



# Staub zu Staub

## von Rainer Nagel

„Es war der Staub!“ - Oliver Javier, 425 NGZ [PR #1087]

*Staub zu Staub* ist besonders als kurzes Einführungsabenteuer für das PERRY RHODAN-Rollenspiel geeignet. Das Abenteuer wendet sich an Figuren der Grade 1 bis 3; die reine Spielzeit liegt bei etwa 2 bis 3 Stunden. Es kann unabhängig von den erscheinenden Abenteuerbänden gespielt werden, eignet sich aber auch als Zwischenbegegnung.

Das Abenteuer ist auf der BASIS angesiedelt; von daher ist der Besitz des Quellenbandes *Die BASIS* hilfreich. Die Ereignisse spielen im August oder **September 1332 NGZ**, als die schlimmsten Folgen des Hyperimpedanz-Schocks überwunden sind und sich das Leben auf der BASIS wieder der Normalität nähert.

Dem aufmerksamen Spieler fallen wahrscheinlich Motive aus PR-Heft #1087 (*Wolke im All* von Marianne Sydow) auf, die verwendet wurden; das Abenteuer geht jedoch auf eine Idee von Manfred Roth zurück. Gewidmet ist es Hans-Joachim Maier, der sich darüber beschwerte, dass es in *Tödliche Träume* zu viele Möglichkeiten für die Abenteurer gibt, das Abenteuer „auf ihrem Hintern sitzend“ durch das Benutzen von Computern zu lösen...

## Vorgeschichte und Hintergrund

„Hier kommt etwas durch! Es sickert durch die Wände und sieht wie goldener Staub aus.“ - Miztel, Bordingenieur der BASIS, 425 NGZ [PR #1087]

Diese Geschichte hat ihre Wurzeln vor langer Zeit - noch vor der Dezentralisierung der BASIS - als das Trägerschiff im Auftrag der Kosmischen Hanse in der Galaxis **Norgan-Tur** unterwegs war, um Perry Rhodan zur Ritterweihe zum Dom Kesdschan zu bringen (vgl. *Die BASIS*, S. 9f.). Nach seiner Ritterweihe im Mai 425 NGZ kehrt Perry Rhodan mittels des

Distanzlosen Schrittes zur Erde zurück, während die BASIS auf der Suche nach Spuren der Porleyter und der Ritter der Tiefe in Norgan-Tur bleibt - womit Rhodan vor Ort über einen mittels des Auges ansteuerbaren Fixpunkt verfügt.

Da Rhodans Rückkehr länger auf sich warten lässt als ursprünglich vorgesehen, dringt die BASIS tiefer in die Umgebung von Khrat vor. Nach fünf Monaten stößt sie schließlich am 11. Oktober 425 NGZ auf eine riesige, in wechselnden Farben auffallend leuchtende Wolke, die ständig ihre Form ändert. Die drei BASIS-Besatzungsmitglieder **Janine Hare**, **Henry Horth** und **Moribunth** brechen mit der Space-Jet ROYAL FLUSH zu einem kugelförmigen Raumschiff unbekannter Herkunft auf. Ein von dem Schiff ausgehender psionischer Befehl zwingt die Drei dazu, das Schiff zu betreten. Dabei entdecken sie die mumifizierten Überreste der ehemaligen Besatzung des Raumfahrzeuges. Plötzlich beginnt sich das Schiff aufzulösen, und die drei Galaktiker retten sich in letzter Sekunde ins All. Nach ihrer Rückkehr zur BASIS wissen Horth und Moribunth zu berichten, dass sie bei der Berührung der fremdartigen Wesen erfahren hätten, dass die Wolke ein wichtiges Geheimnis berge; Janine Hare hingegen hatte kein derartiges Erlebnis.

Die Besatzung der BASIS erfährt über Funk, dass die Wolke den Namen **Srakenduurn** trägt. Kurz darauf erhält man Besuch von einer Delegation von Humanoiden, die Kommandant Waylon Javier bereits vom Dom Kesdschan her kennt; die Fremden hinterlassen die Warnung, dass die Wolke direkt anfliegende Schiffe zu Staub zerfielen. Als Javier sich trotz dieser Warnung mit der BASIS der Wolke nähert, umgibt **goldener Staub** das gewaltige Schiff und durchdringt dessen Hülle. Dabei kommen 250 Besatzungsmitglieder mit dem Staub in Berührung. Sie ziehen nach der ersten „Berührung“ den Staub wie magisch an, bis sie von ihm wie von einer Hülle vollständig umschlossen sind. Die so Befallenen sind schließlich nicht mehr sie selbst; sie vergessen den Auftrag, der dem Schiff erteilt worden ist, und sie vergessen sogar, woher sie stammen. Schließlich gewinnen sie die Fähigkeit, feste Wände zu passieren und beginnen damit, offenkundig erfüllt von einer größeren kosmischen Bestimmung, sich die BASIS anzueignen, wobei sie nur schwer aufzuhal-



ten sind. Es gelingt auch nicht, die Befallenen von ihrem Goldstaub-Überzug zu befreien; selbst Magnetfelder und Hyperstrahler erweisen sich als wirkungslos. Einzig bei Janine Hare setzen sich die Staubpartikel nicht fest, sondern lösen sich wieder von ihr, wobei die junge Frau einen totalen psychischen Zusammenbruch erleidet, von dem sie sich nie wieder erholen wird.

Derweil stellt man fest, dass Srakenduurn auf den von der Wolke ausgestoßenen Staub eine besondere Anziehungskraft ausübt. Aus dieser Tatsache entwickelt Javier einen Plan und verlässt mit allen unbetroffenen Besatzungsmitgliedern die BASIS in Beibooten. In einem programmierten Kurs führt die Hamiller-Tube das Trägerschiff mit den „Staubmenschen“ in die unmittelbare Nähe Srakenduurns. Javiers Hoffnung ist, dass die Nähe der Wolke den aufgenommenen Goldstaub wieder aus den Besatzungsmitgliedern entzieht, doch misslingt das Experiment. Die Besatzung verlässt das Trägerschiff in den Beibooten, während die Staubmenschen in Verhandlungen mit der Hamiller-Tube treten; dabei verlangen sie, das Fernraumschiff in die Wolke zu steuern, da sie sterben würden, wenn man sie von Srakenduurn fern hielte. Die Tube weigert sich, und die Staubmenschen verlassen schließlich mit Beibooten das Trägerschiff und tauchen in die Wolke ein, wo sie zu Wesen einer anderen Existenzebene werden.

Später wird sich herausstellen, dass in der Wolke ein wichtiger Bestandteil zur Rekonstruktion des Viren-Imperiums erstellt wurde (vgl. PRRB, S. 20), und auch die Staubmenschen erfüllen eine Rolle in diesen Geschehnissen, ehe sie sich in den Tiefen der kosmischen Historie verlieren. Doch die Geschichte ist noch nicht ganz zu Ende...

**Herth ten Var**, der Chefmediker der BASIS, der anwesend ist, als sich die Staubhülle wieder von Janine Hare löst, sammelt unter allen erdenklichen Sicherheitsmaßnahme eine **Probe des Staubs** ein und verschließt sie in einer mehrfach gesicherten Schachtel aus Ynkelonium. In den Wirren der kommenden Stunden gerät die Schachtel erst einmal in Vergessenheit, und danach sorgt ein Befehl Waylon Javiers dafür, dass die Probe unter den sicheren Verschluss eines höherdimensionalen Schutzschirmes mit eigener Energieversorgung gerät. Dort bleibt sie und überdauert die Zerlegung der BASIS und ihre erneute Zusammensetzung Anfang 1144 NGZ. Zu diesem Zeitpunkt weiß niemand mehr von der kleinen Schachtel mit dem Geheimnis aus der Vergangenheit, die unbeachtet in einem kleinen medizinischen Labor im hinteren Mittelteil des Schiffes liegt.

In den Jahren der Flüge zur Großen Leere wird die Sektion des Trägerschiffes, in der sich das Labor befindet, zu einem der in den Konservierungsmodus versetzten Gebiete, die bei der Entkernung der BASIS im Vorfeld ihres Verkaufs an das

Konsortium nur sehr oberflächlich untersucht werden. In den „oberen“ Bereichen der **Unterheimat** gelegen, verirrt sich auch beim Umbau zum Kasinoschiff niemand in dieses Labor, das nur eines von Hunderten ähnlicher Labors an Bord der BASIS ist. Und so hätte die Schachtel mit dem Staub wohl bis in alle Ewigkeit an dieser Stelle ihr Dasein gefristet - wäre da nicht die Erhöhung der Hyperimpedanz gewesen, in deren Folge der Schutzschirm zusammenbricht.

Und so dauerte es nicht lange, bis die kleine Schachtel mehr aus Zufall in den Besitz eines bedauernswerten Bewohners der Unterheimat gerät, dem in der Unterheimat geborenen und aufgewachsenen Journalisten **Denkann Rellond**. Es gelingt Rellond, die Schachtel zu öffnen - und direkt danach wird er vom Staub befallen, der immer noch bemüht ist, sein altes „Programm“ zu erfüllen...

## Was kommt denn da?

„Sie können uns jederzeit und in jedem Raum angreifen.“ - Waylon Javier, 425 NGZ [PR #1087]

Die Geschehnisse beginnen an einem öffentlichen Ort der BASIS, an dem sich die Abenteurer aufhalten, beispielsweise einer Promenadenzone wie die **Promenadenzone Abenteurer Ägypten** (209-G-74) im Mittelteil der BASIS (s. *Die BASIS*, S. 69-71). Wird *Staub zu Staub* als kurzes Einführungsabenteuer gespielt, beginnt die Handlung mit den bereits in der Promenadenzone anwesenden Spielerfiguren; als Teil eines anderen Abenteuers, liegt es am Spielleiter, zu bestimmen, warum die Abenteurer gerade zu dieser Zeit an diesem Ort sind. Vielleicht bestellt sie eine wichtige Kontaktperson in just diese Promenadenzone...?

Der Spielleiter sollte kurz die Promenadenzone beschreiben, was ihm die Möglichkeit gibt, die Vielzahl der Angehörigen der galaktischen Völker, die die BASIS bevölkern, Revue passieren zu lassen. Bei einem der Wesen handelt es sich um einen **grob humanoiden Posbi**, der in der Vielfalt der Beschreibungen erst einmal untergehen darf, um den Spielerfiguren Platz für das Erleben des Ortes zu geben, indem sie die Auslagen von Läden besichtigen, etwas essen oder trinken, die Werbung für die nächst gelegene Erlebniswelt studieren... und dann überschlagen sich die Dinge:

Plötzlich wird es in einem anderen Teil der Promenadenzone, etwas mehr als zwanzig Meter von euch entfernt,



unruhig. Eine golden schimmernde Gestalt, die im Sinne des Wortes aus dem Nichts aufgetaucht zu sein scheint, nähert sich rasch dem am in Richtung des Kasinos *Vegas Luxor* gelegenen Rand der Parklandschaft stehenden Posbi, der ein freundliches „Wie kann ich dir helfen, Mitgalaktiker?“ hören lässt. Das humanoide Wesen, dessen Spezies nicht genau erkennbar ist, nähert sich mit schnellen Schritten dem Posbi und sagt langsam und mit hohler Stimme: „Du kannst mir helfen, robotisches Wesen. Sag mir den Weg nach Srakenduurn!“ Noch bevor der Posbi eine Gelegenheit zur Antwort erhält, hat das golden schimmernde Wesen ihn bereits erreicht und packt ihn mit beiden Händen an den Schultern. „Sag es mir!“

Als die Hände des goldenen Wesens die Schultern des Posbis berühren, umzucken diesen zwei goldene Blitze und er bricht wie vom Schlag getroffen zusammen. Der Angreifer hält inne und tritt einen Schritt zurück, während ein in der Nähe stehender Jülziish einen schrillen Schrei ausstößt, der sich sofort in den für Menschen unhörbaren Bereichen des Klangspektrums verliert. Fast zeitgleich fangen andere Besucher der Promenadenzone an zu schreien, und eine gut gekleidete Arkonidin zieht eine Handwaffe. Das golden schimmernde Wesen macht eine halbe Drehung in Richtung der Arkonidin, wendet sich dann aber wieder dem zusammengebrochenen Posbi zu. Die ersten Besucher der Promenadenzone rennen weg - ein Chaos scheint unvermeidbar...

An dieser Stelle sollte den Abenteurern die Möglichkeit gegeben werden, auf das Gesehene zu reagieren. Befinden sich **Blues** unter ihnen, können diese hören, wie sich der Schrei ihres panischen Artgenossen noch etwa 30 Sekunden lang im Ultraschallbereich fortsetzt, bevor ihm die Luft ausgeht. Danach holt er tief Atem und widmet sich der Anrufung der verschiedenen Kreaturen seines Götterhimmels, die hier angemessen sein könnten - die violette Kreatur der Täuschung, die weiße Kreatur der Klarheit, die grüne Kreatur der Hoffnung, die blaue Kreatur der Heimtücke, die schwarze Kreatur des Todes, die rosa Kreatur des Irrtums, die kalte Kreatur der Angst ...

Unternehmen die Abenteurer nichts, zielt die **Arkonidin** in der nächsten Runde und feuert in der übernächsten Runde mit ihrem Magnetnadler auf das golden schimmernde Wesen. Das Wesen steht solange nur da und starrt den Posbi an. Der Energiestrahle trifft den Angreifer in die Seite direkt in Höhe der Brust, erzielt aber keinerlei Wirkung: die Nadel scheint einfach zu verschwinden, als sie das Wesen berührt! In der dritten Runde dreht sich das Wesen zu der Arkonidin um, unternimmt aber nichts; die Arkonidin schießt erneut und trifft wieder, mit dem gleichen Resultat. In der vierten Runde

sagt das Wesen in seiner dumpfen Stimme: „Bring mich nach Srakenduurn. Ich muss nach Srakenduurn!“ In Runde 5 steckt die Arkonidin ihre Waffe weg und bemüht sich, sich in den mittlerweile stark gewachsenen Strom der Fliehenden einzureihen. Das Wesen wendet sich daraufhin anderen Umstehenden zu, die aber angsterfüllt vor ihm zurückweichen. **1 Minute** (also nach 6 Kampfrunden) nach dem Zusammenbruch des Posbis nähern sich **2 Sicherheitsroboter** (s. *Die BASIS*, S. 50) der Szene. Das Wesen sieht kurz zu den Robotern hin - und verschwindet dann im Boden! Innerhalb einer einzigen Runde ist der mysteriöse Angreifer verschwunden!

Das Eingreifen der Spielerfiguren kann diesen Ablauf der Ereignisse natürlich beeinflussen. Allerdings werden auch die Abenteurer feststellen, dass sämtliche Waffen, über die sie verfügen, sich gegen das goldene Wesen als nutzlos erweisen. Da sich ihr Ziel nicht bewegt, erhalten sie zwar einen Zuschlag von **+2** auf ihre EW:Angriff, aber das hilft ihnen auch nicht weiter... Auf jeden Fall verschwindet der **Staubmensch** (denn genau darum handelt es sich, aber das können die Abenteurer nicht wissen) beim Eintreffen der Sicherheitsroboter wie beschrieben im Boden. Sollte ein Abenteurer vor Ablauf dieser Zeit in Körperkontakt mit dem Wesen kommen, erleidet er aufgrund der Berührung **automatisch** einen Schaden von **1 LP und 1W6 AP** aufgrund der Aufladung des Staubs. Diese Wirkung ist dem Staubmensch nicht bewusst, und er kann sie auch nicht unterdrücken.

Gelingt einem Abenteurer ein **EW:Sehen**, als das goldene Wesen auftaucht, so erkennen er, dass sich unter der golde-

#### Zur Sicherheit auf der BASIS

Den Abenteurern sollte klar sein, dass sie nicht nach Belieben in schwerer Bewaffnung durch die BASIS ziehen und alle Gegner erschießen dürfen. Jeder Spielerfigur mit der Fertigkeit *Gesetzeskenntnis* ist dies klar. Zudem sind überschwere Strahler nahezu überall verboten, und die BASIS macht hier keine Ausnahme. Den nach 60 Sekunden eintreffenden Robotern (wie auch den danach eingeschalteten Sicherheitsoffizieren) ist es vollkommen egal, ob sie behaupten, zum Schutze der BASIS gegen einen unheimlichen Angreifer zu kämpfen - illegaler Waffenbesitz bleibt illegaler Waffenbesitz! Alles andere lässt sich später durch eingehende Befragungen ermitteln - im tatsächlichen Krisenfall ist erst einmal das Ende der Gefahrensituation angesagt, und dies besteht in der Ausschaltung der Spielerfiguren. Beziehungen können die Abenteurer **nach** einer Gefangennahme recht schnell wieder auf freien Fuß setzen, und das Abenteurer kann nach einer kleinen Verzögerung doch noch weiter gehen.



### Datenbank: Posbis

Posbis sind biologisch-biologische Roboter, die unter der Regentschaft des Zentralplasmas auf der Hundertsonnenwelt stehen. Ihr Aussehen ist unterschiedlich und in der Regel rein zweckbedingt; als eine Art Kontaktperson ist ROB 31122 recht menschenähnlich gebaut, aber dennoch klar als Roboter erkennbar. Jeder Posbi besitzt einen etwa faustgroßen Zellplasmazusatz, der über halborganische Nervenstränge (Bioponblocks) mit den Steuerschaltungen der eigentlichen Befehlspositronik verbunden ist. Die Bioponblocks übertragen die Kommandoimpulse des Nervengewebes auf den Ausführungsmechanismus des Positronengehirns.

Perry Rhodan traf im Jahre 2112 n. Chr. zum ersten Mal mit den Posbis zusammen, und nach einigen Missverständnissen und Auseinandersetzungen sind diese seit dem Jahr 2114 n. Chr. enge Freunde der Menschheit.

nen „Hülle“ eine menschenähnliche Gestalt befindet - entweder ein Mensch, Arkonide oder Akone (oder ein Mehandor ohne Bart...). Beim Zusammenbruch des Posbis ist zudem ein **EW-4:Sehen** zulässig, bei dessen Gelingen die Spielerfigur vermeint, im „Gesicht“ des Wesens einen Ausdruck von Verblüffung zu erkennen.

### Der Posbi

Die Spielerfiguren werden sich sicherlich um den Posbi kümmern wollen, der die ganze Zeit über bewegungslos auf dem Rasen der Promenadenzone liegt. Eine erste Untersuchung ergibt, dass er eine Art mechanischen Schock erlitten hat. *Medizin* oder *Erste Hilfe* sind hier nutzlos, da es sich letztlich um einen Roboter handelt. Allerdings kann man mittels *Robotik* durchaus Erfolge erzielen. Eine Untersuchung (**EW: Robotik (Kybernetik)**) ergibt, dass die Verbindung zwischen dem positronisch-biologischen Gehirn des Posbis und den motorischen Körperfunktionen gestört ist. Der Schaden ist allerdings nicht sehr groß und kann aufgrund einfacher Schaltungen von außen behoben werden (**EW: Robotik (Robottechnik)**). Dadurch erlangt der Posbi das Bewusstsein - seine Funktionsweise - wieder. Es stellt sich heraus, dass er zwar die Kennung **ROB-31122** trägt, aber durchaus auch auf den Namen **Hunterios** („das ‚os‘ in ‚Hunterios‘ steht für ‚Posbi‘“, wie er ab und an zu sagen pflegt) hört, den er auf der BASIS angenommen hat, um sich besser einfügen zu kön-

nen. Er ist dem Abenteurer, der ihn repariert hat, sehr dankbar, vermag aber keinerlei weiterführende Informationen zu liefern; insbesondere hat er keine Daten über Staubmenschen und kann auch mit dem Begriff „Srakenduurn“ nichts anfangen. Aufgrund des unangenehmen Erlebnisses, das er gerade hatte (das einem Todeserlebnis sehr nahe kam), verfügt er auch nicht über das geringste Interesse, sich an Aktivitäten wie der Verfolgung seines mysteriösen Angreifers zu beteiligen. Er fragt allerdings nach dem Schicksal seines Angreifers, und klärt man den Posbi darüber auf, dass dieser spurlos verschwunden sei, bittet er die Abenteurer, die er für gutherzige Personen hält, darum, doch dafür zu sorgen, dass keine weiteren Wesen zu Schaden kommen. Seine Rolle in diesem Abenteuer endet an dieser Stelle, doch könnte er in späteren Abenteuern als Kontaktperson wieder auftauchen.

Nachdem der Schaden des Posbis diagnostiziert ist, lässt sich schließen (**EW: Medizin (Allgemeinmedizin)**), dass die Berührung des goldenen Wesens auch bei Menschen Auswirkungen auf die Nervenbahnen hervorrufen wird, was zumindest sehr schmerzhaft ist. Diese Information erhalten die Spieler allerdings nur bei entsprechenden Fragen. Abenteuern, die bereits mit dem Staubmenschen in Kontakt geraten sind, ist diese Information natürlich durchaus bekannt...

### Die Arkonidin

Bei der Arkonidin handelt es sich um eine von 22 Agentinnen der Tu-Ra-Cel, die sich an Bord der BASIS befinden (s. *Die BASIS*, S. 51); ihr Name ist **Orlana da Zoltral**. Sie kommt gerade von einem konspirativen Treffen mit einem Spion in den Reihen der diplomatischen Vertretung des Forums Raglund und hat nicht das geringste Interesse, mit den Abenteurern oder den Sicherheitskräften Kontakt aufzunehmen. Deshalb ist sie bestrebt, sich so schnell wie möglich unauffällig zurückzuziehen, sobald sie bemerkt, dass ihr Magnetnadel nutzlos gegen den Angreifer ist. Dabei setzt sie ihre Fähigkeiten so gut wie möglich ein, ohne allerdings Waffengewalt anzuwenden, weder gegen die Abenteurer noch gegen andere Gäste der BASIS (und natürlich schon gar nicht gegen die Sicherheitskräfte). Wird sie gestellt, gibt sie ihre Identität nicht preis, sondern stellt sich als **Rymona Oromastia** vor: Privatdetektivin von Zalit, die in einer Ehestreitigkeit auf der BASIS unterwegs war und dann durch den Hyperimpedanz-Schock hier auf der Raumstation festgesetzt wurde. Ihr Ausweischip ist hervorragend gefälscht und hält jeder Untersuchung stand, die nicht mit hochwertiger Ausrüstung durchgeführt wird. Um die Fälschung des Ausweischips zu entdecken, ist ein **WW: Informatik** (gegen *Informatik+15* - der Wert des arkonidischen Agenten, der Orlanas Chip programmiert hat) notwendig.



Auch Orlana da Zoltral spielt in diesem Abenteuer keine weitere Rolle, kann aber hier als Nichtspielerfigur zur weiteren Verwendung eingeführt werden. Außerdem kann der Spielleiter über sie eine weitere Motivation geben, dass sich die Abenteurer um den flüchtigen Staubmenschen kümmern, denn wird sie gefasst, versucht sie damit abzulenken, dass sie besorgt klingende Fragen nach dem derzeitigen Aufenthaltsort des „mysteriösen Angreifers“ stellt, in der Hoffnung, dass sich die lästigen Spielerfiguren lieber mit diesem gefährlicher aussehenden Problem beschäftigen als mit einer nur ein klein wenig suspekten Detektivin. Mit einem erfolgreichen **EW-4:Urteilkraft** lässt sich an dieser Stelle zwar erkennen, dass Rymona ein klein wenig unehrlich zu sein scheint, aber Fakt ist wirklich, dass sich da ein unbekannter Gefahrenherd durch die BASIS bewegt.

#### **Rymona Oromastia** (Zaliterin)

**Gr 2**

wirklicher Name: Orlana da Zoltral (Arkonidin)  
Agentin (Spionin) - Hintergrund: *Waise*

St 71, Gs 79, Gw 85, Ko 71, In 86, Pp 77  
tV 27, sK 62, RW 83, Au 84, pA 63, Sb 82  
15 LP, 25 AP - SchB+2 - B26

**ANGRIFF:** Magnetnadler+8 (1W6 AP / 1W6 AP & Paralysegift), waffenloser Kampf+7 (1W6-2); Raufen+7 (1W6-2) - **ABWEHR**+12, **AUSWEICHEN**+13 (wegen *Abtauchen*), **RESISTENZ**+8, **Sechster Sinn**+3

*Allgemeinbildung*+8, *Beschatten*+9, *Bildende Kunst*+9 (*Bildaufnahmen*), *Computernutzung*+8 (*TECH*°9), *Diplomatie*+7, *Feldtechnik*+6 (*Schutzschirme*), *Handfeuerwaffen*+8 (*Nadler*), *Körperbeherrschung*+11, *Kulturverständnis*:*Menschen*+8 (*Arkoniden*), *Mechanik*+6, *Milieukenntnis*:*Bürokratie*+8 (*Arkoniden*), *Nahkampfaffen*:*Schwert*+7 (*Dagorschwert*), *Recherchieren*+10, *Suchen*+11, *Tanzen*+10, *Tarnen*+9, *Verbergen*+9, *Urteilkraft*+6, *Waffenloser Kampf*+7

*Interkosmo* (+14/+14), *Satron* (+16/+16), *Terranisch* (+12/+12)

**Vorzüge/Mängel:** *Abtauchen*, *Eidetik*, *Kontakte* (Tu-Ra-Cel auf der BASIS), *Verstohlenheit / Ehrenkodex* (Tu-Ra-Cel), *Eid* (für Arkons Macht und Glorie)

**Ausrüstung:** Magnetnadler, Ausweischip, Mikrokamera, Richtmikrofon, auf Zalit ausgestellte Detektivlizenz, Kreditschip mit 6500 Chronners

#### **Srakenduurn**

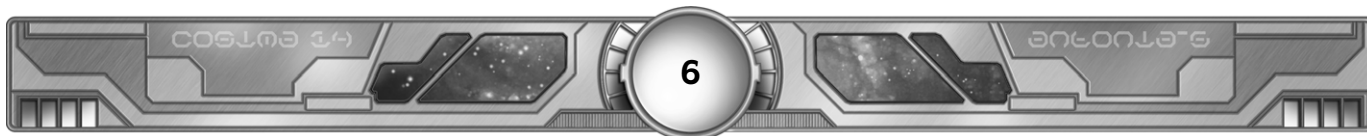
„Srakenduurn“ ist ein sehr alter Begriff aus der Sprache der Mächtigen, der „Sammelplatz“ bedeutet; dies weiß allerdings auch ein Abenteurer, der die Sprache der Mächtigen beherrscht, erst ab einem Erfolgswert von **+12** (und selbst dann ist ein EW notwendig; alternativ ist ein gelungener **EW:Linguistik (Sprache der Mächtigen)** erforderlich).

Um Kenntnisse über die seinerzeitigen Vorfälle (s. *Vorgeschichte und Hintergrund*) zu haben, muss einer Spielerfigur ein **EW-4:Historik (Menschen)** gelingen. In diesem Fall verfügt der Abenteurer in etwa (Spielleiter-Entscheidung auf Grundlage des Gesamtergebnisses des Wurfes) über das Wissen, das im Abschnitt *Wissen unsere Computer mehr?* aufgeführt ist. Details wie jene, die im **BASIS-Museum** zu erfahren sind, verrät ein solcher Wurf aber nicht!

Doch für solche Recherchen ist im Augenblick keine Zeit: eine Kreatur, deren Berührung hochgefährlich ist, ist auf der BASIS unterwegs! Und wer anderes als die Spielerfiguren kann sich derzeit am besten um das Problem kümmern? Haben die Abenteurer dem Posbi geholfen bzw. sich mit Rymona unterhalten, sollte ihnen klar sein, dass idealerweise sie zur Lösung des Problems in Frage kommen. Die wenigen Besucher der Promenadenzone, die noch anwesend sind, wenn die Sicherheitsroboter anrücken, bringen ähnliche Wünsche zum Ausdruck.

Derlei Ideen haben die Sicherheitsroboter nicht, und auch der nach wenigen Minuten eintreffende Sicherheitsoffizier **Sirla Tamgrel** (Spieldaten s. *Die BASIS*; S. 50) wird die Abenteurer kaum auf die Jagd nach dem Übeltäter schicken, sondern der üblichen Routine folgen und einen allgemeinen Alarm mit sich anschließender gründlicher Suche auslösen. Diese wird den Staubmenschen auch finden, aber erst dann, wenn alles zu spät ist (s. *Epilog*).

Dieses Abenteuer setzt voraus, dass die Spielerfiguren, erfüllt entweder von Sorge um die BASIS bzw. ihrer Bewohner oder aber aus Neugierde bzw. Abenteuerlust die Sache in ihre eigenen Hände nehmen (wenn nicht, ist das Abenteuer an dieser Stelle beendet und die EP-Ausbeute der Spielerfiguren entsprechend niedrig). Sollte der Spielleiter die Notwendigkeit eines finanziellen Anreizes sehen, könnte sich z.B. der zufällig anwesende **Hergel Wandhimm** (s. *Die BASIS*, S. 65) an die Gruppe wenden, da er deren Mitglieder als aktiv an der Szene teilhabend ansieht und eine gute Chance sieht: „Hey, ihr! Das war ja was! Ich bin Hergel Wandhimm, vom *BASIS-Kurier*. Was für eine Story! Ihr habt nicht zufällig Lust, dem Ding da zu folgen und mir ein paar Bilder mitzubringen? Ich geb’ euch auch eine meiner Kameras mit... da. Und ... ja... wie wär’s mit ... 100 Galax pro Nase? 200, wenn die



Bilder gut sind?“ Handelt es sich bei einer der Spielerfiguren um einen Reporter, könnte dieser natürlich selbst auf eine solche Idee kommen und die Aufnahmen später noch teurer verkaufen.

## Wo ist er hin?

„Wir müssen diesem Spuk ein Ende machen - so oder so.“ - Waylon Javier, 425 NGZ [PR #1087]

### Die Flucht des Staubmenschen

Die Zeit steht nicht still in diesem Abenteuer, und insbesondere der Staubmensch bewegt sich nahezu unablässig. Nachstehend findet sich eine Auflistung der voraussichtlichen Handlungen des Wesens. Diese Liste ist mit den Handlungen der Abenteurer in Einklang zu bringen. Warten diese zu lange, kommen sie zu spät und finden nur noch den toten Staubmenschen. Im Idealfall sollten sie aber gerade rechtzeitig kommen, um diesem das Leben zu retten - zumindest vorläufig ... Insofern sollte diese Planung nicht als starres Gerüst, sondern als grobe Richtschnur angesehen werden. Ausgangspunkt ist der Moment des Verschwindens des Staubmenschen im Boden der Promenadenzone.

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>1. Minute</b>        | Der Staubmensch dringt durch den Boden und landet in der Küche des <i>Katz und Maus</i> ; der Fall kostet ihn <b>1W6 AP</b> . Danach ist er benommen und benötigt fast eine Minute, um wieder handlungsfähig zu werden. In dieser Zeit flieht das Küchenpersonal. |
| <b>2. - 4. Minute</b>   | Der Staubmensch sucht einen Weg aus der Küche und findet ihn schließlich auch, was allerdings die Küche in Mitleidenschaft zieht.   |
| <b>5. - 6. Minute</b>   | Der Staubmensch sucht sich seinen Weg durch das Lokal und verlässt es schließlich durch den Hinterausgang, nachdem er einige Gäste heillos erschreckt hat.  |
| <b>7. - 9. Minute</b>   | Der Staubmensch stolpert durch die Ladenzeile, verwundet einige der Kunden und verschwindet im Turbolift.   |
| <b>10. - 17. Minute</b> | Der Staubmensch ist mit dem Lift nach 209-G-98 unterwegs.   |
| <b>18+ Minute</b>       | Der Staubmensch stolpert durch 209-G-98, bis er auf eine Schläger-Gruppe trifft.  |

Die letzte Zeitangabe ist bewusst vage gehalten, damit die Abenteurer am Höhepunkt der Verfolgung das Ende der ungleichen Schlägerei mitbekommen (s. *Ein unerfreuliches Zusammentreffen*). Hinken die Spielerfiguren dem Staubmenschen arg hinterher, muss der Spielleiter diesen so lange durch das Gebiet torkeln lassen, bis die Abenteurer in Sichtweite sind.

Da der Staubmensch im Boden verschwand, kann man annehmen, dass er sich nun in der Ebene unterhalb der Promenadenzone aufhält, also wohl in **209-G-75**. Ein kurzer Abruf der öffentlich zugänglichen Teile der Pläne der BASIS vom nächsten Datenterminal ergibt, dass sich direkt unterhalb der Promenadenzone eine Ladenzeile sowie ein Restaurant befinden. Bei dem Restaurant handelt es sich um das kartanische Feinschmecker-Restaurant *Katz und Maus*, im aktuellen *Reiseführer BASIS* mit drei Hamillers bewertet. Kartanische Abenteurer kennen das Lokal und seinen Standort. Direkt unterhalb der Stelle, an der das golden schimmernde Wesen im Boden versank, befindet sich die Küche des Restaurants, d.h. es müsste in der Küche aufgetaucht sein. Der Plan von Sektion 209-G-75 ist vom Terminal aus abrufbar und in Multifunktionsarmbänder überspielbar; gleiches gilt für einen Plan der Ebene, auf der die Abenteurer sich derzeit befinden, damit sie sich z.B. über Verbindungsmöglichkeiten nach unten orientieren können. Eine ortungstechnische Anmessung des fliehenden Wesens ist nicht möglich: Zwar funktionieren hier, im vorderen Mittelteil der BASIS, die internen Ortungsanlagen (wieder), doch ist ihre Benutzung der BASIS-Leitung und deren Beauftragten vorbehalten, und selbst wenn die Abenteurer die entsprechenden Sicherheitsprotokolle umgehen könnten (**Stufe III/+11**) - wozu ihnen Zeit und Gelegenheit fehlen -, müssten sie doch feststellen, dass das *Katz und Maus* aufgrund eines kostenpflichtigen Separatvertrages mit der BASIS-Leitung noch einmal separat gegen Ausspionierung geschützt ist.

### Der Lift

Der vom Terminal abrufbare Plan weist klar aus, dass die nächste Möglichkeit, von 209-G-74 nach 209-G-75 zu gelangen, ein Turbolift kurz vor dem Kasino *Vegas Luxor* ist. Dieser Lift ist mittels des Laufbandes in **2 Minuten** zu erreichen.

Der Lift kommt sofort, und die Abenteurer können ihr Ziel entweder verbal oder über eine Tastatur eingeben. Die Fahrt nach unten dauert nur wenige Sekunden und ist aufgrund der Andruckabsorber des Lifts in ihrer Bewegung kaum wahrnehmbar - und doch entsteht der Eindruck, dass *irgendetwas* nicht stimmt (verdeckter **WW:Sechster Sinn**) - die Fahrt dauert einige Sekunden länger, als sie eigentlich sollte. Man



kennt das ja: Man bewegt sich unbewusst einen halben Schritt nach vorn, da man ja weiß, dass der Lift gleich da ist - und dann hält er doch nicht... Was passiert ist, sieht man sofort nach dem Öffnen der Lifttüren: Der Gang hat die Sektionsbezeichnung **209-G-76**, nicht 209-G-75! Nutzen die Abenteurer nun den Lift, um das anscheinend verpasste Stockwerk nach oben zu fahren, geschieht das gleiche wieder, nur umgekehrt - sie kommen in 209-G-74 an! Es scheint, als habe der Lift hier eine Fehlfunktion.

Tatsächlich hat der Lift seit einigen Stunden eine solche Fehlfunktion, und bislang ist es noch niemandem aufgefallen; mit dem Abenteurer an sich hat dies allerdings nichts zu tun, d.h. es liegt kein Eingriff des Staubmenschen o.ä. vor. Ein Reparaturteam könnte das Problem innerhalb kürzester Zeit beheben, doch dauert es **15 Minuten**, bis ein solcher Trupp eintrifft, und weitere **5 Minuten**, bis die Reparatur durchgeführt ist und die nötigen Probefahrten ein zufrieden stellendes Ergebnis gezeigt haben. So viel Zeit haben die Abenteurer aber nicht ...

Natürlich können die Abenteurer auch einfach einen anderen Lift nehmen. Da noch nicht überall die Transmitter durch Lifte ersetzt worden sind, ist dies allerdings nicht ganz so einfach. Sie müssen auf 209-G-74 zuerst mit dem Laufband zurück zur Promenadenzone, in der alles seinen Anfang nahm (2 Minuten), dann die Promenadenzone durchqueren (1 Minute) und zum nächsten Lift, der nahe der Erlebniswelt *Abenteuer Ägypten* liegt (nochmals 2 Minuten); die Entfernung zum *Katz und Maus* von diesem Lift aus ist etwa die gleiche (d.h. 5 Minuten). Sollten die Abenteurer statt dessen mit dem fehlfunktionierenden Lift eine Ebene weiter nach unten fahren (also nach 209-G-76), erleichtert dies ihre Aufgabe auch nicht, da der Lift sie am Rand eines Erlebnisparks für Mamositu absetzt, einem großen Wasser-/Sumpfbiotop, das die Abenteurer umgehen müssen, da ihnen die körperlichen Fähigkeiten der Mamositu abgehen. Um diesen Park gibt es keine durchgehende Kette von Laufbändern, so dass die Umgehung des Parks volle **8 Minuten** in Anspruch nimmt - und letztlich zum Lift führt, der zwei Ebenen höher zur Erlebniswelt *Abenteuer Ägypten* führt.

Die schnellste Möglichkeit, das Problem zu lösen, besteht in einer improvisierten **Reparatur** des defekten Lift-Steuerrechners. Dies ist innerhalb von **1 Minute** möglich (durch *Computernutzung* zur Bereinigung der kleinen Programmfehlfunktion oder durch *Improvisieren* zum Umgehen des Rechners). Für eine Anwendung von *Robotik* (*Kybernetik* oder *Rechner-technik*) ist der Liftrechner nicht komplex genug, aber wenn keine andere Fertigkeit zur Verfügung steht, sollte der Spielleiter dies zulassen.

## Katz und Maus

Das einzige kartanische Restaurant der BASIS ist vom Lift aus mit einem Laufband in **3 Minuten** erreichbar.

Vermutlich wird sich hier nicht viel Handlung abspielen, weshalb das Lokal nur oberflächlich beschrieben wird und ohne Lageplan auskommt. Es besteht in erster Linie aus einem großen Speiseraum, der sehr großzügig angelegt ist und durch große Nischen mit unregelmäßig geformten Tischen zwischen vier und acht Sitzen in einzelne Essinseln unterteilt ist. Insgesamt finden 86 Gäste Platz in diesem Restaurant, und derzeit ist es zu etwa einem Drittel besetzt. Die Sitze sind bequem und haben hohe Lehnen; sie lassen sich beliebig nach hinten verstellen, sodass man sie auch zu einem kleinen Schläfchen nach dem Essen benutzen kann - was von den Kartanin, die die Hauptkundschaft dieses Lokals ausmachen, auch gern und häufig genutzt wird. In den Tisch eingelassene Holoprojektoren projizieren auf Abruf die Speisekarte, bestellt wird aber bei kartanischen Kellnern (es gibt keine Kellnerinnen im *Katz und Maus*), die auch servieren.

### Gäste im *Katz und Maus*

Im Restaurant befinden sich derzeit **24 Gäste**. Von diesen sind 19 Kartanin, darunter Iskan-Dra (s. *Die BASIS*, S. 66). Die anderen Gäste kann der Spielleiter beliebigen Völkern zuordnen, so wie es für den weiteren Verlauf seiner Kampagne gerade nötig ist. Überlicherweise verkehren hier neben Kartanin hauptsächlich Terraner.

Derzeit herrscht im Lokal eine gewisse Unruhe, da die meisten der Gäste laute Geräusche aus der Küche hörten und der Service zum Erliegen gekommen ist, da sich die Bedienungen vor dem Eingang zur Küche versammelt haben und sich weigern, die Arbeit wieder aufzunehmen. Aus Richtung der Küche hört man gedämpftes kartanisches Stimmengewirr; Abenteurer, die des Kartanischen mächtig sind, können Gesprächsfetzen vernehmen, die darauf schließen lassen, dass eine weibliche Stimme damit beschäftigt ist, eine Vielzahl männlicher Stimmen zu beschwichtigen. Bei einem erfolgreichen **EW:Hören** kann man der Unterhaltung in ihrer Gesamtheit folgen: Die Kellner sind wegen der „sonderbaren Geschehnisse in der Küche“ sehr beunruhigt, doch die Managerin des Restaurants teilt ihnen beruhigend mit, dass „der goldene Eindringling“ wieder verschwunden und niemand aus dem Küchenpersonal ernsthaft verletzt sei. Befragt man die Gäste, wissen diese nur zu berichten, dass es vor ein paar Minuten einen Tumult in der Küche gegeben habe. Gäste, die in der Nähe der Küche sitzen, darunter **Iskan-Dra**, wol-



## Das Personal des *Katz und Maus*

### 6 Kellner (Kartanin)

Gr 1

Zivilisten

13 LP, 18 AP - RS 0 - RW 60, St 70, B 24 -  
SchB+1 - pA 82

ANGRIFF: keiner - Raufen+6 (1W6) - ABWEHR+11, AUSWEICHEN+11, RESISTENZ+6

*Akrobatik+10, Beschatten+5, Beredsamkeit+7, Computernutzung+8 (TECH<sup>8</sup>), Erste Hilfe+6 (Kartanin, Terraner), Gaukeln+9 (Jonglieren), Körperbeherrschung+12, Kulturverständnis:Kartanin+12 (Ardustaar), Laufen+6, Milieukennntnis:Gassenwissen+6 (BASIS-Bewohner), Milieukennntnis:Manieren+8 (Kartanin, Terraner)*

### 2 Köche (Kartanin)

Gr 1

Zivilisten

14 LP, 17 AP - RS 0 - RW 60, St 70, B 24 - SchB+2

ANGRIFF: Küchenmesser+2 (1W6) - Raufen+7 (1W6+1) - ABWEHR+11, AUSWEICHEN+11, RESISTENZ+8

*Allgemeinbildung+8, Chemie+6 (Pharmazie), Computernutzung+8 (TECH<sup>8</sup>), Gaukeln+6 (Jonglieren), Handwerk:Brauen+10, Handwerk:Kochen+12, Körperbeherrschung+12, Kulturverständnis+12 (Ardustaar), Singen+8*

### S'hoy-Lun-G'ahd (Kartanin)

Gr 3

Diplomatin (Bürokratin)

14 LP, 23 AP - RS 0 - RW 86, St 59, B 25 -  
SchB+2, VerB+1

ANGRIFF: Paralyator+7 (1W6+2 AP / 1W6+2 AP & Paralyse); Raufen+8 (1W6+1) - ABWEHR+13, AUSWEICHEN+13, RESISTENZ+7

*Allgemeinbildung+13, Beredsamkeit+10, Computernutzung+14 (TECH<sup>8</sup>), Diplomatie+10, Fahrzeug lenken: Gleiter+12 (Kartanin-Modelle), Handfeuerwaffen+5 (Paralyator), Infoselektik+8, Kulturverständnis:Kartanin+8 (Ardustaar), Milieukennntis:Bürokratie+15 (Arkoniden, Kartanin, Menschen), Recherchieren+10, Urteilskraft+12*

**Vorzüge/Mängel:** Glatztüchtig, Intuition / Hingabe (*Katz und Maus*), Marotte (schnurrt häufiger als üblich)

len einen „goldenen Schatten“ gesehen haben, der aus der Küche kam und das Restaurant durch den Hinterausgang verließ.

Sollten die Abenteurer das Restaurant nun durch die Hintertür verlassen, verlieren sie weniger Zeit und bleiben dem Staubmenschen auf der Spur (s. *Die Ladenzeile*). Natürlich besteht auch die Möglichkeit, dass die Spielerfiguren sich erst noch in der Küche umsehen wollen. Dies kostet sie einiges an Zeit, verschafft ihnen aber im Gegenzug Informationen, über die sie vielleicht noch nicht verfügen.

Zwischen der Küche und den Abenteurern stehen **6 Kellner** und die **Managerin**. Die Kellner sind allesamt knackige und gut aussehende Kartanin, jedoch trotz der Ansprache ihrer Managerin alle noch ein wenig verwirrt, und so lassen sie sich leicht dazu bringen, den Weg freizumachen (**EW+4:Beredsamkeit, PW:pA**). Auch die Managerin, **S'hoy-Lun-G'ahd**, hat keine Einwände dagegen, dass die Abenteurer „kurz“ die Küche besichtigen, sofern diese entsprechend auftreten.

In der **Küche** nehmen die Abenteurer in erster Linie ein größeres Chaos wahr, das so aussieht, als habe sich jemand mehr oder minder blind und mit Gewalt durch die Küche bis zum Ausgang getastet (**EW:Spurensuche**). Umgestürzte Töpfe zeugen davon, dass die betreffende Person immun gegen Hitze gewesen zu sein scheint, und es ist auch nirgends Blut zu entdecken. Im hinteren Teil der Küche ist ein Zubereitungstisch ganz offensichtlich unter einem großen, von oben kommenden Gewicht zusammengebrochen - an dieser Stelle kam der Staubmensch durch die Decke und stürzte direkt auf den Tisch (d.h. der Tisch befindet sich unterhalb der Stelle im Rasen der Promenadenzone, an der der Staubmensch verschwand).

In einer Ecke des Raums sind zwei (männliche) Köche auf ein Behelfslager gebettet. Beide sind bei Bewusstsein, stehen aber unter Schock. Diese beiden wurden von der „goldenen Erscheinung“ berührt, was ihnen „so eine Art elektrischen Schlag“ zufügte. Beide haben leichte Verbrennungen davongetragen (**EW:Erste Hilfe**; jeder hat **1 LP** verloren), und ein leichter Ozongeruch liegt noch immer in der Luft (**EW:Riechen**). Die Köche wissen ansonsten wenig zu berichten, sieht man davon ab, dass sie mitten beim Zubereiten einer leckeren Fischpastete für Tisch 7 waren, als es einen lauten Knall gab und der Tisch, auf dem die Beilagen zubereitet wurden, unter dem Gewicht eines von der Decke fallenden „goldenen Humanoiden“ zusammenbrach. Der bedrohlich wirkende Eindringling war eine zeitlang benommen, und dann, als sich einer der beiden Köche todesmutig über ihn beugte, stand er plötzlich ruckartig auf und verpasste dem Koch einen Schlag, der diesem einen Schock versetzte. Der andere Koch teilte dieses Schicksal, und während die beiden





Köche noch benommen den Schmerz abzuschütteln versuchen, machte sich der Eindringling auf den Weg aus der Küche, wobei er die halbe Einrichtung verwüstete. Der „goldene Mann“ sei dann aus der Küche verschwunden und nun wohl nicht mehr im Lokal, worüber alle ganz froh sind.

Kurz darauf trifft auch schon der von der Managerin alarmierte **Ara-Xenomediziner** ein, der die beiden Köche verarztet; auf die Alarmierung der Sicherheitskräfte hatten die auf ihre Unabhängigkeit bedachten Kartanin mangels einer echten Bedrohung verzichtet.

## Die Ladenzeile

Die Ladenzeile am Hinterausgang des *Katz und Maus* ist relativ klein; sie besteht aus mehreren **Ladengeschäften** sowie einigen kleineren Serviceeinrichtungen; daran schließt sich ein Laufband an, das zur obersten Ebene der sehr beliebten Erlebniswelt *Planet der Riesen* (Haluter-Thematik) führt, die von einem 4-Hamiller-Restaurant mit dem Namen *An der Tafel der Riesen* (bietet einen Querschnitt durch die galaktische Küche; alle Portionen sind überdimensional groß) eingenommen wird. Die Spur des Staubmenschen führt zu einem Turbolift in der Ladenzeile.

Zwischen dem Hintereingang des *Katz und Maus* und dem Laufbahn zur Erlebniswelt befinden sich die folgenden Etablissements und Einrichtungen:

### Linke Gangseite:

- Laden mit Kartanin-Mode;
- kleiner Laden mit *Souvenirs aus Ardstaar*;
- öffentliche Toilette für Humanoide;
- öffentliches Datenterminal;
- Blumen- und Nutzpflanzenladen, dessen Angebot derzeit auf die Produkte der wenigen BASIS-internen Hydroponiken sowie die Importe der nicht besonders vielfältigen Pflanzenwelt von Stiftermann III beschränkt ist;
- Optiker, der auch chirurgische Sichtkorrekturen, biotechnische Sehhilfen und entsprechende Implantate anbietet.

### Rechte Gangseite:

- Händler in exotischen Kunstgegenständen, dessen Schauwindower ziemlich leer sind;
- Apotheke;
- Laden mit Devotionalien aus der Zeit des Solaren Imperiums;

- Turbolift;
- Geschäft, in dem einst Schmuck- und Gebrauchsgegenstände aus Formenergie hergestellt wurden, jetzt aufgrund von Energiemangel aber geschlossen ist;
- Anbieter von Haushaltsrobotern mit dem Schild „vorübergehend wegen Umrüstung geschlossen“.

Was genau die Abenteurer hier sehen, hängt davon ab, wie viel Zeit sie mittlerweile verloren haben. Sollten nicht mehr als **30 Minuten** seit dem Beginn des Abenteuers vergangen sein, sehen sie gerade noch, wie zwei Sicherheitsroboter in Richtung der Erlebniswelt davon schweben. Ein mobiler Medoroboter schwebt knapp über dem Boden des Ganges vor dem Auslagenfenster des Devotionalienladens, in dem zur Zeit eine Sammlung von Artefakten angeboten wird, die allesamt in Zusammenhang mit den *Angry Mosquitos* stehen, einer legendären terranischen Raumjägerstaffel aus den Zeiten des Andromedakrieges. Der Roboter kümmert sich um einen Ara, der mit Schmerz verzerrtem Gesicht auf einer energetischen Trage liegt. Zwei, drei Schaulustige stehen noch um die Szene, und in der Tür des Ladens steht der Inhaber, ein leicht rundlicher Terraner mittleren Alters, der mit besorgtem Gesichtsausdruck die Szene beobachtet. Die meisten Zuschauer haben sich aber schon wieder zerstreut.

Ist mehr Zeit als die erwähnte halbe Stunde vergangen, ist der Verwundete versorgt und die Sicherheitsroboter längst wieder abgezogen. Die Abenteurer müssen sich die nachstehenden Informationen dann durch Nachfragen besorgen.

Der Verwundete auf der Trage weist leichte Verbrennungen auf; er hat **1 LP** verloren (**EW:Erste Hilfe**). Haben die Abenteurer sich mit den Verletzungen der Köche des *Katz und Maus* beschäftigt, erkennen sie ohne Wurf, dass es sich um die gleiche Art Verletzung handelt. Auf Anfrage gibt auch der Medoroboter diese Auskunft, einschließlich der Diagnose, dass die Verbrennung von einer Art elektrischem Schlag herrührt. Der Ara, sein Name ist **Keklos**, erzählt, dass eine „goldene schimmernde Gestalt“ aus dem Hintereingang des „komischen Katzenlokals“ getorkelt und sich schwankenden Schrittes der Auslage des Devotionalienladens genähert habe. Dabei habe das Wesen immer wieder gesagt: „Terraner... Hier sind Terraner... Sie kennen den Weg nach Srackendunn... muss Weg nach Srackendunn erfahren...“ Dabei habe das Wesen ihn angerempelt, wobei ihn ein so heftiger Schlag durchzuckte, dass er für kurze Zeit das Bewusstsein verloren habe. Als er wieder zu sich kam, kümmerte sich der Medoroboter schon um ihn, und der goldene Angreifer war verschwunden. Statt dessen waren zwei Sicherheitsroboter da, die die Zeugen befragten und die Umgebung nach Spuren absuchten. Was genau aus der goldenen Gestalt wurde, weiß Keklos nicht. Er hat keine Ahnung von den historischen Hintergründen, was sich schon an seiner Falschaussprache von „Srakenduurn“ zeigt.



Durch die Befragung weiterer Zeugen lässt sich der Rest der Ereignisse rekonstruieren. Insbesondere **Rupertus Avis**, der Inhaber des Devotionalienladens, ist hier sehr hilfreich. Er berichtet, dass der goldene Angreifer, nachdem Avis reaktionsschnell die Tür zum Laden verschlossen und die Sicherheit informiert hatte, einige Zeit lang orientierungslos im Gang

#### Keklos

Spielern, die in der Geschichte des Perryversums beschlagen sind, mag der Name Keklos bekannt vorkommen. Und in der Tat gab es in der terranischen Geschichte einen Keklos, mit dem die Terraner einst üble Erfahrungen gemacht haben. Es handelte sich um einen hochrangigen Biologen der Aras, der im Jahre 1984 n. Chr. auf Laros, einem von 18 Monden des Planeten Gom, verbrecherische Genexperimente durchführte und sogenannte „Bios“ erzeugte, künstliche Wesen mit psionischen Kräften. Keklos entkam der Vernichtung von Laros durch eine Arkonbombe, und danach verlor sich die Spur des Biologen aus der Sicht der Terraner im Dunkeln (**EW-4:Geschichte**).

herumtorkelte und sich dann auf den Weg zum Turbolift machte. Direkt neben dem Lift sei er gegen die Wand gelaufen, und als sich die Türen des Turbolifts vor ihm öffneten, hatte Rupertus den Eindruck, als ob das goldene Glühen nicht mehr so hell und strahlend gewesen sei als zu dem Zeitpunkt, als er den Ara anrempelte. Gegen Ende des Gesprächs versucht Rupertus noch kurz, den Abenteurern einige seiner Waren zu verkaufen: „Ihr seid doch an so abenteuerlichen Sachen interessiert, oder?“ Er bietet die volle Palette von Raumschiffsmodellen, Filmen mit Einheiten der Solaren Flotte, holografische Bilder berühmter Persönlichkeiten (teilweise mit Unterschied), Imitationen alter Zugangskarten und Rangabzeichen usw. Falls die Abenteurer etwas kaufen, freut er sich; falls nicht, überspielt er jedem von ihnen seine Visitenkarte auf das Multifunktionsarmband (so vorhanden) und drückt jedem eine kleine runde Scheibe aus Stoff in die Hand, die das Symbol der *Angry Mosquitos* zeigt: „Das könnt ihr dann ganz einfach molekular mit der Kleidung verbinden, sobald ihr die Schutzfolie hinten abzieht.“ Als absolute Rarität hat er eine (gute) Kopie des **Kultfilms** »*Das Drehbuch des Todes*« von 2404 für ganze **300 Galax**. Der Film ist für dieses Abenteuer unerheblich, stellt aber einen kleinen Verweis auf *Die Fährte der Eloxima* dar, das zweite Abenteuer der »Sternenwächter-Kampagne«.

Aus dem hier Gehörten kann man zwei Schlüsse ziehen (notfalls durch einen **Geistesblitz**): Der Zustand des goldenen Wesens scheint sich zu verschlechtern; und es scheint nicht mehr durch Wände gehen zu können. Weitere Informationen sind hier nicht mehr zu erhalten. Die einzige Spur führt zu einem Lift.

#### Der Lift, zum zweiten

Dieser Lift hat keinen Defekt im Steuercomputer, sondern führt die Abenteurer zuverlässig in jene Ebene der BASIS, in die sie wollen - vorausgesetzt, es handelt sich um eine der Ebenen zwischen **209-G-61** und **209-G-98**, denn das ist der Bereich, den der Lift abdeckt; darüber und darunter ist die Deckstruktur zu unregelmäßig, um dem Lift die Passage zu ermöglichen. Die Frage ist also: Welche Ebene hat der Staubmensch angesteuert?

Diese Information ist im **Kurzzeitspeicher** des Steuercomputers enthalten, allerdings nicht automatisch abrufbar. Es

#### Das Drehbuch des Todes

Das Drehbuch dieses Filmes wurde von Alexander Carr geschrieben; die Hauptrollen waren mit Tarn Oliver Sagarra und Mysa Anderson besetzt, Regie führte Kiran Consaïr. Der Film fiel bei der Kritik durch, wurde jedoch für die schönen Farbaufnahmen des mehrfach ausgezeichneten Kameramannes Cesare McColt gelobt. Auch die Musik des Komponisten Peter Grey fand den Gefallen der Kritiker. Wie zu erwarten war, mochte das Publikum den Film, und er spielte das Fünffache seiner Produktionskosten ein. Grundlage des Films war der gleichnamige Roman des Autors Almani, der für den Lebaap-Verlag arbeitete.

Die Handlung in Kürze: Auf dem Planeten Chephren Nova soll eine terranische Kolonie errichtet werden. Der Anführer der Siedler soll von einer Agentin der Akonen abgelenkt werden, sodass es ihr möglich wird, in den unzugänglichen Bergen „Eingeborene“ - hypnotisierte Akonen - abzusetzen. Die „Eingeborenen“ haben mit den Akonen einen Vertrag und sollen das Erstlingsrecht für sich beanspruchen, also die terranische Ansiedlung unmöglich machen. Der Anführer der Siedlergruppe kommt der Akonin aber auf die Spur, kann sie für die Zusammenarbeit mit Terra begeistern, und die beiden verlieben sich ineinander. Die terranische Kolonie kann sich behaupten, die Fremdsiedler fliegen wieder ab, und der Planet ist dem Solaren Imperium gerettet. Die akonische Agentin wird rezosialisiert und zu einem vollwertigen Mitglied der terranischen Gesellschaft.

Der Film gilt bei den wenigen Filmfans, die sich daran erinnern, als Kult, und eine intakte (und auf modernen Geräten abspielbare) Kopie wird normalerweise mit bis zu **500 Galax** gehandelt.



ist allerdings durch eine einfache Manipulation des Computers (**EW:Computernutzung** oder **EW+2:Information (Intrusion)**) möglich, diese Information zu erhalten: **209-G-98**. Sofern die Abenteurer über die notwendigen Ressourcen verfügen (*Kontakte* oder sonstige Beziehungen zur BASIS-Sicherheit oder -Technik) lässt sich dies auch durch einen Anruf bei einer entsprechenden Institution in Erfahrung bringen. Im Zweifelsfall muss der Spielleiter entscheiden, ob ein solcher Fall gegeben ist. Der Staubmensch hat sich nach dem Betreten des Lifts nicht viel Mühe mit seinem Ziel gemacht. Seine Kräfte schwanden, und so wählte er einfach die tiefst gelegene aller möglichen Stationen.

Der Lift ist ein Nebenlift, der sich mit einer Geschwindigkeit von 1m/sec bewegt; die insgesamt zurückzulegende Strecke beträgt knapp **400 m**, d.h. der Lift ist etwa **7 Minuten** unterwegs. Es ist nicht möglich, auch nicht durch Einschaltung der BASIS-Leitung, diese Zeitspanne zu verkürzen. Die einzige Möglichkeit des Abkürzens läge im Einsatz eines Teleporters, zumal auch kein Transmitter in vertretbarer Nähe ist (vom Risiko ganz zu schweigen).

## Ein unerfreuliches Zusammentreffen

An diesem Punkt im Abenteuer holen die Spielerfiguren den Staubmensch ein - doch sie sind nicht die ersten...

Wie bereits weiter oben im Kasten *Die Flucht des Staubmenschen* erwähnt, muss der Spielleiter den Zeitablauf des abschließenden Teils der Verfolgung variabel gestalten. Auf jeden Fall sollten die Abenteurer genau dann den Staubmensch finden, als die „Aus-einandersetzung“ mit den vier Schlägern in ihrer letzte Runde geht.

Der Lift führt die Abenteurer zu einem kleinen Platz, einer Art Ruhe- und Kommunikationszone mit einer Toilettenflucht für Humanoide und Nichthumanoide, mehreren Kommunikationsterminals, einer kleinen Medo-Station für Notfälle, einem Notfalllager mit Atemgemischvorräten für Nicht-Sauerstoffatmer und einem stillgelegten Kurzstreckentransmitter. Deck 209-G-98 ist im Prinzip eine kleine Lager-, Wartungs- und Energieversorgungsebene, die bestenfalls zufällig von Besuchern der BASIS betreten wird. Vier Gänge führen von diesem Platz weg, aber es ist nicht schwer, herauszufinden, durch welchen sich der Staubmensch entfernt hat: Durch einen **EW:Sehen** oder einen **EW:Spurensuche** kann man knapp hinter der Öffnung eines der Gänge einen kleinen, glänzenden Fleck am Boden erkennen, und wenige Me-

ter danach einen weiteren - es scheint, als würde das goldene Wesen Teile seiner Substanz verlieren! Der hier liegende, wieder abgestoßene Staub ist nun völlig harmlos und zerfällt bei Berührung, aber das können die Abenteurer kaum wissen. Selbst mit größtem wissenschaftlichen Aufwand sind hier keine Erkenntnisse zu gewinnen.

Die Spur des goldenen Staubes zieht sich durch die Gänge des Decks, bis die Abenteurer schließlich am Ziel sind: direkt hinter einer Gravoschleuse haben **vier Schläger** den sterbenden Staubmensch gestellt und spielen nun ihr grausames Spiel mit ihm. Der Spielleiter sollte beschreiben, wie sich die Spur durch die bislang erstaunlich leeren Gänge einer Gravoschleuse nähert, die in einem Winkel von etwa 65 Grad nach schräg rechts oben aus dem Blickfeld führt. Danach sollte er für jeden Abenteurer verdeckt einen **EW+2:Hören** durchführen. Gelingt dieser Wurf, hören die Abenteurer folgendes:

Von direkt hinter der Biegung der Gravoschleuse hört ihr plötzlich mehrere Stimmen. „Na, wie gefällt dir das, du kleiner Goldarsch?“, hört ihr eine männliche Stimme höhnisch sagen. Eine andere fällt ein: „Da, schau! Er verliert schon wieder ein Stückchen von seinem Gold! Noch ein bisschen, und er steht nackt in seinem Haufen voll Gold!“ Ihr hört eine dritte Stimme heiser lachen. „Dann sollten wir sehen, dass wir noch was davon haben, bevor er ganz zusammen kracht. Der ist ja schon richtig wacklig!“ Danach hört ihr einen dumpfen Schlag, dem ein hohles, dumpfes Stöhnen folgt.

Verfügen die Abenteurer über diese Information, können sie sich auf den folgenden Kampf vorbereiten und haben eine weitaus bessere Chance, diesen Kampf erfolgreich zu überstehen. Zu lange sollten sie aber nicht warten, denn nach weiteren **2 Minuten** verliert der Staubmensch unter den Schlägen seiner Angreifer das Bewusstsein - und wird es nicht wieder erlangen. Die Hoffnung, die BASIS-Sicherheit würde eingreifen, erfüllt sich zudem nicht, da die Schläger sich hier auskennen; sie betrachten diesen Teil des Decks als ihr Revier und haben die Überwachungsanlagen manipuliert. Sobald die Abenteurer dann durch die Gravoschleuse gehen, bietet sich ihnen folgendes Bild:

Wie schon so oft, verursacht euch der Gang durch die Gravoschleuse ein leichtes Schwindelgefühl, als ihr euch um 65 Grad dreht und der Gang, aus dem ihr kamt, nun schräg unter euch liegt. Das leichte Gefühl der Übelkeit ist aber sofort vergessen, als ihr der Szene gewahr werdet, die sich euch bietet: In der Mitte des Ganges, in einem Häufchen goldenen Staubes, liegt die mysteriöse Gestalt, der ihr auf



der Spur wart. Sie krümmt sich am Boden, ganz so, als habe sie Schmerzen, und sie schimmert bei weitem nicht so hell, wie ihr dies in Erinnerung habt.

Direkt über der Gestalt steht ein heruntergekommen aussehender Mensch in abgerissener Kleidung, der eine schwere Stahlstange in beiden Händen hält und sich mit angriffslustigem Gesichtsausdruck über die am Boden liegende Gestalt beugt, die nun vage Abwehrbewegungen zu machen scheint. Etwas weiter entfernt stehen in einem lockeren Halbkreis drei weitere, ähnlich aussehende Gestalten, die die Szenerie aufmerksam beobachten; zwei von ihnen haben ähnliche Metallstangen in den Händen, während die dritte einen Paralysator gezogen hat.

Kaum seid ihr da, richten sich auch schon aller Augen auf euch.

Die vier Schläger sind vielleicht nicht die Intelligentesten, aber das gleichen sie durch Übermut wieder aus. Sofern die Abenteurer nicht gerade vor Energiewaffen strotzen und sichtbar mit Körperschutzschirmen operieren, stellen sie sich im Bewusstsein ihrer Überlegenheit zum offenen Kampf, ohne sich große Gedanken über ihre Kampftechnik zu machen. Die drei mit den Eisenstangen rücken in einer lockeren Reihe vor und wählen sich den jeweils nächsten Gegner zum Nahkampf, während der Schläger mit dem Paralysator, den man mit etwas gutem Willen als den Anführer bezeichnen könnte, mit gezogener Waffe im Hintergrund bleibt, um störende Spielerfiguren mit Schusswaffen auszuschalten. Die drei Schläger mit den Stangen verfügen zudem über Dolche, der Anführer hat einen Vibrodolch. Dies ist aber die einzige Art von Teamarbeit, die von den Schlägern zu erwarten ist. Sobald zwei der Schläger ausgeschaltet sind, fliehen die beiden anderen in heller Panik. Sind die Abenteurer waffentechnisch überlegen, fliehen die Schläger sofort.

Während all dieser Aufregung ist der Staubmensch nicht die geringste Hilfe.

## Was machen wir mit ihm?

„Vielleicht finden die Mediziner ein Mittel gegen den Staub.“ - Waylon Javier, 425 NCZ [PR #1087]

Die Abenteurer haben nun entweder den sterbenden Staubmenschen vor den Schlägern gerettet (sofern sie innerhalb

der 30-Minuten-Frist hier eintrafen), oder sie finden den Staubmenschen tot vor. In letzterem Falle liegt ein Mann tot auf dem Gangboden, inmitten eines großen Haufen **grauen Staubes**, der sich von ihm gelöst hat und danach seine Fähigkeiten verlor. Der Mann macht einen ausgemergelten Eindruck, und ein erfolgreicher **EW:Medizin** ergibt, dass er an Auszehrung gestorben ist.

### 3 Schläger (Menschen)

Gr 1

Gesetzlose (Straßenkämpfer) - Hintergrund *Kriminelles Umfeld*

15 LP, 19 AP - RS 1 (wattierte Kleidung) - RW 60, St 85, B 24 - SchB+3

**Angriff:** Metallstange+8 (1W6+3), Dolch+8 (1W6+2), Waffenloser Kampf+7 (1W6-1) - Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+11, AUSWEICHEN+11, RESISTENZ+7

**Vorzüge/Mängel:** Einschüchterung, Verstoßenheit / Begriffsstutzig

**Bes.:** einer der drei Schläger hat als Waffenarm einen **Kunstarm** (s. PRRB, S. 275), der ihm **+2** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe insbesondere im Nahkampf sowie **+4** auf Fingerfertigkeiten gibt, dazu **+1** auf Nahkampfschaden sowie **-10** auf PW:St und PW:Gs mit diesem Arm

### Anführer der Schläger (Mensch)

Gr 2

Gesetzloser (Straßenkämpfer) - Hintergrund *Kriminelles Umfeld*

17 LP, 25 AP - RS 3 (kugelsichere Weste) - RW 73, St 81, B 25 - AnB+1, SchB+3

**Angriff:** Paralysator+11 (1W6+2 AP / 1W6+2 AP & Paralyse), Vibrodolch+11 (1W6+3), Waffenloser Kampf+10 (1W6-1) - Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+12, AUSWEICHEN+12, RESISTENZ+8

*Beschatten+8, Computernutzung+9 (TECH<sup>9</sup>), Fälschen+8, Gesetzeskenntnis+9 (Arkoniden, Terraner), Handfeuerwaffen+10 (Paralysator), Körperbeherrschung+14, Kulturverständnis:Menschen+8 (Terraner), Meucheln+6 (Terraner), Nahkampfaffen:Messer+10 (Vibrodolch), Schießen in Bewegung+12, Verhören+8, Waffenloser Kampf+9*

**Vorzüge/Mängel:** Einschüchterung, Gute Reflexe / Blindwütig

Lebt der Staubmensch noch, als die Abenteurer ihn erreichen (d.h. sie schließen innerhalb von 30 Minuten zu ihm auf und überwältigen bzw. vertreiben die Schläger), richtet sich das sterbende Wesen mühsam auf seine Knie auf und bringt mit seiner hohlen Stimme stockend hervor: „Muss ... nach ... Sraakenduurn ... sterbe ... sonst ...“ Genau dies wird auch eintreten, da es eben nicht mehr möglich ist, den Staubmenschen nach Sraakenduurn zu bringen. *Erste Hilfe* ist sinnlos und stellt allenfalls fest, dass die inneren Organe des Staubmenschen versagen. Man kann mittlerweile förmlich zusehen, wie sich der Staub in immer größeren Mengen von dem Befallenen löst und glanzlos zu Boden sinkt. Der Staubmensch stirbt den Abenteurern gleichsam unter den Augen weg.

Mittels der Psifähigkeit *Parasarkie* kann man den Verfall des Körpers für (einmalig!) **2 Stunden** aufhalten. Hilfreich ist auch ein sofort angewandter **Notfall-Medopack (EW+8:Medizin; vgl. PRRB, S. 256)**. Gelingt der Erfolgswurf, ist der Staubmensch ebenfalls für **2 Stunden** stabilisiert und kann zur nächsten Krankenstation gebracht werden.

Führen die Abenteurer nicht gerade zufällig einen Notfall-Medopack mit sich, erinnern sich vielleicht aufmerksame Spielerfiguren daran, dass der kleine Platz, zu dem sie der Lift führte, auch über eine Notfall-Medostation verfügt; gnädig gestimmte Spielleiter können an dieser Stelle einen **Geistesblitz** zulassen, falls die Gruppe gut gespielt hat und an dieser Stelle nur einen kleinen Hänger hat. Und tatsächlich: In dieser Medostation findet sich, neben einer Reihe anderer medizinischer Ausrüstung, auch ein einziger Notfall-Medopack. Da der Staubmensch dem Tode nahe ist, besteht für den Abenteurer, der den Medopack holt, allerdings ein Zeitlimit: ihm muss pro Strecke mindestens ein **EW+8:Laufen** gelingen, damit er mit dem Pack rechtzeitig zurück ist.

## Wissen unsere Computer mehr?

„Wir können auf den sonst üblichen Wegen nichts über Sraakenduurn herausfinden.“ - Waylon Javier, 425 NGZ [PR #1087]

Vermutlich werden die Abenteurer erst nach Abschluss der Jagd auf den Staubmenschen Gelegenheit finden, sich mit Informationen zu den Hintergründen des gerade Erlebten zu versehen. In einem der öffentlichen BASIS-Foren stoßen sie im Abschnitt *Geschichte der BASIS - obskure Detail* auf einen kurzen Informationsaustausch (**EW:Recherchieren**).

Abenteurern, die *Die Tage des Ungeheuers* durchlebt haben, wird dieser Strang bekannt vorkommen. Durch je einen **EW+4:Computernutzung** lassen sich die Realnamen der sechs unten stehenden Forumsnamen erfahren; bei den ersten vier sind diese für den eigentlichen Verlauf des Abenteuers unerheblich und können vom Spielleiter nach Gusto bestimmt werden, während es sich bei „KaffeeKardamom“ um **Dr. Stuart Pierson** (s. *Die BASIS*, S. 61) handelt und sich hinter „Adonisos“ die gut sortierte Sammlerin **Cora Beinn** verbirgt, die im Abenteurer »Kinder der BASIS« eine wichtigere Rolle einnimmt.

*Nanoc der Wanderer* [26.01.1318, 16:46 Uhr]: „Sagt ´mal, Spammers: Ich bin in einem alten Holoschinken auf den Begriff „Sraakenduurn“ gestoßen. Muss ganz schön lange her sein, aber schon nach der Zeitenwende. Weiß jemand, was das war? Oder wo?“

*Wulfhere* [28.01.1318, 00:14 Uhr]: „Eigentlich nicht; aber es klingt witzig.“

*Belto* [28.01.1318, 00:21 Uhr]: „Ich find’ das doof, dass du das fragst. Weiß doch eh’ keiner.“

*Nanoc der Wanderer* [29.01.1318, 11:10 Uhr]: „Ihr seid echt hilfreich. Schwampft doch hier nicht alles zu, wenn ihr nix wisst.“

*Wulfhere* [02.02.1318, 02:33]: „Das lass ich mir von dir jetzt aber nicht sagen!“

*Belto* [02.02.1318, 02:44]: „Depp!“

*Therror ap Llanghyr* [18.03.1318, 17:19]: „Bei der Grauen Kreatur des Vergessens, ist dieser Strang alt! Sraken... wie auch immer? War das nicht da, wo ganz plötzlich die Schattenkämpfer auf ewig verschwunden sind?“

*Nanoc der Wanderer* [18.03.1318, 17:23]: „Schattenkämpfer? Was haben die denn damit zu tun???“

*Therror ap Llanghyr* [19.03.1318, 14:22]: „Hab’ ich halt so gehört. War ja nur so ,ne Idee. Jetzt sei doch nicht gleich beleidigt.“

*Belto* [20.03.1318, 03:47]: „Sag ich doch: ist ein Depp.“

*KaffeeKardamom* [05.05.1318, 01:19]: „Seufz. Habe diesen Strang zufällig gefunden. Warum fragt mich denn keiner früher. Also: Es heißt ‚Sraakenduurn‘, nicht ‚Sraakenduurn‘. Und es waren keine Schattenkämpfer, sondern Staubwesen. Muss so um 425 NGZ gewesen sein. In Norgan-Tur, denke ich.“

*Nanoc der Wanderer* [05.05.1318, 10:46]: „Na also, geht doch. Und was für Staubwesen?“

*KaffeeKardamom* [06.05.1318, 02:38]: „Weiß ich doch auch nicht. Interessiert mich auch nicht. Aber ich habe da einen Tipp für dich: Wenn du obskure Informationen über die Geschichte der BASIS suchst, geh’ doch zu Michel Zoldan ins BASIS-Museum. Ist im hinteren Mittelteil, in

Sektor 601-H-189. Wenn es jemand weiß, dann Zoldan.“  
*Nanoc der Wanderer* [06.05.1318, 09:56]: „Danke!“  
*Adonisos* [18.07.1318, 02:23]: „11. Oktober 425, wer’s genau wissen will. Mit der Space-Jet ROYAL FLUSH wurden Janine Hare, Henry Horth und Moribunth zu einem hundert Meter durchmessenden, kugelförmigen Raumschiff geschickt, aus dem zahlreiche dreißig Meter lange Fortsätze ragten. Soll ich noch mehr erzählen?“  
*Adonisos* [21.07.1318, 01:19]: „Offensichtlich nicht. Die Geschichte ist ohnehin ziemlich unlogisch.“  
*Ibla* [27.07.1320, 17:19]: „Hallo! Ist dieser Strang noch aktiv?“  
*Ibla* [29.07.1320, 13:56]: „Wohl nicht.“

Es liegt auf der Hand, dass sich weitere Informationen wohl im speziell für solche Zwecke entstandenen **BASIS-Museum** (s. *Die BASIS*, S. 64) erhalten lassen. Die gleiche Information lässt sich auch über eine Nichtspielerfigur vermitteln, z. B. über einen von Hergel Wandhimms Reportern (s. *Die BASIS*, S. 65). Auch Cora Beinn kann weiterhelfen; sie lebt im hinteren Mittelteil der BASIS (Sektion 467-B-301).

Im BASIS-Museum (Sektion 601-H-189) angekommen, können die Abenteurer durch eine Mischung aus Videosequenzen und Simusense-Erlebnissen im Großen und Ganzen die Informationen erhalten, die am Anfang des Abenteuers im Abschnitt *Hintergrund und Vorgeschichte* angegeben sind. Der Spielleiter kann diesen Besuch im BASIS-Museum so lang oder kurz wie nötig gestalten oder auch nur mit ein paar Sätzen darüber hinweggehen, da es sich hier nur mehr um den Ausklang des Abenteuers handelt.

Die **Begegnungsstätte BASIS** (s. *Die BASIS*, S. 61) verfügt über die Ressourcen, sich mit der Bedeutung des Namens „Srakenduurn“ auseinanderzusetzen. Allerdings stoßen auch Prof. Dr. Monan Khonsy und sein Team recht schnell an ihre Grenzen. Khonsys Erkenntnisse (er beherrscht die Sprache der Mächtigen mit einem Erfolgswert von **+12**) gleichen denen des BASIS-Linguisten Cryganor aus dem Jahr 425 NGZ (zitiert nach PR #1087):

„Du weißt sicher, dass die Sprache der Mächtigen nicht immer ganz einfach zu verstehen ist. Wir werden das Wort weiter untersuchen und versuchen, die richtigen Ober- und Untertöne herauszufiltern. Aber ich möchte dich schon jetzt darauf vorbereiten, dass wir wenig Hoffnung haben, eine vollständige Übersetzung zu erhalten. Der Name „Srakenduurn“ dürfte sehr alt sein, und er gehörte offenbar nicht zum normalen Sprachgebrauch, zumindest nicht in neuerer Zeit. Nicht einmal die Aufzeichnungen aus jener Zeit, in

der Rhodan den Geheimnissen der kosmischen Burgen nachspürte, geben uns hier Aufschluss - und dabei müssen wir davon ausgehen, dass die sieben Mächtigen noch eine relativ reine Form dieser uralten Sprache beherrschten.“

### Weitere Nachforschungen

Interessierte Linguisten, die an dieser Stelle weiter nachforschen, erhalten nach einem gelungenen **EW-4:Linguistik** noch die folgenden Informationen: Die Übersetzung mit „Sammelpunkt“ lässt sich nach wie vor nicht verbessern, aber es stellt sich heraus, dass es einen Zusammenhang im Sprachgebrauch dieses Wortes bei den Rittern der Tiefe und bei den Porleytern geben muss. Als mitschwingende Bedeutungen lassen sich letztlich „Ort, an dem etwas zusammengefügt wird“ sowie „Ort, der sich beim Zusammensetzen selbst verbraucht“ ausfiltern. Eine etymologische Analyse ergibt, dass es ein bereits lange veraltetes Verb *shrakxi* mit der Bedeutung „sammeln“ gibt, das auf eine uralte Vorform mit *srak-* zurück geht (das *-xi* ist ein Infinitivmarker). Die Endung *-en* steht für eine Befehlsform, so dass wir hier ein sogenanntes Imperativkompositum haben, das sich letztlich mit „Sammle den Platz!“ übersetzen ließe - was der mehrfachen Bedeutung sowohl des Ortes als auch des Namens sehr nahe kommt.

## Epilog

„Die Staubmenschen haben die BASIS verlassen.“ - Die Hamiller-Tube, 425 NGZ [PR #1087]

Im Idealfall haben die Abenteurer den Staubmenschen rechtzeitig gefunden, ihn vor den Schlägern gerettet und so lange stabilisiert, dass er in eine Medostation eingeliefert werden konnte. Wahrscheinlich haben sie auch Proben des „erloschenen“ Staubes zwecks weiterer Analyse mitgenommen. Die weiteren Geschehnisse laufen dann zwar außerhalb ihrer Kontrolle ab, doch werden die Spielerfiguren über die Ergebnisse in Kenntnis gesetzt.

Den Medizinerinnen der BASIS gelingt es in einem zweitägigen Kampf, den Staubmenschen zu retten. Wie seinerzeit Janine Hare wird er aber nie wieder völlig gesund werden, da der Staub ihm einen Teil seiner Lebensfreude genommen hat. Die Jahre werden zeigen müssen, wie er damit zurecht kommt. Einstweilen wird er zur medizinischen Sensation und zum



Medienereignis, was er nur widerwillig über sich ergehen lässt. Der Staub ist nach seiner Ablösung völlig harmlos und löst sich bei jeder unvorsichtigen Berührung auf. Er hat keinerlei Eigenschaften mehr, die in irgendeiner Weise von Interesse sind.

Kann der Staubmensch nur noch tot eingeliefert werden, bleibt den Medizinern die Feststellung, dass der Staub ihn gleichsam aufgezehrt und seine inneren Organe zum Versagen gebracht hat. Studien der Geschichtsdateien der BASIS führen schließlich zu den richtigen Schlüssen und den Querverbindungen zu den Ereignissen im Jahre 425 NGZ.

Sorgen die Abenteurer dafür, dass die überwältigten Schläger in BASIS-Gewahrsam gelangen, ist ihnen der Dank der Sicherheitsorgane sowie eine Belohnung von **150 Galax** pro Person und Schläger (tot wie lebendig) sicher. Da es sich um Kleinkriminelle handelt, kann man nicht mehr erwarten, gleichwohl die Sicherheitsorgane froh sind, dass dieser kleinen Bande, die sich ihr immer wieder entzogen hat, das Handwerk gelegt wurde. Auf die Schläger warten umgerechnet je etwa **20 Jahre** Stiftermann III.

Das *Katz und Maus* kann sich für Spielerfiguren aus dem Volk der Kartanin zu einem wiederkehrenden Kontakt- und Treffpunkt entwickeln.

Das Kapitel „Srakenduurn“ aber ist nun für die BASIS und ihre Bewohner endgültig beendet.

## Erfahrungspunkte

„Damit sind die Würfel endgültig gefallen.“ - Waylon Javier, 425 NGZ [PR #1087]

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

- Abenteurer schießen bei seinem ersten Auftauchen nicht auf den Staubmensch 5 EP
- Reparieren des Posbis 5 EP
- Erlangen von Informationen über Srakenduurn 5 EP

- Suche ohne finanziellen Anreiz 10 EP
- Untersuchen der Küche des *Katz und Maus* 5 EP
- Retten des Staubmenschens vor den Schlägern 10 EP
- Abliefern der Schläger bei der BASIS-Sicherheit 5 EP
- Stabilisieren des Staubmenschens, so dass er gerettet werden kann 10 EP
- Weitere Beschäftigung mit dem Namen „Srakenduurn“ 5 EP

## Der Staubmensch

„Sind Sie sicher, dass es noch immer Menschen sind?“ - Die Hamiller-Tube, 425 NGZ [PR #1079]

**Denkann Rellond** (BASIS-Bewohner\*) **Gr 2**  
Ermittler (Journalist) - Hintergrund *Slumbewohner*

St 54, Gs 65, Gw 83, Ko 65, In 81, Pp 94  
tV 33, sK 43, RW 75, Au 76, pA 73, Sb 49  
13 LP, 18 AP - SchB+1, VerB+1 - B 26

ANGRIFF: Berührung+8 (1 LP & 1W6 AP); Raufen+6 (1W6-3 & Berührungsschaden) - ABWEHR+13, AUSWEICHEN+13, RESISTENZ+6, Sechster Sinn+4

*Allgemeinbildung+10, Beschatten+6, Bildende Kunst: Bildaufnahmen+10, Computernutzung+12 (TECH<sup>9</sup>), Historik+10 (Terraner), Improvisieren+6, Infoselektik+13, Körperbeherrschung+10, Kulturverständnis: Menschen+8 (Terraner), Laufen+5, Milieukennntnis: Bürokratie+5 (Terraner), Recherchieren+12, Sensornutzung+8 (TECH<sup>9</sup>), Singen+5, Spielen+5 (Glücksspiel), Tanzen+10, Urteilskraft+8*

*Arkonidisch (+12/+12), Interkosmo (+14/+14), Terranisch (+17/+17)*

**Vorzüge/Mängel:** Abtauchen, Verstohlenheit / Feigheit, Gier

**Bes.:** Unverwundbar, solange der Staub sich nicht von ihm löst; Berührung macht 1 LP und 1W6 AP zusätzlichen Schaden

\*) zählt aufgrund seiner Abstammung als *Terraner*