

## Liftout

### Einleitendes

Das folgende Kurzabenteuer wurde für Midgard 1996 entworfen und begünstigt Charaktere mit besonderem wissenschaftlichen oder militärischem Ruf. Kampferfahrung sollte ausreichend vorhanden sein.

### Beginn

Mit quietschenden Reifen schießt ein Zivilfahrzeug der Amerikanischen Streitkräfte auf den Bürgersteig und blockiert den Weg der überraschten Spieler (zusammen oder einzeln, je nach Charakter). Dem blauen Dienstwagen entsteigen vier Soldaten welche die Abenteurer per Befehl auffordern mitzukommen. Die Autorität der Uniformen sollte den Spielern vorerst genügen, denn die Bewaffneten geben keinerlei Erklärungen. Ist dies nicht der Fall, so helfen die durchtrainierten Soldaten den oder dem Widerspenstigen ins Fahrzeug. Ein echter Kampf gegen die Staatsgewalt beendet dieses Abenteuer jedoch unmittelbar.

Die Uniformierten fahren schweigend zu einem nahegelegenen Flugplatz wo ein Militärhelikopter (Bell UH-2 mit geöffneten Seitentüren) auf die ahnungslosen Passagiere wartet. Außer den Spielern sind noch drei (unbewaffnete) Unbekannte an Bord; die Soldaten bleiben zurück. Sobald der Hubschrauber gestartet ist zückt einer der Mitinsassen eine Waffe (**Angriff +12, 1W6+1 Schaden (Beretta 92), Abwehr +16, Ausweichen +12, LP20+1W6**) und eröffnet das Feuer (Jeder Schuß der das Ziel verfehlt trifft mit 40% den Helikopter und verursacht dann 50%tig ein Problem). Im Kampf bemerkt man, daß der Angreifer kein Mensch zu sein scheint, denn Schüsse außerhalb des Kopfes vermögen ihm nichts anzuhaben. Außerdem wird seine Sonnenbrille verrutschen so daß man die Augen des Unbekannten sehen kann. Die gesamte Umgebung spiegelt sich in seinen Augäpfeln ohne daß man das reflektierende Material selbst erkennen könnte. Pupillen sind nicht zu sehen. Gewinnt man den Kampf und der Unmenschliche stirbt so verflüssigen sich seine Augäpfel und offenbaren eine grünliche Masse im Inneren des Schädels. Die Flüssigkeit ist äußerst flüchtig, warm und schmeckt nach gar nichts (für den Fall daß es Unerschrockene unter den Abenteurern gibt). Keiner der überlebenden Mitreisenden welche sich als Wissenschaftler (Physik, Geographie) ausgeben weiß wem oder was der Angriff galt noch was der Attentäter war.

Beschädigt erreicht der Helikopter schließlich sein Ziel: eine unterirdische Raketenbasis irgendwo in Amerika. Schnell wird man unter die Oberfläche gebracht und in einem Sicherheitsraum „desinfiziert“, in Wahrheit jedoch gescannt (Aliens unerwünscht). Anschließend wird man zu einem Offizier geführt der sich für die rüde Behandlung entschuldigt und alles über den Zwischenfall wissen möchte. Mögliche Kampfverletzungen werden durch ein Ärzteteam behandelt. In dem folgenden Briefing im Kreise mehrerer Wissenschaftler und Militärs erhalten die Abenteurer dann endlich eine Erklärung:

„1978 entdeckte ein militärisches Tiefbohrteam zur Erforschung und Erprobung gravimetrischer Bomben in 12km Tiefe ein unnatürliches Objekt welches offenbar nur die Spitze eines viel größeren Fremdkörpers war. Chemische, biologische und physikalische Analysen verschiedener Proben ergaben, daß die unbekannte Masse zweifellos künstlichen Ursprungs ist, was zu zahllosen Spekulationen führte. Da genauere Untersuchungen damals nicht möglich waren wurde der Fund zur Verschlussache und als potentielle Bedrohung eingestuft. Zurecht wie sich nur vier Jahre später herausstellen sollte, denn mehrere mathematische Extrapolationen und umfangreiche weltweite Tests ergaben, daß dieses Objekt eine Ausdehnung von etwa 1000 km hat und somit unvorstellbar tief in unserem Planeten steckt. Soweit wir es feststellen konnten haben seismische oder vulkanische Aktivitäten keinerlei Auswirkungen auf den Körper. Diese Tatsachen in Verbindung mit jüngeren präziseren Messungen lassen vermuten, daß es sich um ein uraltes Raumschiff handelt.

Alle Versuche das Schiff zu betreten verliefen erfolglos - bis vor zwei Tagen. Mit modernster Technologie gelang es einigen Wissenschaftlern einen Zugang zu finden und diesen zu öffnen. Damit besiegelten sie möglicherweise das Schicksal der gesamten Menschheit. Von den Wissenschaftlern fehlt bislang jede Spur und wir haben Grund zur Annahme daß der, der das Raumschiff einst steuerte noch am Leben ist und beabsichtigt es in den nächsten **72 Stunden** wieder zu starten. Verschiedene geothermische und gravimetrische Veränderungen konnten in den letzten Stunden ausführlich dokumentiert werden. Ihr Auftrag lautet sich in die Höhle des Löwen zu wagen und wen Sie auch immer dort vorfinden mögen unter Einsatz aller erforderlicher Mittel zu neutralisieren. Gentleman, es ist wohl überflüssig zu erwähnen wie wichtig Ihre Mission ist - sollten Sie versagen wird die Erde nicht länger bewohnbar sein !“

Zu dem Angreifer im Helikopter wissen die Wissenschaftler jedoch auch nach gründlicher Untersuchung nichts Neues zu sagen. Man vermutet, es könnte sich um eine Art extraterrestrischen Parasiten gehandelt haben. Vielleicht eine Art Abwehrmechanismus des Schiffes, möglicherweise auch die reaktivierte außerirdische Crew. Die Forscher betonen, daß man bislang keine Grundlage habe um sich ein Bild der Fremden machen zu können, sofern sie überhaupt noch existieren. Die Motivation und Herkunft des Angreifers bleibt also weiterhin unklar.

Den Rest dieses Tages können die Abenteurer nutzen um sich gründlich auszurüsten. Vorgeschrieben ist dabei nur die Mitführung mehrerer **Atombomben, eines Raumanzuges mit Sauerstoffvorrat, Magnetstiefel, Peilsender und dazugehörigem Empfänger sowie einem Entfernungsmess- und Temperaturmesser**. Nicht alles muß am Mann getragen werden, denn am Eingang wartet ein Fahrzeug, an dem augenblicklich noch fieberhaft geschraubt wird.

### Los geht's

Wie die Spieler nun feststellen können ist der vermeintliche Raketenschacht der Anlage mehrere Kilometer tief. In Wahrheit handelt es sich hierbei um einen der Zugänge zu dem Raumschiff. Ein Ultrageschwindigkeitsaufzug bringt die Abenteurer innerhalb einer Stunde in die Tiefe. Dabei ist es mehrmals nötig einen Druckausgleich vorzunehmen bis man schließlich auf die Sauerstoffmasken angewiesen ist.

In etwa 8km Tiefe sind merkwürdige Geräusche auszumachen. Kreischend platzt Metall, obwohl keine Beschädigung am Aufzug ausgemacht werden kann. Sieht man jedoch auf dem Dach nach, so kann man dort die Ursache für die Geräusche finden: Ein Soldat (**Angriff +12, 1W6+2, Abwehr +16, Ausweichen +12, LP20+1W6**) dessen Kopf zu großen Teilen durch einen Schweißbrenner verbrannt ist versucht mit eben diesem Werkzeug die Aufhängung des Aufzuges zu demontieren. Auch in seinen Augen kann man nichts weiter als diese spiegelnde Flüssigkeit erkennen, auch er kann nur durch Treffer im Kopf erledigt werden. Gelingt einem dies nicht innerhalb von sieben Runden so hat der Fremde die Aufhängung zerstört und die Notbremse tritt in Aktion die jeden von den Füßen reißen wird (dabei könnte man Waffen fallen lassen und in der Tiefe verlieren, **PW:RW**). Da nach braucht der Mann noch einmal vier Runden um auch die Notbremse zu zerstören womit der Tod der Abenteurer unausweichlich wäre.

Ist der rätselhafte Organismus unschädlich gemacht, steht der sicheren Ankunft in 12 Kilometern Tiefe nichts mehr im Wege. Am unteren Ende des Aufzuges findet man das versprochene Fahrzeug, daß einem Mondrover zum Verwechseln ähnlich sieht. Die Unterschiede sind jedoch frappierend, der Wagen hat 400 PS und vermag praktisch jedes Gelände zu meistern. Mehrere Seilwinden ermöglichen auch vertikale Bewegungen wofür schwenkbare Minniraketentriebwerke jedoch besser geeignet sind. Das Fahrzeug verfügt über ein MH2/QCB .50in Browning und zwei Raketenabschußröhren. So ausgerüstet machen sich die Spieler dann auf den Weg zur Öffnung des Raumschiffs die seit zwei Tagen unbesucht blieb. Wer hier Leichen erwartet wird jedoch enttäuscht, das Umfeld der offenbar gesprengten meterdicken Außenwand ist leer, fast friedlich. Bevor man das Wagnis angeht sollte man sich im Klaren sein, daß eine Beschädigung des Schutzanzuges den Tod nach sich ziehen kann. Aus diesem Grund finden sich im Wagen noch einige Ersatzanzüge sowie eine Art Flickzeug. Erste Hilfe ist mit angezogenem Anzug jedoch unmöglich ! Für die Erfüllung der Mission bleiben den Abenteurer ab hier noch etwa 48 Stunden Luft.

Das Fahrzeug kann mit etwas Geschick und Nacharbeit an dem Loch in das Raumschiff gebracht werden wo riesige Gänge von einer unheimlichen Atmosphäre gefüllt vorzufinden sind. Schriftzeichen, Markierungen oder andersartig Aufschlußreiches ist nirgends auszumachen. Vorsichtig bewegt man sich nun weiter ins Innere. Das völlige Fehlen irgendwelcher Displays oder Utensilien suggeriert daß man sich in einem Puffer oder einem Lagerraum befindet.

Wie man nach wenigen Metern feststellen wird haben die Konstrukteure des Raumschiffs diesen Bereich gegen das Entern geschützt. Zwei vollautomatische Sonargeschütze fahren aus dem Boden und eröffnen das Feuer auf den Mondrover der unter diesem Beschuß bald zerstört ist (1 Runde). Die Abenteurer sollten die Fixierung auf das Fahrzeug nutzen um die Geschütze (**je Angriff +12, 3W6 Schaden, 5000 Strukturpunkte**) zu umgehen oder zu neutralisieren. Prinzipiell greifen die Türme immer das ihnen nächste Ziel an das mindestens Granatengroß sein muß um bemerkt zu werden. Verhält man sich absolut ruhig wird man nicht mehr erkannt und ist somit kein Ziel mehr. Die Entfernung vom zerstörten Fahrzeug zu den Türmen beträgt **100m, was man rennend leicht in einer Runde schaffen kann** (und nur maximal zwei Personen können dann angegriffen werden). Hat man die Geschütze erst einmal passiert ist das Problem auch gelöst, da diese nicht das Feuer auf die

Innenwand oder auf sich selbst eröffnen (das Feuer auf die Außenwand war nie eine Gefahr, da im Falle des Enterns diese Wand ohnehin zerstört wäre).

Je nachdem welche Lösung gewählt wurde hat man nun noch Atombomben oder nicht, denn die eineinhalb Meter großen Behälter waren selbstverständlich auf dem Wagen untergebracht. Etwa 200 Meter weiter wird man den Eingang zu einem kleineren Röhrensystem finden in dem so etwas wie ein Lift vorzufinden ist. Hier können erstmals auch **Displays** ausgemacht werden, die offenbar liquid sind, denn eine direkte Berührung fühlt sich an als würde man in Wasser greifen. Macht man sich etwas mit dem Interface vertraut (**PW:In**) so kann man auch die Funktionsweise erkennen. Jegliche durch symbolische Bewegungen definierte Anfrage wird mit einer dreidimensionalen Miniatur oder Bildern auf der Oberfläche der Flüssigkeit beantwortet. Hier kann man mittels mehrerer visueller Logbucheintragen erfahren, daß das Raumschiff vor Jahrmillionen in unserem Sonnensystem gestrandet ist. Aus den Aufzeichnungen geht hervor, daß es damals einen Kampf gegeben hatte und das Raumschiff aufgrund der Waffeneinwirkung eines Angreifers in der preplanetaren Scheibe unseres Systems gefangen wurde. Zur Orientierung kann das Display jedoch nicht benutzt werden, da man **weder die Sprache noch die Zeichen versteht** die bestimmte Stationen oder Räume kennzeichnen.

Mithilfe der ehemals 2000 Hochgeschwindigkeitslifts kann man sich frei auf dem ganzen Schiff bewegen. Allerdings ist eine Großzahl der Aufzüge außer Betrieb oder beschädigt. Die Wahrscheinlichkeit daß der benutzte **Aufzug nach Erreichen des gewünschten Ziels ausfällt liegt bei 15%**. Die Chance daß der Aufzug **zwischen den Decks liegen bleibt** beträgt **nur bei 3%** (bei einem Ergebnis **unter 10% bleibt er nur kurz stehen**). Sollte dies geschehen sitzen die Abenteurer außerdem in der Falle, denn dann gibt es so gut wie kein Entkommen mehr. Wenn man es irgendwie schaffen sollte Dach oder Boden zu demontieren (je **1000 Strukturpunkte**) braucht man seine Magnetschuhe (und den Anzug) um nicht zu fallen und/oder klettern zu können, was sich in den meisten Fällen sogar abwechseln dürfte. Aber selbst dann hat man meist einen so langen Weg vor sich, daß man nie mehr rechtzeitig ankommen kann um den Start zu verhindern (**Weg bis zum nächsten Raum: 1W100km**).

Die Reisezeit mit dem Aufzug zwischen den einzelnen Stationen kann über 1h Stunde betragen und wird nach der Formel **1W20\*4** Minuten ausgerechnet. **Die Reihenfolge der besuchten Orte wird mit 1W20 zufällig bestimmt**. Nur wenn sich die Abenteurer die einem besuchten Raum zugeordneten Symbole merken (am besten Aufzeichnungen machen, sonst 50%tige Chance zum Irrtum) sind sie in der Lage zu diesem zurückzukehren. Andernfalls wird es schwer fallen dem Raumschiff rechtzeitig wieder zu entkommen.

### 1. 19. und 20. Triebwerkssteuerung, 10 Eingänge

Die Triebwerkssteuerung ist wohl der am Besten erhaltene Teil des Schiffes, denn hier versuchen die letzten Überlebenden der intergalaktischen Inquisition zur Eliminierung minderwertiger unethischer Rassen ihr Raumschiff erneut zu starten. Dies ist einer der wenigen Räume wo man die Außerirdischen in ihrer wahren Gestalt antreffen kann. Ihre Erscheinung besteht zu 90% aus einer halbtransparenten Flüssigkeit die um ein filterartiges Skelett fließt. Die Oberfläche der Flüssigkeit ist leicht erhärtet und pulsierend. Bekleidet sind die Fremden mit einem uniformartigen schwarzen Mantel aus kleinen hexagonalen Platten. Sie stehen auf zwei sehr kurzen Füßen und etwas das man als rudimentären Schwanzfortsatz bezeichnen könnte. Der Körper ist ungewöhnlich groß und geht am oberen Ende halslos in einen sehr massiven Kopf über. In den kurzen aber sehr kräftigen Händen der näher stehenden Kreaturen kann man eine Art Waffe ausmachen die für einen Menschen sicher viel zu schwer wäre. Ihre Gesamtgröße beträgt durchschnittlich 2,80 Meter, womit sie ein angsteinflößendes Gegenüber für einen Menschen sind. Doch auch ihre mentalen Fähigkeiten sind beeindruckend, **denn sie kommunizieren untereinander wie mit dem unerwünschten Besuch telepathisch**. Da sie sich dabei einer Bildersprache bedienen kann man sich theoretisch problemlos mit Ihnen unterhalten. Leider denken die Wesen jedoch auf einem wesentlich höherem Niveau weshalb eine ernsthafte Diskussion genauso zum scheitern verurteilt ist wie die Verständigungsversuche zwischen Mensch und Tier.

Sollten die Abenteurer von den Wesen entdeckt werden eröffnen diese sofort das Feuer (**etwa 20 Gegner, Angriff +10 2W6 Schaden, Abwehr +16, Ausweichen +12, LP20+1W6, AP50+1W6**). Man sieht die Menschen als Unkraut des Schuttberges der das eigene Raumschiff gefangen hält. Sollte man den Kampf allerdings gewinnen kann man von Überlebenden auf telepathischem Wege erfahren, weshalb die Fremden ihr Schiff nicht schon vor langer Zeit flott gemacht haben. Nachdem man im Raumkampf mit einem anderen Schiff in dieses System geschleudert worden war mußte man

feststellen, daß die Beschädigungen am eigenen Raumschiff sehr stark waren. Insgesamt hatte man nur noch einen Handlungsspielraum von wenigen Stunden bevor das Lebenserhaltungssystem versagen würde. Der Treibstoff hatte sich durch einen direkten Treffer des Triebwerks komplett in den Weltraum verflüchtigt man hatte keine Möglichkeit mehr der preplanetaren Scheibe zu entkommen. Die einzige Möglichkeit war sich mit Hilfe der Ultra-Kryogenen Kammern zu konservieren und zu warten bis Hilfe eintreffen würde. Dies geschah jedoch niemals. Tatsächlich wurde die Crew erst heute, nach Jahrtausenden wieder erweckt, als sich die Menschen an dem Schiff zu schaffen machten. Erfreut stellten die Außerirdischen fest, daß die menschliche Zivilisation über ausreichend Treibstoff verfügt um einen erneuten Start zu ermöglichen. Im Grunde hätten die Fremden den Menschen also dankbar sein müssen, für Erweckung und Treibmittel. Doch da es nun mal die Erde ist die das Raumschiff gefangen hält trat die Höflichkeit in den Hintergrund.

Entschließt man sich hier eine der Atombomben detonieren zu lassen sollte man bedenken daß man selbst besser ganz weit weg sein sollte wenn so ein Ding hochgeht. **Mit der Zerstörung dieses Raumes hat man die Mission erfüllt**, da das Raumschiff dann nicht mehr starten kann.

## 2. Triebwerksverdichtungspuffer, 28 Eingänge

Ein gigantischer zylindrischer Raum mit einer Länge von etwa 30 km und einem Durchmesser vom 1.5 km. Der Raum kann mit dem Lift auf 28 Ebenen erreicht werden. Da die Kammer selbst nicht beleuchtet ist öffnet sich die Tür des Aufzugs ins Nichts. Die einzige Möglichkeit die wahren Ausmessungen des Raumes herauszufinden ist ein Radarmessgerät zu benutzen daß zur Ausrüstung der Spieler gehört. **Da dieser Raum dem Gravitationsmittelpunkt der Erde zugeneigt ist wird man förmlich aus dem Aufzug gezogen sobald die Türen sich öffnen.** Der Aufzug selbst hat seine eigene Gravitationslinse so daß man solange die Türen geschlossen sind aufrecht darin stehen kann. Ein gelungener PW:HGW ist ebenso notwendig wie ein gelungener PW:RW um nicht aus der Kammer gezogen zu werden. In diesem Fall ist der Spieler verloren. **Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände die nicht fest am Körper befestigt sind gehen automatisch verloren.** Sollte hier der Aufzug den Geist aufgeben muß man über die Aufzugröhre zu einem anderen Aufzugschacht zu gelangen um diesen Lift zu benutzen. Bei der enormen Ausdehnung des Raumes ist der nächste Lift mindestens 1 km entfernt was einen zeitraubenden und anstrengenden Fußmarsch mit den Magnetstiefeln bedeutet (1W6 AP Verluste).

## 3. 4x Triebwerksvorkompilation, 120 Eingänge

Die vier mehr als 5km großen Triebwerksvorkompilatoren haben eine konische Form und grenzen direkt an den riesigen Triebwerksverdichtungspuffer. Auch hier sollte man sich in einigen Eingängen (1W20, bei einem Ergebnis von unter 6) gut festhalten sobald sich die Lifttüren öffnen, denn die Kammern liegen um den Puffer herum. Bei einem Viertel aller Eingänge kann nur ein **erfolgreicher PW:HGW sowie ein PW:RW** das Herausfallen verhindern. **Ausrüstung - sofern nicht fest - widerfährt dasselbe Schicksal.**

Die Wände dieser Kammern sind mit einem leicht fluoreszierendem blauen Material bedeckt was durch die enorme Größe des Raumes fast der Farbe des Himmels gleicht. Außerdem ist der Raum mit einem sehr dünnen unbekanntem Gas gefüllt das falls es mit der **Haut in Berührung** kommen sollte einen schweren Schaden von **1W6-3** verursacht. Muß man hier sogar atmen ist man in zehn Runden tot.

## 4. 8x Plasmakanone, je 2 Eingänge

Mündungskammer der Plasmakanonen. Dieser Raum ist ein Ellipsoid und enthält gasförmige Rückstände die sich im Inneren konzentrieren. Da die Rückstände fluoreszierend sind bietet der etwa 1 km durchmessende Raum einen phantastischen Anblick. Die Gravitationsverhältnisse sind in allen acht Räumen ungefährlich da die Gravitation in Richtung Aufzug zieht. Dafür sollte man nicht auf die Idee kommen hier zu schießen, da **jeder noch so kleine Funke das restliche jahrmillionenalte Plasma entzündet** und daß das feurige Ende der Gruppe und Ursache eines heftigen Erdbebens sein dürfte.

## 5. 8x Plasmakanonenvorkammer & -steuereinrichtung, je 4 Eingänge

Die Verdichtungskammer der Plasmakanonen haben einen Durchmesser von etwa 2.5 km und sind bis auf eine Vorrichtung im Inneren zu der mehrere Stege führen leer. Auch hier besteht keine Gefahr aus dem Aufzug gezogen zu werden. Allerdings kann man in zwei der Kammern einige Gestalten bemerken, die sich an der Vorrichtung zu schaffen machen. Es handelt sich dabei um zwei Menschen

die die Kleidung einer Spezialeinheit und dazu passende Waffen tragen. Hoheitszeichen sind jedoch nicht zu erkennen, genauso wenig wie Augäpfel. Stört man die Männer bei der Arbeit **eröffnen sie sofort das Feuer (Angriff +12, H&K MP5 1W6+1, Abwehr +16, Ausweichen +12, LP20+1W6, nur am Kopf zu treffen)**. Wird man schon vorher von Ihnen bemerkt (**EW:Sehen+10**) schließen sich die Fahrstuhlüren automatisch und man bewegt sich zum **Vernichtungsraum** (siehe unten). Ob der Kampf nun zu Gunsten der Abenteurer endet oder man erfolgreich entkommen kann, auf jeden Fall ist klar, daß es eine Mission vor dieser gab, wenn vielleicht auch nicht von der eigenen Regierung.

### 6. Plantage, 120 Eingänge

In der kugelförmigen Plantage kann man einen ausführlichen Eindruck des oder einer der Heimatplaneten der fremden Spezies bekommen. Die Innenwände der Sphäre sind größtenteils bedeckt mit einer Art Dschungel der von einem rötlichen dichten Nebel eingehüllt wird. Die meisten Pflanzen wachsen fast kerzengerade auf das Zentrum zu was der weit entfernten Gegenseite ein interessantes Aussehen verleiht. Im Zentrum der Kugel schwebt eine winzige bläuliche Sonne die den gesamten Raum auf eine Temperatur von mehr als 50 Grad aufheizt. Ob dieser Raum nun nach so vielen Jahren noch in seinem ursprünglichen Zustand ist darf bezweifelt werden, jedenfalls lauern in dem undurchdringlichen Dickicht eine Menge **hungriger Jäger (LP4W6, AP10W6, Angriff+10 1W6+1 Schaden, Abwehr+12, Ausweichen+12)** die wenn man die Fahrstuhlür nur lange genug geöffnet läßt sich ihren Happen auch selber hohlen. Wer hier verletzt wird erhält zusätzlich **1W6 Schaden** durch die vorherrschende für Menschen **schädliche Atmosphäre**.

### 7. Observatorium und Wissenschaftliche Einrichtungen, 596 Eingänge

Das Observatorium verteilt sich über mehrere hundert Kilometer des Schiffes und schien teilweise schwenkbar gewesen zu sein. Insgesamt sind die vielen aneinander liegenden Räume in einem Halbkreis angeordnet und durch 122 eigene Fahrstühle miteinander verbunden. Jeder Raum enthält Reste eigener Sensorphalaxen, Computersysteme und Archive die nur noch mit Mühe als solche erkannt werden können. Das meiste der Ausrüstung ist absolut unbrauchbar und schon seit Jahrtausenden zerfallen. Da der Hauptlift und einige Bereiche noch immer intakt sind ist davon auszugehen, daß wer auch immer wiedererweckt wurde keinen Wert auf die Wissenschaft legt. Dieser Bereich des Schiffes ist absolut leer, dennoch kann man hier einigen Gefahren begegnen. Durch die Reste der Stoffe die in den Labors verwendet wurden befindet sich in einigen Räumen eine **hoch giftige und ätzende Umgebung (1W6 Schwerer Schaden pro Runde auch nach Verlassen des Raumes nachdem der Schutzanzug beschädigt wurde und man das Gift auf dessen Außenhaut mit sich rumträgt)**. Außerdem könnte man einigen äußerst merkwürdig anmutenden Tieren begegnen die sich über die Jahrtausenden dort evolutioniert haben. Durch das Fehlen einer ausreichenden Lichtquelle sind diese Wesen jedoch praktisch blind und sehen entfernt wie riesige Ameisen aus (**Angriff +5, 1W6-2 Schaden, Abwehr +10, 3 LP**).

### 8. Überlebenskammern, 2820 Einfänge

Die Kälteschlafkammern der gesamten Besatzung verteilen sich auf mehrere etwa 5 km große Decks, auf denen die Kammern schneckenförmig angeordnet. Die Menge der kryogenen Kammern läßt die ursprüngliche Besatzung des Raumschiffes nur erahnen. Mehr als 1 Million Individuen müssen auf diesem Schiff gelebt und gearbeitet haben. Da aber praktisch alle Kammern zerstört oder noch geschlossen sind weiß man nun, daß nur wenige den jahrtausenden andauernden Schlaf überlebt haben. In einigen Kältesärgen kann man auch die Überreste von Waffen finden was erklärt woher die Aliens ihre Waffen haben. **Lebendige bewaffnete Exemplare kann man hier auch vorfinden**. Sie sind auf der Suche nach weiteren Überlebenden oder Ausrüstung. Kommt man ihnen in die Quere werden sie ohne zu zögern das Feuer eröffnen (**meist 2 Wesen, bewaffnet mit Sonarimpulskanonen, Angriff+10, 2W6 Schaden, Abwehr +16, Ausweichen +12, LP20+1W6, AP50+1W6**). Die Geschichte des Raumschiffes kann auch von diesen Wesen - falls überwältigt und noch am Leben - erfahren werden.

### 9. Wohnquartiere, 25400 Eingänge

Die mächtigen Wohnquartiere der Crew lassen auf die enorme Größe der Fremden schließen. Mit einer Deckenhöhe von etwa 4 Metern und einer Fläche von 100qm pro Quartier nehmen die unzähligen Wohnungen einen beachtlichen Raum ein. Ein eigenes Liftsystem von 1500 Kurzstreckenaufzügen verbindet das 400 stöckige Deck und macht es zu einem Netzwerk beeindruckender Komplexität. Wer sich hier gründlich umsehen möchte muß die Rettung der Welt

aufgeben, denn die Durchsuchung der stadtgleichen stockfinsternen Anlage dauert Jahre. Wagt man sich dennoch in das Netz aus Gängen und Kammern so muß man damit rechnen einem heimtückischen Labyrinth anheim zu fallen. Die einstigen Hinweise und Wegdisplays waren schon außer Betrieb bevor das Universum je einen Menschen gesehen hatte. Die meisten der Liftanlagen sind außer Betrieb und kaum ein Quartier enthält noch etwas anderes als Staub.

Einzig ein gelungener **EW:Richtungssinn oder ein EW:In/10** führen einen verirrtten Abenteurer wieder auf den richtigen Weg. Für jede Besichtigung eines Quartiers ist danach ein Wurf notwendig. Mit jedem mißlungenem Wurf entfernt er sich um einen Wurf weiter vom nächsten möglichen Ausgang. Außerdem kostet jeder Wurf 5 Minuten Zeit was sich früher oder später zu einem Problem entwickelt. Viel früher kann allerdings eine andere Eigenschaft des Labyrinths zur tödlichen Schwierigkeit werden: Mit jeder Abzweigung besteht eine **5%tige Chance** einem **Anti-Enterungsroboter** über den Weg zu laufen. Diese vollautomatischen schwebenden Verteidigungsanlagen wurden einst installiert um das persönliche Hab und Gut der Reisenden vor unbefugtem, sprich externen Zutritt zu schützen. Die kugelartigen etwa 30cm durchmessenden Objekte verfügen über je eine Schallkanone die aber nur mit **20% Wahrscheinlichkeit** funktioniert (**Angriff+8 1W6, Abwehr/Ausw.+10, Strukturpunkte 4**). Andernfalls versuchen die Roboter ihre Ziele mit Rammangriffen zu vertreiben (**+4, 1W6-2**).

Daneben könnte man hier auch einer **anderen Gruppe von Weltrettern** über den Weg laufen die von einer anderen Regierung geschickt wurden. Offenbar gibt es noch weitere Eingänge zu dem riesigen Raumschiff die aus anderen Ländern (Mexico, Karibik) zugänglich sind. Diese sind je nach Begrüßung an einer Zusammenarbeit interessiert oder eben nicht. Schließlich wäre es nur zu verständlich wenn man kein Risiko eingehen möchte, nachdem man ja bereits feststellen konnte, daß sich die Außerirdischen der Menschen beliebig bedienen können. Und die Augen sind durch die Sauerstoffanzüge nur schwer zu erkennen! (**1W6 Mann, je LP2W6+10, AP2W6+30, Angriff+15, Abwehr+17, Ausweichen+17, Bewaffnung militärisch: Colt M16A1, H&K MP5A5, H&K USP Tactical, Remington 830P**)

Falls man auf diesem Deck gezwungen sein sollte den Aufzug zu wechseln so hat man mit Sicherheit die schlechteste Wahl getroffen.

#### 10. Kartenraum, Navigationszentrum, 88 Eingänge

Das Navigationszentrum des Schiffes glückte vor langer Zeit einem monströsen Planetarium indem man sich die Galaxie aus jeder nur erdenkbaren Sicht anzeigen lassen konnte. Die Projektion eines mit annähernd Lichtgeschwindigkeit reisenden Raumschiffes durch eine bewegte Galaxie war mit Sicherheit nicht einfach. Nach all der Zeit ist von der beeindruckenden Technik jedoch nicht mehr viel übrig. Nur noch die riesige aus leicht transparentem Material hergestellte Plattform in der Mitte der kilometergroßen Kugel ist intakt. Normalerweise hätte man dies jedoch niemals erkannt, nachdem der Raum fast vollständig dunkel ist. Doch auf der etwa einen Kilometer entfernten Plattform ist Licht zu erkennen. Wenn die Abenteurer die Quelle dieses Lichts interessiert müssen sie entweder ein gutes Fernglas benutzen (sollte der Ausrüstung beiliegen) oder eine der 88 Transportröhren von den Liftausgängen zur Plattform benutzen.

Auf der etwa 200m durchmessenden Plattform befinden sich **fünf Außerirdische** die dabei sind den Speicherkern aufzutauen um das Navigationszentrum wieder in Gang zu setzen. Um die äußerst sensiblen Karten der Galaxie auch über Jahrtausende behalten zu können war es notwendig die Datenbänke auf den absoluten Nullpunkt von 0° Kelvin zu bringen. Die geringste Abweichung hätte über die vielen Jahre zur Zerstörung des gesamten Wissens geführt was bedeutet hätte nie wieder nach Hause zu kommen. Da der Prozeß noch nicht vollständig abgeschlossen ist herrscht Eiseskälte in dem Raum. **Wessen Anzug beschädigt ist der muß mit schwersten Erfrierungen rechnen (pro Sekunde 1W6 schwerer Schaden)**. Wird man noch im Aufzug von den Aliens (**Sehen +10**) entdeckt oder flüchtet sich vor ihnen in einen geht's direkt ab in den Vernichtungsraum (siehe unten).

#### 11. Krankenstation, Transformationszentrum, 9200 Eingänge

Das ehemalige Hospital des Raumschiffes wurde seit der Wiedererweckung zum Transformationszentrum umgebaut was jedoch nicht offensichtlich ist. In den unzähligen zellenartig unterteilten Waben stehen die vermoderten Überreste medizinischer Geräte und das dazu passende Mobiliar. Da die Erbauer so einen wichtigen Teil des Schiffes auch beim Ausfall der künstlichen Schwerkraft funktionstüchtig halten mußten sind alle Gegenstände fest mit dem Boden verankert. Die etwa 200qm großen hexagonalen Waben sind in zwei übereinander liegenden sich gegenseitig

zugewandten Schichten in mehr als 100 Decks aufeinander angeordnet und erinnern in ihrer Erscheinung an gigantische Bienenwaben. Da das Deck größtenteils verlassen ist kann man hier nur wenig erkennen obwohl eine rötliche Notbeleuchtung seit Kurzem ihr Bestes tut.

Die Gravitationslinsen der Decks sind jedoch noch immer außer Betrieb. Daher kann nur die Hälfte aller Waben begangen werden, da sich die übrigen Räume jeweils umgekehrt darüber befinden. Mit etwas Glück werden die Spieler hier Zeuge einer Transformation. Einer auf einem Operationstisch befindlichen menschlichen Leiche wird ein glänzendes Gerät tief in das Gehirn durch die Augenhöhlen implantiert. Anschließend wird das mysteriös blinkende Etwas von der silbrigen Flüssigkeit umschlossen die den Platz der Augäpfel einnimmt.

Sollte man diesen Prozeß unterbrechen wollen und kann die niederträchtigen Aliens (**mindestens 3, Angriff +10, 2W6, Abwehr+16, Ausweichen+12, LP20+1W6, AP50+1W6**) auch ihrer gerechten Strafe zuführen so werden eventuell Überlebende vermitteln können, daß die Flüssigkeit der Hauptsensor der elektrobiologischen Fernsteuerung ist mit der man Menschen zur Marionette macht.

### 12. Freizeit und Ausbildungsdeck, 4000 Eingänge

Dieser in letzter Zeit nicht besonders häufig benutzte Platz diente scheinbar nicht nur für Feldspiele aller Art sondern auch für Paraden und Inspektionen. Das lassen jedenfalls die vielen verschiedenen Untergründe schließen die hier in abgetrennter Form zu finden sind. Selbst nach so vielen Jahren kann man die unterschiedlich beschaffenen Unebenheiten im Boden deutlich fühlen. In der Mitte der Fläche befindet sich sogar ein riesiger Berg der mit einer Höhe von mehr als 1000 Metern eine bergsteigerische Herausforderung darstellt. Da die 50qkm große Fläche unbeleuchtet ist kann man von all dem aus der sicheren Distanz im Aufzug nichts erkennen. Die Suche eines neuen Eingangs im dunklen unendlich weitem Schwarz kann ganz leicht tragisch enden, da man die Wände schon nach wenigen Metern nicht mehr zu sehen vermag. Wer sich hier weit vorwagt verliert mindestens wertvolle Zeit (**EW:Richtungssinn oder EW:In/10** um wieder zurückzufinden was **allerdings 1W10 Stunden dauert**). An der Wand entlang kann man schon nach wenigen Metern (nämlich 50) einen zweiten Eingang finden, schließlich gibt es genügend.

### 13. Kanalisation und Recycling, 44 Eingänge

Die Kanalisation- und Recyclinganlage ist direkt dem Wohntrakt angeschlossen und erstreckt sich über dessen volle Ausdehnung. Die Anlage ist in mehrere Teilbereiche gegliedert die über zahllose Rohre von teilweise gigantischem Ausmaß miteinander verbunden sind. Von den einstigen Maschinen zur Abfallverwertung ist nicht viel geblieben. Nur in einem Trakt können mehrere riesige Schaufeln im Halbdunkel ausgemacht werden die sich aus einem unbekanntem Grund leicht drehen. Da jedes Schaufelblatt mehrere hundert Meter im Durchmesser mißt entfachen die Räder einen gewaltigen Wind. Da dieser Raum seit Jahrmillionen nicht gelüftet wurde sind die anwehenden Gase sehr ungesund sofern man gezwungen ist sie einzuzatmen. Schlimmer sind jedoch die zahllosen Kugeln undefinierbarer Flüssigkeit die schwerelos durch den Raum schweben und von der Bewegung des Windes mitgerissen werden. Die Flüssigkeitssphären sind nicht selten über 10 Meter groß, was einen **direkten Kontakt** mit den Massen sehr unangenehm macht (**Meter im Durchmesser/10=Schaden**). Da die kubenförmigen Sektoren nur spärlich mit Wegen versehen sind ist es schwer, hier einen anderen Eingang zu finden. Ohne Magnetschuhe und Lampe ist die notwendige Kletterpartie aussichtslos. Die glatten schleimigen Ablagerungen bereits geplatzter Kugeln erschweren die **Fortbewegung ohne Geländer zusätzlich (-4 aufs Klettern nach Treffer und/oder alle 500m. Sollte ein EW:Klettern fehlschlagen verliert der Charakter den Boden unter den Füßen** und fällt zu Boden was seinen Tod bedeutet. Da es nur wenige Eingänge in diesem riesigen Abschnitt des Schiffes gibt muß man mindestens 2 km klettern um den nächsten Lift zu erreichen.

### 14. Vernichtungsraum, 4 Eingänge

In den Genuß diesen Raum kommen die Abenteurer auch, wenn Sie von arbeitenden Außerirdischen überrascht wurden und diese den Aufzug entsprechend umleiten konnten. Der Aufzug führt in diesem Fall direkt zu der Abschirmung des Fusionsreaktors. Die hier vorherrschenden Temperaturen von **500° Celsius** und mehr machen aus jedem Abenteurer der ein **Loch (auch Einschußlöcher !!!)** in seinem Anzug hat Toast. Mit intaktem Anzug kann man der enormen Hitze auch nicht besonders lange standhalten weshalb man es unbedingt vermeiden sollte, aus dem Lift zu fallen wenn der Boden zur Entleerung wegklappt. **Nur ein gelungener PW:Stärke mit einem erfolgreichen PW:Reaktionswert verhindern die geplante Heraussaugung.** Das ganze dauert etwa 5 Minuten an,

danach schließt sich der Aufzug wieder und kann normal bedient werden. Sollte hier ein Aufzug stecken bleiben gelten dieselben Regeln als wenn der Lift in der Röhre stecken geblieben wäre.

### 15. Waffenkammer, 1012 Eingänge

Die Waffenkammer besteht aus einem kleineren kreisrunden Plateau mit einem Durchmesser von weniger als 800m und einem verschiebbaren Ausrüstungszylinder in der Mitte. Der Zylinder selbst, der als bewegliches Lager funktioniert, hat eine Länge von etwa 10km und eine Breite von ungefähr 500m. Über die gesamte Länge verteilt sind zahllose Halterungen und Regale die früher dazu dienten, die verschiedensten Waffen aufzunehmen. Leider hat hier nichts dem Zahn der Zeit trotzen können, denn es ist nichts mehr zu finden. Wer sich nun fragen mag woher die Außerirdischen ihre Schallimpuls Waffen haben, dem wird ein Besuch der Kältekammern empfohlen wo sich viele Besatzungsmitglieder mitsamt ihren Waffen einfroren ließen. Dieser Raum eignet sich hervorragend um den Aufzug zu wechseln, da die Eingänge hier sehr nah beieinander liegen.

### 16. Kommandobrücke, 8 Eingänge

Nahe der Erdoberfläche und weit entfernt vom Hauptteil des Schiffes befindet sich die einstmals rotationsfähige Kommandobrücke. Die früher völlig transparente Kugel kann nur durch vier Liftsysteme erreicht werden und beherbergte einst den Hauptcomputer. Innerhalb der ungefähr 500m großen Sphäre existieren viele Überreste von Konsolen und Kommandoposten von denen leider nicht mehr viel übrig ist. Dieser Teil des Schiffes gehört zu den wenigen Bauteilen die den Planetenkräften nicht standhalten konnten. Die eine Hälfte der Kugel ist mit Schlamm und Erde gefüllt, die andere mit einem zusammengepreßten Gas. Wer hier einen **defekten Anzug hat leidet sofort an Überdruck** und hat 10 Sekunden Zeit den Raum zu verlassen (**danach bekommt der Charakter jede Sekunden 1W6 schweren Schaden**). Den großen Druck spüren auch Spieler mit intaktem Anzug, denn die Bewegungen fallen hier deutlich schwerer.

### 17. Landefährenhangar, 2568 Eingänge

Im unteren Teil des Raumschiffs befindet sich der mehrere Kilometer lange Landefährenhangar. Er ist unterteilt in mehr als 30 kleineren Hangars die jeweils über ihr eigenes Transport- und Beförderungssystem verfügen. Von den vielen Landefähren und Angriffsschiffen fehlt jede Spur. Entweder waren sie aus einem Material gefertigt das über die Jahrtausende verging oder man hatte sie während des Kampfes einfach verheizt. Diese Region ist vollständig verlassen und bar jeglicher Aktivität. Das kann sich jedoch ganz schnell ändern sobald ein Abenteurer eine **Außenwand** dieser Hangars beschreitet. Mit einer **Wahrscheinlichkeit von 20%** fahren auch hier – wie schon im ersten Raum den man betreten hatte – vollautomatische Sonarimpulsgeschütze aus dem Boden um die potentiellen Eindringlinge zu eliminieren (**2 Türme jeder Angriff +12, 3W6 Schaden, 5000 Strukturpunkte**). Wer damit noch nicht genug hat kann das interne Aufzugsystem jedes Subhangars benutzen das zurück zu den Laderäumen führt.

### 18. 500 Laderäume, je 10 Eingänge

Die Fracht des Schiffes – falls es überhaupt je eine gab – ist schon seit Ewigkeiten verschwunden. Die 1x1km messenden Laderäume scheinen absolut leer zu sein, besonders da die Räume unbeleuchtet sind und man nicht sehr weit in das Dunkel sehen kann. In einem der zahllosen Frachträume steht das zerstörte und zurückgelassene Fahrzeug der Spieler welches man als Markierung für den Ausgang benutzen sollte.

In jedem der Räume besteht eine **20% Chance daß die Sonarimpulsgeschütze** noch aktiv sind. Jeder der eine Wand dieser Räume beschreitet muß damit rechnen beschossen zu werden (**2 Türme jeder Angriff +12, 3W6 Schaden, 5000 Strukturpunkte**).