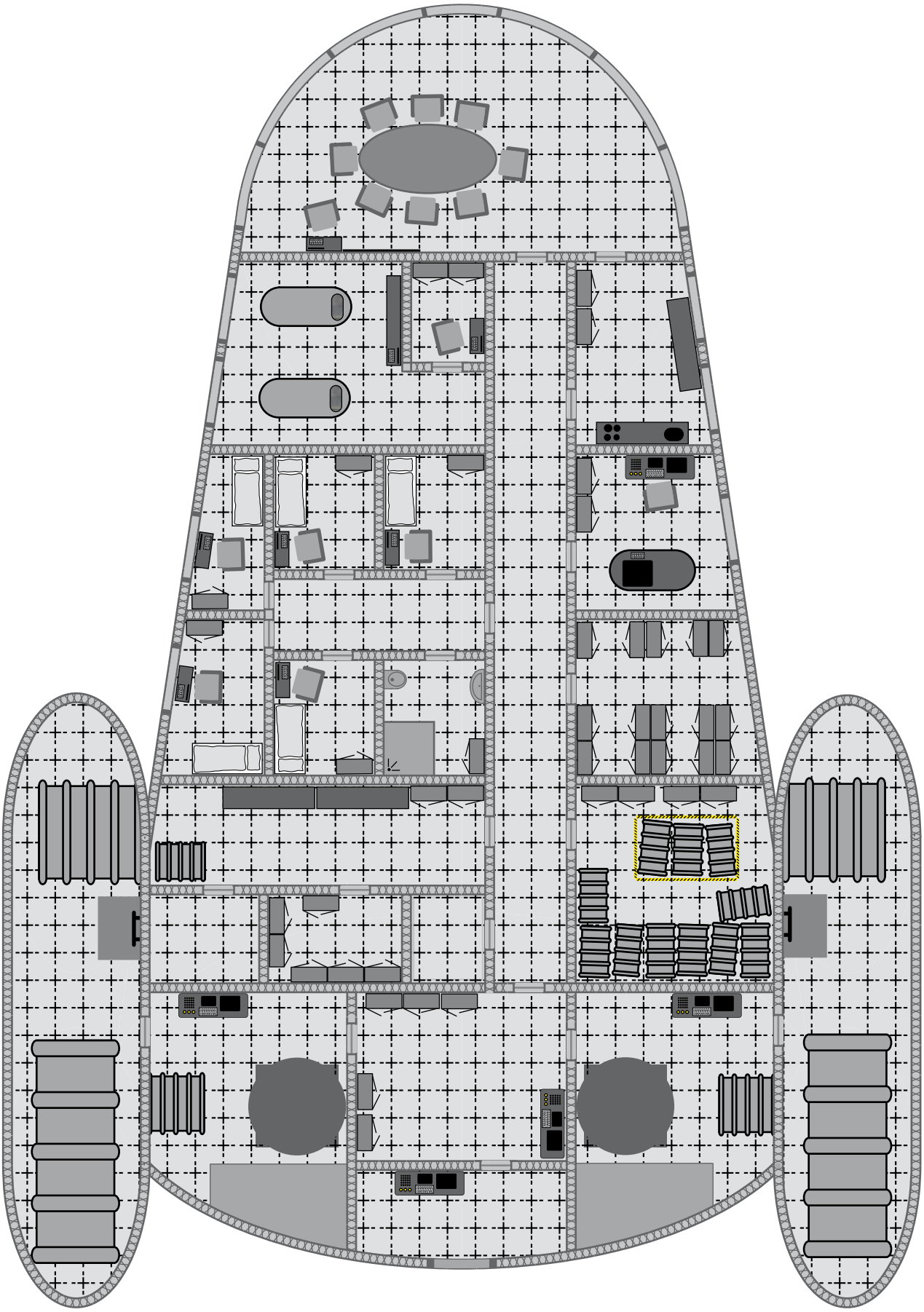
DAS ENDE DER DARK HORIZON

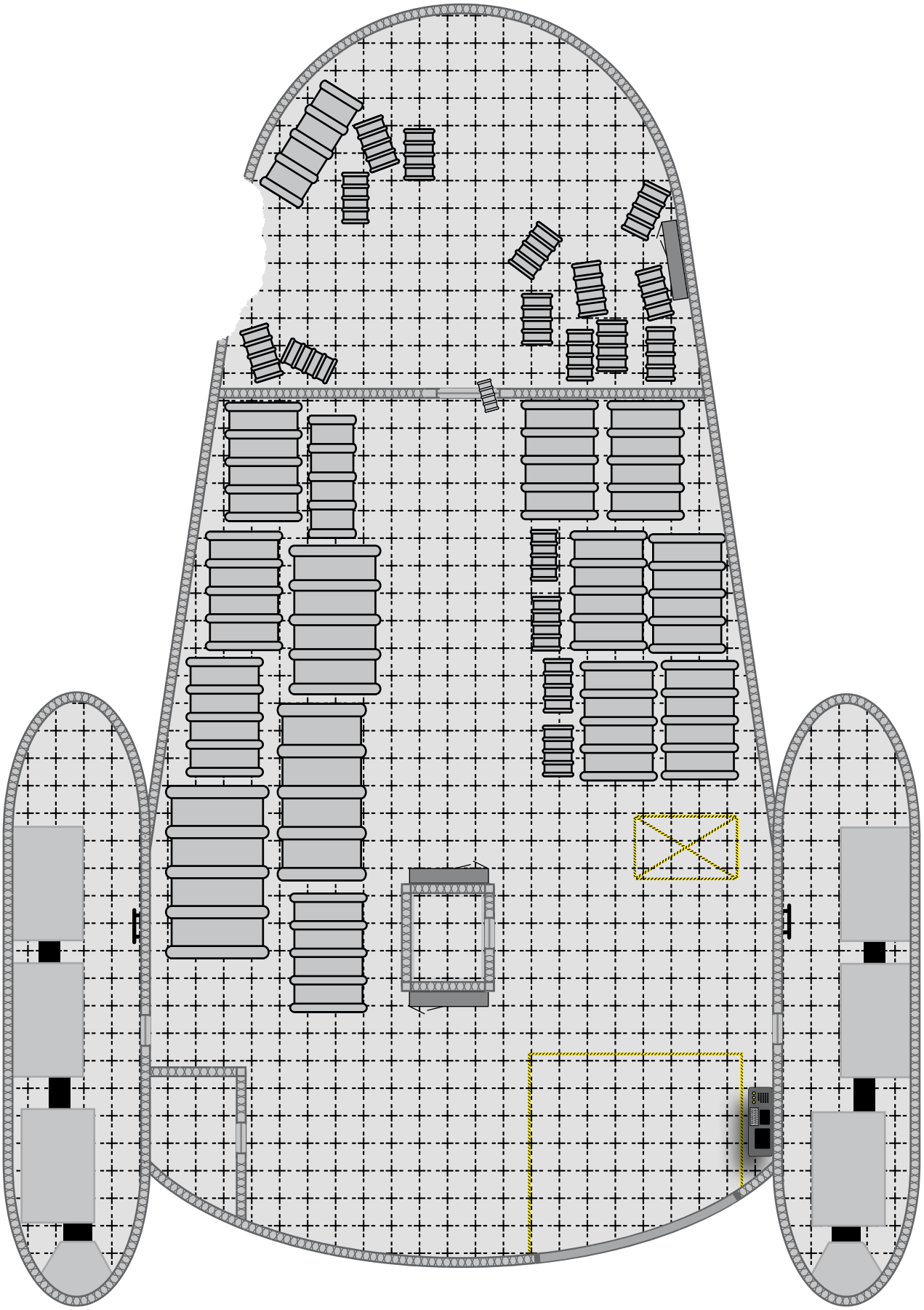
Die Aktivierung des Lebenserhaltungssystems **im Laderaum** besiegelt den endgültigen Untergang des Schiffes. Nach und nach versagen die überlasteten Bordsysteme und die überstrapazierte Energieversorgung. Jedes Versagen eines Systems wird begleitet von unverständlichen Ansagen des Bordcomputers, Alarmen und Flackern der Beleuchtung. Die Überlastung der Systeme lässt sich nur in den Maschinenräumen auf dem Wohndeck frühzeitig bemerken (PW: Mechatronik +2), von dort aus ist es auch möglich verschiedene Systeme (z.B. den Aufzug) wieder kurzzeitig in Gang zu setzen (PW: Mechatronik -2 für 3 Runden).

SYSTEMVERSAGEN

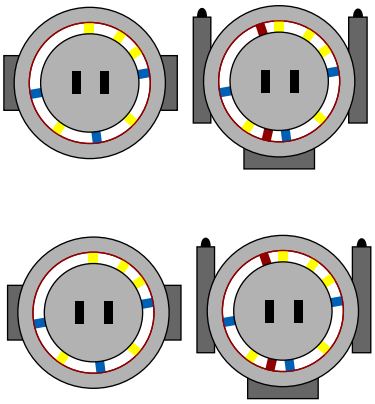
Nach 5 Minuten fällt die künstliche Schwerkraft aus und alles an Bord fängt an durch die Räume zu Schweben. Um sich normal zu Bewegen ist eine freie Aktion PW: Bewegung in Null-G notwendig, sonst treibt man unkontrolliert auf der Stelle. Alle 5 Runden ist eine weitere Probe notwendig, die Geschwindigkeit ist gleich dem Laufenwert +2m/Rang in Null-G Training.
Weitere 3 Minuten später stellt der Aufzug seine Tätigkeit ein, wodurch die Brücke nicht mehr betreten oder verlassen werden kann.
Als nächstes versagen die Lebenserhaltungssysteme nach weiteren 3 Minuten. Der Ausfall bleibt aber ohne Folgen, da sich im Schiff noch genug Sauerstoff befindet.
Das Magnetfeld zur Strahlungsabschirmung und die Beleuchtung halten eine weitere Minute durch. Ab diesem Zeitpunkt ertönt ein dauerhafter Alarm und die Strahlung verursacht 1LK Schaden pro Runde.
Das letzte System das versagt ist die Abschirmung des Antriebsreaktors. Nach nochmals 2 Minuten verstummen sämtliche Alarme und 5 Runden später detoniert das Wrack. Die Explosion ist allerdings nicht stark genug um das Schiff der Gruppe zu gefährden.







STATUSREPORT DES SYSTEMS

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

WACH- UND KAMPFROBOTER