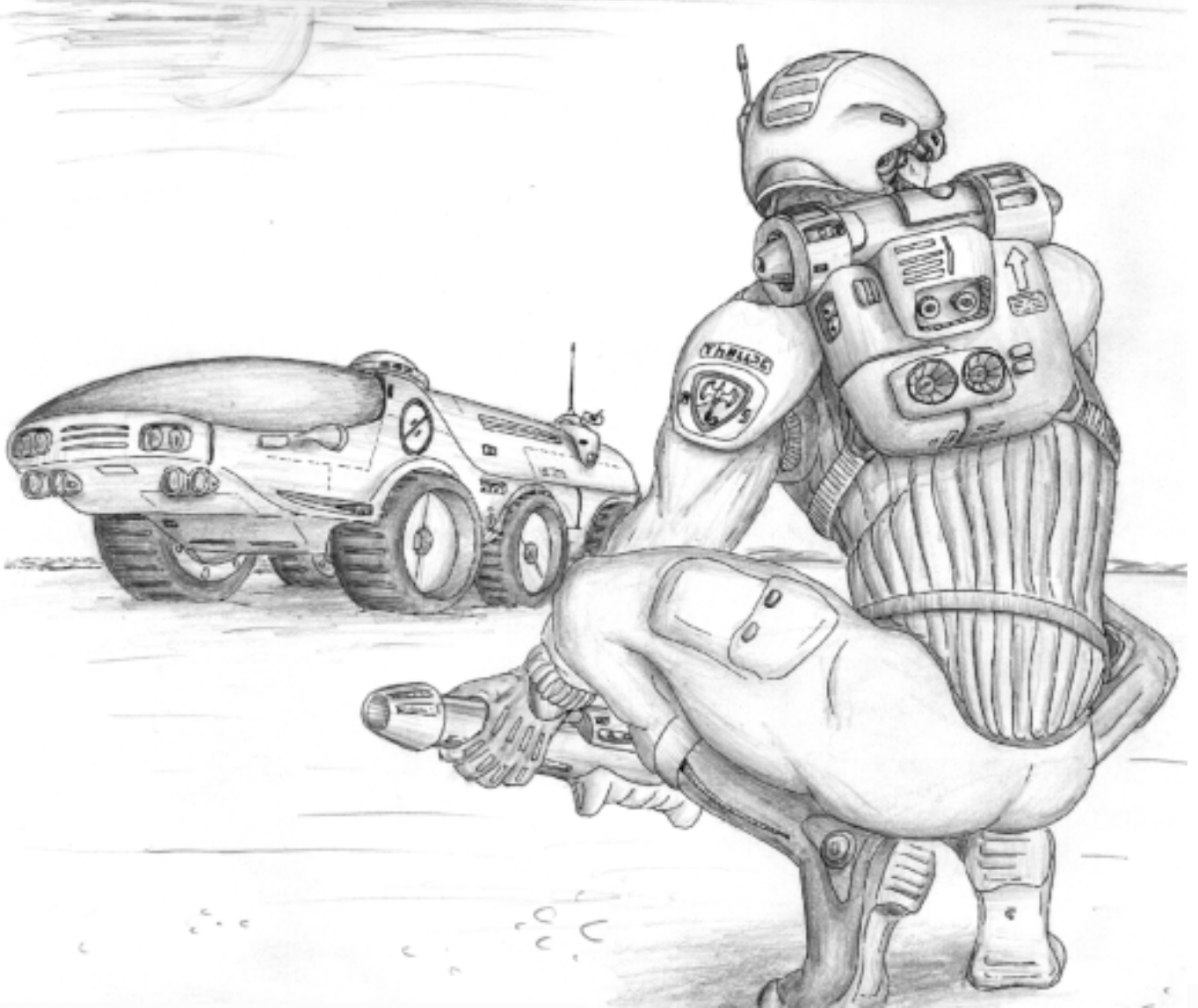



DELTA VEKTOR

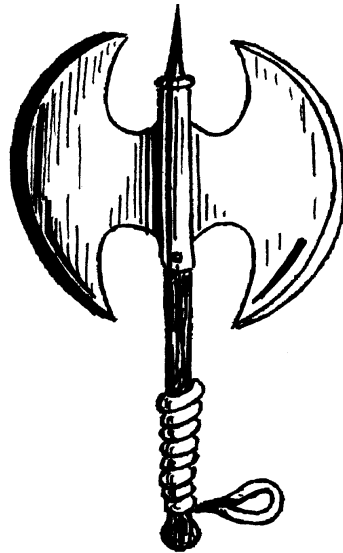
Schnellstarter-Set

**Kurzregeln und Abenteuer für
Science-Fiction-Rollenspiele**



ALIENS 'N'

BLASTERS



Schnellstarter-Set ALIENS´N´BLASTERS

Herausgegeben von
**THOR ALOC - Fantasy und Science-Fiction Club
1985.**

**Buch Nr. 2.01(a)
1. Auflage
Copyright 1994 by Thor Aloc.
Delta Vektor Copyright 1991.**

Vorbemerkungen

- **Dieses Schnellstarter-Set für ALIENS'N'BLASTERS ermöglicht das schnelle Erlernen der wichtigsten Regeln und den Einstieg in das erste Abenteuer.**
- **Die Nummern der Kapitel in diesem Heft entsprechen denen der Kapitel im Grundregelwerk ALIENS'N'BLASTERS, so daß die korrespondierenden Abschnitte leicht aufgefunden werden können.**
- **Strittige Punkte und Details müssen ggf. im Grundregelwerk ALIENS'N'BLASTERS nachgelesen werden.**

Häufige Abkürzungen

ANB.....ALIENS'N'BLASTERS Regelwerk
AP.....Abenteuerpunkte
CH.....Charisma, einer der 7 Eigenschaftswerte
Cr.Credits (Währung der Konföderation von Arrakanth)
FWFähigkeitswert, beschreibt das Können eines Helden auf einem bestimmten Gebiet
GE.....Geschicklichkeit, einer der 7 Eigenschaftswerte
KK.....Körperkraft, einer der 7 Eigenschaftswerte
KLKlugheit, einer der 7 Eigenschaftswerte.
KR.....Kampfrunde, entspricht 2 Sekunden Spielzeit
LELebensenergie; sinkt sie auf oder unter 0, so ist die Person tot
LPLebenspunkte

MU.....Mut, einer der 7 Eigenschaftswerte
REReaktionsvermögen, einer der 7 Eigenschaftswerte
RSRüstungsschutz
RWReichweite, wird in 5 Klassen unterteilt
SPSchadenspunkte (SP=TP-RS, u.U. SP=TP-RS-SÜ), werden nach einem Treffer oder einer Verletzung von den LP abgezogen
TPTrefferpunkte (werden nach jedem Treffer durch Würfeln neu ermittelt)
WAWahrnehmung, einer der 7 Eigenschaftswerte
W6.....sechseitiger Würfel
W20zwanzigseitiger Würfel
ZMZielmodifikator (beschreibt die Zielgenauigkeit einer Waffe, erschwert meistens die FW-Probe beim Abfeuern derselben

1. Kapitel

Ein Held entsteht

Der *Held* ist Ihre Spielfigur im Rollenspiel. Wer er ist und was er tun kann, erfahren Sie hier.

Was ist ein Rollenspiel?

Entweder Sie sind schon mit Rollenspielen vertraut, oder Sie lesen die Einleitung des ANB Grundregelwerks (Seiten 0.1 und 0.2). Im Internet gibt es auch einige Einführungen, z.B. unter www.die-kur.de.

Was brauche ich für das Spiel?

Sie benötigen außer diesem Regelbuch einen Bleistift, Notizpapier, einen Charakterbogen (nach diesem Kapitel) sowie einen zwanzigseitigen Würfel (W20) und mindestens einen sechsseitigen Würfel (W6) (siehe 1.1). Den Einstieg ins Rollenspiel kann man mit Hilfe von Solo-Abenteuern alleine machen – für die interessanteren Gruppenabenteuer braucht man aber eine kleine Runde von zwei bis fünf Gleichgesinnten.

Meine Spielfigur

Entweder Sie verwenden den fertigen Beispielhelden (den Charakterbogen finden Sie im Anschluß an dieses Kapitel; weitere Helden in den ANB Grundregeln, Kapitel 5), oder Sie müssen sich als erstes eine neue Spielfigur erschaffen:

1. Nehmen Sie einen neuen **Charakterbogen** (Seite 1.3) zur Hand.
2. Tragen Sie einen Namen und das Geschlecht Ihres Helden in die Kopfzeile ein.
3. Die Spezies Ihrer Figur ist Mensch (für Ganikoi oder Monota siehe ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 9)
4. Würfeln Sie für jede der 7 **Eigenschaften** (MU, KL, RE, WA, CH, GE, KK) einmal mit dem W6; addieren Sie jeweils 7 zur Augenzahl. Tragen Sie die Ergebnisse jeweils auf dem Charakterbogen ein.



Abb. 1.1 Für das Spiel werden die gängigen sechsseitigen Würfel (links) und ein zwanzigseitiger „Würfel“ (rechts) benötigt.

5. **Vitalität und Entwicklung:** Tragen Sie unter *Abenteuerpunkte* und *PSI-Energie* jeweils 0 und unter *Stufe* 1 ein.
6. **Vitalität und Entwicklung:** Tragen Sie die *Lebenspunkte* ein. Menschen erhalten anfangs 30 LP. Durch Verletzungen können die LP sinken. Fallen sie auf 0 oder darunter, so ist der Held tot. Durch Heilung kann diese Lebensenergie wieder aufgefüllt werden (bis max. zum Ausgangswert).
7. **Waffen:** Hinter *FW Schußwaffen* notieren Sie eine 9.
8. **Waffen:** Ihr Held erhält eine HE-Pistole. Tragen Sie unter *ZM* -3, unter *RW* 5/10/15/20/25 m, unter *TP* 1W6+10, und unter *Schüsse/Magazin* 6 ein. Die Bedeutung dieser Werte erfahren Sie im nächsten Kapitel.
9. **Rüstung und Schutzschirm:** Lassen Sie diese Felder frei.
10. **Besitz:** Würfeln Sie Ihr Vermögen aus: (W6 + 6) * 10 Credits.

11. **Besitz:** Die Grundausrüstung Ihres Helden besteht aus: Thermo-Overall, festen Stiefeln, Gürtel mit Hüfttasche, Wasserflasche (0,75 Liter), Überlebensmesser (darin Feuerzeug, Angelhaken mit 5 m Angelschnur), 10 m Kletterseil, Stabtaschenlampe (50 m Reichweite, Energiezelle Größe I / 250 h Betriebsdauer) und Armbandkommunikator (3 km Reichweite).

Ihre Spielfigur soll eine echte Person darstellen. Prinzipiell gibt es dabei keine Einschränkungen, welcher Spezies die Figur angehört, oder welchen Beruf und welche Fähigkeiten sie hat. Für den Start spielen Sie aber einen Menschen, der Agent des Sonderkommandos der Konföderation von Arrakanth ist (Kurzbeschreibung siehe ANB Grundregeln, Kapitel 4). Ihre Aufgabe ist es, Arrakanth vor den Machenschaften feindlich gesinnter Kräfte, seien sie nun menschlich oder außerirdisch, zu schützen.

Was kann mein Held tun?

Die Figuren der Spieler können eigentlich alles machen, was ein Mensch auch im realen Leben (bzw. in einem SF-Film) tun kann. Aber alle Handlungen der Helden spielen sich allein in der Phantasie ab. Die Auswirkungen der Aktionen werden vom Spielleiter, dem *Master*, geschildert. So kommt es zu einem Dialog, aus dem sich die Geschichte des *Abenteurers* entwickelt (siehe ANB Grundregeln Kapitel 7).

Die Proben

Die 7 Eigenschaften der Spielfigur beschreiben nicht nur, wer sie ist. Sie erlauben auch sogenannte *Proben*.

Stellen Sie sich vor, im Spiel trifft Ihr Held auf eine verschlossene Tür. Der Master beschreibt die Tür als massiv und dick. Das Schloß ist robust und durch eine einfache Alarmanlage gesichert. Sie erklären nun, daß

Sie versuchen wollen, das Schloß mit einem feinen Schraubenzieher aus dem Werkzeugsatz Ihres Raumanzugs aufzusperren. Dann wird der Master sagen: "Bitte lege eine Geschicklichkeits-Probe ab!"

Sie müssen nun mit einem W20 würfeln. Die Probe ist gelungen, wenn Sie höchstens so viele Punkte würfeln, wie Ihr GE-Wert beträgt.

Proben können erleichtert oder erschwert werden. Bei einem sehr einfachen Mechanismus des Schlosses könnte der Master z.B. einen *Bonus* von +2 vergeben. Der Bonus bedeutet, daß die Probe auch gelungen ist, wenn der W20-Wurf um 2 Augen über dem GE-Wert des Helden liegt. Dementsprechend würde ein *Malus* von -2 bedeuten, daß die Probe nur gelungen ist, wenn der W20-Wurf um 2 Augen unter dem Eigenschaftswert liegt, der getestet wird.

Jede Probe gilt als mißlungen, wenn auf dem W20 eine 20 gewürfelt wird.

Neben den 7 Eigenschaften des Helden können auch seine Fähigkeiten (z.B. *FW Schußwaffen*, weitere siehe ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10) auf die Probe gestellt werden.

Wann spiele ich das erste Abenteuer?

Nachdem Sie noch die Kampfregeln gelesen haben (Kapitel 2 dieses Hefts), können Sie Ihr erstes Solo-Abenteuer angehen (MISSION ALPHA, gleich im Anschluß an das 2. Kapitel). Lesen Sie einfach drauflos, alles andere erklärt sich von alleine.

Für ein Gruppenabenteuer wird ein Master benötigt. Er sollte zumindest das ANB Grundregel-Kompendium durchgelesen haben. Ein einfaches Einsteiger-Gruppenabenteuer ist EINSATZ AUF GENERI, das von unserer Website heruntergeladen werden kann.

Weiterführende Regeln:

- ANB Grundregeln, Kapitel 5: Mehr Beispielhelden
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 9: Neue Heldentypen (Monotas und Ganikoi)



Name: _____ Geschlecht: _____ Spezies: _____

Eigenschaften

Mut: _____
 Klugheit: _____
 Reaktionsvermögen: _____
 Wahrnehmung: _____

Charisma: _____
 Geschicklichkeit: _____
 Körperkraft: _____

Vitalität und Entwicklung

Stufe: _____ Abenteuerpunkte: _____
 PSI-Energie (): _____
 Lebenspunkte (): _____

Waffen

FW Schußwaffen: _____
 Reservemagazine: _____

| Waffe | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |
|-----------------|----|----|----|----|----|
| ZM | | | | | |
| RW | | | | | |
| TP | | | | | |
| Schüsse/Magazin | | | | | |
| Feuerfolge | | | | | |
| Nachladen | | | | | |

Modifikator für Zielgröße und Distanz

| ZIEL | sehr klein | klein | mittel | groß | sehr groß |
|-----------|------------|-------|--------|------|-----------|
| sehr nah | -2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| nah | -4 | -2 | -1 | 0 | 0 |
| mittel | -6 | -4 | -2 | -1 | 0 |
| weit | -8 | -6 | -4 | -2 | -1 |
| sehr weit | -10 | -8 | -6 | -4 | -2 |

| FW-Probe | Guter Treffer |
|----------|---------------|
| 7-10 | 1 |
| 11-14 | 2 |
| 15-17 | 3 |
| 18 | 4 |

Rüstung und Schutzschirm

Rüstung: _____
 RS: _____

Schutzschirm
 SR (): _____
 SÜ (): _____

Besitz

Vermögen: _____
 Proviant: _____
 Ausrüstung: _____



Name: *Almur Dainok* Geschlecht: *männl.* Spezies: *Mensch*

Eigenschaften

| |
|----------------------|
| Mut: 10 |
| Klugheit: 11 |
| Reaktionsvermögen: 8 |
| Wahrnehmung: 9 |

| |
|----------------------|
| Charisma: 12 |
| Geschicklichkeit: 11 |
| Körperkraft: 13 |

Vitalität und Entwicklung

| | |
|-----------------------|-------------------|
| Stufe: 1 | Abenteurpunkte: 0 |
| PSI-Energie (0): 0 | |
| Lebenspunkte (30): 30 | |

Waffen

FW Schußwaffen: 9
Reservermagazine: 1

| Waffe: | 1. HE-Pistole | 2. | 3. | 4. | 5. |
|-----------------|---------------|----|----|----|----|
| ZM | -3 | | | | |
| RW | 5/10/15/20/25 | | | | |
| TP | 1W6+10 | | | | |
| Schüsse/Magazin | 6 | | | | |
| Feuerfolge | 1 Schuß / KR | | | | |
| Nachladen | 1 KR | | | | |

Modifikator für Zielgröße und Distanz

| ZIEL | sehr klein | klein | mittel | groß | sehr groß |
|-----------|------------|-------|--------|------|-----------|
| sehr nah | -2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| nah | -4 | -2 | -1 | 0 | 0 |
| mittel | -6 | -4 | -2 | -1 | 0 |
| weit | -8 | -6 | -4 | -2 | -1 |
| sehr weit | -10 | -8 | -6 | -4 | -2 |

| FW-Probe | Guter Treffer |
|----------|---------------|
| 7-10 | 1 |
| 11-14 | 2 |
| 15-17 | 3 |
| 18 | 4 |

Rüstung und Schutzschirm

| |
|-----------------------------|
| Rüstung: <i>Panzeranzug</i> |
| RS: 10 |

| |
|-----------------------------|
| Schutzschirm: <i>keiner</i> |
| SR (): |
| SÜ (): |

Besitz

| |
|--|
| Vermögen: 110 Cr. |
| Proviand: |
| Ausrüstung: <i>Thermo-Overall, 10 m Seil, Wasserflasche 0,75l, Überlebensmesser, Handkommunikator, Stabtaschenlampe, Feuerzeug, Angelhaken, 5m Schnur</i> |

2. Kapitel

Der Kampf

Zunächst erlernen Sie, wie Ihre Spielfigur einen Schuß abgibt, und dann weiten wir das ganze zu einem Feuergefecht mit Handfeuerwaffen aus.

Der Schuß

So wird von Ihrer Spielfigur ein Schuß auf ein bestimmtes Ziel abgegeben:

1. Lesen Sie Ihren Fähigkeitswert (FW) "Schußwaffen" ab.
2. Ziehen Sie vom FW den Zielmodifikator (ZM) der Waffe ab, die Ihre Figur benutzt.
3. Der Master legt die Entfernung zum Ziel bzw. zur gegnerischen Gruppe in Metern fest. Anhand der Reichweite (RW, Beispiel: 5/10/15/20/25 Meter, die Reichweite der HE-Pistole) Ihrer Waffe ermitteln Sie die Distanzklasse: "sehr nah", "nah", "mittel", "weit" oder "sehr weit" entfernt (Beispiel: alles von mehr als 5 bis 10 Metern ist nah).
4. Der Master legt anhand von Tabelle 2.1 die Größenklasse des Ziels fest.
5. Bestimmen Sie anhand Tabelle 2.2 den Modifikator für Zielgröße/Entfernung. Ziehen Sie diesen ebenfalls vom FW ab.
6. Optional: Besondere Umstände (z.B. Deckung, Bewegung u.a.) können zusätzliche Boni und Mali ergeben (siehe ANB Grundregeln, Kapitel 2, Tabelle 2.4).
7. Würfeln Sie mit einem W20. Ist das Ergebnis höchstens so hoch wie der errechnete Wert ($FW - ZM - \text{Modifikator für Zielgröße und Entfernung} \pm \text{Modifikatoren für besondere Umstände}$), so haben Sie das Ziel getroffen.
8. Bei einem Treffer würfeln Sie die Trefferpunkte (TP) aus. Trägt das Ziel einen Schutz, so wird der Rüstungsschutz (RS) von den TP abgezogen; das Ergebnis sind die Schadenspunkte (SP). Diese werden von den Lebenspunkten (LP) des Ziels (bei

| | |
|-------------------|-----------------------|
| Sehr klein | Funkgerät, Handwaffe |
| Klein | Wolf, Oberkörper |
| Mittelgroß | Mensch, Fenster, Tür |
| Groß | Pferd, Auto |
| Sehr groß | Flug-Gleiter, Haustor |

Tab. 2.1 Größenklassen von Zielobjekten

| | sehr klein | klein | mittel | groß | sehr groß |
|-----------|------------|-------|--------|------|-----------|
| sehr nah | -2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| nah | -4 | -2 | -1 | 0 | 0 |
| mittel | -6 | -4 | -2 | -1 | 0 |
| weit | -8 | -6 | -4 | -2 | -1 |
| sehr weit | -10 | -8 | -6 | -4 | -2 |

Tab. 2.2 Zielgröße und Entfernung

Maschinen und Robotern von den Materialpunkten (MP) abgezogen. Sinken die LP/MP auf oder unter 0, so ist das Ziel tot/zerstört.

Das Feuergefecht

Feuergefechte werden in Kampfunden (KR) abgehandelt, die jeweils etwa 2 Sekunden entsprechen. Eine Figur kann in einer KR höchstens eine Aktion (z.B. Waffe ziehen, Schuß abgeben, Magazin wechseln, sich auf den Boden werfen) ausführen.

1. Der Master legt fest, welche Gruppe (Helden oder die von ihm geführten Gegner) zuerst Aktionen ausführen darf.
 2. Die erste Figur eröffnet das Feuer auf einen Gegner (natürlich kann sie auch andere Aktionen durchführen). Sie gibt einen Schuß ab wie oben beschrieben. Verfehlte sie das Ziel, so ist die nächste Figur dran. Trifft sie das Ziel, so wird der Schaden ermittelt, und die nächste Figur ist dran.
 3. Haben alle Figuren einer Gruppe Ihre Aktion ausgeführt, so sind die Figuren der anderen Gruppe an der Reihe.
 4. Haben auch diese alle Ihre Aktion durchgeführt, so beginnt eine neue Kampfrunde.
- Das Feuergefecht endet, wenn entweder alle Figuren einer Gruppe getötet oder zerstört wurden, oder wenn eine Gruppe den Kampf aufgibt. Unter bestimmten Umständen kann der Master auch eine Flucht einer Gruppe zulassen.

Weiterführende Regeln:

- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Aktionen im Kampf, Modifikatoren für besondere Umstände
- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Waffenwerte *Feuerfolge* und *Nachladen*
- ANB Grundregeln, Kapitel 6: Spielwerte mehrerer Handwaffen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Schutzschirme, Großwaffen, Patzer, Bewegung im Kampf

7. Kapitel

Das Abenteuer

Die Spielform, der Sie nun begegnen, nennen wir ein programmiertes oder Solo-Abenteuer. Prinzipiell erklärt es sich selber – beginnen Sie einfach bei Abschnitt 1 zu lesen. Wir haben Kommentare zu den einzelnen Abschnitten hinzugefügt, die in ein normales Abenteuer nicht hineingehören; sie sind kursiv geschrieben. Und nun viel Erfolg!

- 1 - Vorgeschichte

"Hier ist Raulos. Kommen Sie sofort in die Kommandozentrale."

Ihr Gesprächspartner schaltet die Verbindung so schnell ab, daß Sie nicht sicher sind, ob er überhaupt Ihre kurze Bestätigung gehört hat. "Ah, Raulos, ich hatte mich schon so auf Urlaub gefreut..", denken Sie etwas mißmutig.

Schnell ziehen Sie sich an und raffen Ihre Ausrüstung zusammen, um sich dann auf den Weg in die Pyramide zu machen. Es sind nur wenige Minuten von Ihrer Wohnung im Sonnenplaza-Tower bis zum SoKo-HQ.

"Hier entlang,..., Raulos wartet schon ungeduldig!" Der Mann, den Sie nicht kennen, führt Sie in das Büro des Einsatzleiters. "Na endlich!", poltert Raulos, "Setzen Sie sich dorthin, ich erzähle Ihnen kurz die Situation. Fragen hinterher!"

Der kräftig gebaute Mann drückt einige Knöpfe und fährt fort: "Hier, schauen Sie sich das an. Das ist eine Aufnahme, die unser Schneller Raumkreuzer Ionenwolke gemacht hat. Position nahe Opleleka-System. Das Objekt tauchte vor drei Stunden aus dem Hyperraum auf. Seine Warp-Motoren müssen ziemlich am Ende sein, auf jeden Fall geben sie soviel Streuenergie ab, daß wir das Ding auf 20 Lichtjahre mühelos anpeilen konnten."

Fasziniert betrachten Sie das fremdartige Konstrukt. Dank der Sensoren der Ionenwolke können Sie Einzelheiten erkennen, obwohl der Kreuzer über 300 000 Kilometer entfernt war. Man sieht einen kompakten Rumpf, an dem über eine Art Hals ein kugelförmiger Aufbau befestigt ist. Deutlich sind Risse und verformte Areale in der Hülle zu erkennen. Eigentlich kann es sich nur um ein Raumschiff handeln, denken Sie.

Raulos Stimme reißt Sie aus Ihren Gedanken: "Als die Ionenwolke näher ranging, fing es an, Feuer zu spucken. Sie hatte wohl Glück, daß da drüben nichts mehr funktioniert. Wir haben die Energie des Strahls gemessen - die Ionenwolke hätte bei einem Treffer keine

Ihre Spielfigur ist ein Agent des Sonderkommandos von Arrakanth – und damit jederzeit bereit für eine Mission.

Die PYRAMIDE liegt im Herzen Erinjas, der Hauptstadt der Welt Arrakanth und der gleichnamigen Konföderation

Chance gehabt.“ Kunstvoll macht er eine Pause. “Wir müssen das Ding haben! Erstens hält es Kurs auf Arrakanth, und die Erdmutter allein weiß, was es hier anrichten wird. Zweitens wollen wir die Datenspeicher und natürlich die Technik!

"Sie schauen den Einsatzleiter kritisch an. "Wie wollen Sie das anstellen? Sie haben selber gesagt, das Schiff hätte auf die Ionenwolke geschossen."

Sie finden es immer wieder beeindruckend, wie sich Raulos Stirn in Falten legen kann. "Okay, da haben wir ein Problem. Unsere Planer stellen sich das so vor:

Ein kleines Objekt wird vielleicht nicht registriert. Wir packen also eine Person in eine Sprungkapsel und schicken sie zu dem Objekt. Dort soll sie über eine Schleuse oder einen Riß in der Hülle eindringen, die Hauptkontrollen finden und alle Systeme ausschalten. Dann können unsere Techniker übersetzen und das ganze übernehmen."

"Aus Ihrem Mund klingt das wie fast wie ein Spaziergang." antworten Sie, "Ich nehme an, ich soll die gewisse Person sein?"

"Ich weiß, der Auftrag ist gefährlich. Darum dürfen Sie ablehnen, und niemand ist böse. Aber Sie müssen sich jetzt sofort entscheiden. Wir haben keine Zeit zu verlieren."

Wenn Sie den Auftrag ablehnen wollen, so lesen Sie als nächsten den Abschnitt Nummer **35**.

Wenn Sie annehmen wollen, so gehen Sie bitte zu Abschnitt **2**.

- 2 -

"Also gut, ich mache mit." Sie können das Lachen auf Raulos Lippen geradezu wachsen sehen. "Ich wußte, Sie lassen uns nicht im Stich! Kommen Sie mit, wir wollen gleich starten."

Mit einem Gleiter werden Sie zum Raumhafen geflogen und betreten den Schweren Kreuzer ISS Vortex. Während des Fluges werden Sie von Raulos weiter auf die Mission vorbereitet.

"Jetzt erhalten Sie Ihre Ausrüstung. Sie werden nicht viel brauchen. Einen leichten Raumanzug mit Helmlampe, eine Energiepistole, eine Kamera und natürlich die Sprungkapsel." Als Sie im Laderaum angekommen sind, betrachten Sie mißtrauisch die Kapsel, die aus einem Spezialkunststoff besteht. Dieser ist in der Lage, Ortungsstrahlen zu einem gewissen Grad zu absorbieren. Eigentlich dienen die Kapseln dazu, Soldaten über Planeten abzuwerfen. Die Innenhülle schützt sie vor der Reibungshitze beim Atmosphäreneintritt, während Fallschirme kurz vor dem Bodenkontakt den Fall bremsen sollen.

"Wir werden Sie mit einem Preßstrahl rüberschicken. Dieser computergesteuerte Brennsatz wird Sie über der Schiffshülle des Unbekannten abbremsen. Machen Sie sich mit Ihrer Ausrüstung vertraut."

Sie schauen sich die Sachen an. Allein die Sprungkapsel ist Ihnen nicht geläufig. Sie erkennen, daß Ihr Inneres genau den Konturen einer Person in einem Raumanzug entspricht. Man ist darin eingehüllt wie in einen Kokon.

Sie ziehen den Raumanzug an und befestigen die Pistole an der Hüfte. Die Kamera schnallen Sie sich an das Handgelenk. Nervös fummeln Sie an den Verschlüssen herum. Es kommt Ihnen vor, als würde sich die Zeit wie ein alter Kaugummi dehnen, aber endlich erreicht die VORTEX den Sektor, in dem sich der Unbekannte aufhält.

Ein Techniker hilft Ihnen, sich in die Kapsel zu legen. Es wird voll-

Hier müssen Sie zum ersten Mal eine Entscheidung treffen. Suchen Sie sich aus, welche der zwei Möglichkeiten Ihnen gefällt. Dementsprechend blättern Sie solange, bis Sie die Abschnittsnummer finden, die zu Ihrer Entscheidung gehört.

Hier sehen Sie eine elegante Methode, wie der Held zu seiner Ausrüstung kommen kann: Sie wird der Figur einfach zur Verfügung gestellt.

Die Sprungkapsel ist ein Element, das der Autor frei erfunden hat, um seine Geschichte interessanter zu gestalten.

kommen dunkel, als sich der Einstieg schließt. Über den Helmlautsprecher hören Sie Raulos Stimme: "Wir bringen Sie jetzt in Startposition. Gleich geht es los. Viel Glück - und passen Sie auf sich auf!"

Dann spüren Sie nur, daß Ihre Kapsel bewegt und hochgehoben wird. Ein Countdown wird runtergezählt. Im nächsten Moment preßt Ihnen der Andruck der Beschleunigung die Luft aus den Lungen. "Hoffentlich taugt die Orter-Tarnung etwas!", denken Sie, denn Sie haben momentan keinerlei Möglichkeit, umzukehren oder feindlichem Feuer auszuweichen. Aber es passiert nichts.

"Bremsmanöver in 30 Sekunden.", verkündet eine Computerstimme nach mehreren Minuten Flug. Sie überprüfen ein letztes mal Ihre Lebenserhaltungssysteme. "20 Sekunden.", Sie tasten in der Dunkelheit nach dem einzigen Schalter, der den Kapselverschluß absprengen wird. "10 Sekunden.", sämtliche Muskeln Ihres Körpers spannen sich in Erwartung des Andrucks an.

"Bremsmanöver!" Gewaltige Kräfte zerren an Ihrem Körper. Ihnen wird kurz schwarz vor Augen. Das Dröhnen der Raketen nehmen Sie als unangenehme Vibrationen wahr, die Ihnen fast die Besinnung rauben. Endlich ersterben die Schubeinheiten. Sie sind wieder schwerelos.

Sie pressen den Schalter nieder. Das Dach der Kapsel fliegt lautlos davon. Sie können nun Arme und Beine aus den Polstern schälen und einen Blick hinaus werfen.

Vor Ihnen schwebt das unbekannte Objekt. Als Sie Ihre Augen an der gewaltigen Schiffshülle nach unten gleiten lassen, kommen Sie sich klein und verletzlich vor. Ihr Blick verliert sich für einen Moment in der endlosen Schwärze des Alls, und Ihnen wird schwindlig. Sie können die aufkeimende Panik niederkämpfen, und richten Ihre Augen wieder auf das Schiff. "Nie in den freien Raum schauen!", ermahnen Sie sich selber.

Aus der Nähe erkennen Sie, daß es wesentlich schwerer beschädigt ist, als es der Aufzeichnung nach erschien. Sie schweben über einer Art Luftschleuse. Etwa zwanzig Meter weiter rechts sehen Sie einen gewaltigen Riß im Rumpf des Schiffes. Verbogene Stahlträger und Maschinenteile, bis zur Unkenntlichkeit verbrannt, ragen wie Spieße daraus hervor.

Es hat Ihnen niemand verraten, wie Sie in das Objekt hinein gelangen sollen. Sie müssen sich einen Weg wählen.

Steuern Sie die Luftschleuse an, so lesen Sie Abschnitt **15**.

Wollen Sie versuchen, über den Riß in der Hülle einzudringen, so gehen Sie zu Abschnitt **9**.

- 3 -

Sie ziehen Ihre Pistole und feuern einen Schuß auf den Buckel an der Decke ab. Überrascht stellen Sie fest, daß der Strahl einfach von dem Gebilde abprallt. Dafür kommt Leben in das Objekt. Ein stummelförmiger Projektor richtet sich auf Sie. Schnell ziehen Sie Ihren Kopf hinter die Ecke zurück. Ein gleißender Strahl reiner Energie schießt aus dem Korridor hervor. Geblendet schließen Sie die Augen. Ihr Herz klopft wild. Fast wäre das Ihr Ende gewesen!

Lesen Sie weiter in Abschnitt **34**.

Da haben Sie noch einmal Glück gehabt! Man schießt nicht auf alles, was man nicht kennt!

- 4 -

Lautlos gleitet ein Roboter durch die Öffnung, die Sie gerade als Durchgang benutzen wollten. Seine Antennen spielen, und mit Entsetzen bemerken Sie, daß sich die plumpen Waffenarme der Maschine auf Sie richten. Im nächsten Moment blendet Sie ein unglaublich grelles Licht. Verzweifelt versuchen Sie, sich in Deckung zu werfen.

Machen Sie eine Reaktionsprobe! Wenn Ihnen die RE-Probe gelingt, so gehen Sie zu Abschnitt **6**.

Mißlingt die RE-Probe dagegen, so Sie lesen bitte weiter bei Abschnitt **10**.

- 5 -

Sie zücken Ihre Pistole und geben einen Schuß auf eine der Leitungen ab. Es passiert nicht viel. Auch als Sie Ihr Magazin ganz leer feuern, haben Sie nicht viel erreicht. Allerdings sind Sie nun hilflos, wenn es zu einem Kampf kommen sollte. Der nächste Kampf bedeutet automatisch Ihren Tod!

Gehen Sie zu Abschnitt **20**.

- 6 -

Mit einem mächtigen Satz hechten Sie zur Seite. Die tödlichen Strahlen des Roboters zerschmelzen die Wand, an der Sie gerade eben noch gestanden haben. Mit einer schnellen Bewegung ziehen Sie Ihre Energie-Pistole. Gleichzeitig schieben Sie sich hinter einen kubischen Aufbau, der aus dem Boden hervorragt und Ihnen etwas Deckung bietet.

Nun entbrennt ein Kampf zwischen Ihnen und dem Roboter. Die Entfernung ist mit 5 Metern für beide Seiten "sehr nah". Ihr FW "Schußwaffen" beträgt 9, der ZM Ihrer Waffe ist -3. Der Roboter bietet ein "kleines" Ziel, was auf diese kurze Distanz keinen Malus ergibt. Sie dürfen also höchstens eine 6 ($9 - 3 - 0 = 6$) auf dem W20 würfeln, wenn Sie treffen wollen; Sie erzielen dann $1W6 + 8$ Trefferpunkte. Denken Sie daran: Sie haben 30 Lebenspunkte und Ihr Raumanzug bietet einen Rüstungsschutz von $RS=4$.

An dieser Stelle müssen Sie auch den Roboter mitspielen, das heißt, seine Materialpunkte abstreichen und mit dem W20 würfeln, wenn er schießt. Normalerweise wird diese Aufgabe vom Master übernommen.

Der Roboter ist recht klein, er hat nur 20 Materialpunkte. Sein Schutzschirm ist defekt, daher hat er nur einen RS von 1. Seine beiden Blaster werden wie eine einzige Waffe behandelt. Der FW "Schußwaffen" ist für den Roboter 5, der ZM ist 0. Damit hat der Roboter Sie getroffen, wenn Sie für ihn höchstens eine 5 auf dem W20 würfeln. Er erzielt dann $1W6 + 4$ Trefferpunkte.

In der ersten Kampfunde hat der Roboter zunächst auf Sie geschossen. Sie dagegen sprangen in Deckung und zogen Ihre Waffe. Nun beginnt schon die zweite Kampfunde. Wir wollen diese nutzen, um nochmals die Regeln des Kampfs zu erklären. Ab der dritten Runde müssen Sie dann selber würfeln und Lebens- bzw. Materialpunkte

Sie hätten lieber mißtrauisch sein sollen. Nun müssen Sie all Ihr Können einsetzen, um sich vielleicht doch noch aus der Klemme zu befreien.

Die RE-Probe wird ganz normal durch Werfen eines W20 ausgeführt. Liegt der Wurf über Ihrem Reaktionswert, so konnten Sie sich nicht in Deckung werfen, ansonsten waren Sie schnell genug.

Eine Energiepistole ist nur eine relativ schwache Waffe

An dieser Stelle lernen Sie noch einmal die Kampfregele kennen. Verwenden Sie am besten ein eigenes Blatt, um die Werte des Roboters aufzuschreiben und während des Kampfes zu aktualisieren. Hier noch einmal die wichtigsten Schritte:

- *FW "Schußwaffen" und ZM der Waffe verrechnen*
- *Entfernung und Größe des Ziels ermitteln, und aus Tabelle Modifikator entnehmen.*
- *Eventuelle Situations-Modifikatoren verrechnen.*
- *FW-Probe: bleibt W20-Wurf unter oben errechnetem Wert ?*

abstreichen.

Der Roboter hat wahrgenommen, daß Sie Ihre Position gewechselt haben. Seine Waffenarme drehen sich in Ihre Richtung, und erneut entlädt sich eine Ladung tödlicher Energie. Da der Roboter auf dem W20 eine 14 würfelt, verfehlt er Sie.

Nun dürfen Sie erneut feuern. Sie würfeln zuerst den W20, um zu sehen, ob Sie überhaupt treffen. Ihr Wurf ist eine 4. Wie eine immaterielle Lanze bohrt sich der Strahl aus reiner Hyperenergie in den Körper der Maschine und verursacht verheerenden Schaden. Sie würfeln nun mit dem normalen W6 und addieren 8 hinzu, um die Trefferpunkte zu ermitteln. Sie werfen eine 3, zusammen mit 8 ergibt dies also 11 TP.

Die Hülle des Roboters absorbiert einen TP, da der Rüstungsschutz 1 ist. Somit verliert die Maschine immerhin noch 10 Materialpunkte. Sie besitzt also nur noch 10 der ursprünglich 20 Materialpunkte. Wenn die Materialpunkte auf 0 oder darunter sinken, so ist sie zerstört.

Sie haben nun einen Schuß abgegeben. In Ihrem Magazin sind nun noch 6 Schüsse. Vergessen Sie nicht, sich nach jedem Schuß einen abzustreichen.

Die dritte Kampfrunde darf wieder der Roboter beginnen. Nun müssen Sie für ihn entsprechend den Kampfregeln würfeln.

Wenn Sie den Kampf gewinnen, so gehen Sie zu Abschnitt **25**.

Sollten Sie während des Kampfes vom Roboter besiegt werden, so gehen Sie zu Abschnitt **13**.

- 7 -

Sie stehen in einem Gang, der Ihnen nach den Verwüstungen der Außenbezirke relativ unbeschädigt erscheint. Sie schalten Ihren Scheinwerfer aus, da die Schiffsbeleuchtung hier noch intakt ist. Sie wundern sich über diese Tatsache nur einen kurzen Moment, denn Sie haben jetzt ganz andere Probleme. Bedächtig machen Sie sich auf den Weg, um das Schiff zu erkunden. Da keine Schwerkraft herrscht, hangeln Sie sich einfach an Vorsprüngen und Kabeln, die aus den Wänden hervorragen, entlang.

Die Räume und Hallen, die Sie durchstreifen, enthalten allerlei seltsame Apparate und Maschinen. Sie vermuten, daß in diesen äußeren Bereichen Waffensysteme, Sensoren, Schutzschild-Projektoren und andere Geräte untergebracht sind, da Antennen und Projektor-köpfe mit dem freien Raum in Verbindung stehen müssen. Ihre Annahme wird bestätigt, als Sie in einer Kammer auf einen fast unversehrten Apparat stoßen. Aus einem Konglomerat von unförmigen Gebilden ragt ein offensichtlich bewegliches Rohr. Eine unverschlossene Luke gewährt Ihnen einen Blick auf den freien Weltraum und die Sterne. Es fällt Ihnen nicht schwer zu erraten, daß es sich um eine Waffe handelt, deren Lauf nach außen zielt.

Wollen Sie mit Ihrer Kamera eine Aufnahme von dem Apparat machen, so gehen Sie zu Abschnitt **28**.

Wollen Sie weiter das Schiff erkunden, so lesen Sie Abschnitt **14**.

Beleuchtung, Schwerkraft und das allgemeine Aussehen der Umgebung sollten in jeder Situation klar sein: Sie bewegen sich hier in Schwerelosigkeit, Sie können nur dank Ihrer Magnetsohlen an den Stiefeln laufen. Die Beleuchtung ist ausreichend.

- 8 -

Genau in dem Moment, als Sie die Öffnung durchschreiten, durchfährt Sie ein greller Schmerz. Mit ungeheurer Wucht wird Ihr Körper zurück geschleudert. Den Aufprall an der gegenüberliegenden Wand bemerken Sie schon gar nicht mehr.

Gehen Sie zu Abschnitt **31**.

- 9 -

Sie befreien sich vollständig von der Kapsel. Mit einem kräftigen Tritt stoßen Sie sich von ihr ab, wobei Sie den großen Riß in der Schiffshülle anvisieren. Langsam schweben Sie auf die Öffnung zu, während die Kapsel in der entgegengesetzten Richtung verschwindet. Ihnen wird plötzlich klar, daß die scharfen Metallkanten Ihrem Anzug durchaus gefährlich werden können. Aber jetzt können Sie ihre Flugbahn nicht mehr beeinflussen. Sie fluchen. Hatte Raulos nicht mal Zeit gehabt, eine Rückstoß-Pistole zu besorgen?

Machen Sie eine Geschicklichkeits (GE) -Probe. Wenn Ihnen die Probe gelingt, so gehen Sie zu Abschnitt **17**.

Wenn Sie dagegen mißlingt, so lesen Sie Abschnitt **21**.

- 10 -

Entsetzt bemerken Sie, daß Sie einen Fehler gemacht haben. Ihre Reaktion war nicht schnell genug, und außerdem haben Sie Ihren Sprung falsch berechnet. Nun hängen Sie ungeschickt strampelnd mitten im Raum. Keine Frage, der Roboter hat jetzt leichtes Spiel mit Ihnen...

Gehen Sie zu Abschnitt **13**.

- 11 -

Sie wollten sich schon wieder enttäuscht aus dem Häuschen zurückziehen, als Sie etwas Merkwürdiges an dem Schaltpult entdecken. Sie beugen sich neugierig vor und betrachten interessiert das Objekt. Es handelt sich um ein flaches, quaderförmiges Gebilde, das in einer Art Sockel steckt. Offensichtlich läßt es sich herausnehmen.

Wollen Sie das Objekt herausziehen? Dann lesen Sie Abschnitt **32**.

Wenn Sie sich dagegen einfach so wieder auf den Weg machen, so gehen Sie zu Abschnitt **24**.

- 12 -

Sie schmiegen sich mit Ihrem Körper fest an die rechte Wand an. Vorsichtig schieben Sie sich vor, wobei Sie genau die Bewegungen des Objekts beobachten. Sie glauben inzwischen an jede Gemeinheit, und so rechnen Sie fast damit, daß sich die Antennen auf einmal doch

Würfeln Sie mit dem W20. Liegt der Wurf über Ihrem GE-Wert, so haben Sie die Probe nicht bestanden, ansonsten gelang Ihnen Ihr Vorhaben.

in Ihre Richtung drehen werden, und Sie ein furchtbarer Energiestrahle durchbohren wird...

Doch Sie passieren ungehindert das Gebilde. Langsam entspannen sich Ihre Muskeln wieder, und Ihr Herz klopft weniger wild.

Sie treten durch die Tür am Ende des Korridors. Vor Ihren Augen liegt eine riesige Maschinenhalle. Mit Ihren Füßen spüren Sie ein leichtes Vibrieren des Bodens, das von der Tätigkeit der Maschinen zeugt. Gigantische Generatoren setzen hier wohl gewaltige Mengen Energie um. Auch hier sind Beschädigungen zu erkennen, doch bei weitem nicht in dem Ausmaß wie in den Außensektoren.

Während sich direkt vor Ihnen die Maschinenanlagen auftürmen, erkennen Sie an der Wand zu Ihrer Linken dicke Kabel und Leitungen. Rechts dagegen führt eine Art Leiter zu einem Häuschen, das in etwa 10 Metern Höhe an der Wand befestigt ist.

Wenn Sie die Maschinen vor Ihnen näher anschauen wollen, so gehen Sie zu Abschnitt **22**.

Wollen Sie mit Ihrer Pistole die Kabel zu Ihrer Linken durchschneiden, so lesen Sie Abschnitt **5**.

Wollen Sie der Leiter folgen und in das Häuschen eindringen, so gehen Sie zu Abschnitt **20**.

- 13 -

Der doppelte Energiestrahle aus den Waffenarmen des Roboters trifft Sie mitten in die Brust. Greller Schmerz durchflutet Ihren Körper. Ihr Bewußtsein schwindet.

Gehen Sie zu Abschnitt **31**.

- 14 -

Sie schätzen, daß Sie sich noch relativ dicht unter der Schiffshülle befinden. "Die Steuerzentrale wird wohl eher im Zentrum gelegen sein, umgeben von vielen Metern schützenden Stahl", denken Sie. Mit einem kurzen Blick orientieren Sie sich, und bewegen sich dann in die Richtung, die Sie Ihrem Ziel am ehesten näher bringt.

Langsam aber sicher gelangen Sie in das Innere des Schiffes. Immer noch können Sie an vielen Stellen Spuren der Zerstörung erkennen. Die letzten Treffer müssen das Schiff in vollkommen schutzlosem Zustand erwischt haben. Maschinen explodierten einfach unter der enormen Beanspruchung, Stahlsplitter durchsiebten die Hülle, und die Atmosphäre entwich in einem orkanartigen Sturm, der alle losen Teile und wohl auch Mitglieder der Besatzung in den freien Weltraum riß. In diesem Inferno hatte wohl niemand überleben können.

Als Sie etwa ein Drittel des Weges von der Hülle bis zum Herzen des Schiffes zurückgelegt haben, stoßen Sie auf eine undurchdringliche Stahlwand. Diese scheint die inneren Bezirke hermetisch abzuschließen, denn sie zieht sich durch alle Räume und Hallen auf dieser Ebene. Da Sie glauben, am ehesten in einem der größeren Korridore einen Durchgang zu finden, wenden Sie sich in den nächstgelegenen Hauptschacht.

Tatsächlich! Vor sich sehen Sie eine Öffnung, die Ihnen Zutritt zur

Sie waren zu unvorsichtig. Sie befinden sich auf potentiell gefährlichem Boden. Handeln Sie das nächste mal entsprechend vorsichtiger!

inneren Schiffssektion gewähren könnte. Sie nähern sich schon dem Schott, als Sie plötzlich eine Bewegung bemerken.

Geben Sie Ihrem ersten Impuls nach und werfen Sie in das nächstbeste Versteck, um zu beobachten, was passieren wird, so gehen Sie zu Abschnitt **23**.

Wenn Sie dagegen neugierig um die Ecke der Öffnung schauen wollen, so gehen Sie zu Abschnitt **4**.

- 15 -

Die Wand des unbekanntes Schiffes kommt auf Sie zu. Mit den Füßen voran landen Sie. Die magnetischen Sohlen Ihres Anzuges heften sich an der Hülle fest. Sie blicken sich um. Die Torflügel der Luftschleuse stehen etwas auseinander, doch der Spalt ist zu eng, um sich durchzuzwängen.

Nach einigem Suchen entdecken Sie ein kleines Schaltkästchen neben der Schleuse. Probeweise drücken Sie einen der Knöpfe, und tatsächlich gleiten die schweren Schiebewände zur Seite und gewähren Ihnen Einlaß!

Sie betreten die Schleusenkommer. Auch hier herrscht Schwerelosigkeit. Da es dunkel ist, schalten Sie Ihren Scheinwerfer ein. Die gegenüberliegende Wand ist von einer Explosion, die im Innern stattgefunden haben muß, nach außen gedrückt worden. Gefährliche Metallfetzen ragen überall hervor.

Vorsichtig arbeiten Sie sich durch das Gewirr aus Metall, abgenickten Leitungen und Isolierungen. Nach einer Weile können Sie einen Lichtschimmer aus dem Inneren des Schiffes, der durch irgendwelche Risse in der Wandung sickert, ausmachen. Entschlossen versuchen Sie, zu der Quelle des Lichts vorzudringen. Endlich brechen Sie durch die letzten Streben und Kabel hervor.

Gehen Sie zu Abschnitt **7**.

- 16 -

Als Sie in den Gang einbiegen, bewegen sich kleine Stangen und Läufe an dem Gebilde. Ein stummelförmiger Projektor richtet sich auf Sie. Ihnen bleibt keine Zeit für eine Reaktion. Gleißendes Licht ist das Letzte, was Sie wahrnehmen.

Gehen Sie zu Abschnitt **31**.

- 17 -

Aus der Nähe erscheint Ihnen Ihr Flug gar nicht mehr so langsam. Dennoch können Sie eine relativ glatte Metallstrebe ergreifen und Ihren Flug etwas abbremsen. Nun ist es nicht mehr schwer, sich vorsichtig in das Innere hineinzuschlängeln. Sie schalten die Lampe Ihres Helms ein, da es im Schiff dunkel ist. Überall ragen Metallfetzen und verbrannte Kabel aus den Wänden des Schiffes. Vorsichtig arbeiten Sie sich weiter vor. Hier mußte ein Schuß die Schutzschirme durch-

Vieles, was hier für Sie einfach erzählt wird, müssen Sie in einem normalen Abenteuer selber machen. Sie würden also Ihren Scheinwerfer anstellen und kundtun, daß Sie jetzt die Umgebung des Schleusentors nach einem Öffnungsmechanismus absuchen wollen, usw.

Sie sollten inzwischen wissen, daß man nicht blauäugig einen unbekanntes Gang betritt. In einer gefährlichen Situation sollten Sie vorsichtiger sein!

schlagen und in den Rumpf eingedrungen sein, denken Sie. Irgendwas war dann explodiert und hatte das heillose Durcheinander verursacht, in dem Sie gerade mittendrin stecken.

Als Sie eine Weile gearbeitet haben, entdecken Sie einen Lichtschimmer, der von irgendwo aus dem Innern des Schiffes zu Ihnen durchsickert. Entschlossen versuchen Sie, zu der Quelle des Lichts vorzudringen. Nach einigen Minuten brechen Sie durch die letzten Streben und Kabel hervor.

Gehen Sie zu Abschnitt 7.

- 18 -

Vorsichtig machen Sie sich auf, weiter in das Innere des Schiffes einzudringen. Als Sie durch die Öffnung treten, erkennen Sie, daß hier früher einmal eine Art Schleusentor vorhanden war. Sie meinen, daß die Erbauer damit die zentralen Sektoren von den weniger geschützten Außenbezirken des Raumschiffs abriegeln konnten. Waren letztere schon längst zerstört, so konnte innen sogar noch eine Atmosphäre erhalten werden. Allerdings hatte dieses Fahrzeug wohl zuviel Schaden genommen, so daß auch der Schiffskern beschädigt worden war.

Plötzlich kippt Ihre Sicht um 90 Grad. Ein Zerren und Drücken in der Magengegend quält Sie. Ihnen wird schwarz vor Augen. In Ihren Ohren dröhnen tausend Trompeten. Sie meinen, gleichzeitig nach oben zu fliegen und nach unten zu fallen. Die Muskeln Ihrer Arme und Ihrer Beine beginnen, wild zu zucken. Schaum tritt auf Ihre Lippen. In panischem Entsetzen versuchen Sie, Deckung zu finden, doch Sie haben die Kontrolle über Ihren Körper verloren.

Genauso schnell, wie die Attacke kommt, verschwindet Sie auch wieder. "Ein Hypersprung!" denken Sie, während Sie mal wieder schwerelos und hilflos im Raum schweben. Die Warp-Motoren des Schiffes müssen wirklich am Ende sein. Sie haben soeben die Symptome eines unsauberen Übergangs aus dem Normal- in den Hyperraum erlebt. "Hoffentlich endet dieser Sprung wieder irgendwo in *unserem* Universum!"

Da Sie keine Möglichkeit haben, den Hyperflug zu beeinflussen, setzen Sie Ihren Weg fort, sobald Ihre Füße wieder Kontakt mit einer der Wände haben.

Sie kommen an den verschiedenartigsten Räumen und Hallen vorbei. Nur selten läßt sich sagen, was Sie einst beherbergten. Schutt und Zerstörung machen vieles unkenntlich. Die entweichende Schiffsluft hat außerdem die meisten losen Teile ins All hinausgetragen.

Als Sie wieder einmal in einen Korridor einbiegen wollen, erregt ein seltsamer Buckel an der Decke Ihre Aufmerksamkeit. Sie können erkennen, daß sich irgendetwas dort bewegt. Nach der Begegnung mit dem Roboter sind Sie vorsichtig geworden, daher schieben Sie sich nur soweit vor, daß Sie gerade eben das Gebilde erkennen können.

Wenn Sie das Objekt ignorieren wollen, so lesen Sie Abschnitt 16

Wenn Sie versuchen wollen, das Gebilde vorsichtshalber mit Ihrer Pistole abzuschießen, so gehen Sie zu Abschnitt 3.

Wollen Sie zunächst stehen bleiben und beobachten, um weitere Informationen zu sammeln, so gehen Sie zu Abschnitt 34.

Da haben Sie noch einmal Glück gehabt! Vielleicht hätten Sie gewarnt sein sollen durch die Beschreibung des Risses: Metallstangen ragen wie Spieße hervor...

Durch das Zucken Ihrer Muskeln haben Sie den schwachen Kontakt der Magnet-Sohlen mit dem Boden gelöst. Daher hängen Sie jetzt in der Luft. Denken Sie daran, Sie befinden sich in Schwerelosigkeit!

- 19 -

Sie beobachten den Vorhang aus reiner Energie ganz genau. Sie sind sich nicht ganz sicher, aber nach einigen Minuten meinen Sie, einen Rhythmus im Flimmern erkennen zu können. Sie spannen alle Muskeln an, um sich im rechten Moment mit einem mächtigen Satz durch die Öffnung katapultieren zu können.

Machen Sie eine Geschicklichkeits-Probe! Diese wird um einen Modifikator von -2 erschwert.

Wenn Sie die Probe nicht bestehen, so gehen Sie zu Abschnitt **26**.

Bestehen Sie die Probe, so schreiben Sie sich 10 Abenteuerpunkte auf und lesen Abschnitt **29**.

- 20 -

Vorsichtig klettern Sie an der Leiter zu dem abgeschlossenen Raum hoch. An der Vorderseite sind zwar Sichtscheiben angebracht, doch ist es innen zu dunkel, so daß Sie nichts erkennen können.

Die Leiter führt durch eine Bodenluke direkt in das Häuschen hinein. Als Sie nichts Verdächtiges erkennen können, schieben Sie sich mit dem ganzen Körper durch die Öffnung.

Sie hatten es schon fast vermutet, und Sie sehen sich jetzt bestätigt: es handelt sich um eine Art Kontrollraum. Von hier aus wurden wohl einst die Maschinen gesteuert. Ein Ding, das an einen Sessel erinnert, ist direkt vor einem Schaltpult angebracht. Eine Unzahl von Schaltflächen und Skalen läßt die ursprüngliche Funktion noch erkennen, doch dummerweise hat eine kleine Explosion die Kontrolltafel unbrauchbar gemacht. Probeweise drücken Sie einige Knöpfe, aber es geschieht erwartungsgemäß nichts.

Auf dem Boden entdecken Sie zum erstenmal Überreste der Besatzung: Nur ein paar verkohlte Knochen sind von dem Bediener übrig geblieben. Leider können Sie sich aus den wenigen Resten kein Bild über das Aussehen der Fremden machen. Ihre Körper waren nicht annähernd so widerstandsfähig wie Ihre Maschinen.

Wollen Sie Ihren Weg fortsetzen, so lesen Sie Abschnitt **24**.

Wenn Sie sich trotz der Zerstörung noch ein wenig umschauchen wollen, so gehen Sie zu Abschnitt **11**.

- 21 -

Verzweifelt rudern Sie mit Armen und Beinen, doch natürlich nutzt dies nichts im luftleeren Vakuum. Die Stahlträger kommen immer näher, und Ihr Flug erscheint Ihnen gar nicht mehr so langsam.

Sie segeln mitten in das Wirrwarr des Einschußloches hinein. Eine Kante streift irgendwo Ihren Rückentornister, sie beginnen haltlos zu torkeln. Sie verlieren jede Orientierung. Eine Metallzacke bohrt sich in Ihren Rücken, und zischend entweicht die Luft aus dem Anzug. Ihnen wird schwarz vor Augen. Ihr letzter Gedanke ist: "Raulos, du..."

Gehen Sie zu Abschnitt **31**.

Sie müssen bei dieser GE-Probe mit dem W20-Wurf um zwei Augen unter Ihrem GE-Wert bleiben, da Sie einen Malus von -2 auf diese Aktion erhalten; es ist nicht ganz einfach, im richtigen Moment zu springen.

Vielleicht hätten Sie gewarnt sein sollen durch die Beschreibung des Risses: Metallstangen ragen wie Spieße hervor...

- 22 -

Sie sind kein Techniker, und hätten daher schon Schwierigkeiten, mehr als Banalitäten über Produkte der Technik von Arrakanth zu äußern. Diese fremdartigen und teilweise beschädigten Anlagen übersteigen Ihre Kenntnisse bei Weitem. Frustriert zücken Sie Ihre Kamera und machen einige Aufnahmen für die Ingenieure des Kommandos.

Schreiben Sie sich 5 Abenteuerpunkte auf!

Wollen Sie mit Ihrer Pistole die Kabel zu Ihrer Linken durchschneiden, so lesen Sie Abschnitt **5**.

Wollen Sie der Leiter folgen und in das Häuschen eindringen, so gehen Sie zu Abschnitt **20**.

- 23 -

Ein geborstenes Wandteil bietet Ihnen ausreichend Platz, um sich dahinter zu verstecken. Ganz vorsichtig schieben Sie Ihren Kopf ein Stückchen nach oben, um eventuell etwas erkennen zu können.

Fast wären Sie zurückgezuckt, doch Sie konnten sich gerade noch einmal beherrschen. Vor Ihren Augen schwebt ein Roboter, dessen Antennen in dem Versuch wild kreisen, ein Signal aufzunehmen. Kurze, plumpe Waffenläufe schwenken mal in die eine, mal in die andere Richtung. Sie haben keine Zweifel, daß es sich um tödliche Strahler handelt. Der elliptische Rumpf wird von einem kleinen Kopf gekrönt, an dem optische Sensoren bedrohlich leuchten.

Ganz langsam ziehen Sie Ihren Kopf in das Versteck zurück. Jede schnelle Bewegung würde dem Roboter sofort Ihre Position verraten. Leider haben Sie keine Ahnung, wie intelligent die Maschinengehirne der Gründer waren. Sie hoffen, daß der Automat nach einiger Zeit das Interesse verlieren und weiterschweben wird.

Nachdem Sie eine Zeitlang gewartet haben, taucht der Roboter in Ihrem Sichtfeld auf. Sie können von Ihrem Versteck aus seinen Körper durch einen Riß in einer verbogenen Planke erkennen. Sie drosseln daraufhin sämtliche Energieverbraucher Ihres Raumanzugs, da die Energiedetektoren der Maschine vielleicht auch geringe Mengen Streustrahlung aufspüren können. Schließlich schalten Sie sogar die Lebenserhaltungssysteme ab. Sie leben nun von der Luft, die sich in Ihrem Helm befindet. Sie wissen, daß Sie nicht lange von den wenigen Litern Sauerstoff zehren können, die Ihnen ohne Lufterneuerer zur Verfügung stehen.

Endlich haben Sie Erfolg, und der Roboter schwebt weiter. Sie bleiben noch einen Moment liegen, um sicher zu sein, daß er Sie nicht mehr wahrnehmen kann, und schalten dann wieder die Anzugssysteme ein. Schnell vertreibt der Umwälzer den schalen Geruch der verbrauchten Luft, und Sie fühlen sich wieder wohler.

Gehen Sie zu Abschnitt **18**.

- 24 -

An der gegenüberliegenden Seite der Maschinenhalle finden Sie einen weiteren Ausgang. Da diese Richtung Sie nach Ihrer Schätzung weiter in das Zentrum des Raumschiffes bringen wird, folgen Sie dem

Der Master sollte vermeiden, daß sich die Helden sinnlos stundenlang mit Dingen beschäftigen, die sie gar nicht lösen können. Eine entsprechende Bemerkung zur Erläuterung verhindert hier, daß der Held versucht, sich als Ingenieur und Techniker zu betätigen.

Es war auf jeden Fall richtig, erst einmal vorsichtig zu sein. Sie sollen nicht gleich alle Unbekannten Wesen und Dinge angreifen, aber ein gewisses Mißtrauen ist während eines Abenteuers sehr ratsam. Mißverständnisse können Sie später noch aufklären, nicht aber, wenn Sie tot sind.

Energiedetektoren sind Sensoren, die jede Art von freier Energie anmessen können. Auch Energieerzeuger, Schildgeneratoren oder Waffen erzeugen soviel Streuenergie, daß es leicht möglich ist, die Quelle mit Hilfe eines solchen Gerätes ausfindig zu machen. In den Erweiterten Regeln finden Sie mehr zu diesem Thema.

dahinterliegenden Korridor.

Bisher haben sich Ihre Vermutungen über den Aufbau des Schiffes bestätigt. Die Außenbezirke nahe der Schiffshülle enthielten die Sensoren, Orter, Projektoren und Waffentürme. In der nächsten, weiter innen gelegenen Schale befanden sich die mächtigen Generatoren, Energieerzeuger und Warp-Motoren. Direkt im Herzen des Fahrzeugs vermuten Sie nun die Steuerzentrale, wo Sie Waffen und Antrieb ausschalten wollen, so daß die Techniker des Kommandos ungehindert eindringen können. Dies stellt außerdem Ihre einzige Möglichkeit zur Rückkehr dar. Sie hoffen, daß die Steueranlagen noch intakt sind, da Sie am weitesten von der Hülle entfernt sind. Die Energien der feindlichen Treffer haben sich hoffentlich in den äußeren Sektoren ausgelebt.

Während Sie sich so in Gedanken vorwärtsarbeiten, kommen Sie an weiteren Maschinen und Geräten vorbei. Sie entdecken jetzt auch hin und wieder Besatzungsmitglieder. Die plötzliche Dekompression und die gewaltigen Energien der Explosionen haben jedoch nicht viel von Ihnen übrig gelassen. Sie können nicht ausschließen, daß es sich um Menschen, Ganikoi oder Monotas handelte.

Nach einiger Zeit stoßen Sie wieder auf eine feste Metallbarriere, ähnlich der, die die Außenbezirke von den Maschinenanlagen trennte. Sie können gar nicht mehr weit vom Zentrum entfernt sein! Erregt machen Sie sich auf die Suche nach einem Durchgang zu den inneren Sektoren.

Nachdem Sie sich durch dutzende von Räumen und Gängen gearbeitet haben, wird Ihre Suche schließlich belohnt. Sie stehen vor einer relativ kleinen Öffnung, die die innere Schale unterbricht. Sie kneifen die Augen zusammen. Anscheinend flimmert die Luft über dem Eingang. Doch nein - hier ist überhaupt keine Luft, nur Vakuum! Sie vermuten schon, der Schweiß würde Ihnen von der Stirn in die Augen laufen. Vorsichtshalber betätigen Sie daher die Helmreinigung, die Ihr Gesicht und das Innere des Helms säubert. Doch auch jetzt noch können Sie das Flimmern erkennen.

Wollen Sie dennoch durch die Öffnung treten? Dann gehen Sie zu Abschnitt **8**.

Wollen Sie das Flimmern erst noch ein wenig beobachten, so lesen Sie Abschnitt **33**.

- 25 -

Vor Ihnen liegen die zerschmolzenen Reste des Roboters. Auch wenn die Maschine nur einen Meter groß war, so hätte sie Sie durchaus töten können. Nachträglich läuft Ihnen ein Schauer über den Rücken.

Als Sie sich schon wieder abwenden und weitergehen wollen, fällt Ihnen etwas ins Auge. Sie betrachten die Trümmer noch einmal. Tatsächlich! Bei den Symbolen, die Sie auf dem Rest einer Metallplatte sehen können, handelt es sich wohl um Schriftzeichen. Nun sind Sie sich sicher: dieses Schiff wurde nicht von den Gründern erbaut! Deren Alphabet könnten Sie zwar auch nicht lesen, doch würden Sie die charakteristische Form der Buchstaben erkennen. Sie machen schnell eine Aufnahme mit Ihrer Kamera.

Schreiben Sie sich für Ihren Kampf und Ihre Entdeckung 10 Abenteurerpunkte auf. Gehen Sie zu Abschnitt **18**.

-26-

Der Schlag trifft Sie wie ein Hammer. Sterne tanzen vor Ihren Augen, und Ihre Muskeln zucken unkontrolliert. Sie nehmen kaum wahr, daß Sie gegen die gegenüberliegende Wand prallen.

Benommen schütteln Sie den Kopf und rappeln sich auf. Zum Glück sind Sie nicht gegen den Schirm geprallt, als er seine volle Stärke hatte! Der Generator war gerade noch dabei gewesen, das Energiefeld aufzubauen.

Ziehen Sie sich 5 Lebenspunkte ab! Sie erhalten aber 3 Abenteuerpunkte.

Gehen Sie zu Abschnitt **33**.

- 27 -

Über eine kleine Rampe gelangen Sie auf die Plattform. Tatsächlich gibt es hier nur eine einzige Kontrolltafel, die zudem recht unkompliziert aussieht. Sie erkennen eine Zeichnung des Schiffes. An bestimmten Punkten sind Symbole eingepreßt und kleine Schalter vorhanden. Nach einigem Nachdenken meinen Sie sogar, erraten zu können, wozu die einzelnen Schalter gedacht waren.

Einer scheint etwas mit den Schutzschirmen zu tun zu haben, denn er ist direkt neben einem flammenden Schild, der das gezeichnete Schiff umgibt, angebracht. Der nächste Schalter befindet sich nahe dem Heck des Schiffes, wo der Antrieb zu finden ist. Der dritte Schalter ist nahe am Bug, wo Antennen oder die Läufe von Waffen die Hülle durchbrechen. Der vierte Schalter schließlich befindet sich mitten im Schiff.

Versuchen Sie, einen der Schalter zu betätigen, so lesen Sie Abschnitt **36**.

Wollen Sie zuerst das Schaltpult näher betrachten, so gehen Sie zu Abschnitt **30**.

- 28 -

Ihre kleine Handkamera surrt los, und schon nach recht kurzer Zeit haben Sie alle wesentlichen Dinge festgehalten. Diese Informationen können sicher später gut verwendet werden, wenn die Techniker versuchen, die Anlagen des Schiffes zu analysieren. Als Belohnung schreiben Sie sich 5 Abenteuerpunkte auf.

Gehen Sie zu Abschnitt **14**.

- 29 -

Geschafft! Erleichtert blicken Sie sich um. Sie befinden sich jetzt in der innersten Schale des Raumschiffes. Sie stehen in einem kurzen Gang, dessen eine Öffnung Sie soeben passiert haben. Aus der Ihnen gegenüberliegenden Tür dringt ein schwaches Leuchten. Behutsam nähern Sie sich der Quelle des Lichts.

Vor Ihnen liegt unzweifelhaft die fast unzerstörte Steuerzentrale!

Gut gedacht, hat aber nicht geklappt! Dafür sammeln Sie Erfahrung und erhalten daher 3 Abenteuerpunkte.

In einem normalen Abenteuer würde Ihnen der Master zum Beispiel eine Skizze des Schaltpults zeigen. Sie müßten dann selber erraten, welcher Schalter für was dient.

Es ist immer gut, Informationen zu sammeln, daher erhalten Sie hier AP. Allerdings sollten Sie daran denken, daß Ihnen vielleicht gerade Gegner auflauern, während Sie in Ihre Untersuchung vertieft sind.

Lichter blinken an riesigen Schaltpulten, Sichtschirme zeigen Bilder des umliegenden Weltraums oder zerstörter Bezirke des Schiffes. Im schwachen Licht können Sie Mitglieder der Besatzung erkennen, die zusammengesunken in sesselförmigen Gebilden hocken. Die gesamte Einrichtung ist nur wenig beschädigt.

Neugierig nähern Sie sich einem der fremden Wesen. Es trägt einen Raumanzug, der Helm ist geschlossen. Diese Personen hatten also dank Ihrer Anzüge den Verlust der Schiffsatmosphäre noch überlebt! Woran waren Sie gestorben? Sie denken, daß die Explosion der Schiffsaggregate vielleicht so viel radioaktive Strahlung freisetzte, daß sie die Besatzung umbrachte.

Vorsichtig heben Sie den Oberkörper des halbwegs menschenähnlichen Wesens an, um einen Blick durch die Helmscheibe werfen zu können.

Sie sind verwirrt. Zuerst können Sie gar kein Gesicht erkennen. Schließlich identifizieren Sie zwei lange Stielaugen. Das eigentliche Gesicht wird von lappenartigen Hautfalten beherrscht, die eine dreieckige Öffnung begrenzen.

Ihnen läuft ein Schauer über den Rücken. Sie sind schon manchem Alien begegnet, doch es ist immer wieder unheimlich. Zudem sind Sie sicher, daß diese Wesen noch nie in der Konföderation gesehen worden sind!

Natürlich fällt es Ihnen schwer, das genaue Aussehen des fremden Wesen zu erkennen. Das schlechte Licht und der Raumanzug behindern die Wahrnehmung. Dennoch sehen Sie jetzt, daß das Äußere zwar grob humanoid ist, das Wesen jedoch zwei kräftige Arme und parallel dazu zwei dünnere, peitschenartige Tentakeln besitzt. Der Kopf ist eigentlich nur eine Ausbeulung des Körpers, ein beweglicher Hals oder dergleichen fehlt vollkommen.

Die Biologen können später noch genauere Untersuchungen anstellen, denken Sie. daher wenden Sie sich wieder den Kontrollen zu, um die Schiffssysteme ausschalten zu können.

In der Mitte des weitläufigen Raums, der etwa 20 Sessel mit je einem dieser fremden Wesen enthält, erhebt sich eine Plattform mit einem einzelnen Steuerpult. Sie vermuten, daß man von diesem Platz aus einen exzellenten Überblick über die restliche Zentrale hat.

Wollen Sie eines der Schaltpulte in Ihrer Nähe untersuchen? Dann lesen Sie Abschnitt **38**.

Wenn Sie die erhöhte Plattform mit dem zentralen Steuerpult untersuchen wollen, so lesen Sie Abschnitt **27**.

- 30 -

Das Schaltpult weist keinerlei weiteren Kontrollen auf. Sie finden nur einen kleinen Sockel mit einer rechteckigen Öffnung. In dieser blinken Metallkontakte. Anscheinend handelt es sich um den Platz für eine Steckkarte.

Wenn Sie die Steckkarte aus der Maschinenhalle besitzen, und diese jetzt einschieben wollen, so gehen Sie zu dem Absatz mit der Nummer, die Sie durch **addieren von 30 mit Ihrem Sprung-Modifikator** erhalten.

Ansonsten gehen Sie zu Abschnitt **37**.

Hier werden Ihnen mal wieder Schlußfolgerungen präsentiert, die Sie normalerweise selber ziehen müßten: die Besatzung ist nicht durch den feindlichen Beschuß umgekommen. Unter Umständen könnte diese Tatsache sehr wichtig sein.

- 31 -

Soeben ist Ihr Held gestorben. Dies kann leider in einem Abenteuer passieren. Doch Sie haben anders als im wirklichen Leben noch eine neue Chance. Würfeln Sie sich einen neuen Helden aus (siehe 1. Kapitel) und beginnen Sie noch einmal von vorne.

Gehen Sie zu Abschnitt **1**.

- 32 -

Sie müssen etwas kräftiger ziehen, um das Objekt aus dem Sockel zu befreien. An der bisher verdeckten Seite werden schimmernde Kontakte aus Metall sichtbar. Offensichtlich handelt es sich um eine Art Steckkarte. Schreiben Sie sich einen Sprung-Modifikator von 10 auf. Sie werden später aufgefordert werden, diesen zu benutzen.

Sie stecken das Ding ein und setzen Ihren Weg fort bei Abschnitt **24**.

- 33 -

Egal aus welchem Blickwinkel Sie die Öffnung betrachten, immer nehmen Sie das seltsame Flimmern wahr. Ihnen kommt eine Idee: vielleicht handelt es sich um einen Schutzschirm, der diesen Zugang verschließen soll. Die Energieschilde, die Sie kennen, sind allerdings entweder vollkommen undurchsichtig oder haben eine bestimmte Farbe. Um Ihre Vermutung zu prüfen, suchen Sie sich einen Fetzen Metall. Diesen schleudern Sie auf die Öffnung zu.

Tatsächlich wird die Bahn des abgebrochenen Rohrs mitten im Flug gestoppt! Das Metallstück prallt einfach zurück.

Doch inzwischen haben Sie eine weitere Tatsache bemerkt: der Energieschirm scheint zu flimmern, weil er immer wieder zusammenbricht und wieder aufgebaut wird.

Wenn Sie denken, daß der Schutzschirm ohnehin nicht richtig funktioniert und Sie daher beruhigt hindurchtreten können, so gehen Sie zu Abschnitt **8**.

Versuchen Sie dagegen, einen Moment abzapfen, in dem der Schirm gerade deaktiviert ist, um gefahrlos das Hindernis passieren zu können, so gehen Sie zu Abschnitt **19**.

Wollen Sie mit Ihrer Energiepistole versuchen, den ohnehin beschädigten Energieschirm ganz auszuschalten, so lesen Sie Abschnitt **39**.

- 34 -

Sie haben sich entschlossen, das Objekt erst einmal zu beobachten. Sie können mit einiger Phantasie verschiedene Strukturen erkennen. Bei dem stummelförmigen Lauf muß es sich um den Projektor einer Waffe handeln. Die graziilen, langen Gebilde stellen wohl Antennen und Sensoren dar. Wie fast alles in diesem Schiff ist auch dieser Ap-

parat beschädigt. Es handelt sich wohl um eine Art Wachanlage, welche die dahinter liegenden Räume vor Eindringlingen schützen soll. Das erregt natürlich Ihre Neugier um so mehr!

Als Sie das Spiel der Sensoren eine Weile beobachtet haben, ist Ihnen klar, daß diese nur noch die linke Hälfte des Korridors abtasten. Die Mechanik, die den Drehkranz mit Ortern schwenken sollte, ist beschädigt.

Wollen Sie an der linken Seite vorbeigehen, so lesen Sie Abschnitt **16**.

Versuchen Sie dagegen, rechts unter dem Gebilde vorbeizukommen, so gehen Sie zu Abschnitt **12**.

- 35 -

Die Enttäuschung steht Raulos klar ins Gesicht geschrieben. "Sie wollen wirklich nicht? Es kann sein, daß alles Leben auf Arrakanth ausgelöscht werden wird! Ich dachte, keine Gefahr könnte Sie ernsthaft schrecken."

Als Sie merken, wie betroffen Raulos tatsächlich ist, denken Sie nochmals nach.

Wollen Sie ein Abenteuer erleben, dann gehen Sie zu Abschnitt **2**.

Wollen Sie das Spiel beenden, dann klappen Sie das Buch zu.

- 36 -

Ihre Bemühungen sind erfolglos. Entweder sind die Schalter alle verklemmt, oder Sie sind irgendwie gesichert. So kräftig Sie auch drücken, es passiert nichts.

In Ihrem Eifer haben Sie nicht mehr auf Ihre Umgebung geachtet. Erst als ein blitzender Strahl neben Ihnen einschlägt, wenden Sie sich um. Roboter!

Sie versuchen, Ihre Waffe zu ziehen, doch Sie sind zu langsam. Die nächste Energielanze frißt sich durch Ihren Anzug. Sie fühlen einen gräßlichen Schmerz, und dann nichts mehr...

Gehen Sie zu Abschnitt **31**.

- 37 -

Sie spielen noch eine Weile erfolglos mit den Kontrollen herum, ohne etwas zu bewirken. Sie überlegen gerade, ob Sie in die Maschinenhalle zurückkehren sollen, um die Aggregate einfach zu zerstören, als ein blitzender Strahl neben Ihnen einschlägt.

Sie wenden sich um. Roboter! In Ihrem Eifer haben Sie nicht mehr auf Ihre Umgebung geachtet!

Verzweifelt versuchen Sie, Ihre Waffe zu ziehen, doch Sie sind zu langsam. Die nächste Energielanze frißt sich durch Ihren Anzug hindurch. Sie fühlen einen gräßlichen Schmerz, und dann nichts mehr...

Gehen Sie zu Abschnitt **31**.

Vorsicht schadet selten, nur dürfen Sie manchmal nicht zuviel Zeit verlieren.

Mit Ihrer Entscheidung haben Sie das Spiel schon an dieser Stelle zu einem erfolglosen Ende gebracht. Also nehmen Sie sich ein Herz und gehen Sie zum Abschnitt 2!

Sie haben zuviel Zeit verloren und nicht den richtigen Lösungsweg erkannt.

Sie haben zuviel Zeit verloren und nicht den richtigen Lösungsweg erkannt.

- 38 -

Sie müssen feststellen, daß die fremde Technik es Ihnen schwer macht, die Funktion der Kontrollhebel und -schalter zu verstehen. Probeweise drücken Sie einige der Knöpfe, doch diese lassen sich nicht einmal bewegen. Auch der nächste Platz, den Sie untersuchen, hilft Ihnen nicht weiter. Frustriert wenden Sie sich dem Schaltpult auf der überhöhten Plattform zu.

Gehen Sie zu Abschnitt **27**.

- 39 -

Sie ziehen Ihre kleine Pistole und zielen auf den Schirm. Ihr erster Schuß prallt Funken sprühend von dem Energievorhang ab. Ihr zweiter Schuß führt zu einer kleinen Explosion, als der Schirmgenerator überlastet wird und durchbrennt. Mit einem letzten Lichtblitz erlischt der Energievorhang.

Falls Sie keine zwei Schüsse mehr in Ihrem Magazin hatten, so gehen Sie zurück zu Abschnitt **33**.

Ansonsten schreiben Sie sich 5 Abenteuerpunkte auf und gehen zu Abschnitt **29**.

- 40 -

Sie ziehen die kleine Steckkarte aus einer Tasche hervor. Nachdenklich betrachten Sie die blitzenden Metallkontakte. Offensichtlich paßt dieses Gebilde auch in den Sockel auf dem Schaltpult vor Ihnen.

Sie geben sich einen Ruck und schieben das Objekt mit den Kontakten voran in die Öffnung. Plötzlich erwacht das Pult vor Ihren Augen zum Leben. Lichter blinken, bisher verborgene Schaltflächen werden sichtbar. Ein holografisches Bild des Schiffes entsteht etwa einen Meter vor Ihnen, umgeben von Symbolen für nahe Planeten, Sonnen und Meteore. Ein Zeichen wird blinkend dargestellt. Immer neue Textzeichen, die Sie leider nicht lesen können, rollen daneben ab. Anscheinend stuft der Schiffcomputer dieses Objekt als potentiell gefährlich ein.

Zögernd strecken Sie die Hand aus. Welchen Schalter sollen Sie zuerst betätigen? Sie entscheiden sich für den Knopf, der etwas mit dem Antrieb zu tun hat. Neue Textzeichen flimmern hektisch durch die Luft, doch Sie selber bemerken keine Veränderung.

Als nächstes drücken Sie den Schalter für die Waffen oder Sensoren. Auch hier nehmen Sie keinen Effekt wahr.

Vorsichtshalber deaktivieren Sie auch die Schutzschirme des Schiffes. Als Sie in das Schiff eindrangen, waren diese nicht in Betrieb gewesen, doch das hatte sich inzwischen ändern können.

Plötzlich gellt eine Stimme in Ihren Helmlautsprechern. "...en! Hier spricht Raulos. Sie haben soeben die Energieschirme ausgeschaltet! Wir schicken zuerst ein Robot-Shuttle, um zu sehen, ob auch die Waffen deaktiviert sind. Dann kommen wir Sie holen! Großartige Arbeit! Hier spricht Raulos!..."

Leider ist Ihr Funkgerät zu schwach, um eine Antwort absetzen zu können. Das Raumschiff von Raulos ist bestimmt mindestens eine

Der Schutzschirm des Schiffes hatte bisher einen Funkkontakt unmöglich gemacht. Die Funkwellen konnten diese Barriere nicht durchdringen.

halbe Million Kilometer entfernt und sendet mit der vollen Energie seiner Generatoren.

Zur Sicherheit drücken Sie auch noch den letzten Schalter. Die Lichter der Kontrollen werden kurz schwächer, leuchten dann aber wieder auf.

Langsam kapieren Sie, daß Sie wieder einmal einen Auftrag erfüllt haben. Sie suchen sich ein Versteck, um vor umherstreifenden Robotern sicher zu sein. Dann können Sie nur noch warten.

Nach etwa zwei Stunden fällt der Strahl eines starken Scheinwerfers in die Zentrale. Ein großer Räumroboter schwebt herein, gefolgt von Pionieren und Technikern.

"Hier bin ich!" funken Sie und erheben sich aus Ihrem Versteck. Lachend laufen Sie den Leuten entgegen, die Sie schnell zu ihrer Raumfähre geleiten und in die Sicherheit des Raumschiffes ISS VORTEX bringen...

Sie kehren nun nach Hause zurück. Was zwischen zwei Abenteuern geschieht, haben wir im Abschnitt "Das Spielende" dieses Kapitels bereits beschrieben. Schreiben Sie sich 15 Abenteuerpunkte als Belohnung auf. Ihre Wunden heilen, daher ist auch Ihre Lebensenergie für das nächste Abenteuer wieder auf 30 angestiegen.

Ende

Gratulation! Sie haben es also geschafft! Wir denken, daß es nicht allzu schwer war, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Trotzdem haben Sie bewiesen, daß Sie für weitere Heldentaten bereit sind!

Weiterführende Kapitel:

- ANB Grundregeln, Einleitung: Was ist ein Rollenspiel?
- ANB Grundregeln, Kapitel 7: Aufbau eines Abenteuers, Aufgaben des Masters

8. Kapitel

Erfahrung und Entwicklung

Mit jedem Abenteuer, das Ihr Held besteht, wird seine Erfahrung zunehmen. Im Spiel wird dies in **Abenteurpunkten** gemessen, die wiederum zur Erhöhung der Stufe eines Helden führen. Zwischen zwei Abenteuer-Missionen kann die Spielfigur ihre Wunden heilen und Ausrüstung einkaufen.

Abenteurpunkte (AP)

In einem Rollenspiel kann die Erfahrung, die ein Held sammelt, direkt in Punkten gemessen werden: nämlich den AP. Es ist ein Ziel eines jeden Spielers, möglichst viele AP zu erringen; dabei sollte jedoch nicht die Hauptaufgabe, das Lösen des Abenteuers, vergessen werden.

Die AP werden vom Master vergeben, z.B. für einen überstandenen Kampf oder eine gelöste Aufgabe. Auch mißlungene Aktionen können zu AP für den Helden führen.

Die Stufen

Wir stellen uns vor, daß die AP sowohl die körperliche als auch geistige Entwicklung eines Helden repräsentieren. Wenn ein Held eine bestimmte Anzahl an AP gesammelt hat, so gelangt er in die nächste Stufe (siehe Tabelle 8.1). Dies kann mitten in einem Spiel passieren. Beim Erreichen einer neuen Stufe geschieht folgendes:

- Der Spieler darf einen W6 rollen; das Ergebnis zählt er zum Ausgangswert seiner Lebensenergie (LE) hinzu. Auch die aktuelle Zahl der LP steigt um diesen Wert.
- Zwei der Eigenschaften MU, KL, RE, WA, CH, GE und KK können um eins erhöht werden. Dabei darf keine der Eigenschaften einen Wert über 20 annehmen kann, und es werden immer zwei *verschiedene* Eigenschaften um je 1 gesteigert werden.

Zwischen den Abenteuern

Nach einem erfolgreich bestandenen Abenteuer darf eine Heldenfigur ihre Lebensenergie

| Stufe | Wird erreicht bei |
|---------|------------------------------------|
| 1 | Stufe bei Erschaffung eines Helden |
| 2 | 100 AP |
| 3 | 250 AP |
| 4 | 450 AP |
| 5 | 700 AP |
| 6 | 1000 AP |
| 7 | 1500 AP |
| 8 | 2000 AP |
| 9 | 3000 AP |
| 10 | 4000 AP |
| weitere | Alle 1000 AP mehr |

Tab. 8.1 Stufenwechsel eines Helden.

| Bei Erreichen einer neuen Stufe |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Erhöhen der Lebensenergie um W6 LP (bis maximal 80).• Steigern von 2 verschiedenen Eigenschaftswerten um 1 (bis maximal 20). |
| Nach vollendeter Abenteuer-Mission |
| <ul style="list-style-type: none">• Heilen von Verletzungen, die Lebensenergie kehrt auf den Ausgangswert zurück.• Einkaufen von Ausrüstung, Waffen und Proviant.• Erweiterte Regeln: Erlernen von Fähigkeiten. |

Tab. 8.2 Heldenentwicklung.

wieder auf den Ausgangswert anheben, Ausrüstung einkaufen und - falls Sie die Erweiterten Regeln benutzen - Fähigkeiten erlernen, die ihm im nächsten Abenteuer nützlich sein könnten.

Die Tabelle 8.2 faßt zusammen, welche Ereignisse bei Erreichen einer neuen Stufe und welche nach einem erfolgreichen Abenteuers eintreten.

Weiterführende Regeln:

- ANB Grundregeln, Kapitel 7: Einsatz von AP durch den Master
- ANB Grundregeln, Kapitel 8: Ausführliche Beschreibung von Stufen und Entwicklung
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Erlernen von Fähigkeiten