



Das Erbe des Ewigen Kriegers von Cord Kretzschmar

„Das Böse lebt nicht im Nebel zwischen den Sternen, es wohnt allein in den Herzen jener Entitäten, die in der Lage sind, zwischen gut und böse zu unterscheiden.“ - Perry Rhodan, 1333 NGZ [PRE #2]

Das Erbe des Ewigen Kriegers ist ein Kurzabenteuer auf der BASIS für **3-5 Spielerfiguren** der **Grade 1-4**. Es kann unabhängig von den Abenteuerbänden der STERNENWÄCHTER-KAMPAGNE gespielt werden, eignet sich aber auch gut als Zwischenbegegnung. Wird das Abenteuer als Teil dieser Kampagne eingesetzt, macht es sich zwischen *Die Fährte der Eloxima* und *Die Wächter der Dunkelheit* am besten.

Das Abenteuer spielt auf der BASIS; von daher ist der Besitz des Quellenbandes *Die BASIS* hilfreich. Die Ereignisse sind im Winter/Frühjahr 1333 NGZ angesiedelt, als die schlimmsten Folgen des Hyperimpedanz-Schocks überwunden sind und sich das Leben auf der BASIS wieder der Normalität nähert. Die Gruppe sollte bereits eine gewisse Bekanntheit an Bord des Kasinoschiffes erreicht haben, z.B. durch eines der beiden Kurzabenteuer aus *Die BASIS* oder durch *Kinder der BASIS*, so dass die BASIS-Leitung weiß, dass es sich um „Spezialisten für schwierige Aufträge“ handelt.

Vorgeschichte und Zusammenfassung

„Der Krieg ist der Vater aller Dinge.“ - Stalker, 1172 NGZ [PR #1553]

In einer bisher unbenutzten Sektion der BASIS ist ein Alien-Monster aus seinem Ei geschlüpft. Im Jahre 2960 n. Chr. wurde es in Estartu, genauer der Galaxis Siom Som (NGC 4503), als perfekter Soldat von den Elfahdern im Auftrage gentechnisch erzeugt. Damals drohte die Ideologie vom permanenten Konflikt außer Kontrolle zu geraten und zu einem echten Krieg zwischen den verschiedenen Ewigen Krieger zu werden. Um dieser Gefahr zu begegnen, schuf man in Siom

Som den perfekten Soldaten. Dieser erwies sich allerdings als nur schwer kontrollierbar ließ sich auch mit Hilfe von Kodexgas nicht zufriedenstellend konditionieren, so dass er bald in Vergessenheit geriet.

Viele Jahre später, im Umfeld der Rückkehr der Vironauten aus Estartu, gelangte ein unausgebrütetes, perfekt erhaltenes Ei in einem Stasisfeld als Souvenir an Bord der BASIS. Dort lagerte es lange Zeit unentdeckt in einem Bereich der späteren Unterheimat. Der Hyperimpedanz-Schock hat nun sein Stasisfeld zusammenbrechen und eine spontane Inkubation eintreten lassen. Das Wesen schlüpfte und begann, seine Umgebung zu erkunden. Zwei Techniker fielen ihm zum Opfer, und bald darauf entdeckte es eine vergessene Vorrats-

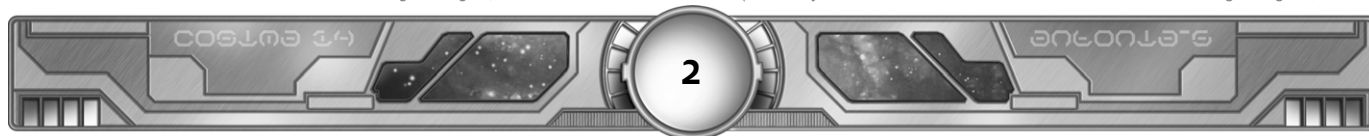
Regelergänzung „Fertigkeitsstufen“

„Es ist mein Fachgebiet, Leutnant.“ - Derek Pander zu Leutnant Bersink, 1333 NGZ [PR #2295]

In diesem Abenteuer werden die Abenteurer oft ihre Fertigkeiten anwenden müssen. Dabei sind die verschiedenen Aufgaben unterschiedlich schwer und in Schwierigkeitsstufen 0 bis V eingeteilt, die in ihren Unterteilungen denen im PRRB entsprechen (S. 62-64). Jede Stufe entspricht einer bestimmten Spanne der Erfolgswerte:

Stufe 0	-	<i>Ungelernt:</i> +0 bis +4
Stufe I	-	<i>Grundkenntnisse:</i> +5 bis +7
Stufe II	-	<i>Fortgeschrittene:</i> +8 bis +11
Stufe III	-	<i>Könnner:</i> +12 bis +14
Stufe IV	-	<i>Experte:</i> +15 bis +17
Stufe V	-	<i>Meister:</i> +18

Versucht sich ein Spieler an einer höheren Schwierigkeitsstufe als es seiner eigenen Fertigkeit entspricht, erhält er einen Abzug von **-4**, im umgekehrten Fall einen Zuschlag von **+4**. Ist der Abstand noch größer, wird nicht gewürfelt: Der EW misslingt oder gelingt automatisch!



kammer. Da es zur ungeschlechtlichen Fortpflanzung fähig ist, warten nun schon fast 100 seiner Eier darauf zu schlüpfen. Seine besondere Herkunft macht jedes dieser Wesen zu einem Kämpfer, dem sich in dieser Galaxis wohl nur noch ein Haluter stellen könnte. Die alte Vorratskammer ist nur durch 4 Decks von den äußeren Bereichen der Unterheimat getrennt. Wenn diese Gefahr nicht rechtzeitig gebannt wird, kann sie der BASIS großen Schaden zufügen!

Während der Mission der Abenteurer werden einige Geheimdienste auf die Sache aufmerksam und treten mit der Gruppe in Kontakt. Sie versprechen eine großzügige Belohnung für die Beschaffung von Material, welches das Züchten eines solchen Monsters ermöglicht. Sobald sie ausreichend Material von den Abenteurern erhalten haben, unternehmen die meisten Geheimdienste (Ausnahmen: USO und TLD) Anstrengungen, die unerwünschten Zeugen kalt zu stellen.

Die Abenteurer sollen die Gefahr durch die Aliens nach und nach entdecken, die BASIS-Leitung von der Gefahr überzeugen und eine Waffe gegen diese scheinbar unbezwingbaren Wesen finden - und nach Möglichkeit auch noch selbst überleben!

Die BASIS: Kasino oder Stadt?

„Insgesamt zählen wir heute morgen schon 440 Antragsteller - namenlose Sekretärin, 1331 NGZ [PR #2212]

Das Abenteuer beginnt, als die Abenteurer auf dem Weg zu ihren Kabinen in einem Seitengang Sicherheitsleute der BASIS dabei beobachten, eine Demonstration aufzulösen. Bemühen sich die Abenteurer, zu der Demonstration zu stoßen, werden sie von zwei Sicherheitsleuten abgefangen und freundlich aber bestimmt aufgefordert, ihren Weg fortzusetzen.

Sicherheitskraft (Grad 2)

17 LP, 25 AP - RS 3 - St 83, Gw 77, RW 68, B20

Angriff: Paralytator+9 (1W6+2 AP / 1W6+2 AP & Paralyse), Stilet+9 (1W6+2); Raufen+8 (1W6-1) - Abwehr+12, Ausweichen+12, Resistenz+8, Sechster Sinn+3, SchB+3

Bis auf einige Plakate oder Rufe „freies Wohnen“ oder „Wir sind keine Howalgoniummine“ gibt es nichts zu sehen oder hören. Falls es den Abenteurern gelingt, die Sicherheitskräfte zu täuschen oder gar zu überwältigen, so können sie beim

Kontakt mit den etwa 100 Demonstranten feststellen, dass diese sich aus allen Schichten, Berufen und Rassen zusammensetzen und ein unentgeltliches Wohnrecht auf der BASIS oder den kostenlosen Rücktransport zu ihren Heimatsystemen fordern.

Die „Bewegung freies Wohnen“ findet in *Die Wächter der Dunkelheit* (S. 14) Erwähnung.

In ihren Kabinen angekommen, finden die Abenteurer eine Nachricht vor - eine offizielle Suchanfrage der BASIS:

Geeignete Gruppe zur Untersuchung bisher versiegelter BASIS-Bereiche gesucht. Der Einsatz ist zeitlich befristet und wird mit einem Gefährdungszuschlag vergütet.

Interessenten melden sich bitte zwischen 8 und 13 Uhr bei Sergeant Gilhem Bognozi im Sektor 612-Y-145, Zimmer 8a.

Meldet sich die Gruppe bei **Sergeant Bognozi**, so wird sie nach kurzer Wartezeit in ein kleines Büro gebeten. Hinter einem großen Schreibtisch, der mit mehreren Folienstapeln übersät ist, sitzt ein ca. 1,85 m großer, übermüdet wirkender Mann, offenbar terranischer Abstammung. Er ist mit seinen 109 Jahren im besten Alter, aber leicht übergewichtig. Seine Haare sind kurz geschnitten, bis auf ein paar graue Strähnen dunkel und genau wie seine Uniform etwas kraus. Ein halb unter den Folienbergen verdecktes Namensschild weist den Besitzer dieses Schreibtisches als G. Bognozi aus. Mit einem schwachen Lächeln winkt er seine Besucher heran. „Setzt euch doch, bitte setzt euch. Entschuldigt die Unordnung, aber die letzte Zeit war ziemlich turbulent.“

Nach dieser kurzen Begrüßung können die Abenteurer folgendes erfahren.

- Die BASIS-Leitung untersucht bisher ungenutzte Bereiche der BASIS auf die Möglichkeit, dort neuen und billigen Wohnraum zu schaffen. Dies ist eine Reaktion auf eine wachsende Gruppe von Unzufriedenen, die nicht mehr in der Lage oder willens sind, die auf der BASIS üblichen Hotelpreise zu bezahlen und ebensowenig gewillt sind, sich in die Illegalität der Unterwelt abdrängen zu lassen. Sie nennen sich „Bewegung freies Wohnen“.

- Bei der Suche nach geeigneten Unterbringungsmöglichkeiten ist vor zwei Tagen ein Technikerteam (2 Personen) nicht zurückgekehrt. Die Techniker sollten u. a. auch Energieschwankungen und Strahlungsausbrüche in einem bisher nicht



genutztem Sektor der BASIS untersuchen, die in einigen benachbarten Bereichen die Kommunikation beeinträchtigen. Ein aus zwei Sicherheitsbeamten und einem Medoroboter bestehender Suchtrupp ist ebenfalls überfällig - allerdings erst seit 4 Stunden. Im Moment stehen der BASIS in diesem Teil der hinteren Mittelsektion nicht genügend Sicherheitsleute zur Verfügung, um dem Problem auf den Grund zu gehen. Vor wenigen Stunden sind aus den fraglichen Sektoren außerdem einige Berichte über Sensorausfälle sowie Schadensmeldungen eingetroffen. Man sucht deshalb Fremdhilfe zur Klärung der Zwischenfälle.

- Zwei Techniker sollen die Gruppe begleiten und den technischen Störungen auf den Grund gehen, um sie, wenn möglich, zu beheben. Ihr Schutz ist Bestandteil der Mission.

Die Bezahlung beträgt ein halbes Monatsgehalt (orientiert sich an dem Gehalt für Sicherheitsleute) pro Person und wird nur im Erfolgsfall voll ausgezahlt (ansonsten nur zu 25 - 50%). Sergeant Bognozi geht davon aus, dass die Aktion an einem Tag zu erledigen ist. Sein Angebot liegt bei **1000 Galax**, er lässt sich aber letztlich bei gutem Rollenspiel und erfolgreichem Einsatz von Fertigkeiten wie *Beredsamkeit*, *Geschäftstüchtigkeit*, *Diplomatie* o.ä. bis zu maximal **1500 Galax** pro Person hochhandeln. Sergeant Bognozi setzt solchen Überredungsversuchen aber stets Widerstand entgegen; er verfügt über *Urteilskraft*+9 und *Milieukennntnis:Gassenwissen*+10 (*BASIS-Bewohner*). Gefundene Wertgegenstände, die nicht zum festen Inventar der BASIS gehören und deren Besitzer

Anmerkung des Autors

Schwere Waffen im Besitz der Spielgruppe sind zum Bestehen des Abenteuers nicht nötig. Ich stelle mir das so vor, dass aus einem Routineauftrag langsam eine Bedrohung für die BASIS wird. Die Aufgabe der Gruppe ist es, die nötigen Informationen zu sammeln. Dazu ist es vorteilhaft, wenn die Gruppe den gefährdeten Bereich zumindest beim ersten Mal relativ problemlos wieder verlassen kann, um sich dann Unterstützung zu holen. Die BASIS-Leitung bietet, falls sie von der Bedrohung überzeugt werden kann (wozu Videoaufzeichnungen vollkommen ausreichen), von sich aus Hilfe an - z.B. **leihweise** schwerere Waffen, Körperpanzer, Roboter, Bomben usw. Auch diese sind jedoch im Kampf keine große Hilfe. Meine Gruppe hat aber, nachdem sie herausfand, wie die Aliens zu besiegen sind, Hilfe geholt und die „Vernichtungsarbeit“ zum größten Teil anderen überlassen. Ein etwas zwielichtigerer Teil meines Trupps hat versucht, Gewebeproben zu sammeln und diese zusammen mit den gesammelten Infos meistbietend zu verkaufen ...

nicht mehr zu ermitteln ist, dürfen behalten werden - vorausgesetzt, ihr Besitz ist nicht illegal oder gefährlich.

Fordern die Spielerfiguren mehr, platzt der Handel. In diesem Fall muss der Spielleiter die Gruppe später auf andere Art mit einem Alien konfrontieren. Vielleicht im Lüftungsschacht ihres Quartiers oder bei einem Spaziergang in den Randbereichen der Unterheimat?

„Gut, das hätten wir also endlich geklärt. Ich gebe euch jetzt noch eine persönliche Funkfrequenz. Damit könnt ihr mich oder einen Stellvertreter jederzeit über **Multikom** erreichen. Falls ihr es wünscht, stelle ich euch auch noch eine flugfähige **Kamera** zur Verfügung. Um 16.00 Uhr Bordzeit, also in etwa drei Stunden, erwarten euch zwei Techniker und ein Medoroboter im Sektor 613-V-209, Korridor 12-B/V. Auf Wiedersehen und viel Erfolg!“ Er drückt jedem von euch zum Abschied fest die Hand und gibt dem Letzten eine Kontrolleinheit und eine positronisch unterstützte Antigravkamera.

Und so bleiben der Gruppe noch rund 3 Stunden, um sich frisch zu machen und vorzubereiten ...

Die Tiefen der BASIS

„Es gibt einige Probleme.“ - Homer C. Adams, 1331 NGZ [PR #2212]

Im Sektor 613-V-209, Korridor 12-B/V warten ab 15:54 Uhr BASIS-Zeit die Techniker **Roland Tenner** und **Sahra Smile** sowie der Roboter **MED-STAR-23** auf die Gruppe. (Solange nichts anderes befohlen wird, bleibt der Roboter stets in Sahra Smiles Nähe.) Tenner hat sichtbar schlechte Laune und beschwert sich beim Nähern der Abenteurer bei Sahra lautstark über die Sonderschicht, die ihm aufgebremst wurde. Er ist schon weit vor der Gravitationschleuse zu hören.

„Eine Sauerei ist das. Meine Tochter hat Geburtstag und ich hab' Doppelschicht. Aber seit dem Schock können sie es ja machen! Vorher hätten die sich das nicht getraut, da wäre ich gegangen. Aber jetzt? Es kommt ja keiner hier weg. Das nutzen die oben doch gnadenlos aus. Und jetzt wollen einige Gäste auch noch umsonst wohnen. Die spinnen doch. Wer soll denn dann mein Gehalt zahlen? Meinst du, *wir* bekommen hier irgendwas umsonst? Wenn ich bloß auf Olymp geblieben wäre.“ „Bist Du aber nicht.“ „War ja



auch nicht schlecht vorher. Es gab ja sogar 'ne - hey, schau 'mal! Das müssen unsere Leibwächter sein. Ganz schön schräge Truppe. Hallo, ihr da - hier sind wir!“

Tenner ist 1,77 m groß und 59 Jahre alt, recht gut aussehend und sportlich; zum Zeichen eines zeitlich nicht begrenzten Partnervertrages trägt er einen Ring an der rechten Hand. Seine Haare sind hellbraun. Seine Kollegin Smile ist 1,68 m groß und 72 Jahre alt, sehr schlank, attraktiv, zierlich und trägt ihre Haare in einem hellen Blau. Ihre Haut ist fast arkonidisch hell und ihre Augen sind rotbraun (ihr Vater ist Arkonide). Ihr Multifunktionsarmband ist aus Ynkelonium gefertigt und mit verschiedenen Halbedelsteinen verziert. Sie ist eher zurückhaltend.

Tenner ist daran interessiert, diesen Job so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. Im Moment ist er nicht besonders gut gelaunt, aber ansonsten recht höflich und umgänglich. Er ist mit seiner Frau Alina glücklich verheiratet und Vater einer elfjährigen Tochter, Nadja, die heute Geburtstag hat, und eines achtjährigen Jungen namens Wallace.

Sahra Smile hat derzeit keine feste Beziehung, ist aber auch nicht darauf aus. Versucht ein Abenteurer mit ihr zu flirten, so lässt sie dies zu, legt sich aber auf nichts fest. Ihre Multikom-Nummer gibt sie nicht preis. Sie nimmt aber eventuell eine entgegen. Nur wenn jemand außergewöhnlich geschickt ist, lässt sie sich vielleicht auf ein Abendessen einladen. Auch sie möchte Verzögerungen vermeiden. Tenner und Smile sind ein gut eingespieltes Team und gute Kollegen, fast Freunde.

Tenner und Smile führen je einen Antigravkoffer mit zahlreichen Werkzeugen und Messgeräten mit sich. Der humanoide Medoroboter gehört zur vorletzten Generation; er besitzt noch einen Fusionsreaktor als Energiequelle und war deshalb mit weniger Aufwand auf die neuen Verhältnisse umzurüsten als die neuesten Modelle mit Gravitrafspeicher.

„Wir sollten uns beeilen, um so schneller haben wir es hinter uns. Hier geht's lang.“ Tenner öffnet ein Schott, hinter dem ein längerer Gang sichtbar wird. Die ersten Minuten vergehen ereignislos. Smile führt einige Messungen durch. Sonst ereignet sich nichts.

Ab jetzt treten gelegentliche Störungen in der Funkverbindung zu Sergeant Bognozzi auf, die sich aus hochenergetischen Störstrahlungen in diesem Bereich der BASIS ergeben. Dabei fällt normalerweise zuerst die Bildübertragung aus, dann teilweise oder ganz die Audioverbindung. Diese Störungen dauern aber höchstens eine Minute (1W6 Runden), die Kommunikation wird nicht gänzlich unterbunden. Mit diesem Trick soll in erster Linie der Verdichtung der Spiel-Atmosphäre erzielt werden. Außerdem dient sie als Erklärung, warum der erste Sicherheitstrupp keinen Notruf mehr ab-

setzen konnte: Nur wenige Sekunden nach der Konfrontation mit dem Soldaten aus Estartu waren beide schon handlungsunfähig.

Schließlich erreicht die Gruppe einen Bereich, der eigens gesichert ist: Ein massives Schleusenschott versperrt den Weg zum nächsten Sektor, wie Sahra Smile erläutert:

„Das ist eine eigene Sicherheitssektion. Die BASIS wurde beim Bau in mehrere solcher Sektionen aufgeteilt, um ein Überleben der Mannschaft auch beim Ausfall von einzelnen Bereichen zu sichern. Die Wände und Schotts sind fast einen halben Meter dick und aus strukturgehärteten Speziallegierungen, die ungefähr die Festigkeit von SAC aufweisen. Die würde selbst ein Haluter nicht so ohne weiteres überwinden.“ Die Technikerin öffnet durch Eingabe ihres Kodes das Schott.

Ihr betretet einen kleinen Schleusenbereich von 4×3 m, an dessen Ende ein weiteres Schott zu sehen ist. „In den freigegebenen Bereichen der BASIS sind diese Schleusen natürlich durchgehend geöffnet und die Schotts passen sich so genau in die Wand oder Decke ein, dass man sie dann gar nicht bemerkt“, fährt Smile fort. „Es sei denn, man weiß worauf man achten muss. Im Falle eines Druckverlustes schließen sie sich natürlich vollautomatisch“, ergänzt Tenner.

Dieses Schott ist auch für die Aliens eine echte Barriere, die erst durch das Erbeuten eines Impulsgebers oder stundenlange Gewaltanwendung überwunden werden kann.

Auf Nachfrage erläutert Tenner, dass bestimmte Beschriftungen in den betreffenden Gängen auf diese Schotts hinweisen. Ein kleines S mit einem Pfeil nach der eigentlichen Gangbezeichnung weist den Weg zum nächsten Sicherheitsschott. Möchte jemand noch mehr wissen, so zeigt er, wo und wie man die Wandverkleidung öffnen muss, um an die manuelle Steuerung zu gelangen.

Nach der Durchquerung der Schleuse fällt sofort die muffige, abgestanden riechende Luft auf. Die Gravitation beträgt nur 80% des Terra-Standards, und die Temperatur liegt schon nach wenigen Metern nur noch knapp über dem Gefrierpunkt. Selbst die Beleuchtung ist spärlich und sickert nur zögerlich in Ecken und Nischen.

„Energiesparmaßnahmen“, murmelt Tenner und knöpft seine Jacke zu. An einigen Stellen tropft Kondenswasser von der Decke. „Komisch, die Luftfeuchtigkeit liegt 46% über der Norm. Wo die wohl herkommt?“ Smile hantiert mit einigen Geräten und wendet sich an Tenner:



„Etwa 300 m von hier war der letzte Funkkontakt mit den Vermissten. Ich kann nichts Ungewöhnliches anmessen. Moment mal, da vorn scheint ein Plasma-Leck zu sein.“
 „Das schau’ ich mir mal genauer an.“

Der Gang führt ca. 40 m geradeaus und knickt dann in einem Winkel von 30° nach unten ab. Eine Gravitationsschleuse ermöglicht den problemlosen Übergang. Kurz vor der Schleuse findet Tenner ein minimales Energie-Leck und macht sich mit Sahra Smile an die Reparatur: „Das dauert nicht lange, in höchstens einer halben Stunde sind wir fertig.“

Schauen sich die Abenteurer in der Zwischenzeit um, so entdecken sie hinter der Schleuse einen Gang von dem mehrere Türen abgehen. Sie sind fast alle verschlossen und lassen sich nur mit Gewalt, den Überraumcodes von Smiles oder Tenners Impulsgeber oder durch einen Wurf auf *Informatik (Intrusion)* auf **Stufe II** öffnen. Hinter den Türen befinden sich verlassene Kabinen, zum Teil mit einigen vergessenen Kleinigkeiten, ein Schwimmbad mit Sauna und ein Fitnessraum. Zwei der Türen sollten aber sofort die Aufmerksamkeit der Gruppe wecken. Die eine steht einen Spalt offen und daraus sickert eine klare, geruchlose **Flüssigkeit** hervor (Wasser). In der zweiten Tür, nur 7 m entfernt, klafft ein ca. 1,60 m durchmessendes, fast rundes **Loch**. In der gegenüber liegenden Wandverkleidung ist eine Delle zu erkennen.

Die Kantine

Hinter der ersten Tür befindet sich eine alte Kantine mit abgetrenntem Sanitärbereich und angeschlossener **Küche**. Eine **Wasserleitung** in der Küche ist beschädigt: die Ursache für die Überschwemmung. Die Beschädigung scheint gewaltsam durch einen harten, spitzen Gegenstand erfolgt zu sein. Das Loch ist etwa fingerdick und das Wasser spritzt unter großem Druck aus der Leitung. In der Küche gibt es im Boden ein Abflussgitter. Es ist aber mit Unrat verstopft. Sonst gibt es hier nichts Interessantes zu entdecken.

Unter der Küche liegt ein alter noch intakter **Kühlraum**, in dem sich haufenweise gefriergetrocknete Lebensmittel befinden, unter anderem massenweise die bei Ertrusern so beliebten Rinderhälften. An ihnen hat das Alien über **20 Eier** abgelegt. **3 junge Alien**, die fast ausgewachsen sind, bewachen die Eier und **60 Kokons**. Je nach Vorgehensweise des Spielerfiguren und Wunsch des Spielleiters können einige der Kokons frühzeitig aufbrechen - sofern der Kühlraum bereits jetzt entdeckt werden sollte (Sechster Sinn).

Da der Flüssigkeitsanteil in den Rinderhälften für die Entwicklung nicht ausreichte, hat das Mutterwesen für eine Berieselung mit Wasser von oben gesorgt. Das Wasser aus dem Loch in der Leitung

sickert in die Zwischendecke, da das Abflussrohr im Boden zerstört wurde. Danach hat das Mutterwesen über jeder Wirts-Rinderhälfte ein kleines Loch in den Boden der Zwischendecke bzw. die Decke des Kühllagers geschlagen. Da die meisten Manipulationen innerhalb der Zwischendecke vorgenommen wurden, sind diese auf den ersten Blick nicht zu entdecken.

Junger Alien-Soldat (Grad 17)

60 LP, 115 AP - RS 40 - St 140, Gw 90, RW 100, B30

Angriff: 4xTentakel+12 (3W6+2), Kopf/Mund+12 (5W6) (rammen oder beißen); Raufen+16 (1W6+4) - Abwehr+16, Ausweichen+16, Resistenz+22, Sechster Sinn+5, SchB+8

Bes.: Ko 120, Pp 95, *Telepathie*+6, *Tarnen*+18, immun gegen geistige Beeinflussung, Hypnostrahler und Suggestion, empfindlich gegen Kodexgas; Tentakel durchdringen Schilde bis zur Klasse II (HÜ-Schirme), können erzeugten Schaden nach Belieben verringern (z.B. nur 1W6+1 statt 3W6+2); unempfindlich gegen fast alle Gifte; Regeneration; Mangel *Ehrenkodex* (s. Seite 17f).

Die Daten frisch aus den Kokons geschlüpfter Alien-Soldaten finden sich auf Seite 18.

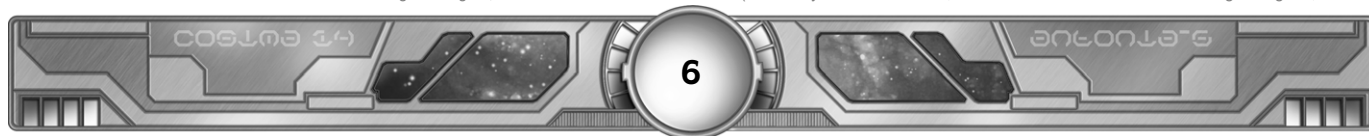
Das **Abflussgitter** ist durch Staub und Dreck verstopft. Wird es von den Spielern gereinigt, so fließt das Wasser wieder ab. Dass dieses Abflussrohr etwa einen halben Meter tiefer abgerissen wurde, entdeckt man nicht automatisch. Das gereinigte Gitter verstopft sich innerhalb weniger Stunden erneut (von selbst), und das Alien schlägt hier ein größeres Loch in die Decke, durch das man dann in den Raum darunter blicken kann.

Rufen die Abenteurer Roland Tenner oder Sahra Smile zu Hilfe, so flicken diese die Leitung innerhalb kürzester Zeit (40 sec) und reinigen dann fluchend den Abfluss.

Die Kabine des Kapitäns

Das Loch in der zweiten Tür ist dem Anschein nach rein durch mechanische Einwirkung entstanden: Ein etwa 1,60 m durchmessendes Objekt hat die Tür in ca. 80 cm Höhe durchschlagen und die gegenüber liegende Wand eingedrückt. Von dem Objekt fehlt jede Spur. Der Raum dahinter war offensichtlich das Quartier eines hohen Offiziers. Er ist voll mit Kuriositäten aus allen Ecken dreier Galaxien. Die meisten Gegenstände sind so stark zerstört, dass sie kaum noch zu erkennen sind; nur wenige sind halbwegs intakt:

- Ein akonischer **Tischtransmitter** (ohne Empfangsstation), wie er einst typischerweise in einer Luxus-Robotküche zu finden war. Solche Gegenstände waren bei reichen Akonen beliebt und dienten als Tischabfalleimer sowie als Nachschublieferant für Getränke und Knabbereien.



- Ein **Satz Dagorschwerter**; *Historik (Arkoniden)* auf **Stufe I** ergibt, dass sie aus der Zeit von Imperator Gonozal VIII. (Atlas) stammen.
- Ein kleines stabförmiges Gerät, an einer Kette um den Hals zu tragen. Was wohl kaum jemand weiß: Es handelt sich um den Nachbau eines **Zellaktivators** der Meister der Insel aus Andromeda. Diese „originalen“ Nachbauten waren lange Zeit (3055 - 3186 n. Chr.) der Verkaufshit einer kleinen betrügerischen Firma; sie haben aber, auch nach dem der Betrug offenbar wurde, noch einige Zeit als Talismane Verwendung gefunden. Legt man das Gerät an, so fühlt man sofort belebende Impulse. Sie gehen auf eine elektrophysiologische Stimulation des Nervengewebes zurück und steigern vielleicht das Wohlbefinden, verlängern aber das Leben ungefähr so effektiv, wie die im zwanzigsten Jahrhundert auf der Erde beliebten Magnetsteine. Ein Wurf auf *Historik (Tefroder)* **Stufe I** oder *Historik (Terraner)* mit **-2** und **Stufe I** offenbart die Ähnlichkeit mit den Zellaktivatoren der MdI; nur ein Wurf auf *Historik* mit **Stufe IV** erhellt die Geschichte der betrügerischen Firma! Die Spielerfigur weiß dann auch, dass Liebhaber tefrodischer Geschichte bis zu **8000 Galax** für dieses Imitat zahlen würden.
- Ein Satz fast unzerstörbarer **Metallplatten** aus Estartu mit religiösen Schriften rund um den Kriegerkult. Diese Schriftplatten enthalten eine Kernaussage zur Philosophie des permanenten Konflikts und einen dazugehörigen Kommentar. Im Einzelnen geht es um die Aufforderung, die Leistungsfähigkeit eines jeden Volkes ständig zu prüfen und zu verbessern. Der Kommentar beschäftigt sich damit, inwieweit dazu auch genetische Manipulationen zulässig sind. Die Schriftplatten sind auf Sothalk, dem Idiom der Ewigen Krieger, abgefasst und haben keine weitere Relevanz für das Abenteuer.

In der Kabine sind zudem Überreste von antiken Holzmöbeln, Statuen, Schmuck und Kleidungsstücken zu finden, die Bissspuren unterschiedlicher Größe aufweisen; sogar einige Metall- und Kunststoffobjekte weisen Bissspuren auf. Die meisten dieser Gegenstände sind völlig zerstört oder doch zumindest stark beschädigt.

Ein **Spind** in der Ecke ist ebenfalls beschädigt: Die Tür wurde gewaltsam aufgebrochen, Schloss sowie Scharniere sind herausgerissen - wie es scheint, von innen! Im Spind befinden sich die Überreste einer Offiziersuniform sowie ein etwa Apfelsinen großes aufgeplatztes, innen schleimiges, außen sehr glattes Objekt, das auf einem metallenen Sockel mit inaktiven Anzeigen ruht. Auf dem Sockel sind einige fremdartige Schriftzeichen zu sehen.

Hierbei handelt es sich um das Ei des Aliens. Nachdem es durch den Hyperimpedanz-Schock aus seiner Ruhestarre erwachte und schlüpfte, fraß es alles, was erreichbar war, bevorzugt aber organischer Materie, welche ein schnelleres Wachstum ermöglicht. Der Sockel war gleichzeitig Generator für ein Stasisfeld, das durch den Hyperimpedanz-Schock langsam versagte. Ein Feldtechniker, der *Energietechnik (Fesselfelder)* auf mindestens **Stufe IV** beherrscht, erkennt dies automatisch. Werden Tenner und Smile gefragt, so geben sie nach kurzer Beratung die gleiche Einschätzung ab. Die Schriftzeichen sind auf Sothalk, der Sprache der Ewigen Krieger, geschrieben. Bei einem EW-4:Historik (**Stufe II**) oder EW-2:Linguistik (**Stufe II**) erkennt man die Herkunft der Schriftzeichen. Die Schrift lesen können aber nur Experten mit breit gefächertem Wissen im Bereich *Linguistik* oder Spezialisten. Ein Wurf auf *Recherchieren* (**Stufe III**) fördert ein altes Translations-Programm zu tage. Auf dem Sockel steht: „Hier ruht ein Keim der Ewigen Soldaten von Siom Som.“

Die äußere Hülle des aufgeplatzten „Balls“ glänzt wie eine schwarze Perle und ist sehr widerstandsfähig. Die Untersuchung des „Balls“ ergibt folgendes:

Ein Biologe entdeckt mit *Biologie* (**Stufe II**) automatisch (ansonsten nach erfolgreichem Wurf), dass es sich hier wahrscheinlich um die Reste eines „Eies“ handelt. Ein Mediziner entdeckt dies automatisch erst ab **Stufe III**. Wird zur Analyse der Medoroboter zu Rate gezogen, so gibt er die gleiche Antwort (*Computernutzung* Stufe I - nur nötig, falls der Wert für *Computernutzung* unter **Stufe II** liegt):

„Mit 82% Wahrscheinlichkeit ist das Objekt die Hülle für die juvenile Form eines tierischen Lebewesen z.B. eine Ei-Hülle oder mit 14% Wahrscheinlichkeit die Hülle von

Datenbank: Kodexgas

Kodexgas bzw. Kodexmoleküle sind weißähnliche Moleküle, die im Gehirn zu Peptiden umgewandelt werden. Es handelt sich um „Gedächtnisstoffe“ im weitesten Sinn, die bei einem Lebewesen bestimmte Verhaltensformen und Geisteszustände hervorrufen. Durch die Kodexmoleküle eignen sich die Ewigen Krieger und die Angehörigen ihres Trosses immer wieder den Kriegerkodex (neu) an, der in bestimmten Situationen ihr Verhalten bestimmt. Die Kodexmoleküle sind nur vorübergehend stabil, was den Ewigen Krieger und seine Getreuen in regelmäßigen Abständen zwingt, eine neue Dosis Kodexmoleküle zu sich zu nehmen.



einer pilz- oder pflanzenartigen Lebensform oder verschiedener Mischformen, z.B. eine Samenkapsel. Die restlichen 4% entfallen auf viele verschiedene Möglichkeiten mit einer Wahrscheinlichkeit von jeweils unter 1%. Dieses Objekt ist in meiner Datenbank bisher nicht verzeichnet.“

In den Eiern sind genügend Spurenelemente vorhanden, um eine Katalyse von biologischen Kunstkristallen zu ermöglichen. Erst bei Geschlechtsreife (erwachsene Aliens) werden weitere Spuren (es reichen einige Atome pro Ei) von „echten“ Hyper-Kristallen für die Bildung der neuen Eier gebraucht - wozu ja wieder kleine Kristallisationskeime für die Biosynthese bereit stehen müssen. Dies ist der Grund für die beschädigten Plasmaleitungen.

Und wer sich mit terranischen Flottenrangabzeichen auskennt, weiß: Die Uniform im Spind gehörte dem Kapitän eines Beibootes der THEBEN-Klasse. Der Name ist nicht mehr zu erkennen, da ein Teil der Uniformjacke fehlt.

In der **Sanitäreinrichtung** der Kabine wurde ein Wasserhahn notdürftig abgedichtet. Tenner oder Smile können bestätigen, dass dazu Standard-Reparaturmaterial benutzt wurde und dass die Reparatur wahrscheinlich erst vor kurzem erfolgte.

Folgen die Abenteurer dem Gang weiter, so stoßen sie etwa 12 m, bevor der Gang sich verbreitert, auf der linken Seite auf ein weiteres massives Schott. Es ist geschlossen und versiegelt und trägt mehrere Beschriftungen und Warnhinweise. Der Bereich dahinter wird von einem **Hochsicherheitslaborkomplex** eingenommen.

Zutritt nur für autorisiertes Personal!
Dekontaminationsschleusen benutzen!
Vorsicht: Biologisch aktive Substanzen!
Vorsicht Radioaktivität!
Vorsicht Hyperstrahlung!

Die Versiegelung des Schotts ist nicht beschädigt und die Codes von Tenner und Smile berechtigen nicht zum Öffnen dieses speziellen Bereiches. Eine Genehmigung und der spezielle Überrasungskode muss per Funk von Vorgesetzten angefordert werden. Da aber keine Veranlassung dazu besteht (da das Siegel intakt ist, kann ja nichts eingedrungen oder entkommen sein), wenden sich Tenner und Smile lieber dem Ende des Ganges zu.

Hinter dem Schott finden die Spieler einen gut geschützten Bereich, der ihnen alle technischen Möglichkeiten des 36. Jahrhunderts bietet. Hier gibt es biologische, chemische, physikalische und hyperphysikalische Laboreinrichtungen inklusive leistungsfähiger Positionen.

Am Ende des Ganges hat Tenner ungewöhnliche Energiewerte geortet. Und so geraten die Spieler schließlich in einen Bereich, der von mehreren größeren Generatoren eingenommen wird. Der Gang weitet sich zu einer Halle, die nicht gänzlich einzusehen ist, da **Nebel** die Sicht behindert ...

Im rechten Teil der Halle sind einige **Hochenergieleitungen** beschädigt. Teile der Isolation fehlen! Zum Glück sind nur wenige Generatoren in Betrieb. (Die Isolation enthält Spuren von Hyperkristallen, welche die Wesen in sehr geringen Mengen benötigen - so wie Menschen bestimmte Spurenelemente, z.B. Selen.) Mehrere Deckenelemente sind beschädigt und nicht mehr in Funktion, so dass die **Beleuchtung** noch spärlicher ist als im Rest dieser Sektion. Im hinterem Teil der Halle scheint sich ein abgeschalteter Antigravschacht zu befinden. Irgend etwas hat zudem eine Warmluftleitung der Klimaanlage beschädigt: Die etwa **70°C heiße Luft** entweicht mit einem leichten Zischen, und der Wasseranteil kondensiert bei Kontakt mit der nur wenige Grad über Null liegenden Raumluft sofort zu Nebel, der sich über weite Teile der Halle ausgebreitet hat und die Sicht behindert.

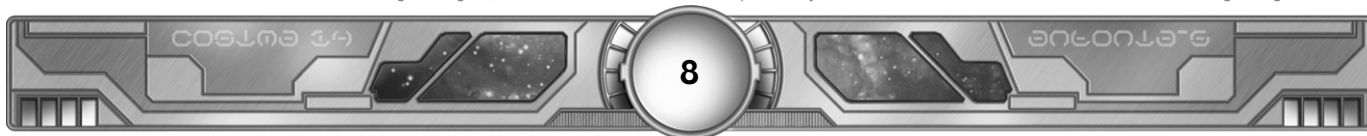
Hinter dem Nebel

„Bei allen Mächten des Universums. Was war das?“ - Reginald Bull, 1333 NCZ [PR #2278]

Die folgende Szene bedarf sorgfältiger Vorbereitung. Die Stimmung in dieser Halle sollte düster und unheimlich sein! Die Spieler können immer nur wenige Meter weit sehen, selbst mit Taschenlampen. Das thermische Chaos aus heißer und kalter Luft erschwert die Infrarotortung. Geräusche werden gedämpft, das Zischen der kaputten Leitung stört. Die beschädigte Energieleitung behindert Messgeräte und senkt ihre effektiven Reichweiten. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt für kurzzeitig erschwerten Funkverkehr. Das Folgende geschieht schnell, zum Teil überraschend. Die Bewegungen des Alien-Kriegers sind so rasch und verwirrend (insgesamt 14 (!) wirbelnde Tentakel), dass man ihnen kaum folgen kann. Wenn die Spieler vorübergehend in Panik geraten, hat man genau die richtige Stimmung erzeugt.

Im hinteren, rechten, sehr dunklen Bereich der Halle lassen sich bei genauerem Hinsehen (Wurf auf *Sehen* für alle, die nicht über Infrarotsicht oder Nachtsicht verfügen) die Überreste eines **Medoroboters** erkennen. An der Decke darüber hängen **4 Kokons**, alle etwa 2 m groß. Wird der Bereich mit Lampen erhellt, kann sie jeder bemerken.

Gleich neben den Kokons „klebt“ am Übergang zwischen Wand und Decke ein Alien, das farblich perfekt den Hintergrund imitiert.



Zusatzregel: Vorbereitungen auf die Datensuche

Wer möchte, kann bereits bei der Datensammlung in diesem Teil des Abenteuers die Spielerfiguren Einfluss auf die Qualität ihrer Datensammlung nehmen lassen. Hierzu bieten sich zwei Arten von Würfeln an, mit denen die Geräte **vor der Anwendung** besser eingestellt werden können:

- **Signaltechnik (Messtechnik, Ortungstechnik), Stufe II:** Gelingt der Wurf, so gewähren die Daten, die mit den entsprechend modifizierten Geräten in Zukunft gesammelt werden, einen **+2** auf die Anwendung von Fertigkeiten, bei denen diese Daten benötigt werden, da die Datenqualität besser ist.

- **Sensornutzung (TECH⁹), Stufe II:** Möchte ein Abenteuerer gern selbst Messungen vornehmen, so erhält er für jeden Abzug von **-2**, den er **vor** der Messung in Kauf nimmt, einen Zuschlag von **+1** auf die Qualität der ermittelten Daten (s.o.) - er kalibriert das Gerät auf bestimmte, engere Bereiche. Gerät er dabei ins Minus, so zählt dies als entsprechend hoher **Abzug** auf die Datenqualität. Ein kritischer Fehler lässt die Messung scheitern, ein normaler Misserfolg hingegen hat weder negative noch positive Auswirkungen. Die Messung zählt als **Routine**, so dass für einen Fortgeschrittenen kein Wurf erfolgen muss. Nimmt keiner der Spieler selbst Messungen vor, erhebt Smile die Daten und behält dabei die Standardeinstellungen bei.

Aufgrund dieses Chamäleoneffekts, der zu den erstaunlichen Fähigkeiten dieses Wesen gehört, sowie die übrigen widrigen Umstände ist es nicht vorzeitig zu entdecken.

Untersucht jemand die Warmluftleitung, so erkennt er, falls er Erfahrung im Umgang mit Desintegratoren hat, dass die Leitung durch einen Desintegratorschuss beschädigt wurde.

In zwei der weißen, leicht transparenten Kokons sind noch schemenhaft die Umrisse von Menschen zu erahnen. Die Reste des Medoroboters sowie ein Kombistrahler (auf Desintegrator, Dauerfeuer Stufe 1, eingestellt - ungewöhnlich!) unterhalb der beiden Kokons schließen jeden Zweifel aus: Dies war der erste Suchtrupp! Und er hatte die vermissten Techniker (von denen in den beiden anderen Kokon nichts mehr zu erkennen ist) gefunden!

Einer der Sicherheitsleute scheint noch zu leben, jedenfalls öffnet er die Augen, wenn die Spieler näher kommen und die Szene beleuchten. Eine Lautäußerung scheint ihm aber nicht möglich.

Werden auch Smile und Tenner auf die Kokons aufmerksam, was automatisch geschieht, wenn man für ausreichende Beleuchtung sorgt oder andere Spieler herbeiruft, ist Tenner nicht zu halten, denn er kennt den Eingesponnenen („Mike, halt aus! Ich komme!“) und rennt zu ihm. Der MED-STAR 23 bewegt sich ebenfalls sofort zum offensichtlich Verletzten. Tenner versucht umgehend, den Kokon mit einem Desintegratormesser zu öffnen und Mike zu befreien.

Die Kokons sind aus einem spinnenwebähnlichem Material. Die Fäden sind allerdings viel dicker und dichter gewebt. Die Belastbarkeit dieser Hülle ist mit einem Stahldrahtgespinnst zu vergleichen. Nur mit entsprechendem Werkzeug (**Desintegratormesser**) kann die Hülle entfernt werden, ohne das Opfer zu gefährden. Der Beschuss durch **Thermostrahler** zerschmilzt zwar die Kokons, setzt aber giftige Dämpfe frei, welche den bereits geschwächten Foorester töten, falls mehr als ein Kokon zerschmolzen wird. Mit einem **Vibrodolech** benötigt man 4 Runden, um den Kokon zu öffnen - zu lange, als dass man unbehelligt bliebe.

Mediziner können, auch ohne die Kokons zu öffnen, mit entsprechender Technik oder mit Hilfe des Medoroboters in allen Kokons Leben amessen, jedoch nur in einem Kokon auch menschliches Leben (der Sicherheitsbeamte Mike Foorester).

Durch seine Aktion ruft Tenner bzw. jeder Andere, der sich an der Befreiung aus den Kokons versucht, das ausgewachsene **Alien** auf den Plan, das nun seinerseits versucht, die Kokons zu beschützen! Tenner wird überraschend von 4 Kampftentakeln angegriffen und in Sekundenschnelle **getötet**. Hierbei verliert das Wesen einen Teil der **Uniformjacke** aus der Kajüte des Kapitäns. Das Uniformteil ist ein Stück des Brustteils der Kombination und enthält den eingerissenen Schriftzug

W. Epu-

- es kann später untersucht werden. Falls die Spieler es Tenner und Smile unmöglich machen, an den Kokon heranzukommen, greift der Alien-Soldat den zur Hilfe eilenden Medoroboter an. Danach versucht das Wesen, die Kokons zu ergreifen und mit ihnen durch ein Loch in der Decke (das es vorher mit seinem getarnten Körper verdeckt hat) zu fliehen. Es bleibt den Spielern 1 Runde, um **Mike Foorester** unverletzt zu bergen - was ihnen nur bei entsprechendem Wurf mittels eines Desintegrators (Messer oder Strahler auf geringer Stufe mit Dauerfeuer!) gelingt.

Wird Mike Foorester gerettet, verfügt er über nur noch **2 LP, 0 AP**; zudem weist er eine stark blutende Wunde im Rücken auf, die in pro Minute **1 LP** kostet, bis sie versorgt wird. Er ist ohne Bewusstsein und wird Wochen brauchen, bis er über seine Erlebnisse berichten kann. Die Wunde stammt von dem Alien-Jungen, das bei der Befreiung im Kokon zurückbleibt,



da es fest mit diesem verbunden ist. Zum Schlüpfen ist es noch zu jung.

Wird das Mutterwesen an der Flucht (oder Mitnahme der Kokons) gehindert, so schlüpft überraschend **1 Alien-Junges** aus einem der Technikerkokons und greift sofort die Spieler an.

Das Alienwesen und sein Junges ziehen sich baldmöglichst in die Zwischendecke zurück, wo eine Verfolgung durch die Spieler fast aussichtslos ist. Smile rät zum Rückzug; reicht dies nicht aus, geben auch Offiziere der BASIS-Sicherheit über Funk diesen Rat. Sahara Smile selbst flieht auf jeden Fall - und schleift nach Möglichkeit dabei den Leichnam von Roland Tenner mit. Der bewusstlose Mike Foorester wird vom MED-STAR 23, falls dieser noch intakt ist, versorgt und geborgen.

Verfolgen und bekämpfen die Spieler die Aliens trotz aller Ratschläge, so schlüpfen aus den beiden übrigen Kokons **2 weitere Alien-Junge**. Die Wesen schlagen mit aller Macht zurück und **töten** nacheinander, indem sie gemeinsam und koordiniert immer den am nächsten stehenden Verfolger angreifen, jeden, der ihnen nachkommt. Dies sollte eigentlich ausreichen, um die Spieler zur Flucht zu bewegen. Die Aliens lassen sofort und ohne weitere Angriffe von den Spielern ab, wenn diese sich zur Flucht wenden und sich mindestens 24 m (bzw. eine Runde lang) in den Gang zurückziehen.

Erwachsener Alien-Soldat (Grad 19)

80 LP, 135 AP - RS 50 - St 150, Gw 90, RW 100, B30
 4xTentakel+14 (3W6+3), Kopf/Mund (rammen oder beißen)+14 (5W6+2); Raufen+16 (1W6+6) - Abwehr+17, Ausweichen+17, Resistenz+24, Sechster Sinn+6, SchB+10
Bes.: Ko 120, Pp 100, *Telepathie*+7, *Tarnen*+18, immun gegen geistige Beeinflussung, Hypnostrahler und Suggestion, empfindlich gegen Kodexgas; Tentakel durchdringen Schilde bis zur Klasse II (HÜ-Schirme), können erzeugten Schaden nach Belieben verringern (z.B. nur 1W6+1 statt 3W6+2); unempfindlich gegen fast alle Gifte; Regeneration; Mangel *Ehrenkodex* (s. Seite 17f).

Frisch geschlüpfter Alien-Soldat (Grad 15)

28 LP, 83 AP - RS 30 - St 130, Gw 90, RW 100, B30
Angriff: 4xTentakel+10 (2W6+2), Kopf/Mund+10 (4W6) (rammen oder beißen); Raufen+14 (1W6+2) - Abwehr+16, Ausweichen+16, Resistenz+20, Sechster Sinn+4, SchB+6
Bes.: Ko 120, Pp 90, *Telepathie*+5, *Tarnen*+18, immun gegen geistige Beeinflussung, Hypnostrahler und Suggestion, empfindlich gegen Kodexgas; Tentakel durchdringen Schilde bis zur Klasse II (HÜ-Schirme), können erzeugten Schaden nach Belieben verringern (z.B. nur 1W6+1 statt 3W6+2); unempfindlich gegen fast alle Gifte; Regeneration; Mangel *Ehrenkodex* (s. Seite 17f).

Die Spielerfiguren können sich ohne Probleme ganz aus dem Sektor zurückziehen. Möchten sie das nicht, so bietet sich

als Rückzugsmöglichkeit der nahe gelegene **Hochsicherheitslaborkomplex** an. Das Schott bietet durch die starke Panzerung einen recht guten Schutz gegen die Aliens. Allerdings ist es immer noch verschlossen. Smile hat ihren Werkzeug-

Walter Epumuke

Kapitän Epumuke war lange Jahre auf der BASIS als Kommandant eines Beibootes der THEBEN-Klasse tätig. Zuvor war er als Vironaut nach Estartu aufgebrochen, allerdings schon früh wieder zurückgekehrt, da ihm die Philosophie des Kriegerkultes missfiel. Die Zeit der Besetzung der Milchstraße durch den Kriegerkult erlebte er an Bord des „Großen Bruders“, wie die BASIS damals genannt wurde: aufgrund seiner großen Raumerfahrung wurde er in das fliegende Personal der BASIS übernommen und stieg schnell zum Kommandanten eines THEBEN-Schiffes auf. Im Jahre 443, vier Jahre vor der Zerlegung der BASIS (s. *Die BASIS*, S. 12), wurde er pensioniert und beschloss, seine letzten Jahre auf der BASIS zu verbringen. Er schrieb ein 445 NGZ veröffentlichtes Buch in Form von autobiographischen Reiseberichten (*Die zwölf Galaxien aus der Sicht eines Vironauten*), dem aber kein großer Erfolg beschieden war - der Markt war bereits gesättigt. Was aus Epumuke nach der Zerlegung der BASIS wurde, ist nicht überliefert.

Der Text seines Buches schildert besonders ausführlich Epumukes Abenteuer in Estartu, wobei er exotischen Gegenständen und Waffen besondere Aufmerksamkeit widmet. Eine Episode in diesem Buch berichtet u.a. vom „Erwerb“ eines Gegenstandes, der als „Erbe des Kriegers“ bezeichnet wurde und laut einer Sage den Keim einer unbezwingbare Armee beinhalten sollte. Die Beschreibung passt zu dem Aussehen, das das Ei vor dem Schlüpfvorgang gehabt haben könnte. „Erst wenn Wasser rostet und die Atome ihre Hülle verlieren soll der Schutz des Ewigen Kriegers versagen!“, heißt es in der Sage.

An dieser Sage ist in der Tat etwas Wahres, auch wenn die Übersetzung den Sinn der Worte etwas verdunkelt hat. „Rosten“ ist hier gleichbedeutend mit oxidieren. Oxidiert man Wasser, erhält man Wasserstoffperoxid - einen Bestandteil der Antikriegerwaffe! Die zweite Voraussetzung ist das Vorhandensein von Betastrahlung. Betastrahlen aber sind Elektronenstrahlen, und die Hülle der Atome besteht aus Elektronen. Verlieren aber Atome explosionsartig ihre Hülle, so entsteht aus stark beschleunigten Elektronen zwangsläufig Betastrahlung!

Falls dieses Rätsel gelöst wird, steht den Abenteurern jetzt schon eine wirksame Waffe zur Verfügung (ganz zu schweigen von **20 EP** zusätzlich).



koffer in der Halle zurückgelassen und weigert sich, zurückzukehren um ihn zu holen.

Nach der Auseinandersetzung mit den Alien-Kriegern erwartet Sergeant Bognozi natürlich einen persönlichen **Bericht**. Optische Aufzeichnungen helfen erheblich, wenn man die Gefährlichkeit des Einsatzes hervorheben und den Tod Tenners erklären will. Hat sich die Gruppe selbst darum gekümmert (immerhin hat sie ja eine Kamera mit Kontrolleinheit erhalten), so gibt dies für den die Kamera bedienenden Abenteurer **10 EP** (im Notfall hat Smile die Kamera programmiert). Falls man ihm Videomaterial vorgelegt, ist Bognozi bereit, aufgrund der erkennbaren Gefährlichkeit der Alien-Soldaten den vollen Lohn zu bezahlen, obwohl Tenner starb - zumindest, sofern Foorester gerettet wurde, niemand sonst starb und außerdem Tenners Leichnam mitgebracht wurde.

Damit sind sie Spielerfiguren aber nicht entlassen. Sergeant Bognozi macht klar, dass er erwartet, dass die Abenteurer die bisherigen Daten auswerten, die Wesen aufspüren, möglichst viele Schwachpunkte entdecken und die Wesen schließlich töten. Die eigentliche Vernichtungsarbeit sollen dabei einige Roboter und Soldaten übernehmen. Aufgrund der Erfahrungen, welche die Spieler beim ersten Kontakt sammelten, sind sie den Soldaten und Robotern in Rahmen dieses Auftrages vorgesetzt. Auch Sahara Smile ist wieder mit dabei, weil sie den Tod ihres Kollegen rächen möchte.

Natürlich ist Bognozi bereit, das Gehalt der Abenteurer aufzustocken. Zur Bewältigung der neuen Aufgabe zahlt er je nach Verhandlungsgeschick der Spielerfiguren zusätzlich pro Person **2500-3000 Galax** plus freie Unterkunft für 6 Monate. Außerdem können sich die Spieler kostenfrei mit Medopacks und Energiedrinks ausrüsten (s. »Der zweite Versuch«).

Nach der ersten Begegnung gehen die Spieler wohl davon aus, dass ihnen maximal „nur“ 7-8 Alien-Soldaten entgegen-

stehen (das Mutterwesen, die 3 Jungendlichen in der Kantine sowie 3-4 frisch Geschlüpfte aus den Kokons in der Generatoren-Halle).

Die Ruhe vor dem Sturm

„Wieso haben wir nicht früher daran gedacht!“ - Rebekka DeMonn, 1289 NGZ [PR #1828]

Den Abenteurern wird zur Analyse ein gut ausgestattetes Labor zur Verfügung gestellt. Folgendes kann darin in Erfahrung gebracht werden, wobei wenigstens **eine** der fettgedruckten Fertigkeiten Voraussetzung ist, um die jeweils angegebenen Erkenntnisse zu gewinnen:

Computernutzung: Die Videoanalyse verrät, dass die Mundwerkzeuge noch gefährlicher sind als die Tentakelenden.

Psychologie/Urteilskraft/Allgemeinbildung/Infoselektik/Linguistik: Die Wesen sind intelligent. Ein Abenteurer mit der Fertigkeit *Infoselektik* erhält **+1** auf den Würfelwurf. Wurden Ultraschallaufnahmen gemacht, erkennt ein Abenteurer mit der Fertigkeit *Linguistik* dies ohne Wurf - er kann Grundstrukturen einer Sprache ausmachen.

Biotechnik (Bionik): Das grüne Sensorband ist empfindlich (kleines Ziel, **-6** auf Treffer); direkt hinter den Kristallkörpern in den Tentakeln befindet sich eine verwundbare Stelle.

Geschütze/Handfeuerwaffen: Projektile könnten eine bessere Wirkung erzielen als Energiewaffen.

Medizin/Biologie: Eine Wachstumsanalyse ergibt, dass innerhalb eines Kokons nach 44 Stunden 85% eines Wirtskörpers umgewandelt ist und ein Alien-Soldat dann den Kokon verlassen kann. Der Übertritt ins Erwachsenenstadium erfolgt nach ca. 60 Stunden.

Hyperdimtechnik/Physik (Materialwissenschaft)/Biologie (Jülziish): Bei den Kristallenden der Tentakel liegen Molkek ähnliche Interaktionen vor. Voraussetzung hier ist eine Gewebeprobe (z.B. eine Ei-Hülle oder ein abgetrennter Tentakel), ein Kokonstück oder ein Alien-Fötus genügt nicht!

Biologie (Mikrobiologie) Stufe III: Eine Genanalyse ist nur möglich, wenn die Spielerfiguren über ein **frisches** Gewebestück verfügen; eine Ei-Hülle oder ein Kokonstück reicht nicht aus! Die Spieler werden zu diesem Zeitpunkt vermutlich nicht

Datenbank: Molkek

Molkek (Molekular-Katalytischer-Extrakt) war eine Substanz, die über lange Zeit die Raumschiffe der Blues schützte und unbezwingbar machte, bis sie u.a. durch Wasserstoffperoxid (100% reinem H_2O_2) sowie synthetisch erzeugtes B-Hormon ohne 5-D-Konstante und je einem Mikro-Hypertronsiganesischer Fertigung neutralisiert wurde. Molkek wurde u.a. auf dem Planeten Tombstone als Abfallprodukt des Lebenszyklus der Schreckwürmer und Hornschrecken gewonnen; nach der Vernichtung Tombstones im Jahr 2327 n. Chr. steht das Material nicht mehr zur Verfügung.



im Besitz eines solchen Gewebestückes sein. Sollten sie aber beispielsweise den Fötus aus Fooresters Kokon mitgenommen haben und untersuchen, so erhalten sie die gleichen Informationen wie bei einer Genanalyse im Labor des Hochsicherheitskomplexes nach ihrer zweiten Konfrontation mit den Alien-Soldaten (s. Seite 13f).

Feldtechnik: Eine Analyse der Einsatzmöglichkeiten von Schirmfeldern aufgrund der gewonnenen Daten ergibt, dass HÜ-Schirme wohl keinen ausreichenden Schutz gewährleisten können (völlig korrekt), Paratronschirme aber mit hoher Wahrscheinlichkeit schon. Ob Fesselfelder nützlich sein könnten, wird ein Feldversuch ergeben müssen. (Um Erfolg zu haben, müssen jedoch mindestens **2 Projektoren** aus einer Entfernung von maximal 15 m ein Wesen erfassen.)

Historik/Recherchieren: Voraussetzung hierfür ist der Uniformrest mit Namensschild, den das Alien fallen ließ. Weitere Möglichkeiten, diese Information zu erhalten, bestehen im Besuch des BASIS-Museums oder durch Durchforschung der Daten aller Besatzungsmitglieder der BASIS. Diese sind aber leider völlig ungeordnet und liegen auch noch in unterschiedlichen, zum Teil veralteten Datei-Formaten vor. Dass die Uniformjacke die von Walter Epumuke ist, lässt sich nur durch *Infoselektik (Stufe II)* oder (sofern der Dienststrang bekannt ist) *Infoselektik (Stufe I)* herausfiltern. Eine Untersuchung „von Hand“ ergibt 93 Datensätze, auf die der gefundene Namensteil „W. Epu-“ zutreffen könnte. Eingrenzende Suchfaktoren wären das Alter der Uniformjacke sowie die Verbindung nach Estartu (sofern diese bereits bekannt ist).

Bei der Suche nach neuen Erkenntnissen ist Zeit ein entscheidender Faktor; oft kann mangelndes Wissen oder Erfahrung durch Aufwand und Fleiß wett gemacht werden. Das bedeutet in diesem Fall:

Die oben genannten Werte stehen für einen Zeiteinsatz von **mindestens 4 Stunden**. Lässt man sich vor dem Wurf freiwillig mehr Zeit, sinkt die Schwierigkeit für jeweils **2 zusätzliche Stunden** um **1**, maximal aber um 4.

Man darf misslungene Würfe auch wiederholen, braucht dafür aber einen erneuten Anlauf und muss dann den erforderlichen Zeitaufwand für den neuen Wurf verdoppeln (d.h. mindestens 8 Stunden). Die Fehlersuche, das Erdenken und Erproben neuer Versuchsanordnungen, die Beschaffung und Erschließung weiterer Literatur usw. kosten nun einmal zusätzliche Zeit. Sind mehrere Fertigkeiten für die Lösung eines Problem einsetzbar, so würfelt man auf die beste der Fertigkeiten und erhält für jede unterstützende Fertigkeit **+1** (s. PRRB, S.136). Arbeitet ein geschultes Team an der Aufgabe oder ist ein **Nexialist** zum Koordinieren vorhanden, kann der Spielleiter auch, analog zu den Regeln zu *Astrogation* (s.

PRRB, S. 293f), die durch 5 geteilten Erfolgswerte aller unterstützenden Spielerfiguren als Zuschlag anrechnen.

Am Ende der Forschungen sollten sich die Spielerfiguren mit etwas Wasserstoffperoxid sowie einer passende Verteilerwaffe versorgt haben.

Der zweite Versuch

„Zähe Burschen sind das... Ob sie überhaupt wissen, warum sie uns verfolgen!“ - Fee Kellind, Kommandantin der SOL, 18 Mio. Jahre v. Chr. [PR #2047]

Ein Sicherheitsteam aus 4 Robotern Typ **ARES 500-3F** (s. Risszeichnung in PR #2015) und 6 Soldaten unterstützt den zweiten Versuch, den Gegner zu stellen. Auch Sahra Smile ist wieder mit dabei, da sie den Tod ihres Kollegen rächen möchte. Den Spielern wird, wenn sie es wünschen, **leihweise** an Waffen und Panzerung zur Verfügung gestellt, was auf der BASIS (und somit im Ermessen des Spielleiters) als Ausrüstung für Kampftruppen verfügbar ist. Der Anführer des Sicherheitstrupps, **Landis O'Bannion**, ist ein erfahrener Raumkampfsoldat.

Im Einzelnen steht den Abenteurern folgende neue Ausrüstung zur Verfügung: Messgeräte nach Wahl; Medopacks nach Wahl; aufputschende Drogen, die speziell für das Militär entwickelt wurden (geben sofort alle verlorenen AP zurück, wirken sich aber nach einer Stunde negativ auf den Organismus aus und fügen **1 LP Schaden** zu); Konzentratnahrung (gibt **2W6 AP** zurück); Energiedrinks (geben **1W6 AP** zurück). Zudem erhalten die Spielerfiguren Zugriff auf Kombilader, Blendgranaten, Intervallbomben und auf Wunsch 3 Fesselfeldprojektoren auf Antigravkissen. Kampfanzüge stehen bis maximal RS 7 zur Verfügung.

Eine zusätzliche Komplikation

Etwa eine Stunde bevor die Spieler aufbrechen, erhalten sie eine **anonyme Nachricht**, in der ihnen

- 25.000 Galax für das Beschaffen aller verfügbaren Daten und/oder einer Gewebeprobe eines Aliens,
- 50.000 Galax für ein totes Wesen,
- 100.000 Galax für ein Alien-Ei und
- 200.000 Galax für ein lebendes Wesen geboten wird.



Landis O'Bannion (Terraner) **Gr 4**
Söldner (Raumkampfsoldat) - Hintergrund *Soldaten*

St 71, Gs 85, Gw 82, Ko 90, In 75, Pp 45
tV 69, sK 54, RW 81, Au 17, pA71, Sb 80
18 LP, 34 AP - AnB+1, SchB+2, VeB+1 - B24

ANGRIFF: Impulsstrahler+11 (1W6+6 AP / 2W10+20), Kombi-
strahler+7 (1W6+2 AP / 1W6+2 AP & Paralyse in Paralyse-
modus; 1W6+2 AP / 4W6+4 im Thermostrahlermodus; 1W6+1
AP / 2W6+8 im Desintegratormodus), Vibrodolch+7 (1W6+2),
Waffenloser Kampf+10 (1W6-1); Raufen+8 (1W6-2) - Ab-
wehr+14, Ausweichen+14, Resistenz+11

Allgemeinbildung+11, Bewegung im Raumanzug+15, Computernutzung+8 (TECH⁹), Energietechnik+8 (Generatoren), Erste Hilfe+8 (Terraner), Feldtechnik+8 (Schutzschirme), Gesetzeskenntnis+5 (Terraner), Handfeuerwaffen+10 (Impulsstrahler), Hyperdimtechnik+8 (Triebwerke), Kampftaktik+10, Körperbeherrschung+16, Medizin+6 (Chirurgie), Nahkampfaffen: Messer+6 (Vibrodolch), Scharfschießen: Impulsstrahler+9, Schießen in Bewegung+14, Sensornutzung+5 (Energietechnik), Sprengtechnik+10, Waffenloser Kampf+9

Terranisch (+12/+12), Satron (+12/-)

Vorzüge/Mängel: Sofortumschalter, Verstoßenheit / Feindschaft (Mascant Kraschyn)

Ausrüstung: Impulsstrahler, Kombi-
strahler, Vibrodolch, Kampf-
SERUN (RS 8) mit Schirmfeld (Schirm I, 50 SFP), Multifunktionsarmband

Typischer Raumkampfsoldat (Terraner) **Gr 2**
Söldner (Raumkampfsoldat) - Hintergrund: *Soldaten*

St 61, Gs 61, Gw 60, Ko 80, In 50, Pp 40
tV60, sK40, RW 60, Au 40, pA50, Sb 70
15 LP, 24 AP - AnB+1, AusB+15, SchB+2, VeB+0 -B24

ANGRIFF: Impulsstrahler+9 (2W6+4 AP/ 2W10+25 als Langwaf-
fe), Kombi-
strahler+9 (1W6+2 AP/ 1W6+2 AP & Paralyse in Paralyse-
modus; 1W6+2 AP / 4W6+4 im Thermostrahlermodus;
1W6+1 AP / 2W6+8 im Desintegratormodus), Vibrodolch+6
(1W6+2), Raufen+7 (1W6-2), Waffenloser Kampf+8 (1W6-2) -
Ausweichen+12, Abwehr+12, Resistenz+9

*Allgemeinbildung+5, Bewegen im Raumanzug+15, Computernutzung (TECH⁹)+6, Erste Hilfe+8 (Terraner), Feldtechnik+8 (Schutzschilde oder Antigrav oder Fesselfelder), Gesetzeskenntnis+5 (Terraner), Handfeuerwaffen+8 (Kombi-
strahler), Körper-*

*beherrschung+16, Lanf-
feuerwaffen+8 (Impulsstrahler), Scharf-
schießen+7, Schießen in Bewegung+12, Sensornutzung+5 (TECH⁹), Sprengtechnik+8, Waffenloser Kampf+7; zwei Fertigkeiten nach Wahl mit +7*

Vorzüge/Mängel: gute Reflexe oder Kühnheit oder Auszeichnung / Ehrenkodex (man lässt keine Kameraden im Stich und man befolgt widerspruchslos Befehle) oder physische Deformation (Brandnarben) oder Abhängigkeit (von den Aufputzmitteln der Soldaten oder Psychopharmaka)

Ausrüstung: Impulsstrahlergewehr, Kombi-
strahler, Vibrodolch, Kampf-
SERUN (RS 8) mit Schirmfeld (Schirm I, 50 SFP), Multifunktionsarmband

ARES 500-3F (terrannerischer Kampfro-
boter)

LP 35	AP ∞	B36
St 130	Gw 70	RW100
Abwehr+14	Ausweichen+16	RS 8

Angriff: Waffenarm links: KNK+12 (Hochenergiegeschütz) (2W6+2 AP/ 4W6+8 & 2W10), Waffenarm rechts: leichter Kombi-
strahler+12 (1W6+2 AP/ 4W6+4 als Thermostrahler; 1W6+2 / 1W6+2 & Paralyse als Paralyse-
modus), Torsobewaffnung: links Impulsstrahler+10 (1W6+6 AP/ 2W10+20), rechts Desintegrator+10 (1W6+1 AP/ 2W6+8) - Raufen+10 (1W6+3)

Bes.: *Geschütze+12* (zum Synchronisieren der Waffen), *Sehen+12, Sensornutzung+11* (für eigene Sensoren), Deflektorfeld, Prallschirm (Schirmfeld I, 50 SFP); der rechte Waffenarm verfügt über Handaktivatoren (mechanische Hand)

Der Ares 500-3F ist eine Weiterentwicklung des TRK-2400/II und des TRK Gladiator. Er gehört zum Standard der LFT-Raumflotte sowie der LFT-Landtruppen. Er hat eine humanoide Grundform mit Ortungskopf, zwei Waffenarmen, Torso und zwei Beinen. Aufgrund von zwei Mikroimpulstriebwerken ist er raumflugtauglich und bleibt auch beim Verlust der Beine weiterhin beweglich. Unter Einsatz der Beine erreicht er eine Geschwindigkeit von beachtlichen 145 km/h (B36). Ortung und Waffenarme erlauben einen 360° Einsatz. Ein Einsatz ist auch unter Wasser möglich. Der Kampfro-
boter ist 2,30 m hoch und fast eine Tonne schwer. Waffenarme und Torso können alternativ bewaffnet werden. Der Handaktivator kann vom Roboter selbsttätig gegen andere Module (schwerer Waffenarm oder Tentakelarm) getauscht werden. Der Aufbau von Paratron- oder HÜ Schirmen ist derzeit nicht mehr möglich, eine Umrüstung wird erprobt (Stand: Anfang 1333 NGZ).



Dem Angebot liegt ein Lageplan bei, auf dem ein Labor des Hochsicherheitskomplexes in der Nähe der Generatoren-Halle gekennzeichnet ist. Hervorgehoben ist außerdem ein Transmitter, der sich in dem Labor befindet, dazu Koordinaten und Anweisungen, um den Transmitter zu justieren. Die Nachricht ist nicht zurück zu verfolgen!

Eine halbe Stunde vor Beginn der Mission erhalten vertrauenswürdige und loyale Mitglieder der LFT unter den Spielern eine zweite Nachricht. Darin wird wie oben eine Belohnung in Aussicht gestellt (halb so hoch), wenn entsprechende Leistungen erbracht werden. In einem Antigravschacht unweit der Halle soll eine Transportkapsel bereit liegen. Die Nachricht gibt als Absender den TDL an, appelliert an den terranischen Patriotismus und löscht sich dann selbst.

Verschiedenen Geheimdienste haben den Funkverkehr des letzten Einsatzes der Gruppe abgehört und ihre Schlüsse gezogen. Da die Auswertung der Daten durch die Abenteurer etwas Zeit in Anspruch nahm, hat man in der Zwischenzeit Pläne machen können. Die erste Anfrage stammt vom Energiekommando, dem akonischen Geheimdienst. Gemäß der Gruppenzusammensetzung können natürlich auch noch andere Geheimdienste auf den Plan treten: Arkoniden, Springer, Jülziish usw. Bis zur Beseitigung der Aliens und dem Abschluss dieses Abenteuers greifen sie aber nicht mehr direkt ein.

Was die Abenteurer beim zweiten Durchgang erwartet

In der Küche befindet sich ein neues Loch in der Wasserleitung. Das Abflussgitter wurde entfernt; an seiner Stelle klafft ein größeres Loch. In der Küche befinden sich nun die **Kokons** aus der Generatoren-Halle, sofern die jungen Aliens nicht beim Rückzug des Mutterwesens geschlüpft sind, um es beim Kampf zu unterstützen. Die Anzahl der Kokons ist entsprechend zu variieren. Alle Kokons sind leer.

Das Wasser läuft durch das Loch in den vergessenen **Kühlraum**, ein Deck tiefer. Der Kühlraum ist durch das Loch zum Teil einsehbar - und offenbart eine böse Überraschung! Dort befinden sich einige Eier, **Dutzende Kokons** (78 Stück) und **4 erwachsene Aliens!**

Falls die Abenteurer jetzt umkehren, wird der Rückweg durch ein Alien, welches unvermittelt aus der Deckenverkleidung bricht, versperrt. Das Wesen zerstört die Schottkontrolle, schließt das Schott manuell und zerstrahlt mit einem Desintegratorwerkzeug den manuellen Öffnungsmechanismus. Die Soldaten und die Roboter nehmen das Wesen unter Feuer, dabei explodiert die Schottelektronik und setzt (natürlich nur mit Messinstrumenten wahrnehmbare) Betastrahlung frei. Durch die **Betastrahlung** wird die **Haut** des Wesens für **1W6 min** weiß. Beschießt man das Wesen jetzt mit **Wasserstoff-**

peroxid, wird die Haut faltig und schuppig und blättert ab: Ihre Schutzwirkung ist dahin! Beschießt man das Wesen mit Wasserstoffperoxid, ohne dass es einer Betastrahlung ausgesetzt worden ist, wird die Haut für **1W6 min** lediglich faltig und verliert ihren leichten Glanz. Solange die beiden Effekte nicht kombiniert werden, haben auch die Roboter und Soldaten keine Chance. Die stärkeren Waffen und Bomben alleine reichen nicht aus, und aus den Kokons schlüpfen jede Stunde 1-2 weitere Wesen!

Erwachsener Alien-Soldat (Grad 19)

80 LP, 135 AP - RS 50 - St 150, Gw 90, RW 100, B30

4×Tentakel+14 (3W6+3), Kopf/Mund (rammen oder beißen)+14 (5W6+2); Raufen+16 (1W6+6) - Abwehr+17, Ausweichen+17, Resistenz+24, Sechster Sinn+6, SchB+10

Bes.: Ko 120, Pp 100, *Telepathie*+7, *Tarnen*+18, immun gegen geistige Beeinflussung, Hypnostrahler und Suggestion, empfindlich gegen Kodexgas; Tentakel durchdringen Schilde bis zur Klasse II (HÜ-Schirme), können erzeugten Schaden nach Belieben verringern (z.B. nur 1W6+1 statt 3W6+2); unempfindlich gegen fast alle Gifte; Regeneration; Mangel *Ehrenkodex* (s. Seite 17f).

Die Flucht

„Wir setzen alles auf eine Karte.“ - Perry Rhodan, 1312 NGZ [PR #2192]

Der Gruppe steht die Flucht in den alten **Hochsicherheitslaborkomplex** offen. Sicherheitshalber wurde jedes Gruppenmitglied zu Beginn der Mission mit den Codes für diese Sektion ausgestattet, um ein Eindringen der Aliens in andere BASIS-Bereiche zu minimieren. Die Panzerung hält den Aliens etwa **2W6+12 Stunden** stand (was natürlich niemand weiß). Im Laborkomplex ist unter anderem auch eine kleine Krankenstation untergebracht.

Das Labor lässt sich gut zu Untersuchung nutzen. Am Besten für eine solche Untersuchung und das Finden von Schwachpunkten in der Verteidigung der Alien-Krieger ist es natürlich, wenn es gelingt, ein Wesen gefangen zu nehmen. In diesem Fall erhält man **+4** auf alle Erfolgswürfe im Zusammenhang mit „Alien-Forschung“ **und** anschließendem Waffenbau. Auch halbiert sich die benötigte Zeit! Mögliche Forschungsergebnisse finden sich auf Seite 10f; es sind nun aber auch weitere Erkenntnisse möglich. Um sie zu erhalten, ist wenigstens **eine** der fettgedruckten Fertigkeiten Voraussetzung.

Biologie (Mikrobiologie) Stufe III: Eine Genanalyse ergibt

bei einem Vergleich mit Elfader-Genom bei 17,4% des Gesamtgenoms (Teile von 4 Chromosomenpaaren der insgesamt 56 Chromosomen) eine Übereinstimmung von 99,9832%. In der Positronik des Labors sind einige Daten aus Estartu gespeichert: neben der verschlüsselten Formel für Kodexmoleküle (*Informatik (Kodieren)* Stufe III mit Abzug von **-4**) finden sich auch die unverschlüsselten Daten von 57 Lebensformen aus Estartu, u.a. die der Elfahder. Der Rest des Genoms entstammt mit großer Wahrscheinlichkeit anderen Lebensformen aus Estartu; leider sind deren Genome nicht in der Datenbank enthalten. Allerdings haben 12,4% des Genoms weite Sequenzabschnitte mit dem eines Schreckwurms aus der Milchstraße gemeinsam! Voraussetzung hier ist ein **frisches** Gewebestück; eine Ei-Hülle oder ein Kokonstück reichen nicht aus!

Falls niemand über *Biologie (Mikrobiologie)* Stufe III oder mehr verfügt, können zum jetzigen Zeitpunkt alternativ auch die Kombinationen *Computernutzung* und entweder *Biologie (Mikrobiologie, Zoologie)* oder *Biochemie* oder *Biotechnik (Medotechnik)* oder *Chemie (Biochemie)* oder *Medizin* (mit Abzug von **-2**) eingesetzt werden.

Historik (Akonen, Arkoniden, Jülziish, Terraner) Stufe I deckt den Zusammenhang mit Molkex auf, falls zuvor eine Genanalyse gelungen ist.

Allgemeinwissen (Abzug von **-4**) **Stufe III** deckt den Zusammenhang von Schreckwürmern mit Molkex auf, falls zuvor eine Genanalyse gelungen ist.

Chemie (Biochemie)/Physik (Hyperphysik, Materialwissenschaft)/Kulturverständnis:Jülziish/Historik auf **Stufe III**: Die Molkexpanzerung der Blues wurde u.a. mit Wasserstoffsuperoxyd bekämpft. Voraussetzung hierfür ist das Erkennen der Ähnlichkeit der Tentakel-Kristallenden mit Molkex.

Informatik (EW-4:Kodieren) **Stufe III**: In der Positronik des Labors sind neben der verschlüsselten Formel für Kodexmoleküle einige Daten aus Estartu gespeichert.

Computernutzung Stufe I oder **Allgemeinwissen** (Abzug von **-4**) **Stufe III**: Bei den anderen Dateien handelt es sich um die unverschlüsselten Daten von 57 Lebensformen aus Estartu, u.a. die der Elfahder.

Sensornutzung (TECH⁹) Stufe I oder **Signaltechnik Messtechnik, Ortungstechnik** **Stufe II** oder **Allgemeinwissen** (Abzug von **-4**) **Stufe III** und **Chemie (Biochemie) / Medizin** (Abzug von **-2**) / **Physik (Hyperphysik, Materialwissenschaft)**: Hiermit lässt sich der Einfluss der Betastrahlen entdecken, sofern Messdaten von der Explosion am Schott vorliegen.

Im Labor befinden sich 4 stationäre **Fesselfeldprojektoren**, d.h. zusammen mit den mobilen Projektoren verfügen die Abenteuerer über 7 dieser Geräte. Dennoch ist es weder einfach noch ungefährlich, ein Alien-Wesen gefangen zu halten: Seine Kristallenden beeinflussen auch die Fesselfelder! Wenn es von weniger als zwei Projektoren gehalten wird, kommt es **automatisch** frei. Pro Stunde steht einem gefangenen Wesen ein Befreiungsversuch zu, nachdem jeder der Projektoren neu eingestellt werden muss (*Energietechnik (Fesselfelder)*).

Kann die Gruppe tatsächlich ein unverletztes Wesen gefangen nehmen, ist es möglich, einen **Enzyblocker** zu entwickeln. Hierfür braucht man aber mindestens einen **Experten** (d.h. Fertigkeitswert mindestens +15) in *Biologie (Biochemie)*, *Chemie (Biochemie)* oder *Medizin*; der Wurf erhält einen Abzug von **-8**! Ein funktionierender Enzyblocker neutralisiert zwar nicht die Panzerung, aber er beeinträchtigt die Regeneration des Wesen fatal: Statt zu regenerieren, kristallisiert es völlig und lässt nur eine Mischung aus Silizium und anderen normalen Kristallen zurück (rund 80%) - bei den letzten 20% hingegen handelt es sich um **Mivelum, Losol, Khalumvatt** und **Kyasoo** - also allesamt Hyperkristalle! Diese Kristalle sehen entfernt wie weißer Marmor aus und haben auch eine vergleichbare Festigkeit. Aufgrund der unreinen Mischung ist ihr Materialwert aber vergleichsweise gering. Dennoch würde ein Käufer auf der BASIS **80.000 Galax** pro auskristallisiertem Wesen bezahlen! Allerdings dauert die Herstellung des Blockers mindestens 12 Stunden, und eine schnelle und ausreichende Produktion kann nur mit Hilfe der BASIS-Leitung gelingen!

In Ermangelung eines vollständigen Wesens ist auch das Erbeuten größerer Gewebestücke, die sowohl Panzerung als auch Kristallenden enthalten, für eine erfolgreiche Forschung ausreichend; insbesondere die Tentakel bieten sich an, sind sie doch noch am leichtesten abzutrennen. Die Spieler dürfen hier ruhig auch einmal Glück haben! So könnte notfalls eine von einem Soldaten ausgelegte Mine oder geworfenen Granate ein Volltreffer gewesen sein und ein oder zwei Tentakeln abgetrennt haben.

Für die Forschung bringt ein Tentakel einen Zuschlag von **+1** auf die Erfolgswürfe, mehrere Tentakel einen Zuschlag von **+2**. Die Zeitersparnis beträgt im letzteren Fall zwei Stunden, da mehrere Versuche gleichzeitig ablaufen können.

Kommen die Spielerfiguren rein gar nicht voran, bietet sich als Notlösung eine erneute Auswertung aller Messdaten mittels **Infoselektik** an, um den richtigen Zusammenhang zwischen der Explosion und dem Freiwerden von Betastrahlen (es wurden bei der Explosion natürlich auch andere Strahlenarten freigesetzt!) und der Weißfärbung der Haut zu of-



fenbaren. Steht einzig das „Ei“ zur Verfügung, erhält man keine Zuschläge. Fehlt selbst dieses, kommt sogar ein Abzug von **-2** zum Tragen; die Forschungen verzögern sich um **2 Stunden**.

Falls die Spielerfiguren nicht über die nötigen Kenntnisse verfügen oder ihre Werte sehr niedrig sind, könnte man sich auch den alten **Laborpositroniken** zuwenden. Mittels *Computernutzung Stufe II* oder *Informatik Stufe I* kann man einige der alten Rechner aktivieren. Im allerletzten Notfall gelingt dies Sahnra Smile. Die Rechner enthalten die folgenden Programme: *Biologie+12 (Mikrobiologie)*, *Physik+10 (Hyperphysik, Materialwissenschaft)*, *Chemie+8 (anorganische Chemie)*, welche die Spieler einsetzen können. In diesem Fall erhalten sie hierfür natürlich **keine EP** für angewandte Fertigkeiten, können aber zumindest die Schwachpunkte der Wesen erfahren - und sich mit diesem Wissen an den Waffenbau machen.

Im Labor finden sich zudem genügend Materialien zum **Waffenbau**. Wasserstoffperoxid gibt es im Frisiersalon um die Ecke (holen zur Not die letzten Roboter). Jetzt ist *Improvisieren* angesagt! Natürlich hilft auch *Waffentechnik*, um die durch die Analyse hoffentlich gefundene Mischung aus Wasserstoffsuperoxyd und Betastrahlen Gewinn bringend umzusetzen.

Um die Aliens zu besiegen, benötigt man im Prinzip nicht mehr, als bereits auf TECH⁵ verfügbar ist: eine Elektronenstrahlquelle (jeder nicht abgeschirmte Bildschirm), Wasserstoffperoxid (z.B. ein Blondierungsmittel, entweder als „Wasserbombe“ oder im Zerstäuber, Wasserpistole usw.) - und eine beliebige Waffe. Verfügt die Gruppe also über die Informationen und die Zeit, kann sie sich entweder Waffen selbst improvisieren oder abwarten, Hilfe anfordern und die Sache den Profis überlassen. Beide Taktiken führen das Abenteuer zu einem gelungenen Ende! Warum sollte auch ein Informatiker plötzlich zum Alien-Killer werden wollen...?

Sollte es einigen Spielern (oder dem Spielleiter) bei all dieser Forschung zu langweilig werden, darf ruhig ein besonders kleines Alien einen schmalen, unbekanntem Zugang zum Laborkomplex finden und anschließend die Abenteurer Abteilung für Abteilung zurücktreiben. Das macht es natürlich schwieriger, ein Gegenmittel zu finden - und die Uhr tickt. Ist schließlich ein Großteil der Aliens geschlüpft, gehen sie alle zum Angriff über; bis dahin **muss** ein Mittel gefunden sein, oder es ist aus. Es sei denn, man vertraut sich dem Transmitter an (s.u.).

Hat die Gruppe bis kurz vor dem Eindringen der Aliens keine Waffe zur Verfügung, z.B. weil sie beim Würfeln viel Pech

hatte, können die Abenteurer noch Hilfe von Außen erwarten - vorausgesetzt sie kennen die **beiden Schwachpunkte** der Aliens. Dann kann die BASIS-Leitung das Wasserstoffperoxid noch schnell herstellen. Kommt ein Spieler auf die Idee, die Sprinkleranlage der Sektion mit Wasserstoffperoxid zu fluten (**10 EP**), so macht die BASIS-Leitung dies möglich. Auch Elektronenstrahlgewehre kann die BASIS-Leitung zur Not schnell genug herstellen (maximal 8 Stück). Diese werden dann zusammen mit 2 zusätzlichen Robotern per Transmitter zu den Spielern geschickt.

Der **Transmittertransport** ist nicht ganz so gefährlich, wie des derzeit normalerweise an der Tagesordnung ist. Das liegt hauptsächlich an der sehr kurze Entfernung, die hier überbrückt werden soll. Es geht nicht um Lichtjahre, sondern um einige Hundert Meter! Wer möchte, kann bei gelungenem Wurf auf *Hyperdimtechnik (Transmitter) Stufe I* das Ergebnis des Transmissionsversuchs mit einem **Prozentwurf** ermitteln:

- 01-60:** Der Transport funktioniert einwandfrei.
- 61-70:** Der Transportierte leidet unter sehr starken Entzerrungsschmerzen zu leiden: **-4** auf alle Würfe der nächsten 2 Stunden.
- 71-85:** Die Entzerrungsschmerzen sind so stark, dass der Transportierte für 1W6 Stunden ins Koma fällt.
- 86-90:** Der Transport findet nicht statt, aber Schock und Koma treten trotzdem ein.
- 91-95:** Beim Transport geht eine Extremität verloren (1W6+3 Schaden).
- 96-99:** Beim Transport bleiben beide Beine zurück (2W6 +4 Schaden).
- 100:** Der Transportierte geht im Hyperraum verloren.

Gelingt der Wurf auf *Hyperdimtechnik (Transmitter)* auf **Stufe II**, kann der Transmitter erfolgreich so angepasst werden, dass der Prozentwurf um **5 Punkte** reduziert werden kann. Eine 100 bleibt aber fatal! Zur Zeit ist der Transmitter auf eine Gegenstation in unmittelbarer Nähe eingestellt, knapp an der Grenze zur Unterheimat. Gibt man die Koordinaten ein, die in der anonymen Nachricht übermittelt wurden, wird statt dessen eine Verbindung zu einem akonischen Transmitter hergestellt, der sich in einer verlassenen Halle in der **Unterheimat** befindet. Die Instruktionen sind so detailliert, dass sie auch ohne Kenntnisse der Bedienung von Transmittern umgesetzt werden können (**PW:tV**); wer *Hyperdimtechnik (Transmitter)* gelernt hat, braucht gar nicht zu würfeln. Die Empfangsstation ist schon weitgehend auf die neuen Bedingungen eingestellt, so dass ein Fehltransport unwahrscheinlicher wird: Der Prozentwurf wird um 5 Punkte reduziert, insgesamt also um 10 Punkte, wenn zuvor die eigene Anpassung des Transmitters gelang. Eine 100 bleibt aber tödlich!



Da man diesen Transmitter nur noch für Materialtransporte verwendet, ist ein gewisser Schwund in den Augen der Akonen durchaus akzeptabel. Ganz auf die geliebten Transmitter zu verzichten, hieße einen Großteil der üblichen taktischen Vorgehensweisen des Energiekommandos aufzugeben. In der Halle befinden sich ein Kampfroboter und ein akonischer Agent des Energiekommandos. Alien-Material wird gern entgegengenommen, unerwünschte Besucher werden paralytisiert und anschließend weggeschafft, verhört und danach getötet (z.B. spurlos durch gezielten Transmitter-Fehltransport). Bevor letzteres geschieht, hilft vielleicht die USO den Abenteurern aus der Patsche.

Nachdem die Schwächen des Aliens gefunden worden sind, ist es natürlich auch möglich, die BASIS-Leitung zu informieren. Diese wird sehr schnell entsprechende Waffen improvisieren und ein Rettungs- und Vernichtungsteam losschicken. Natürlich gibt es dann weniger Erfahrungspunkte ...

Gewonnen?

„Gefangene wurden bei dieser Schlacht keine gemacht.“ - Ascari da Vivo, arkonidische Admiralin, 1312 NGZ [PR #2192]

Sind die Abenteurer so naiv, auf die Wünsche der verschiedenen Geheimdienste einzugehen, werden sie vermutlich sehr enttäuscht, was die erwartete Geldzahlung angeht. Zwar geht schon bald eine Zahlung über **5000 Galax** mit der Bemerkung „erste Rate“ ein, doch geschieht dies nur, um Zweifel zu zerstreuen und um etwas Zeit zu gewinnen. Sicher ist aber, dass die Spielerfiguren Besuch erhalten werden. Im günstigsten Fall wird eine Gedächtniskorrektur bzw. -Löschung vorgenommen, im ungünstigsten verschwinden oder sterben die Spieler - so zumindest der Plan der Agenten.

Natürlich geschieht derlei nicht ohne vorherige Warnungen und Hinweise! So platzt vielleicht eine Verabredung mit Sahra Smile. Sucht man sie auf, erkennt sie die Abenteurer nicht wieder - die ganze letzte Woche fehlt in ihrem Gedächtnis! Offizielle Begründung: Hirnhautentzündung; sie ist auf jeden Fall bis Ende des Monats krank geschrieben. Oder es wird ein Mitglied des zweiten Sicherheitstrupps bei einer Demonstration von einem „Chaoten“ erschlagen. Die Fahndung verläuft im Sande. Die Presse hetzt gegen die „Bewegung freies Wohnen“. Sucht man nach den anderen Begleitern des Vorstoßes in die Tiefen der BASIS, offenbart sich Erstaunliches: Mike Foorester ist auf der Krankenstation einer Komplikation erlegen. Sergeant Bognozi ist befördert worden und hat das Bedden-System vor zwei Tagen mit einem der seltenen Frachtflügen mit unbekanntem Ziel verlassen ...

Anhang I: Die Techniker

„Und du bist Servicetechniker von Beruf, du kennst das alles noch viel besser.“ - Leutnant Bersink zu Derek Pander, 1333 NGZ [PR #2295]

Roland Tenner (Terraner) **Gr 1**
Techniker (Wartungstechniker) - Hintergrund *Durchschnittsfamilie*

St 42, Gs 82, Gw 63, Ko 50, In 74, Pp 63
tV 87, sK 64, RW 71, Au 67, pA71, Sb 34
14 LP, 14 AP - AnB+1, AusB+9, SchB+1 - B26

ANGRIFF: Dolch+7 (1W6), Raufen+6 (1W6-3) - Abwehr+11, Ausweichen+11, Resistenz+5, Sechster Sinn+3

Allgemeinbildung+8, Bewegung im Raumanzug+15, Computernutzung+8 (TECH⁹), Energietechnik+8 (Generatoren), Erste Hilfe+8 (Terraner), Fahrzeug lenken+12 (Gleiter), Feldtechnik+6 (Antigrav), Handwerk+5 (Tischlern), Hyperdimtechnik+6 (Transmitter), Improvisieren+6, Körperbeherrschung+12, Kulturverständnis+12 (Terraner), Laufen+5, Nahkampfwaffen:Messer+6 (Dolch), Schwimmen+10, Sensornutzung+8 (TECH⁹), Signaltechnik+6 (Messtechnik), Tanzen+10, Urteilskraft+6

Interkosmo (+12/+12) Satron (+12/-), Terranisch (+12/+12)

Vorzüge/Mängel: - / -

Ausrüstung: Vibrodolch, diverse Werkzeuge, Multifunktionsarmband, Energieorters, Masseorters, Desintegratorwerkzeuge (Messer, Bohrer, etc.), Reparaturmaterialien, Antigravwerkzeugkasten, Notfall Medopack, Überraschungsgeschenk für seine Tochter (Holo-Poster eines Pferdes und Gutschein für 10 Reitstunden in den Erlebniswelten)

Sahra Smile (Mensch, Terranerin/Arkonidin) **Gr 2**
Techniker (Funker) - Hintergrund *Geldadel*

St 36, Gs 68, Gw 94, Ko 70, In 84, Pp 43
tV 79, sK 64, RW 99, Au 87, pA92, Sb 64
15 LP, 21 AP - AusB+10, VeB+1 - B25

ANGRIFF: Waffenloser Kampf+7 (1W-4), Raufen+5 - Abwehr+12, Ausweichen+12, Resistenz+9, Sechster Sinn+2

Allgemeinbildung+8, Computernutzung+10 (TECH⁹), Diplomatie+6, Energietechnik+6 (Generatoren), Raumschiff steuern:Jacht+12 (terranische und arkonidische Modelle), Feldtechnik+6 (Fesselfelder), Gesetzeskenntnis+5 (Arkoniden, Terraner), Hyperdimtechnik+6 (Transmitter), Körperbeherrschung+12, Kulturverständnis+12 (Terraner), Kulturverständnis+6 (Arkoniden), Mathematik+6 (Data Mining), Milieukennntnis:Manieren+6 (Arkoniden, Terraner), Physik+6 (Nanophysik), Robotik+6 (Rechnertechnik), Schauspielkunst+8, Sensornutzung+11 (TECH⁹), Signaltechnik+9 (Messtechnik), Tanzen+12, Verführen+6, Waffenloser Kampf+7

Terranisch (+12/+12), Interkosmo (+12/+12) Satron (+12/12)

Vorzüge: Kontakte (arkonidischer Hochadel, ihr Vater) / Abhängigkeit (Insulin)

Ausrüstung: diverse Werkzeuge, Multifunktionsarmband, Energieortler, Masseortler, Desintegratorwerkzeuge (Messer, Bohrer, etc.), Reparaturmaterialien, Antigravwerkzeugkasten, Kreditchip mit 3978 Chronners, zweiter Kreditchip mit 2764 Galax, Make-up-Utensilien, Medikamentendose (u.a. mit Insulinpillen)

Anhang II: Die Soldaten des Ewigen Kriegers

„Was stark ist, wird zur Krone der Evolution aufsteigen, und was schwach ist, wird zuschanden werden.“ - Stalker, 1172 NGZ [PR #1553]

Aussehen und Entwicklung

Das Wesen erinnert grob an einen kugelförmigen Kraken mit 14 Tentakeln. Vier davon sind Handlungstentakel, die in vierädrige „Fransen“ auslaufen; hinzu kommen sechs Bewegungs- und vier Kampftentakel. Die Kampftentakel weisen an ihrem Ende eine kristalline, ultraharte, pfeilförmige Struktur auf. Der kugelförmige Körper durchmisst zwischen 0,8 m und 1,70 m und zeigt ein umlaufendes, ca. 4 cm breites Band, das offensichtlich der Wahrnehmung dient. Dieses Sensorband leuchtet in einem grünlichen Farbton und kann mit einer Membran abgedeckt werden. Die obere Kopfhälfte ist bis zu 1 m ausfahrbar. Die Trefferfläche entspricht etwa dem 1- bis 4-fachen eines Menschen. Die Masse eines Einzelwesens liegt zwischen 90 und 360 kg.

Die Wesen sind in der Lage, ihre Farbe der Umgebung so perfekt anzupassen, dass sie im Ruhezustand fast unsichtbar sind. Ihre natürliche Farbe ist grau bis schwarz. Nach der Behandlung des Panzers mit **H₂O₂ und Betastrahlen** nimmt er eine weißliche, weiche Form an, die an einigen Stellen verhärtet ist und in Aussehen wie Belastbarkeit die Eigenschaften von Marmor zeigt.

Die Vermehrung erfolgt durch Parthenogenese (Jungfernzeugung): Sobald das Wesen genügend in Hyperkristallen enthaltene Spurenelemente aufnehmen konnte, kommt es zur Eiblage. Aus den Eiern schlüpfen wurmartige Larven (In: t20) mit 4 Bewegungs- und 2 Handlungstentakeln, die ausschließlich mit Fressen beschäftigt sind. Hat die Larve ausreichend Nahrung zu sich genommen, spinnt sie sich in einen Kokon ein.

Während der Entwicklung im Kokon findet eine Anpassung an einen Wirt statt (sofern ein intelligentes Lebewesen dafür zur Verfügung steht und mit eingesponnen werden kann), so dass Teile seines Wissens vom Jungtier aufgenommen werden können. Dieses Wissen ist um so umfangreicher, je länger der Wirt am Leben bleibt. Die Aliens haben also kein Interesse an einem schnellen Ableben der Wirte, gleichwohl dies die körperliche Entwicklung der Brut nicht beeinträchtigt und sie auf einen solchen Wirt nicht angewiesen sind. Schließlich wird der Wirtkörper komplett absorbiert.

Im Kokon wird ein Teil der Embryonalentwicklung der Elfhader (d.h. eines Humanoiden) nachvollzogen. Der obere Teil des Kokons ist kristallin verhärtet. Im Schutze des Kokons wird schließlich der Organismus umgestaltet, bis am Ende ein Soldat des Ewigen Kriegers schlüpft. Den Kokon frisst er auf. Nach etwa 60 Stunden hat er das Erwachsenenstadium erreicht und ist komplett ausgereift.

Die Wesen verständigen sich durch **Ultraschall** (ein Jülziish kann die Ultraschall-Kommunikation bei einem gelungenen Wurf auf **Hören** wahrnehmen). Zudem sind sie schwache **Telepathen**. Die Wesen können jedoch nicht die Gedanken der Spieler lesen!

Ist in der Spielergruppe ein Telepath, könnte er versuchen, Kontakt zu den Aliens aufzunehmen. Die Gedankengänge der Wesen sind aber **sehr** fremdartig; die Aliens sind zudem misstrauisch und arrogant. Ein Teil des Kriegerkodexes ist genetisch verankert. Eine diplomatische Lösung mag trotzdem nicht ganz ausgeschlossen sein: Versucht die Gruppe konzentriert Kontakt aufzunehmen, etwa indem alle Mitglieder **gemeinsam** sagen und denken „Wir wollen verhandeln! Wir wollen verhandeln! Wir wollen ...“, kann dies, falls der Spielleiter das möchte, von den Aliens trotz ihres nur schwach ausgeprägten Talents empfangen werden.



Soldat des Ewigen Kriegers (frisch geschlüpft) (Grad 15)

LP 4W6×2	AP 15W6+30		B30
St 130	Gw 90	RW 100	In m80
Abwehr+16	Ausweichen+16		RS 30
Resistenz+20	Sechster Sinn+4		

Angriff: 4×Tentakel+10 (2W6+2), Kopf/Mund+10 (4W6) (rammen oder beißen) - Raufen+14 (1W6+2)

Bes.: Ko 120, Pp 90, SchB+6, *Telepathie*+5, *Tarnen*+18, immun gegen geistige Beeinflussung, Hypnostrahler und Suggestion, empfindlich gegen Kodexgas; Tentakel durchdringen Schilde bis zur Klasse II (HÜ-Schirme), können erzeugten Schaden nach Belieben verringern (z.B. nur 1W6+1 statt 2W6+2); unempfindlich gegen fast alle Gifte; Regeneration; Mangel *Ehrenkodex* (ihr Ziel ist es, den Gegner kampfunfähig zu machen und nur im Notfall zu töten; Nahrungsbeschaffung und Brutschutz sind Notfälle!). Frisch geschlüpfte Soldaten sind etwa 90 - 200 kg schwer.

Soldat des Ewigen Kriegers (jung) (Grad 17)

LP 6W6×2	AP 15W6+40		B30
St 140	Gw 90	RW 100	In m80
Abwehr+16	Ausweichen+16		RS 40
Resistenz+22	Sechster Sinn+5		

Angriff: 4×Tentakel+12 (3W6+2), Kopf/Mund+12 (5W6) (rammen oder beißen) - Raufen+16 (1W6+4)

Bes.: Ko 120, Pp 95, SchB+8, *Telepathie*+6, *Tarnen*+18, immun gegen geistige Beeinflussung, Hypnostrahler und Suggestion, empfindlich gegen Kodexgas; Tentakel durchdringen Schilde bis zur Klasse II (HÜ-Schirme), können erzeugten Schaden nach Belieben verringern (z.B. nur 1W6+1 statt 3W6+2); unempfindlich gegen fast alle Gifte; Regeneration; Mangel *Ehrenkodex* (ihr Ziel ist es, den Gegner kampfunfähig zu machen und nur im Notfall zu töten; Nahrungsbeschaffung und Brutschutz sind Notfälle!). Junge Soldaten sind 200 - 300 kg schwer.

Soldat des Ewigen Kriegers (erwachsen) (Grad 19)

LP 8W6×2	AP 15W6+60		B30
St 150	Gw 90	RW 100	In m90
Abwehr+17	Ausweichen+17		RS 50
Resistenz+24	Sechster Sinn+6		

Angriff: 4×Tentakel+14 (3W6+3), Kopf/Mund (rammen oder beißen)+14 (5W6+2) - Raufen+16 (1W6+6)

Bes.: Ko 120, Pp 100, SchB+10, *Telepathie*+7, *Tarnen*+18, immun gegen geistige Beeinflussung, Hypnostrahler oder

Suggestion, empfindlich gegen Kodexgas (s.u.); Tentakel durchdringen Schilde bis zur Klasse II (HÜ-Schirme), können erzeugten Schaden nach Belieben verringern (z.B. nur 1W6+1 statt 3W6+3); unempfindlich gegen fast alle Gifte; Regeneration; Mangel *Ehrenkodex* (ihr Ziel ist es, den Gegner kampfunfähig zu machen und nur im Notfall zu töten; Nahrungsbeschaffung und Brutschutz sind Notfälle!). Erwachsene Soldaten werden bis zu 360 kg schwer.

Historie/Herkunft

Die Aliensoldaten wurden künstlich erzeugt und waren vor dem Hyperimpedanz-Schock noch viel gefährlicher als jetzt. Ihre Kampftentakel waren in der Lage, Energie aus dem psionischen Netz zu ziehen und mit Hilfe der Kristallenden der Tentakel in Intervallkanonen ähnlicher Form Hyperstrahlung zu verschießen. Diese Fähigkeit haben sie mittlerweile verloren. Sie tragen das Genmaterial von sieben verschiedenen Lebewesen in sich, u.a. das von Elfahdern und Schreckwürmern.

Besonderheiten auf allen Entwicklungsstufen

Die Kampftentakel sind in der Lage, Normal- und HÜ-Schirme zu durchdringen (Schirme der Klasse 0 bis II). Dies geschieht mit Hilfe einer Strukturüberladung durch Interferenzreaktionen mit den hyperschwingungsaktiven Kristallenden der Tentakel. Hierdurch werden Strukturücken erzwungen, die bis zum vollständigen Zusammenbruch des Schirmfeldes führen. Die höchsten gemessenen Hyperfrequenzen liegen knapp unterhalb des Paratron-Niveaus. Eine Messung offenbart an den Tentakelenden eine geringe Konzentration von verschiedenen Hyperkristallen: **Mivelum**, **Losol**, **Khalumvatt** und **Kyasoo**. Treffen mehr als zwei Tentakel oder aber der Kopf in einer Runde auf ein Schirmfeld, so bricht dieses zusammen und bietet gegen weitere Treffer in dieser Runde keinen Schutz mehr! Solange sich das Wesen im Nahkampf mit dem Schirmträger befindet, kann sich der Schirm auch nicht wieder aufbauen. Die molkexähnliche Panzerung und die hyperenergetisch aktiven Kristallenden der Tentakeln verhindern dies.

Die Soldaten der Ewigen Krieger verfügen über außerordentliche Regenerationsfähigkeiten: Werden Tentakelspitzen z.B. durch kritische Treffer abgetrennt, so bildet sich dort automatisch ein neues Kristallende aus der normalen Körpersubstanz heraus. Der Rest des Tentakels wächst nach, wobei die Körpermasse leicht schrumpft. Erst bei über 50% Verlust an Körpermasse ist eine Beeinträchtigung der Kampfkraft um 12% zu erwarten (d.h. ein Tentakelangriff fällt weg). Kriti-

sche Treffer setzen die Wesen also nie ganz außer Gefecht! Betroffene Körperteile sind bestenfalls für nur kurze Zeit (2 Runden) außer Funktion, abgetrennte Teile wachsen innerhalb von 1W6 Runden nach. Selbst schwere Kopftreffer wirken nur kurzzeitig. Sogar eine **100** tötet ein solches Wesen nicht, sondern macht es nur für 1W6 Runden wehrlos. Innere Verletzungen sind unmöglich. Um einen bestimmten Tentakel zu treffen, muss ein **Punktbeschuss** mit **-6** gelingen. Die Tentakel sind recht schmal und ständig in Bewegung. Um einen Tentakel abzutrennen, muss man diesem, nach Abzug des Rüstungsschutzes, mindestens **80 Punkte** (60 Punkte bei jungen und frisch geborenen Wesen) schweren Schaden **innerhalb 1 Runde** zufügen. Bei ungepanzerten Wesen sinkt dieser Schaden auf 8 bzw. 6 Punkte pro Tentakel.

Unter dem Einfluss von **Kodexgas** lässt die Aggressivität der Aliensoldaten gegen den „Träger“ des Gases nach. Sie sind bereit, Argumenten zu folgen. Sie erhalten sofort den **Mangel Leichtgläubigkeit** gegenüber Gasträgern. Dies wäre eine Möglichkeit, eine friedliche Lösung herbei zu führen. Die Aliens entwickeln aber kein blindes Vertrauen und sind keineswegs zu 100% loyal. Dies war letztlich der Grund, warum sie sich nie als Soldaten der ewigen Krieger durchsetzen. Sie werden langfristig nur dann aufhören, um einen eigenen Lebensraum auf der BASIS zu kämpfen, wenn man ihnen eine eigene Welt zur Verfügung stellt. Ob sich die BASIS-Leitung auf derlei einlässt, bleibt hier offen. Auf jeden Fall lässt sich durch Kodexgas ein Angriff vereinfachen. Unter der Wirkung des Gases sind die Aliens 3 Runden lang verwirrt, wodurch sie in der ersten Runde nicht handeln und ihr **RW** in den beiden Folgerunden auf **40** sinkt.

Die **Telepathie** ist in erster Linie ein Mittel der internen Kommunikation. Damit ist es möglich, sehr schnell Erfahrungen und Informationen auszutauschen. Was ein Alien weiß, wissen sehr bald alle! Die Gedankengänge der Menschen sind so fremdartig, dass die Aliens deren Gedanken nicht erfassen können, es sei denn, beide Seiten konzentrieren sich darauf und unterlassen währenddessen ablenkende Tätigkeiten.

Bis ihre **Panzerung** unwirksam gemacht werden kann, sollten die Alien-Krieger ähnlich fürchterliche Nahkämpfer sein wie Haluter. Ihr Ziel ist es allerdings, den Gegner kampfunfähig zu machen und nach Möglichkeit nicht zu töten - strikt nach der militärischen Doktrin, dass ein verletzter gegnerischer Soldat besser ist als ein Toter, da ein Verletzter versorgt werden muss und damit Ressourcen bindet. Deshalb können

die Aliens die Höhe ihres Schadens wie oben beschrieben nach Belieben absenken. Bei der Schutz der Brut oder zur Versorgung mit Nahrung können sie selbstverständlich auch töten. Ihr Ehrenkodex ist eher rational als ethisch begründet. Bis ihre Brut geschlüpft ist, starten sie keine Offensive, sondern versuchen nur, sich und ihre Brut zu verteidigen!

Anhang III: Erfahrungspunkte

„Ich begreife...“ - Malcolm S. Daellian, 1344 NGZ [PR #2304]

Neben den üblichen Erfahrungspunkten (s. PRRB, S. 318) erhält jede Spielerfigur die folgenden Erfahrungspunkte für bestimmte Ideen oder Handlungen:

Kontaktaufnahme mit den Demonstranten	5 EP
Rettung von Foorester	20 EP
Rettung von Tenner	10 EP
Warnung der BASIS ohne Eingreifen von Smile	5 EP
Lösen des Rätsels aus der Sage	20 EP
Entdeckung des Brutraums durch die Spieler	10 EP
Entdeckung des Schwachpunktes H ₂ O ₂ (ohne Hilfe)	15 EP
Entdeckung des Schwachpunktes H ₂ O ₂ (mit Hilfe)	5 EP
Entdeckung des Schwachpunktes Beta-/Elektronenstrahlung (ohne Hilfe)	15 EP
Entdeckung des Schwachpunktes Beta-/Elektronenstrahlung (mit Hilfe)	5 EP
Bergen von Gewebe: Ei-Hülle	5 EP
Bergen von Gewebe: Tentakel	10 EP
Bergen von Gewebe: Wesen / intaktes Ei	20 EP
Synthese von H ₂ O ₂ beim Waffenbau	5 EP
Bau von Betastrahlern	5 EP
Fluten der Sprinkleranlage mit Wasserstoffperoxid	10 EP
Ausschlagen des ersten Geheimdienstangebotes	10 EP
Ausschlagen des zweiten Geheimdienstangebotes	5 EP
Eigenes Aufzeichnen der Mission (betr. Spieler)	10 EP

Einen recht herzlichen Dank möchte ich an dieser Stelle Rainer Nagel ausdrücken, der mit Rat und Tat half, dieses Abenteuer zu ermöglichen. Insbesondere hatte er die undankbare Aufgabe übernommen, mein Geschreibsel in eine lesbare Form zu bringen. Ebenso möchte ich mich bei allen bedanken, die dieses Abenteuer Probe spielten, und nicht zu letzt bei meiner Frau, die stets Verständnis zeigte, wenn ich mich manchmal etwas länger meinem Hobby widmete.