

Die Abgeordneten

Ein Science Fiction Abenteuer von
Ernst-Joachim Preussler

Einleitung

Überblick über den Abenteuerverlauf

Die Abenteurer gelangen durch einen Fehlsprung in ein unbekanntes Sternensystem. Einer der Planeten war vor langer Zeit offensichtlich bewohnt, wurde dann aber durch ABC-Waffen vollständig verseucht. Ein einziger Gebäudekomplex scheint noch relativ gut erhalten zu sein. Durch uralte automatische Verteidigungssysteme wird möglicherweise das Schiff der Gruppe beschädigt, was neben einer natürlichen Neugier ausreichen sollte, dem Komplex zu untersuchen. In dem verwahrlosten Gebäude finden die Charaktere einen Zugang zu tiefen (versiegelten) Ebenen, welche sie mit geringem Aufwand betreten können. In der unterirdischen Anlage machen sie zunächst die Bekanntschaft von Roboterdrohnen, welche sie gefangen nehmen wollen. Eine Gruppe Bewohner der Anlage kommt ihnen zu Hilfe und klärt die Charaktere per Telepathie über die Verhältnisse in der unterirdischen Stadt auf. Die Abenteurer werden als Gesandte der Götter bzw. Erlöser angesehen und sollen den unterjochten Bewohnern helfen, gegen die „Abgeordneten“, die diktatorischen Führer, und deren Roboter vorzugehen. Das Ende des Abenteurers ist offen, da die Abgeordneten notfalls sogar den ganzen Komplex atomar sprengen, wenn ihre Machtstellung auseinanderbricht.

Die Spielwelt

Theoretisch kann jeder Science Fiction-Hintergrund verwendet werden, falls folgende Bedingungen zutreffen:

Eine Sprungtechnik (also Überlichtreisen) ist verfügbar, eine Überlichtkommunikation jedoch nicht (diese nur in Form von Postschiffen, die springen). Sollte das in dem von Ihnen verwendeten Spieluniversum nicht der Fall sein, könnte die Kommunikation gestört oder beschädigt sein.

Es wird davon ausgegangen, daß weite Teile des Weltraums nicht erschlossen, untersucht

oder analysiert wurden, selbst in der Nähe von bewohnten Systemen (bis ca. 30 Parsec, also knapp 100 Lichtjahre Entfernung).

Ein kleiner Prozentsatz der Bevölkerung verfügt über psionische (magische) Fähigkeiten.

Techlevel

Einige SF-Systeme verwenden den Begriff *Techlevel* oder *-grad* (= TL/TG). Ein Techlevel gibt die ungefähre technische Entwicklung einer Kultur relativ zu anderen an. Die verwendete Spielwelt befindet sich auf TL 10, wobei TL 7 dem heutigen Niveau, TL 4 etwa dem Mittelalter entsprechen würde.



Anforderungen an die Charaktere

Prinzipiell können Charaktere jeglicher Herkunft, Erfahrungsstufe oder Profession dieses Abenteuer bestehen. Voraussetzung für das Abenteuer ist, daß einer der Charakter bzw. die gesamte Gruppe über ein Raumschiff verfügt, z.B. ein Handelsschiff kleiner bis mittlerer Größe mit geringer Bewaffnung. Alternativ könnte die Gruppe komplett aus einer Militäreinheit bestehen (siehe *Einstiegsalternativen*).

Günstig für den Verlauf des Abenteurers ist es, wenn

- die Charaktere sich bereits kennen
- die Charaktere und Spieler extrem neugierig sind

c) mindestens einer der Charaktere psionisch (übersinnlich) begabt ist

Besondere Hinweise

Der Abenteuertext besteht zunächst aus „Szenen“, welche die Gruppe normalerweise in dieser oder zumindest ähnlicher zeitlicher Abfolge erleben wird. Wie üblich haben Sie als Spielleiter das Vergnügen, die Geschehnisse den tatsächlichen Aktionen der Spieler anzupassen.

Den Abschluß des Textes bilden Hintergrundinformationen, die im Zweifelsfall Ihre Entscheidungen erleichtern sollen oder im übrigen Text nur kurz umrissene Details ausarbeiten.

Derartige Absätze sind Anregungen meinerseits, sozusagen von Spielleiter zu Spielleiter. Sie sind für das eigentliche Abenteuer nicht weiter relevant.

☞ (*Fertigkeit*) In diesen Abschnitten werden Zusatzinformationen für die Charaktere gegeben, welche sie aber normalerweise nur erhalten, wenn sie über passende Fertigkeiten verfügen und diese erfolgreich einsetzen. Die aufgeführten Fertigkeiten sind dabei so allgemein wie möglich gehalten.

Einstieg ins Abenteuer

Der Fehlsprung

Das Raumschiff der Gruppe landet durch einen Fehler bei der Sprungberechnung oder durch einen Schaden am Sprungtriebwerk in einem unbekanntem System. Die Reparatur bzw. das Aufladen oder Auftanken der Sprungtriebwerke wird einige Zeit in Anspruch nehmen oder gestaltet sich ganz als unmöglich.

Sie wissen selbst am besten, aus welchen Typen ihre Spielgruppe besteht. Reicht die Neugier der Gruppe nicht aus, um Nachforschungen anzustellen, können Sie die Charaktere beliebig in aussichtslose Situationen manövrieren, wobei zu beachten ist, im Verlauf des Abenteurers Lösungsmöglichkeiten an-

zubieten. Wenn Sie das ablehnen, müssen Sie halt riskieren, daß die Gruppe den „Abflug“ macht, eine durchaus vorstellbare Alternative.

Ein Scan des Sternensystems zeigt keine Anzeichen intelligenten Lebens (Radiowellen, Biomasse etc.). Das System besteht aus sechs Planeten, wobei der zweite Planet in der Lebenssphäre des Sterns liegt (erdähnliche Bedingungen). Ein Orbit über diesem Planeten einzunehmen, dürfte nicht schwierig sein.

Der zweite Planet

Erdähnliche Schwerkraft und eine dünne Atmosphäre sind die guten Ergebnisse eines planetaren Scans. Schlecht ist, daß der komplette Planet verseucht ist und zwar sowohl durch biologisch-chemische Kampfstoffe als auch durch hohe Radioaktivität. Die Entdeckung von planetenweit vertretenen Trümmerfeldern läßt nur eine Deutung zu: Dieser Planet wurde durch einen globalen Krieg vollständig zerstört. Mit geeigneten Fertigkeiten kann die verstrichene Zeit abgeschätzt werden.

⊞ (Naturwissenschaften) Wenn menschliche Zerstörungswaffen und der Grad der Zerstörung als Vergleich herangezogen werden, deutet die verbliebene Verseuchung auf einen Zeitraum von 300 bis 700 Jahren hin (genauere Aussagen sind nahezu unmöglich). Weitere wissenschaftliche Analysen können der Gruppe die geeigneten Schutzmaßnahmen und vorhandenen Risiken liefern (s.u.).

Durch weitere Scans oder nach entsprechenden Computeranalysen kann jedoch eine geringfügige Energiequelle bzw. ein relativ gut erhaltener Gebäudekomplex entdeckt werden (beide Fundstellen kennzeichnen denselben Ort).

Schutzmaßnahmen

Ungeschützte Lebewesen können auf der Oberfläche des Planeten nicht einmal ein paar Sekunden überleben, ein Raumanzug (oder ähnliche Schutzkleidung, Energiefelder...) ist unbedingt nötig. Die Charaktere sollten eine Landung und einen Ausstieg sehr gut planen und geeignete Vorsichtsmaßnahmen ergreifen (Erste-Hilfe-Kasten, Antistahlungsmittel, Reparaturpads für Anzüge usw.).

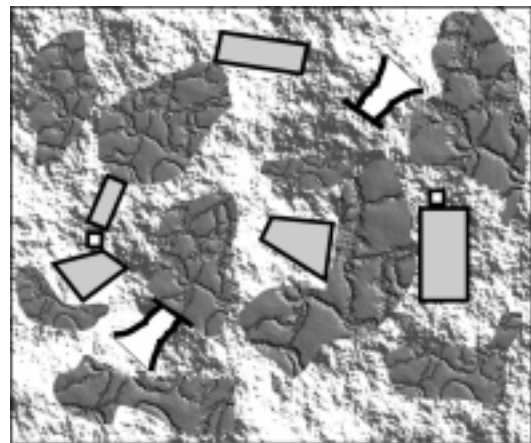
Wenn Sie wollen, können Sie auch definieren, daß Raumanzüge nur eine begrenzte Zeit Schutz bieten und sich danach zersetzen, was die Charaktere

zusätzlich unter Zeitdruck bringt. Die Zeitspanne bis zum Versagen von Schutzmechanismen darf aber nicht zu kurz sein und Fahrzeugsrümpfe (Raumschiff, Landungsschiff oder was die Gruppe sonst so besitzt) sind nicht betroffen.

Der Gebäudekomplex (Oberfläche)

Die Anlage wurde zwar auch zerbombt, hat aber noch einige Erhebungen und bunkerähnliche Strukturen vorzuweisen. Es sind leichte, unregelmäßige Energieschwankungen festzustellen. Mit passenden Fertigkeiten kann der Komplex analysiert werden.

⊞ (Mechanik, Kultur, Militär, Geschichte) Es handelt sich offensichtlich um eine fremdartige Bauweise. Ähnliche Einrichtungen kennt zwar jede Rasse, aber Struktur, Material und Alter deuten auf eine unbekannte Kultur hin. Der Komplex ist mit hoher Wahrscheinlichkeit militärischer Natur. Vermutungen, es könnte sich um eine menschliche Militärbasis oder um ein Versuchsgebiet des Militärs handeln, sind jedoch völlig aus der Luft gegriffen.



Legende
 50m
 □ Geschützturm
 □ Ruine
 ↗ Rampen
 ■ Trümmer

Landung

Landen die Charaktere in der Nähe des Komplexes, werden sie durch ein automatisches Verteidigungssystem beschossen. Diese Waffen sind nicht sehr treffsicher, schießen nur ein paar mal, bevor sie endgültig ihren Geist aufgeben, und können relativ einfach aufgespürt und zerstört werden. Die Verteidigung richtet sich übrigens nur gegen anfliegende Raumschiffe. Fahrzeuge oder Fußgänger werden nicht beschossen. Auf der Karte der Oberfläche sind beide Geschütztürme eingezeichnet.

⊞ (Waffen, Militär, Natur-, Gesellschaftswissenschaften) Die verwendete Technik liegt in ihrem Niveau unter der Technik, über welche die Abenteurer verfügen. Die untergegangene Kultur hätte dann etwa einen TL von 9.

Es ist trotzdem möglich, daß das Schiff der Gruppe leicht beschädigt wird, was ein weiterer Anreiz für Nachforschungen sein kann.

Erkundung

Der oberirdische Teil der Anlage ist mit Trümmern bedeckt, was ein Vorankommen erheblich erschwert. Es ist möglich, mit einem Geländefahrzeug den Komplex und später Teile der unterirdischen Anlage zu befahren. Es existieren zwei Möglichkeiten, per Fahrzeug eine Ebene tiefer zu gelangen. Einigermaßen gebräuchliche Rampen führen, vorbei an zerstörten Drucktoren, hinunter.

Bereits hier ist es wahrscheinlich, daß die Gruppe auf Schriftzeichen trifft, welche die Wände oder Tore bedecken. Die Schrift ist völlig fremdartig, scheint aber ähnlichen Gesetzmäßigkeiten wie die meisten üblichen Sprachen zu folgen. Eine Analyse ist möglich, wenn entsprechende Fertigkeiten oder technische Hilfsmittel zur Verfügung stehen.

⊞ (Linguistik, Rhetorik, Kultur) Es deutet daraufhin, daß die Schrift ähnlich eingesetzt wird wie z.B. in der menschlichen Kultur. So dürften die gefundenen Wörter so etwas wie „Hangar“, „Area“, „Ebene“ mit anschließender Numerierung bedeuten (was auch der Fall ist). Über die Zahlzeichen kann noch nichts genaues ausgesagt werden, da die Zahlenbasis nicht bekannt ist.

Ich finde die Benutzung von Autotranslatoren oder ähnlichen technischen Geräten nicht besonders gut, sie sollten eigentlich nicht (oder nur als Bordcomputer mit Übersetzungsprogramm) verfügbar sein. Es ist für den weiteren Verlauf zwar günstig, wenn die Charaktere zumindest bestimmte Dinge verstehen können, eine sofortige „Verständigung“ ist aber abzulehnen. Wie immer entscheiden aber letztlich Hintergrund und Sie über die Höhe der Sprachbarriere.



Damit ist die oberirdische Untersuchung abgeschlossen. Es folgt nun ein kleiner Abschnitt über alternative Einstiegsmöglichkeiten.

Einstiegsalternativen

Auftraggeber

Vielleicht ist Ihre Gruppe etwas „antriebschwach“? Oder läßt Ihr Universum eine derartige Form des Abenteuers gar nicht zu? In diesem Fall kann man, wie sollte es anders sein, zu der üblichen Auftraggebersituation greifen. Normalerweise dürften in diesem Fall das Militär, Geheimdienste oder große Megakonzerne die potentiellen Auftraggeber sein.

Militäreinsatz

Ein völlig anderer Ansatz könnte ein militärischer Großeinsatz, dem die Spielercharaktere als Spezialeinheit angehören, sein. In diesem Fall wurden Planet und Komplex bereits gescannt. Dabei wurde festgestellt, daß eine direkte Annäherung mit Raumschiffen zu gefährlich ist, da die Verteidigung des Komplexes sehr gut funktioniert. Der Einsatz wird mit Fahrzeugen, Raumanzügen oder Kampfanzügen durchgeführt (ein Szenario, welches sich besonders gut für Warhammer 40K eignet). Die automatische Verteidigung ist schnell, effektiv und gut. Alle Waffen sind verbessert, der TL ist ebenfalls mindestens auf 10.

Spielen Sie in diesem Fall einen richtigen Großeinsatz durch, der die Truppe bis auf die Charaktere ordentlich dezimiert: Drohnen, Selbstschußanlagen, Minen, alles ist denkbar. Wenn Sie dieses Szenario wählen, müssen Sie allerdings auch im Inneren des Komplexes Fallen und Verteidigungsanlagen aufbauen, außerdem sind alle technischen Geräte, welche später noch im Abenteuer auftauchen, deutlich verbessert. Da die Charaktere Spezialisten sind (Techniker, Sprengstoffexperten, Diplomaten?) sollten sie besonders geschützt werden und natürlich auch ins Innere vordringen können. Dann können Sie z.B. den Nachschub stören oder Ereignisse einbringen, welche das alleinige Handeln der Gruppe ermöglicht (Einsturz von Räumen) oder sogar erzwingt (Beschädigung des Schutzanzuges usw.).

Bedenken Sie bitte, daß die äußeren Bedingungen keineswegs anders sind, d.h. Treffer können selbst bei kleinsten Auswirkungen den Tod bedeuten, wenn Anzüge beschädigt werden. Hier ergibt sich die Möglichkeit, dem Einsatz Stimmung und Atmosphäre zu verschaffen, wenn man z.B. an Helm-

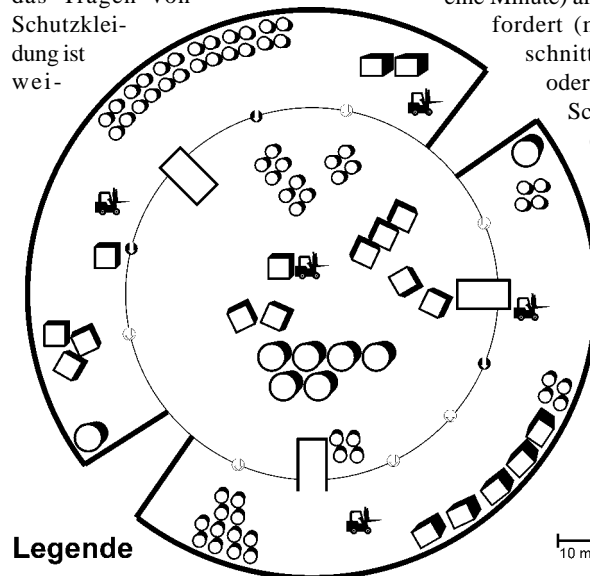
kommunikation zwischen den Einheiten denkt: „Ich bin getroffen, muß mich zurückziehen, Anzug hält noch zwei Minuten“ „Vorwärts, Vorsicht Minen, Einsatz der Scanner“ „Sanitäter, Antistrahlungsmittel, schnell“.

Welche Methode Sie auch immer wählen, achten Sie darauf, daß die Spielercharaktere später den Hauptteil des Abenteuers bestreiten, wobei Rettungsmöglichkeiten nicht ausgeschlossen sein sollten.

Unter der Erde

Ebene Eins

Da die Zugänge zu der direkt unter der Oberfläche liegenden Ebene offen sind, ist hier keineswegs Entwarnung angesagt, das Tragen von Schutzkleidung ist wei-



Legende

- Personenschleuse
- ⊖ Personenschleuse (zerstört)
- Fahrzeugschleuse
- ▭ Fahrzeugschleuse (einseitig zerstört)
- Tanks, Container (zerstört)
- ⊗ Fahrzeug (zerstört)

terhin absolut notwendig. Auf Ebene Eins finden sich Reste von Fahrzeugen, Containern oder Computeranlagen sowie drei Zugänge in Form von Fahrzeugschleusen auf die Ebene darunter. Es existieren noch mehrere Ein- bis Zwei-Personen-Schleusen, welche aber zum Großteil zerstört sind. Zwei der Fahrzeugschleusen sind voll funktionsfähig, haben aber keinen „Saft“ mehr, sie müssen also entweder mit Energie versorgt oder manuell bedient werden. Die dritte Schleuse ist von der äußeren Seite aus zerstört, kann also auf Kosten einer Verseuchung der Ebene 2 geöffnet werden (was die Abenteurer aber lieber nicht tun soll-

ten). Die beiden intakten Schleusen sind mit „handelsüblichen“ Fahrzeugen zu befahren, wobei gelegentlich Trümmer beiseite geräumt werden müssen oder gut gefahren werden muß. Maschinen dieser Ebene sind nicht mehr benutzbar und weitestgehend zerstört. Ihre Analyse läßt aber (genau wie die Schleusen) Aufschlüsse über die ehemaligen Bewohner zu.

⊕ (Gute „Wahrnehmung“, Kultur, Mechanik, Ingenieur) Die Bewohner waren humanoid, etwas kleiner als Menschen, schwächlicher, sie hatten zehn Finger (Rückschlüsse auf Zahlensystem!) und scheinen im selben Spektrum gesehen zu haben.

Die Schleusen

Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten, die Schleusen zu bedienen. Es ist möglich, sie manuell zu öffnen und zu schließen, was sowohl eine Menge Zeit (etwa eine Minute) als auch gehörige Kraft erfordert (mindestens drei durchschnittlich starke Menschen) oder das Energiesystem der Schleusen zu reaktivieren (kleine Batterie genügt). In diesem Fall können die Schleusen durch die angebrachten Terminals bedient werden, deren Funktionsweise allerdings erst verstanden werden muß (was aber später auch nötig scheint).

⊕ (Informatik, Computer, Linguistik) Die Terminals sind Touch-Screens mit fremdartigen Zeichen (dieser Sprache) und Symbolen. Einige der „Icons“ sind allerdings selbsterklärend und da das

Zahlensystem nun bekannt ist (Dezimal) sollte eine Bedienung der Schleusen kein großes Problem sein. Schildern Sie den Spielern ein System, welches logisch aufgebaut und menschlichen (heutigen) Systemen ähnelt. Beispiele: Wenn die Abenteurer eine Fehleingabe machen, blinkt der Schirm auf, es erscheint eine unleserliche Meldung (vielleicht auch eine Stimme?). Versuchen sie die Schleuse auf beiden Seiten zu öffnen, ertönt ein Warnsignal, der Bildschirm wird rot (oder blau?) und es erscheint ein Auswahlfenster mit „Ja“, „Nein“ und „Abbruch“!

Durchqueren die Charaktere eine Schleuse, müssen sie natürlich die üblichen Prozeduren wie Entgiftung und Säuberung, welche übrigens noch funktionieren, über sich ergehen lassen. Eine Entgiftung der großen Schleusen dauert zwei Minuten, welche, einmal begonnen, nicht verkürzt werden können. Kleine Schleusen sind nach 15 Sekunden gesäubert, ein wichtiger Umstand, falls es auf die Zeit ankommen sollte (auf der Karte sind die Schleusen gekennzeichnet). Da eine Entgiftung nicht nötig ist, wenn die Charaktere nach außen gelangen wollen, dritteln sich in diesem Fall die Schleusenzeiten (40 bzw. 5 Sekunden).

Sicherheit

Auf der Ebene Eins gibt es keine Fallen, Abwehrmechanismen oder durchdrehende Roboter, selbst wenn die Stromversorgung wieder hergestellt werden sollte. Wird die Militärvariante gespielt, sieht es allerdings etwas anders aus: Energie ist vorhanden, die Schleusen sind geschützt und können nur per Paßwort geöffnet oder „kurzgeschlossen“ werden (*Computer, Elektronik*). Automatische Schußanlagen sowie Drohnen und Minen reagieren auf eindringende „Fremdwesen“, denn immerhin war der Komplex mal eine militärische Basis!

Ebene Zwei

Diese Ebene ist fast gänzlich unbeschädigt und wird zu großen Teilen mit Energie versorgt. Es gibt mehrere Computerterminals, Maschinen (Gabelstapler, Geländefahrzeuge etc.) und Tanks, welche zum Großteil gefüllt sind.

⊞ (*Mechanik, Ingenieur, Fahrzeug*) Die Maschinen sind einsetzbar, ihre Technologie entspricht etwa TL 9. Mit Hilfe der vorhandenen Werkzeuge und Ersatzteile würde sich auch eine Reparatur des eigenen Raumschiffs wesentlich erleichtern lassen.

⊞ (*Informatik, Computer, Chemie*) Die Tanks enthalten grundlegende chemische Stoffe wie Wasserstoff, Sauerstoff, Helium usw. Die meisten Tanks sind leer, doch ein großer Prozentsatz ist ganz oder teilweise gefüllt. Anscheinend findet ein geringer (meßbarer) Verbrauch statt, welcher Rückschlüsse, was Alter und Gesamtbedarf angeht, zuläßt. Unter der Annahme, daß diese Tanks einen „Bunker“ von menschenähnlichen Wesen seit Jahrhunderten gleichmäßig versorgen (Recycling muß vorausgesetzt werden), deutet der Verbrauch bei einem Zeitrahmen von 600 Jahren auf 5000 Bewohner hin.

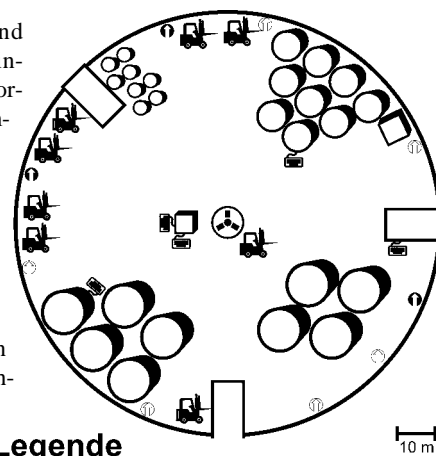
⊞ (*Informatik, Computer*) Es sind Steuerungsmechanismen aufzufinden, welche eine dritte Ebene versorgen, allerdings sind sämtliche Computerverbindungen zu dieser Ebene gekappt worden (sie waren mal vorhanden!) und nicht wieder herstellbar. Im lokalen Netzwerk können Informationen über die Oberfläche und die beiden Ebenen (Karten) sowie gewisse allgemeine Erkenntnisse gewonnen werden (Bildraten über die Bewohner etc.).

Sofort ins Auge fällt allerdings eine gigantische runde Schleuse, welche einen Meter tief in den Boden eingelassen ist und einen Durchmesser von 8 Metern hat. Sie läßt sich über ein Drehrad ähnlich wie bei U-Booten manuell öffnen, allerdings ist hierfür der Krafteinsatz von zwei durchschnittlichen Menschen notwendig. Per Computer ist hier nichts zu machen, da keine Verbindung mit der Schleuse existiert. Öffnet man die Schleuse, wird ein Spalt in der Mitte sichtbar, welcher sich schnell erweitert (1 m/s), wenn normal weitergedreht wird. Darunter befindet sich ein 12 Meter tiefer Schacht, welcher offensichtlich in eine kleine Halle führt, von der mehrere Gänge abzweigen. Rund um den Schacht führen „Feuerleitern“ nach unten. Die Abenteurer können bemerken (nicht automatisch), daß im Inneren kein (offensichtlicher) manueller Öffnungsmechanismus existiert. Tatsächlich wurden alle manuellen Kontrollen entfernt, um zu verhindern, daß Bewohner den Bunker verlassen, dazu später mehr. Gewisse Kontrollen oder Materialreste deuten aber daraufhin, daß hier einst ein Aufzug existierte, um Gegenstände und Personen nach unten bzw. oben zu befördern und der übriggebliebene Rest eine Art Wartungsumgebung darstellt.

Es ist relativ wichtig, daß alle Charaktere in den Schacht hinabsteigen, sollten erst Vorerkundungen angestellt werden, so treffen die „Späher“ sehr lange auf gar nichts (der Aufbau der Karte kann variiert werden). Die nächste Aktion von Ihrer Seite erfolgt erst, wenn alle Abenteurer im unterirdischen Komplex sind.

Sicherheit

Auch auf der Ebene Zwei gibt es normalerweise keine Abwehrmechanismen. Bei der Militärvariante ist dies die letzte geschützte Ebene. Der im folgenden beschriebene unterirdische Komplex ist in jeder Spielvariante von den oberen Ebenen seit Jahrhunderten abgeschnitten.



Legende

	Computerterminal		Tanks, Container
	Personenschleuse		Fahrzeug
	Personenschleuse (zerstört)		Große Schleuse
	Fahrzeugschleuse		Fahrzeugschleuse (einseitig zerstört)

Der unterirdische Komplex

Eine unerfreuliche Begegnung

Folgendes passiert kurz nachdem alle Spieler in den Schacht geklettert sind: Die Schleuse schließt sich so schnell von allein, daß sie nicht mehr erreicht werden kann. Eine Blockade des Rades ist nutzlos, da der Befehl zum Schließen per Computer durchgeführt wird, und eine Blockade der Schleuse ist nahezu aussichtslos, da das Metall beim Schließen so ziemlich alles zerquetscht.

Seien Sie flexibel. Wenn Ihnen eine derartige Manipulation der Spieler nicht gefällt, gibt es sicher zahlreiche andere Möglichkeiten, dafür zu sorgen, daß alle Charaktere unten und eingeschlossen sind. Denkbar wäre ein Energiefeld, wobei die Schleuse noch offen ist oder sogar die Möglichkeit, mit getrennten Gruppen zu spielen, wobei Sie sich dann schon eine Menge ausdenken müßten...

Wiederum kurze Zeit darauf gibt es den ersten Kontakt zu den fliegenden Drohnen des Komplexes. Zwei Drohnen nähern sich der Position der Spieler und beginnen in einer fremden Sprache Anweisungen zu geben. Da die Charaktere darauf, selbst wenn sie es verstehen, nicht reagieren können, greifen die Drohnen kurz darauf an. Sie sind nur mit Betäubungsmunition ausgestattet und sollten mit ihrem TL 9 zu TL 10 der Spieler ein kleines, aber zu beseitigendes Hindernis darstellen. Sollten die Charaktere wider Erwarten betäubt und gefangenengenommen werden, müssen Sie improvisieren. Die Charaktere werden entweder in die Zen-



tralkuppel gebracht oder die (s.u.) auftauchenden Bewohner des Komplexes befreien die Gruppe aus dieser mißlichen Lage, denn immerhin sehen diese die Charaktere als Erlöser an.

Die Drohnen

Diese fliegenden Roboter sind recht gut gepanzert, verfügen über leichte Bewaffnung und sind etwa so schnell wie ein laufender Mensch (ca. 2 m/s). Sie sind nicht besonders flexibel, was ihre Standardprogrammierung angeht, nämlich Verhör und Betäubung der Bewohner des unterirdischen Komplexes. Eine bemerkenswerte Eigenschaft haben sie allerdings doch: Sie sind in der Lage, die Gefühle und starken Gedanken der hier lebenden Wesen zu „lesen“, eine Art weiterentwickelter Lügendetektor also. Diese Fähigkeit umfaßt in keinem Fall irgendwelche Charaktere, da diese als Fremdrassen auf einer anderen Wellenlänge „denken“. Aus diesem Grund kommt es auch zum Angriff der Drohnen, denn sie lassen Folgendes verlauten: „Bitte identifizieren sie sich. (Pause) Sie haben anscheinend etwas zu verbergen, öffnen Sie Ihre Gedanken. (Pause) Letzte Warnung, öffnen Sie Ihre Gedanken, sonst werden sie betäubt. (Pause) Sie sind festgenommen. (Feuer frei).

Neben diesen Kampfdrohnen gibt es auch normale Wartungs- und Servicero-boter sowie einige wenige verbesserte Kampfdrohnen, welche schon lange nicht mehr eingesetzt wurden, später aber zum Einsatz kommen könnten.

Die Kamaii

Nach Beendigung des Kampfes mit den Drohnen werden die Abenteurer auf sich schnell nähernde Schritte aufmerksam. Eine Flucht kann nicht mehr rechtzeitig ohne gesehen zu werden erfolgen. Die Ankömmlinge sehen im Vergleich zu den Drohnen aber harmlos aus. Es handelt sich um drei *Kamaii* (der Name der hier lebenden Spezies), welche staunend die rauchenden Trümmer der Roboter betrachten (wie auch immer diese halt jetzt aussehen mögen...).

Es handelt sich um ca. 1,50 Meter große Humanoide, wobei zwei davon in grüne Roben gekleidet sind, der dritte Kamaii trägt orange. Die Roben sind an einigen Stellen mit Abzeichen unterschiedlichster Art gekennzeichnet. Die Kamaii haben eine bleiche Hautfarbe (kein Wunder) und große, dunkle Augen, welche bei Dunkelheit leicht leuchten (Lichtverstärkung).

Einer der Kamaii beginnt in der gleichen Sprache wie die Drohnen offensichtlich aufgeregt zu sprechen. Kommt kein oder ein zu umständlicher Kontakt zustande, schaltet er jedoch auf Telepathie um, worauf alle Lebewesen der Gruppe (Androiden oder Robo-

ter nicht) in ihrem Kopf seine Stimme hören. Diese ist zuerst etwas stockend, verbessert sich aber von Minute zu Minute. Per Telepathie kann man natürlich nicht alles genauso „sagen“ wie per Sprache, so daß gelegentlich Begriffsprobleme auftreten.

Sprechen Sie am Anfang gebrochen Deutsch, lassen Sie Wörter aus und umschreiben Sie einfache Dinge kompliziert. Dies können Sie dann ständig verbessern, bis quasi eine normale Unterhaltung zwischen Ihnen und den Spielern geführt werden kann. Sie sollten allerdings auch später mal darauf achten, ein Wort nicht zu verstehen, gerade wenn es um technische Dinge geht.

Der Kamaii beginnt mit folgenden Worten: „Schnell mit, Gefahr, weitere Maschinen, wir helfen, ihr Erlöser, uns retten, schnell, kommen, in Gänge verstecken.“

⊕ (*Psychologie, Führung*) Der Kamaii meint es ehrlich, er ist besorgt um die Gruppe, gleichzeitig verwirrt und auch etwas demütig. Eine Götterverehrung ist möglich, wobei die Kamaii die Charaktere eher als Propheten, Helden oder Retter sehen.

⊕ (*Psi*) Die Kamaii „zaubern“ nicht, sondern es handelt sich um eine angeborene Fertigkeit. Weitere magische Kräfte sind nicht auszuschließen, aber nicht unbedingt wahrscheinlich. Auffällig ist das Vorhandensein einer komplexen Sprache, was bei natürlich telepathisch begabten Wesen nicht üblich ist.

Die Gruppe ist gut beraten, den freundlichen Kamaii zu folgen, welche sie in einen unbenutzten Teil des Komplexes führen. Dort, in einem größeren Raum, befinden sich bereits vier weitere Kamaii, von denen sich zwei anscheinend in Trance oder Meditation befinden.

Räume der Verschwörer sind auf der Karte nicht eingezeichnet, da diese den Standort öfter wechseln. Sie können sich also jederzeit einen Aufenthaltsort aussuchen und dies somit der Bewegung der Gruppe anpassen.

Die Informationen der Verschwörer

Bei den anwesenden Kamaii handelt es sich um „Revolutionäre“, welche die herrschende Ordnung stürzen wollen, wobei sie einen großen Teil ihrer Hoffnung auf die Abenteurer

setzen werden. Sie erzählen bereitwillig ihre Geschichte (zumindest so, wie sie sie sehen...) und liefern auch ansonsten alle ihnen verfügbare Informationen, wenn die Charaktere nachfragen.

Die Geschichte aus Sicht der Kamaii:

Vor 800 Jahren ihrer Zeitrechnung gingen Blitze nieder und zerstörten ihr Volk bis auf eine kleine Schar, welche unter der Erde ein neues Leben begann. Unter der Führung der „Abgeordneten“, welche ihre Befehle an ihre Untertanen per Computer und Roboter mitteilten, bauten sie eine unterirdische Welt auf. Die Abgeordneten regierten streng und teilweise etwas widersprüchlich. So werden jedes Jahr bei der sogenannten „Feier“ neue Regeln aufgestellt und alte Vorschriften geändert oder aufgehoben. Derzeit müssen Frauen orange und Männer grüne Roben tragen, vor zwei Jahren gab es eine völlig andere Kleiderordnung. Als Vollstrecker ihrer Ordnung wurden die „heiligen Drohnen“ gewählt, denen keine Übertretung entgeht. Ihre Augen sehen alles und ihr Geist kennt die Gedanken jedes Sünders.

Drohnen: Die Drohnen sind in der Lage, Gedanken der Kamaii zu lesen, und führen mit Verdächtigen anschließend eine „Beichte“ durch (eher eine hochnotpeinliche Befragung). Kamaii, die Verbrechen begangen haben oder Untaten plant (!), werden aus der Gemeinschaft „verstoßen“ und tauchen nie wieder auf (tatsächlich werden sie getötet und voll wiederverwertet). Es gibt ein paar Drohnen, welche nicht nur den „Schlaf“ bringen (also Betäubung), sondern das Blut der Kamaii über die Gänge verteilen können (scharfe Munition, werden nur bei „Amokläufern“ eingesetzt).

Die Telepathen: Seit vielen Jahrzehnten gibt es Kamaii, deren Gedanken die Drohnen nicht mehr lesen können, da sie sich telepathisch abschotten können. Die Anzahl dieser Begabten stieg stetig an und umfaßt jetzt mehr als ein Drittel der Bewohner. Anfangs wurden auch Telepathen erkannt und „verstoßen“, da die Drohnen auch auf das Fehlen von Gedanken reagierten. Inzwischen sind die meisten Verschwörer in der Lage, ein falsches Bild ihrer Gedanken abzusenden, um so die Drohnen zu täuschen. Eine kleine Gruppe innerhalb der Widerstandsbewegung ist sogar in der Lage, telepathische Schutzfelder aufzubauen, welche die „Augen“ der Drohnen stören (also die Sensoren).

⊕ (*Psi, „Nachfragen“*) Die im Raum meditierenden Kamaii bauen gerade ein derartiges Schutzfeld auf. Im Gegensatz zu ihrer angeborenen Telepathie ist diese Form der „Magie“ mit der sonst üblichen Methode (*Gegenpsi, Antipsi etc.*) vergleichbar. Die Charaktere sind gut

beraten, die beiden Kamaii nicht zu stören, da kurz nach dem Vorfall an der Schleuse einige Drohnen den Komplex nach Lebewesen scannen.

Komplex: Viele Teile des Komplexes werden nicht mehr bewohnt und auch nicht mehr von den Drohnen durchsucht. Es gibt ein paar Gebiete, in denen sich verschwundene Kamaii verborgen halten, dies sind meistens auch konspirative Treffpunkte der Rebellen. Die Verschwörer können den Abenteurern einen kompletten Plan des Komplexes aufmalen (händigen Sie die Karte aus), dies dauert allerdings vier Stunden, da dazu die Informationen und Aufzeichnungen mehrerer Kamaii benötigt werden.

Ausgang: Es gibt keinen zweiten „Weg zum Himmel“.

Untere Ebene: Es gibt eine zweite untere Ebene, in der es möglicherweise Zugänge zur Zentralkuppel gibt. Die untere Ebene wird von den Kamaii so gut wie nie betreten. Gelegentlich wurden aber Drohnen gesichtet, welche aus der unteren Ebene nach oben kamen. Auf-/Abgänge sind auf den Karten verzeichnet. Auf der unteren Ebene gibt es keine große Zentrallhalle rund um die Kuppel.

Verschlossene Räume: Die Kamaii wissen nicht, was sie enthalten, wie sie zu öffnen sind und wann sie zuletzt offen waren (s. Karte).

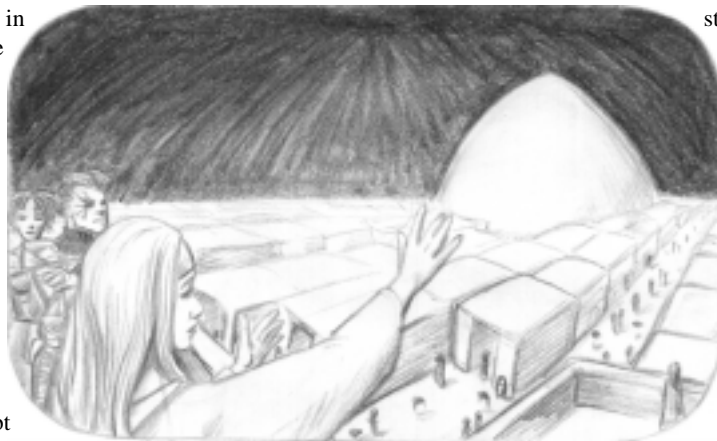
Computer: Es existiert ein Computernetz, welches aber in vielen Bereichen des Komplexes deaktiviert ist. Anschlüsse sind generell verborgen oder gesichert.

Die Computeranschlüsse wurden auf den Karten nicht eingezeichnet, da es sehr viele gibt. Definieren Sie einfach deren Standorte und ob ein Anschluß überhaupt funktioniert (20%). Auf der unteren Ebene gibt es weniger aktive Anschlüsse (5%).

Begleitung: Die Gruppe kann einen oder zwei Kamaii als Begleiter erhalten, welche sie notfalls abschirmen können. Diese Vorsichtsmaßnahme reduziert aber das Tempo der Gruppe beträchtlich, da die Kamaii in Konzentration sehr langsam sind und außerdem regelmäßig abgelöst werden müssen, was stets Zeit kostet, da die Ablösung die Gruppe erst finden muß.

Abgeordnete und Feier: Die Abgeordneten zeigen sich nie. Nur anlässlich der „Feier“ sind ihre Stimmen zu hören, welche die neuen Gesetze verkünden. Nur bei Nachfragen: Jedes Jahr ist genau eine andere Stimme zu hören. Die nächste *Feier* findet in drei Tagen statt (s.u.).

Arbeit und Freizeit: Da die Bedürfnisse der Kamaii durch Roboter befriedigt werden, muß eigentlich keiner arbeiten. Trotzdem werden alle Bewohner regelmäßig zu teils sinnlosen Arbeiten gezwungen. Im Schnitt „arbeitet“ ein Kamaii 15 Stunden innerhalb eines Monats. Neben Aufräumarbeiten, Putzdiensten und Überwachungsaufgaben (arbeiten die Roboter korrekt?) sind vor allem Dienstleistungen angesagt. Diese Dienstleistungen ermöglichen andererseits den restlichen Kamaii den spärlichen Freizeitangeboten nachzu-



gehen. Es gibt Fernsehen, Radio, Theater, Musik und ähnliche Angebote. Die meisten dieser Angebote laufen automatisiert ab, die arbeitenden Kamaii dienen dabei als Platzanweiser oder Diener. Gelegentlich gibt es schauspielerische oder schriftstellerische Betätigung, welche aber mit hohen Risiken verbunden ist, da die Drohnen echte und gespielte Gedanken nicht so genau auseinander halten können...

Die Pläne der Verschwörer

In der Gruppe sehen die Kamaii ihre Retter. Sie sind offensichtlich den Drohnen überlegen und können es bestimmt mit der Macht der Abgeordneten aufnehmen. Die Verschwörer hatten bisher keine Chance, in die Zentralkuppel der Abgeordneten einzudringen, da es keine offenen Zugänge gibt. Das ganze System wird automatisch gesteuert und durch die Drohnen überwacht. Über Waffen verfügt kein Bewohner des Komplexes, die meisten Rebellen sind aber bereit, bei einem Angriff auf die Drohnen ihr Leben herzugeben. Eisenstangen, Knüppel und andere Nahkampfwaffen stünden den Kamaii natürlich zur Verfügung.

Zeitbegriff

Die Kamaii leben unter künstlichen Tages-/Nachtbedingungen, d.h. sie orientieren sich nur nach überall angebrachten Zeitanzeigen. Ihr „Tag“ dauert 20 ihrer Stunden an, was ungefähr 22 Erdenstunden entspricht. Alle Zeitangaben des Abenteurers sind Erdzeiten. Die Kamaii haben keinerlei Probleme, den Zeitbegriff der Charaktere zu verstehen, da sie die Gedanken der Abenteurer lesen können.

Aufbau des Komplexes

Die beiden Karten zeigen die obere und untere Ebene des Komplexes. Striche sind Gänge, dazwischenliegende Flächen sind Räume aller Art. Doppelt markierte Flächen werden durch Kamaii bewohnt, der Rest ist verwahrlost und bietet Versteckmöglichkeiten. Graue Flächen sind Hallen und Versammlungsräume, gestrichelte Flächen sind versiegelte Kammern, welche Waffen und technische Geräte enthalten. Sie sind nicht per Computer zu öffnen, in jeder Kammer wacht außerdem eine Kampfdrohne. Die kleine runde graue Fläche ist die Halle der Eingangsschleuse.

In der großen Zentrallhalle der oberen Ebene wird jedes Jahr die „Feier“ begangen. In der Mitte dieser Halle befindet sich die Zentralkuppel, welche knapp unter der Decke abschließt und nach unten in die zweite Ebene durchgeht (s. Querschnitt). Auf der oberen Ebene gibt es drei Schleusen, welche die Drohnen benutzen. Auf der unteren Ebene wurden die drei Schleusen zugeschweißt.

In bewohnten Gebieten werden die Gänge durch Kameras und Mikrofone überwacht, in allen anderen Bereichen wurden die Überwachungsmittel entweder durch den Computer oder die Verschwörer deaktiviert.

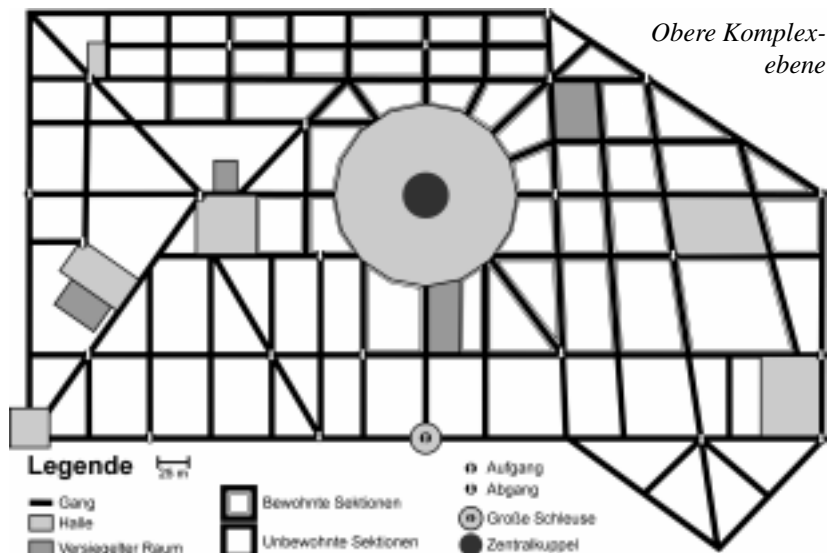
In einigen Gängen befinden sich Wartungstunnel oder sonstige Verstecke, welche den Kamaii bekannt sind oder durch gezieltes Suchen leicht gefunden werden können. Drohnen wühlen nicht im Schutt oder öffnen Türen, da sie nach Lebewesen scannen können. Wird die Gruppe abgeschirmt, kommen Drohnen überhaupt nicht auf die Idee, in engen Wartungsgängen oder unter Schutt „aktiv“ zu suchen.

Die Kuppel

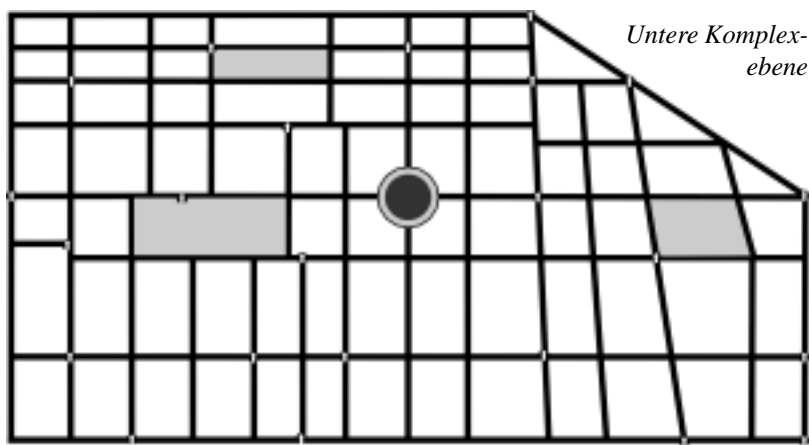
Die Kuppel hat eine Höhe von 14 Metern. Auf der oberen Ebene liegen davon 5 Meter, auf der unteren Ebene 4 Meter. Sie geht von der unteren Ebene aus noch 5 Meter in die Tiefe. Auf dem Boden befinden sich:

Ein Konferenztisch, mehrere Computerterminals, 29

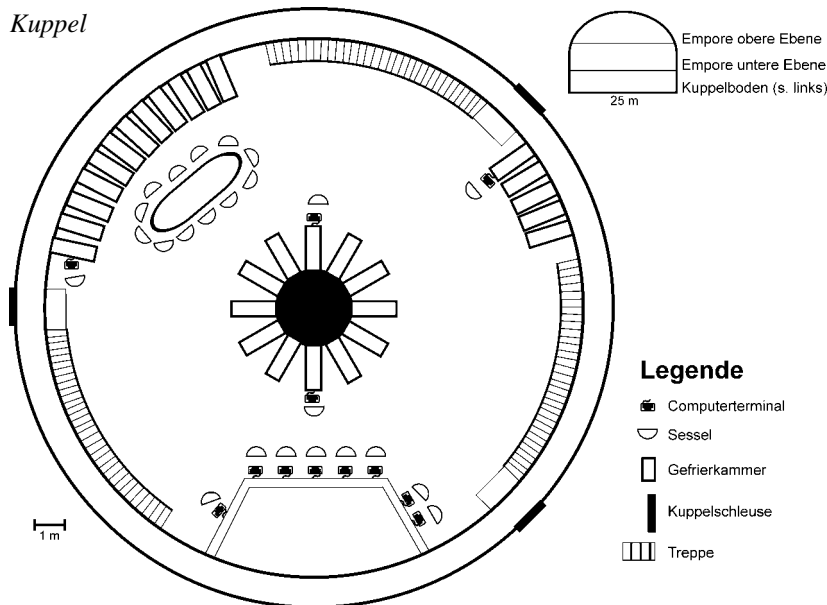




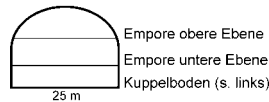
Obere Komplexebene



Untere Komplexebene



Kuppel



Gefrierkammern mit 21 Insassen (20, falls der Abgeordnete wach ist) und 4 Ge-rippen. In der Mitte stützt eine drei Meter durchmessende Säule die Kuppel ab. Am Rand befindet sich ein technisches Zentrum, in dem Drohnen repariert werden.

Schutz der Kuppel

Die Schleusen der unteren Ebene können aufgeschweißt werden (Dauer: 5 Minuten). Sie können auch geöffnet werden, indem die daneben liegenden Kontrollpulte reaktiviert werden.

Die Pulte sind zugeschweißt, was durch genauere Untersuchung entdeckt werden kann. Mittels einer vierstelligen Zahlenkombination können die Schleusen geöffnet werden oder mit *Informatik* oder *Elektronik* ausgerüstet werden. Sich durch die Kuppelwände zu arbeiten, ist nur mit schweren Gerätschaften möglich.

Die Feier

Der Ablauf der in drei Tagen stattfindenden Feier hat sich seit hunderten Jahren kaum geändert. Die Bewohner des Komplexes werden aufgerufen, sich zur Kuppel zu begeben. Alle Audio- und Videosysteme übertragen die Feier in alle Räume. Drohnen schwärmen aus, beziehen eine überwachende Stellung rund um die Zentralkuppel. Nach kurzer Zeit erscheint eine schimmernde Gestalt auf der Kuppel und beginnt zu reden. Dabei handelt es sich um eine holographische Erscheinung des Abgeordneten, welcher sich in Sicherheit im Inneren der Kuppel befindet. Der Abgeordnete hält eine kurze oder auch lange Rede, verkündet die neuen Regeln und Gesetze, gibt irgendwelche allgemeinen Dinge von sich und verschwindet wieder.

Aktionen während der Feier

Der Ablauf der Feier könnte in diesem Jahr empfindlich gestört werden. Sollten die Charaktere sich ruhig verhalten und bis zur Feier verborgen bleiben, so wird der Abgeordnete auf jeden Fall trotzdem die Drohnenanzahl verdoppeln. Über der Kuppel werden in diesem Fall mindestens zwei Kampfdrohnen schweben.

Kommt es während der Feier zu einem Aufstand der Kamaii, wird ein riesiges Chaos ausbrechen, es werden sicher Hunderte den Tod finden (zertrampelt, erschossen). Prinzipiell können die Kamaii die Drohnen aber zerstören und mit Hilfe der Abenteurer in die Kuppel eindringen (ohne technische Geräte ist dies nicht möglich). In diesem Fall wird der Abgeordnete den Atombombencountdown initialisieren (s. Gegenmaßnahmen).

Gegenmaßnahmen der NSC

Die möglichen Varianten für dieses Abenteuer ergeben sich nicht nur aus den Aktionen der Spieler. Einige Möglichkeiten der Nichtspielercharaktere (NSC) sollen hier behandelt werden. Ob diese Maßnahmen ergriffen werden, hängt natürlich von den (gelungenen) Aktionen der Spieler ab und ob Sie dies wünschen. Es gibt sicher weitere nicht aufgeführte Möglichkeiten.

Gegenmaßnahmen der Drohnen

Die Drohnen werden nach dem anfänglichen Zusammenstoß am Eingang ein Suchmuster starten, um die Charaktere zu finden. Befinden sich diese in Begleitung der Kamaii, können sie nicht aufgespürt werden. Es sind stets zwei Drohnen im Team unterwegs. Sie stehen in direktem Kontakt mit dem Zentralcomputer, der bei einem Ausfall ihre exakte Position kennt. Um einen genaueren Bericht abzusenden, muß die Sensorenanlage der Drohne funktionieren und sie etwa eine Sekunde Zeit zur Verfügung haben. Ein Bericht ist parallel zu sonstigen Aktionen durchführbar.

Insgesamt suchen 50 Drohnenpaare nach den Spielern. Gehen mehr als 4 Paare verloren, setzt der Computer neun der Kampfdrohnen (in Dreiergruppen) ein. Der Computer verfügt über eine detaillierte Karte des Komplexes, wenn auch einige Gebiete durch die Verschwörer verändert wurden und mancher Gang nicht mehr existiert. Es ist denkbar, daß die Drohnen die Charaktere in einem bestimmten Bereich festnageln können. Auf Befehl des Computers werden sie auch nicht angreifen, sondern nur sichern und sich selbst sogar in Deckung halten.

Die Charaktere werden durch die Drohnen nicht absichtlich getötet, sondern im Falle einer Gefangennahme sofort gut verschnürt in die Zentralkuppel gebracht. Psi-Gegenmaßnahmen werden *nicht* ergriffen, da der Computer nichts mit Psi-Effekten anfangen kann.

Allgemein werden Kontrollen verstärkt, falls die Charaktere nicht zu fassen sind. Versuchen die Spieler in versiegelte Räume einzubrechen, sind in kurzer Zeit bis zu zehn Drohnen an Ort und Stelle, daraufhin werden Drohnen als Wachen vor diesen Räumen postiert.

Der Computer setzt seine Überwachungsmöglichkeiten (Kameras) ein, um sowohl die Gruppe zu suchen als auch die Bewohner zu beobachten, falls diese ungewöhnliche Aktionen unternehmen sollten.

Einem Aufstand der Kamaii werden die Drohnen jedoch eher hilflos begegnen. Je nach Planung und Ablauf eines Aufstandes wird sich die Zahl der Verluste der Kamaii zwischen einigen Dutzend und mehreren Hundert bewegen. Die Drohnen werden sich bei einem Aufstand nicht in die Kuppel zurückziehen, sondern bis zuletzt kämpfen.

Nach dem Verlust weiterer Drohnen, bei einem Aufstand oder Angriff auf die versiegelten Räume oder nach drei Stunden wird der Computer den aktuellen Abgeordneten auftauchen, was acht Stunden in Anspruch nimmt.

Gegenmaßnahmen des Abgeordneten

Sind die Spieler nicht zu fassen, wird der Abgeordnete das komplette Lebenserhaltungssystem des Komplexes herunterfahren. Zuvor findet eine „Volkszählung“ statt, d.h. alle Kamaii werden in einige Räume „getrieben“, welche weiterhin versorgt werden. Nach zwei Stunden Abschaltung wird das System wieder aktiviert und die Drohnen suchen die Gänge nach Leichen ab. Nach dieser Suche werden die Kamaii wieder entlassen. Kamaii in Begleitung der Spieler gelten danach als vogelfrei, da sie nicht anwesend waren. Sie haben also nichts mehr zu verlieren.

Als erste Sicherheitsmaßnahme wird der Abgeordnete ein Programm starten, welches den Atombombencountdown aktiviert, wenn er eine Stunde lang kein Wort gesagt hat oder tot ist. Dieses Programm ist durch Stimmenimitation nicht zu täuschen, es sei denn, es handelt sich um einen Androiden.

Da fast alle Drohnen nach den Charakteren suchen, sind maximal zwei Kampfdrohnen in der Kuppel zu finden. Dringen die Charaktere in die Kuppel ein, wird der Abgeordnete reden (außer es handelt sich um einen Aufstand). Wie intelligent er sich dabei verhält und wie stur er ist, können Sie entscheiden. Sein oberstes Ziel ist es, daß sich nichts ändert, die Charaktere also am besten einfach verschwinden und die Kamaii in Ruhe lassen. Außerdem wird er die Namen bzw. Beschreibungen der Kamaii fordern, die den Charakteren geholfen haben. Zu guter Letzt ist nicht auszuschließen, daß er die Charaktere in eine Falle lockt, indem er ihnen freien Abzug gewährt, aber nach draußen ein paar Drohnen schickt, um die Gruppe töten zu lassen. Im Notfall steht ihm noch eine zweite kleinere Atombombe zur Verfügung, welche problemlos von einer Drohne transportiert werden kann, um z.B. am Raumschiff der Charaktere angebracht zu werden, falls sie davon erzählen.

Hintergrund

Die Geschichte der Kamaii

Vor 623 Erdstandardjahren (was ca. 800 lokalen Jahren entspricht) eskalierten die Spannungen der beiden Machtblöcke des Planeten in einem globalen Atomkrieg, der zur Auslöschung beider Seiten führte. Da gleichzeitig biologische und chemische Kampfstoffe eingesetzt wurden, gab es keine überlebenden höheren Spezies.

Nur in einigen gut gesicherten und versteckten Bunkeranlagen und auf einer Raumbasis im System gab es Überlebende, die aber aufgrund versiegelter Ressourcen nach spätestens einem Jahr starben (Raumbasis s.u.). Nur ein riesiger unterirdischer Militärkomplex einer Seite konnte sich halten, da die Basis für den Kriegsfall mit allen denkbaren technischen Schikanen ausgestattet wurde.

Zu Beginn bestand die Basis aus 900 Bewohnern, hauptsächlich Militärs, Politikern, Wissenschaftlern, Technikern und deren Familien. In den Folgejahren dezimierten Krankheiten, Verseuchungen und Konflikte die Bevölkerung auf etwa 650 Personen. Die Lebenserwartung der Kamaii, mit 50 Jahren ohnehin nicht besonders hoch, sank auf 30 Jahre, ein zum Zeitpunkt des Abenteuers immer noch gültiger Wert.

Nach der schwierigen Anlaufphase konnte die Bewohnerzahl in den nächsten 400 Jahren von 600 auf ca. 3500 Kamaii gesteigert werden und erreichte vor 100 Jahren den vorläufigen Höhepunkt mit 5000 Bewohnern. Aufgrund fortschreitender Verseuchung und genetischer Defekte sank die Anzahl danach jedoch rapide auf knapp 3000 ab. Die Kamaii sind in jedem Fall eine sterbende Rasse.

Jetzige Bewohner

Von den 3000 Bewohnern des Komplexes sind ca. 1000 telepathisch begabt. Sie sind in der Lage, ihre Gedanken vor den Robotern abzuschirmen, einige können sogar Schutzschilde aufbauen oder beherrschen andere kleinere psionische Effekte (etwa 200).

Kamaii haben im Vergleich zu Menschen eine schlechtere Beweglichkeit, Reaktion und Konstitution. Ihre körperlichen Fertigkeiten sind schlecht, ihre geistigen durchschnittlich. Sie verfügen nicht über Rüstungen oder Bewaffnung.

Die Abgeordneten

Die Leitung des Komplexes lag und liegt in den Händen von 21 führenden Militärs und Forschern. Nach der schwierigen Anfangsphase beschlossen die (ohnehin leicht durchgeknallten) Anführer, ihre „Kinder“ ewig zu überwachen und richteten sich in der Zentralkuppel des Komplexes ein. Nach mehreren Todesfällen der meistens jenseits der Pensionsgrenze liegenden Anführern, beschlossen die verbliebenen 30 das Risiko zu minimieren. Alle bis auf einen wurden eingefroren. Nach einem Jahr „Regentschaft“ durch diesen „Abgeordneten“ und den Zentralcomputer wurde ein anderer aufgetaut und der neue Herrscher übernahm den Komplex.



Dies funktionierte leidlich, denn in den ersten 100 Jahren starben 5 der Abgeordneten während ihres Regierungsjahrs an Altersschwäche oder aus „Langeweile“ (Kontakt zu ihren „Schäfchen“ gab es da so gut wie keinen mehr). Aus diesem Grunde wurde die Steuerung komplett an den Computer übergeben und jedes Jahr wurde ein Anführer für ein paar Tage aufgeweckt, gab neue Gesetze bekannt und ließ sich wieder einfrieren. In Notfällen wurde auch ein Anführer geweckt (Situationen, die der Computer nicht entscheiden konnte oder wollte).

Da insgesamt 4 Gefrierkammern versagten, gibt es noch 21 potentielle Herrscher. Kommunikation zwischen den Abgeordneten gibt es nicht, jeder macht das, wozu er gerade Lust hat, was zu immer neuen und schwachsinnigeren Gesetzen führt. Die meisten Sachen laufen automatisiert ab und Aufruhr gibt es schon lange nicht mehr.

Über drei Dinge wissen allerdings alle Abgeordneten Bescheid: Die Existenz der Atombombe zur Sprengung des Komplexes, die Fähigkeiten der Drohnen, Gedanken der Kamaii lesen zu können und die Existenz einiger Bewohner, die telepathische Fähigkeiten entwickelt haben. Deren Anzahl wird allerdings viel zu gering geschätzt, ihre Identität ist auch nicht bekannt.

Standardmäßig wird der neue Abgeordnete zwei Tage vor der „Feier“ geweckt, um sich ein Bild über die Situation machen zu können, einen Tag danach wird er wieder eingefroren. In Extremsituationen könnte der aktuelle Abgeordnete beschließen, alle anderen wecken zu lassen. Der Vorgang dauert acht Stunden, in dieser Zeit ist der Aufgeweckte nicht handlungsfähig. Das Eindringen der Spieler in den Komplex führt zu einer Notaufweckung des kommenden Anführers. Aus diesem Grunde verhalten sich die Drohnen des Komplexes anfangs systematisch, wenn auch relativ dumm, um später chaotisch und dumm zu reagieren (wenn der Kamaii die Kontrolle übernimmt).

Die Werte des Anführers

Verändern Sie die Werte je nach Spielwelt und -system oder wie es Ihnen gefällt.

Durchschnittliche Beweglichkeit, mittlere Reaktion, keine Rüstung, keine Bewaffnung. Empfindlichkeit: Die Konstitution ist schlechter als bei einem durchschnittlichen Menschen, der Abgeordnete ist besonders schmerzempfindlich.

Die körperlichen Fertigkeiten des Anführers sind schlecht, seine geistigen (Psychologie, Rhetorik) sind gut. Er verfügt über gute psionische Fertigkeiten, hauptsächlich tele-

pathischer und kontrollierender Natur. Daß der Abgeordnete selbst über Psi verfügt (was durch ihn und seine Drohnen ja verfolgt wird), sollte den Charakteren die Perversion des Systems endgültig vor Augen führen.

Was für ein Typ der aktuelle Abgeordnete ist, können Sie selbst definieren. Ich empfehle allerdings einen militärischen Hardliner, der sogar bereit ist, den ganzen Komplex zu sprengen. Bedenken Sie bitte, daß keiner der Abgeordneten noch als geistig gesund bezeichnet werden kann (oder meinen Sie, intelligente Leute sprengen ihren ganzen Planeten und hoffen darauf, unterirdisch zu überleben...?).

Besondere Orte und Objekte

Die Atombombe

Wie es sich für paranoide Militärs gehört, wurde der Komplex vor der Fertigstellung „vermint“. Eine gewaltige Atombombe wurde unter der Basis versenkt, um bei einer Übernahme den Komplex zu vernichten. Die Sprengkraft der Bombe reicht aus, die gesamte Basis vollständig zu vernichten, Teile des oberirdischen Komplexes inbegriffen. Da es sich um eine unterirdische Kernexplosion handelt, könnten die Spieler eine Explosion außerhalb überleben, da sie sowieso Schutzanzüge tragen müssen (die Explosion der Bombe verunreinigt den Planeten nicht wesentlich mehr...).

Der aktuelle Abgeordnete wird eher den Komplex sprengen als seine Macht aufzugeben oder die Charaktere lebend davonkommen zu lassen. Verhandlungen sind fast nicht möglich. Allerdings hat die Atombombe eine Zeiteinstellung von 15 Minuten, innerhalb dieser Zeit kann sie noch deaktiviert werden. Außerdem besteht eine sehr große Chance (75%), daß die Bombe nicht hochgeht. Sollten die Charaktere also im Komplex bleiben, geben Sie Ihnen eine Chance (z.B. Fehlfunktion ohne Würfelwurf).

Eigentlich sollten Sie das Leben Ihrer Spielgruppe nicht von einem Würfelwurf abhängig machen. Die Angabe der Prozentchance ist nur für Genauigkeitsfanatiker gedacht oder falls Sie Paranoia spielen möchten.

Die Atombombe kann über das virtuelle Netz deaktiviert werden oder entschärft werden. Dazu muß sie allerdings erst einmal gefunden, ausgegraben und mittels Sprengstoff oder Elektronik deaktiviert werden.

⊞ (Sensoren, Sprengstoff, Elektronik) Mit geeigneten Sensoren kann die Bombe gefunden werden. Sie liegt einen Meter unter der Zentralkuppel in Beton gegossen. Mit extrem guten technischen Möglichkeiten kann sie aus dem Beton entfernt werden (wohl nur für das alternative Militärszenario denkbar) und anschließend relativ leicht deaktiviert werden. Normalen Charakteren steht diese Möglichkeit kaum offen.

Die Deaktivierung über das virtuelle Netz wird im folgenden Abschnitt beschrieben.

Virtuelles Netzwerk

Kurzregeln

Falls Ihr Spielsystem kein virtuelles Netzwerk unterstützt oder Sie keine Lust haben, es anzuwenden, verwenden Sie die Fertigkeit *Informatik* oder *Computer*. Die folgenden Schwierigkeitsangaben müssen Sie ihrem Spielsystem entsprechend interpretieren.

Drohnenkontrolle: sehr schwer
Sprengkopf deaktivieren: extrem schwer
Gefrierkammern: mittel bis schwer
Große Schleuse öffnen: mittel
Lebenserhaltung: mittel bis schwer

Systemaufbau

Das virtuelle Netzwerk besteht aus einem äußeren und einem inneren System. Das Innensystem ist wesentlich besser geschützt und kann nur unter Schwierigkeiten von außen erreicht werden. Ein direkter (einfacher) Zugang ist nur in der Kuppel möglich.

Außensystem

Das virtuelle Außensystem kann über jedes aktive Terminal innerhalb des Komplexes betreten werden. Es bietet nur allgemeine Informationen, kaum Manipulationsmöglichkeiten und keine Sicherungsmechanismen.

Leichtes bis mittleres Sicherheitsniveau

Keine Überwachungssoftware
Zugriff: Pläne, Arbeitseinteilungen, Monitore, Raumsensoren
Zugang Innensystem: extrem schwer

Innensystem

Das Innensystem kann über alle Terminals innerhalb der Kuppel betreten werden.

Hohes Sicherheitsniveau

Überwachungssoftware: Alarm

Zuriff:

Drohnenkontrolle: sehr schwer

Überwachungssoftware: Angriff

Sprengkopf deaktivieren: extrem schwer

Überwachungssoftware: Auslösen

Gefrierkammern: mittel bis schwer

Große Schleuse öffnen: mittel

Lebenserhaltung: mittel bis schwer

Zugang Außensystem: leicht

Drohnen

Diese fliegenden Roboter (per Anti-Gravitation, falls diese in Ihrer Spielwelt üblich ist) sind recht gut gepanzert, verfügen über leichte Bewaffnung und sind etwa so schnell wie ein laufender Mensch (ca. 2 m/s). Sie sind nicht besonders flexibel, was ihre Standardprogrammierung angeht, nämlich Verhör und Betäubung der Bewohner des unterirdischen Komplexes. Eine bemerkenswerte Eigenschaft haben sie allerdings doch: Sie sind in der Lage, die Gefühle und starken Gedanken der hier lebenden Wesen zu „lesen“, eine Art weiterentwickelter Lügendetektor also. Diese Fähigkeit umfaßt in keinem Fall irgendwelche Charaktere, da diese als Fremdrassen auf einer anderen Wellenlänge „denken“.

Die Fähigkeit dieser Drohnen ist bemerkenswert. Auch wenn sie nur die Gedanken ihrer eigenen Rasse lesen können, wäre eine intakte Drohne für menschliche Militärs eine hohe Belohnung wert. Eine eigenmächtige Analyse oder Erforschung übersteigt die Möglichkeiten der Charaktere. Weisen Sie die Charaktere aber nicht zu „eindeutig“ auf diese Fähigkeit hin, so daß der Eindruck entsteht, die Drohnen sind nur etwas bessere Lügendetektoren oder die Kamaii glauben nur, daß sie diese Fähigkeit besitzen.

Drohnen können Lebewesen auf 25 Meter erkennen und auf 10 Meter Gedanken lesen, sofern ihre Sensoren funktionieren.

Standarddrohne

Durchschnittliche Beweglichkeit, sehr gute Reaktion, gute Rüstung. Bewaffnung: Betäubungsschuß mit mittlerer Treffergenauigkeit und einer Reichweite, die leichten Energiepistolen entspricht. Empfindlichkeit: Ein kritischer Treffer zerstört die Drohne, ein schwerer Treffer macht sie betriebsunfähig, ein mittlerer Treffer zerstört ihre Sensoren, während leichte Treffer kaum Auswirkungen haben dürften. Es gibt 147 Standarddrohnen.



Kampfdrohne

Durchschnittliche Beweglichkeit, sehr gute Reaktion, sehr gute Rüstung. Bewaffnung: Schwere Energiewaffe mit mittlerer Treffergenauigkeit und einer Reichweite, die schweren Energiepistolen entspricht. Empfindlichkeit: Ein kritischer Treffer macht die Drohne betriebsunfähig, ein schwerer Treffer zerstört ihre Sensoren, während mittlere Treffer nur geringe, leichte Treffer überhaupt keine Auswirkungen haben dürften. Es gibt 16 verfügbare Kampfdrohnen plus drei als ständige Besetzung der verschlossenen Räume.

Militärvariante

Bei dieser Spielvariante sind die Werte der Drohnen deutlich verbessert. Sie haben ein ähnliches technisches Niveau wie die Spieler. Ihre Möglichkeiten liegen jedoch wesentlich unter den oberirdischen Verteidigungsmaßnahmen.

Die Mondbasis/Spielerbelohnung

Die Mondbasis ist bei der Militärvariante nicht vorhanden bzw. für die Charaktere uninteressant.

Aus Äußerungen der Kamaii (vor allem des Abgeordneten) können die Spieler entnehmen, daß es planetare Raumfahrt und mehrere Raumbasen gegeben hat.

Sie können Sätze wie „Aus anderen Sternsystemen? Wir haben nur ein paar Basen gebaut, über die Systemgrenze sind wir nie hinausgekommen“ „Unsere Systembasen wurden im großen Krieg ebenfalls zerstört.“ fallen lassen, um die Charaktere neugierig zu machen.

Der Planet der Kamaii wird von zwei Monden umkreist. Der größte Mond beherbergt eine intakte Bodenstation, die im großen Krieg aufgrund einer Raketenfehlfunktion verschont blieb. Allerdings gibt es keine Bewohner mehr, da diese nach mehreren Wochen beschlossen hatten, mittels ihres Raumschiffes und ein paar Kälteschlafkammern einen „Generationenflug“ zu unternehmen. Entsprechende Aufzeichnungen können gefunden werden. Persönliche Gegenstände und wertvolle Dinge wurden mitgenommen, einige technische Geräte existieren noch. Die Lebenserhaltung funktioniert nicht mehr, die Charaktere müssen die Station per Raumanzug durchsuchen oder die Lebenserhaltung reaktivieren.

Wollen Sie die Charaktere nicht nur mit Erfahrungspunkten belohnen, so können Sie sie hier ein paar „Artefakte“ finden lassen. Es könnte sich z.B. um Schmuck handeln, welcher als außerirdisches Objekt relativ gute Preise unter Sammlern erzielen dürfte. Außerdem würden Regierungen, Geheimdienste oder Konzerne für Informationen über dieses Sternensystem recht gut bezahlen (beachte Auftragevariante).

(ejp)



WERTE FÜR SPACE ERPS

Die Werte des Anführers

BEW 12, REA 8, KON 8, PSI 19

Ausweichen 1, Waffenlos (Ausweichen) 2, PSE 5, PSW 5, Telepathie 8, Kontrolle 5, Befehle erteilen 80%, Vorgaukeln (=Gedankenillusion) 70%, Gedanken lesen 70%, Schmerzempfindlich

Atlas

Kurzregeln

Es gibt kein virtuelles System. Führen Sie stets einen FW: *Informatik* durch.

Drohnenkontrolle:	MW 20
Sprengkopf deaktivieren:	MW 22
Gefrierkammern:	MW 15
Große Schleuse öffnen:	MW 14
Lebenserhaltung:	MW 15

Systemaufbau

Außensystem

Das Außensystem kann durch jeden (angeschlossenen) Datenanschluß innerhalb des Komplexes betreten werden.

Keine wichtigen Dateien, Systeme oder EIS. Zugang zu Innensystem (LOG IN).

Innensystem

Das Innensystem kann nur innerhalb der Kuppel direkt erreicht werden.

EIS #1: Alarm

Task#	Programm	Task#	Programm
1	Alarm 4		
2	Reaktion 6		
3	Parade 4		

EIS #2: Angriff

Task#	Programm	Task#	Programm
1	Alarm 2	5	Schaden 3[w]
2	Reaktion 8	6	Rüstung 4
3	Angriff 6		
4	Parade 4		

EIS #3: Auslösen

Task#	Programm	Task#	Programm
1	Alarm 2	5	Auslösen 4
2	Reaktion 8		
3	Parade 4		
4	Rüstung 6		

Auslösen: MW 14 für Sprengkopfcount-down 15 Minuten

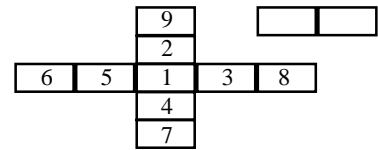
Drohnen

Im Kampf werden Drohnen etwas anders als Lebewesen behandelt. Beachten Sie nur die grobe Trefferzone (also den ersten Würfel). Je nach Ziffer kann es zu kritischen Treffern kommen:

Zone 1[w] Auswirkungen

1	1-6	Geschütz deaktiviert
2-5	1-3	Geschütz deaktiviert
6-9	1	Sensorentreffer, Drohne zieht sich „blind“ zurück

Danach wird der Durchschlagswurf gegen den RS durchgeführt. Die durchgehenden × werden nicht als Schadenswurf gewürfelt, sondern beginnend mit der Trefferzonenziffer in das folgende Diagramm eingetragen (immer nach innen durchlaufend). Ist die 1 markiert explodiert die Drohne, außer es handelt sich um den verbesserten Kampftyp, welche noch zwei „Kon“-Kästchen Reserve hat (oben rechts).



Standard-Drohne

BEW 10, REA 9, RS: N7-P7-E7

Betäubungsschuß 6 mit RW 4, 8, 12, 15, 18, 21, 24, 26, 28, 30 macht 4[w-2] P1 Schaden. Tödliche kritische Treffer werden in Bewußtlosigkeit umgewandelt, andere kritische Treffer je nach Logik (keine Brüche etc.). Nach einem Treffer ist ein PW: KON nötig, welcher pro durchgegangenen Schadenswürfel um drei erschwert wird. Bei einem Mißerfolg ist der Charakter für diese und eine Runde körperlich aktionsunfähig, bei einem kritischen Mißerfolg wird er bewußtlos.

Kampfdrohne

BEW 10, REA 9, RS N8-P8-E8, +2

Kästchen

Schuß 7 mit RW 6, 12, 18, 24, 28, 32, 36, 39, 42, 45 macht 4[w] E6 Schaden (normale Regeln).

Systemaufbau

PW: Status alle 10 Minuten

Status	<u>14</u>	Stufe	<u>1</u>
Programme		SE	EIS#

Status	<u>16</u>	Stufe	<u>1</u>
Programme		SE	EIS#
EIS #1			
Drohnenkontrolle	MW 18		2
Sprengkopf	MW 20		3
Gefrierkammern			
Große Schleuse			
Lebenserhaltung			

