



# Das Institut

## Schauplatz und Hintergrund für Exile

*„Mein Name ist Prof. Dr. Paul Durand. Wie Sie wissen, gehöre ich seit der Gründung der Kolonien zu den führenden Wissenschaftlern auf dem Gebiet der Xenarchäologie. Vor vielen Jahren beging ich in meinem Forscherdrang einige fatale Fehler, die Menschenleben kosteten und Kräfte entfesselten, deren Gefährlichkeit kaum einzuschätzen war. Um dies wieder gut zu machen, gründete ich das Durand-Institut für Xenarchäologie. Nach außen hin eine gewöhnliche Forschungseinrichtung, ist es doch in Wirklichkeit die Tarnung für eine Geheimorganisation zur Bekämpfung vielfältiger Bedrohungen. Habgierige und gewissenlose Kolonisten setzen für ihre verbrecherischen Ziele das Überleben der gesamten Menschheit aufs Spiel. Obwohl die meisten Descendants friedlich mit uns zusammenleben, arbeiten doch einige insgeheim auf die Vernichtung der Kolonien hin. Die technischen Hinterlassenschaften der Zwischenzeitkulturen sind nicht immer tot und inaktiv, sondern können plötzlich ein gefährliches Eigenleben entwickeln. Und dort draußen, auf den noch kaum erforschten Planeten und Monden des Systems, können noch völlig unbekannte Schrecken auf uns warten. Unsere Organisation wurde geschaffen, um die Kolonien vor diesen zerstörerischen Kräften zu beschützen. Wir arbeiten geheim, um uns selbst zu schützen und unseren Feinden immer einen Schritt voraus zu sein. Wir entdecken und neutralisieren Bedrohungen, bevor irgendjemand anderes von ihnen erfahren kann. Unter dem Deckmantel ihrer Forschungsprojekte reisen unsere Agenten in die entlegensten Winkel des kolonisierten Raums, um Gefahrenquellen zu analysieren und zu eliminieren. Wir arbeiten insgeheim mit anderen Organisationen, mit Informanten und Verbündeten zusammen, um unser Informationsnetz möglichst weit zu spannen. In der Zentrale, in der Sie sich jetzt befinden, laufen alle Fäden zusammen. Ab heute gehören auch Sie zu unserer verschworenen Gemeinschaft. Sie tragen eine große Verantwortung, aber wir sind sicher, dass Sie den Anforderungen gewachsen sind. Willkommen im Team.“*

In diesem Artikel wird eine Organisation vorgestellt, die einen verbindenden Hintergrund für eine Reihe von Exile-Szenarien liefern kann. Die Charaktere können entweder Teil dieser Geheimgesellschaft sein und von ihr Aufträge erhalten, oder sie als Gegenspieler wahrnehmen, der im Hintergrund die Fäden zieht. Das Durand-Institut für Xenarchäologie stellt als Unterorganisation des Inneren Kreises einen bedeutenden Spieler im Kampf hinter den Kulissen der Vereinigten Kolonien dar.

### Hintergrund

Prof. Dr. Paul Durand gehört dem *Inneren Kreis* seit den frühesten Tagen dieser Organisation an. Er war von Beginn an in die Entdeckung des zweiten „Wow“-Signals eingeweiht und konzentrierte seine Arbeit nach der Ankunft der Kolonisten auf die Suche nach Hinweisen auf die Existenz der Aliens. Er war ein Freund von Dr. Walter Weir und der Leiter der Mission, bei der dieser seinen tragischen Unfall erlitt. Durand wirft sich vor, zu spät die Veränderung der Persönlichkeit seines Kollegen erkannt zu haben. Er war auch mit Charles Rayne bekannt, bevor dieser seine kriminelle Laufbahn einschlug, und war in das „Third Eye“-Projekt eingeweiht, auch wenn er gegen die Mehrheitsmeinung die Erschaffung einer Saat-KI für den falschen Weg hielt. Inzwischen ist Prof. Durand der einflussreichste Vertreter der Fraktion des Inneren Kreises, die vor allem den Schutz der Kolonien vor unbekanntem Gefahren als Aufgabe dieser Geheimgesellschaft sieht. Das Durand-Institut wurde als Tarnorganisation von ihm geplant und mit der Unterstützung des Inneren Kreises aufgebaut und zu seiner heutigen Struktur entwickelt. Es fungiert als eine Art wissenschaftlicher Geheimdienst mit Agenten im gesamten System und dem Institut als Basis. Der größte Teil des Mitarbeiterstabes ist in Form von Untersuchungs- und Einsatzteams ständig unterwegs. Die Leitung befindet sich im Institutsgebäude bzw. dessen geheimen Kellerstockwerk.

## Der Standort

Das Institut befindet sich auf dem Mond Atlantis im fernen Utopia-Orbit. Es ist die einzige richtige Kolonie auf diesem Mond. Der abgelegene, isolierte Standort erleichtert die Sicherheit und die Geheimhaltung. Die zahlreichen Zwischenzeit-Ruinen auf dem Mond lassen die Anwesenheit der Forschungseinrichtung plausibel erscheinen. Tatsächlich werden viele der Relikte vor Ort vom Institut erforscht, doch werden von hier aus auch viele weitere Projekte und Missionen betreut. Die Modulstation „Orichalkum“ im Orbit hat nur eine Kernbesatzung von 6 Personen.

## Daten zu Atlantis

**Mittlere Entfernung von Utopia:** 21,66 Mio. km

**Äquatordurchmesser:** 4830 km

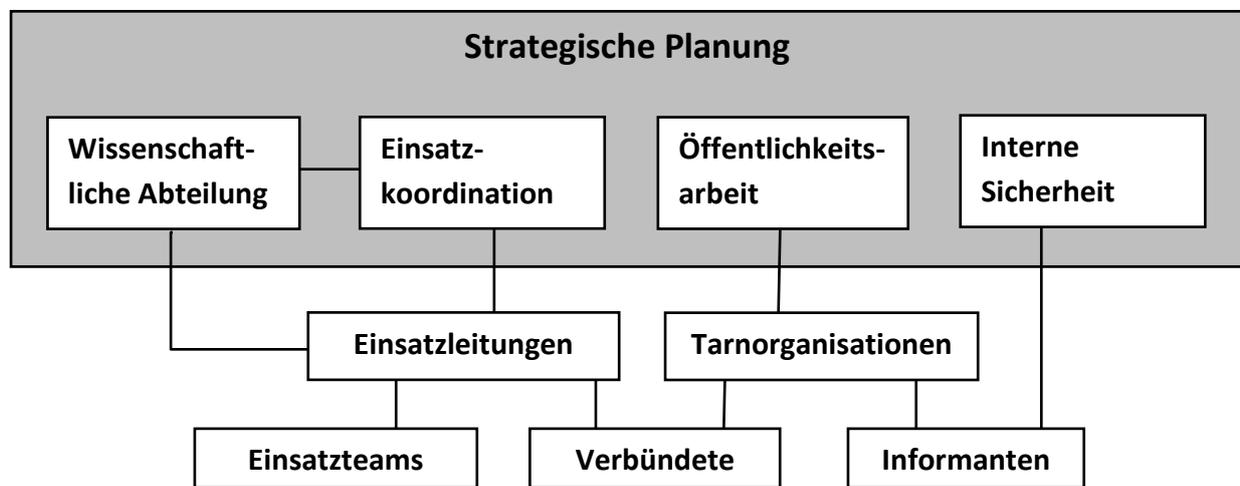
**Dichte:** 3,62

**Schwerkraft an der Oberfläche:** 0,25 g

**Tagesdauer:** Atlantis dreht sich in 26 Stunden, 2 Minuten und 44 Sekunden um die eigene Achse.

**Erreichbarkeit:** Die Kommunikationsverzögerung von Arcadia beträgt 141 bis 148 Sekunden. Ein Flug Arcadia-Atlantis dauert je nach Antrieb und Treibstoffverbrauch 1-5 Tage (W5).

## Organigramm des Durand-Instituts für Xenoarchäologie



An der Spitze des Instituts steht die Abteilung für strategische Planung, die nach außen hin natürlich nicht so genannt wird. Hier wird die Gesamtstrategie des Instituts festgelegt und die Zusammenarbeit der übrigen Abteilungen koordiniert.

### Wissenschaftliche Abteilung

In dieser Abteilung arbeiten nicht nur Xenoarchäologen, die nach außen das offizielle Forschungsgebiet des Instituts repräsentieren, sondern heimlich auch Biologen, Chemiker, Mediziner und Physiker. Diese Wissenschaftler sind entweder unter einem bestimmten Vorwand angestellt, etwa zur Unterstützung archäologischer Forschungsprojekte, oder sie arbeiten verborgen im geheimen Untergeschoss des Instituts, wo sich die Labore befinden. Die Abteilung unterstützt die Einsatzleitungen durch Analysen und erforscht die Fundstücke, Proben und unbekanntes Leben, die in der zweiten Kelleretage sicher verwahrt werden.

### Einsatzkoordination

Diese Abteilung hat die Aufsicht über alle Einsatzleitungen der Teams, die im Auftrag des Instituts unterwegs sind. Die Einsatzleiter sind entweder bei ihren Teams oder betreuen diese vom Institut aus. Letzteres ist in erster Linie der Fall bei den sogenannten Verbündeten, die nicht als Wissenschaftler des Instituts agieren, aber für dieses als Agenten und Unterstützer tätig sind. Dabei kann es sich um Beamte, Techniker, Transportunternehmer, Journalisten oder Detektive handeln. Die Mitglieder der Teams, die unter dem Deckmantel des Instituts ermittelt werden, werden dagegen intern als Inspektoren bezeichnet.

### Öffentlichkeitsarbeit

Diese Abteilung ist dafür zuständig, den harmlosen Anschein des Instituts gegenüber Außenstehenden aufrecht zu halten. Dazu gehört auch, die verschiedenen Tarnorganisationen des Instituts zu betreuen, die den Agenten Schutz und Hilfe

gewähren können. In diesen Organisationen, bei denen es sich um Firmen, Vereine oder sogar Religionsgemeinschaften handeln kann, werden viele Verbündete des Instituts beschäftigt. Außerdem dienen diese Einrichtungen als Anlaufstellen für Informanten, die nicht aktiv an Einsätzen beteiligt sind, aber Hinweise liefern und Kontakte herstellen können.

### **Interne Sicherheit**

Die drei Hauptaufgaben dieser Abteilung sind Geheimhaltung, Gefahrenabwehr und Bewachung. Die meisten ihrer Mitarbeiter sind offiziell als Security des Instituts angestellt, doch sind sie darüber hinaus für den Schutz der Einrichtung vor Spionage, Infiltration und Angriffen zuständig. Außerdem sorgen die Sicherheitsleute dafür, dass keine der verwarnten Lebensformen entkommt und keine sichergestellten Objekte entwendet werden oder außer Kontrolle geraten.

### **Beispiele für Tarnorganisationen**

Aeronautischer Verein, Delos

Ethnologisches Dokumentationszentrum, New Durban, Cibola

Institut für Unterwasserarchäologie, Nowgorod, Buitani

Kolonialer Scoutdienst, Sweetwater, Shambala

Planetographische Gesellschaft, Schneeberg, Arcadia

Utopian Travels & Logistics, Navalía, Arcadia

Verein für meditative Reisen, Chandpur, Cibola

### **Einige Verbündete des Instituts**

Prof. Dr. Ale Vanhanen, technikgeschichtliches Institut der Universität von Navalía

Clara Caso, Staatsanwaltschaft von Navalía

Tomasz Kozłowski, Detektiv und Personenschützer, Navalía, Arcadia

Dipl. Ing. Tito De Santiago, Forschungsstation Tuonela auf Hyperborea

Dr. Jutta Dahl, Forschungsstation Tuonela

Dr. Claire Bonnard, wissenschaftliche Leitung der „Discovery“

Captain Jack Spade, Utopian Travels & Logistics

Sanjay Bhatti, Utopian Travels & Logistics und Verein für meditative Reisen

Jorge Fuentes, Pilot, kolonialer Scoutdienst, Sweetwater, Shambala

### **Typischer Inspektor des Instituts**

B: 8 F: 6 G: 5 P: 5 W: 6 WS: 7

**Schwäche:** Geheimnis (Verschwörer)

**Fertigkeiten:** Athletik 50%, Bürokratie 36%, Computer 46%, Fahren 31%, Heimlichkeit 60%, Kaltblütigkeit 35%, Kämpfen 44%, Kontakte 35%, Recherche 64%, Schusswaffen 50%, Spurensuche 54%, Überleben 51%, Überzeugen 35%, Wissenschaft (Archäologie) 73%, Wissenschaft (beliebiges Fach) 63%

**Spezialgebiet:** Zwischenzeittechnologie

**Spezialfähigkeit:** Regeneration 20%

### **Alternative Spielwerte**

B: 4 F: 3 G: 2 P: 3 W: 3 Sm: 1

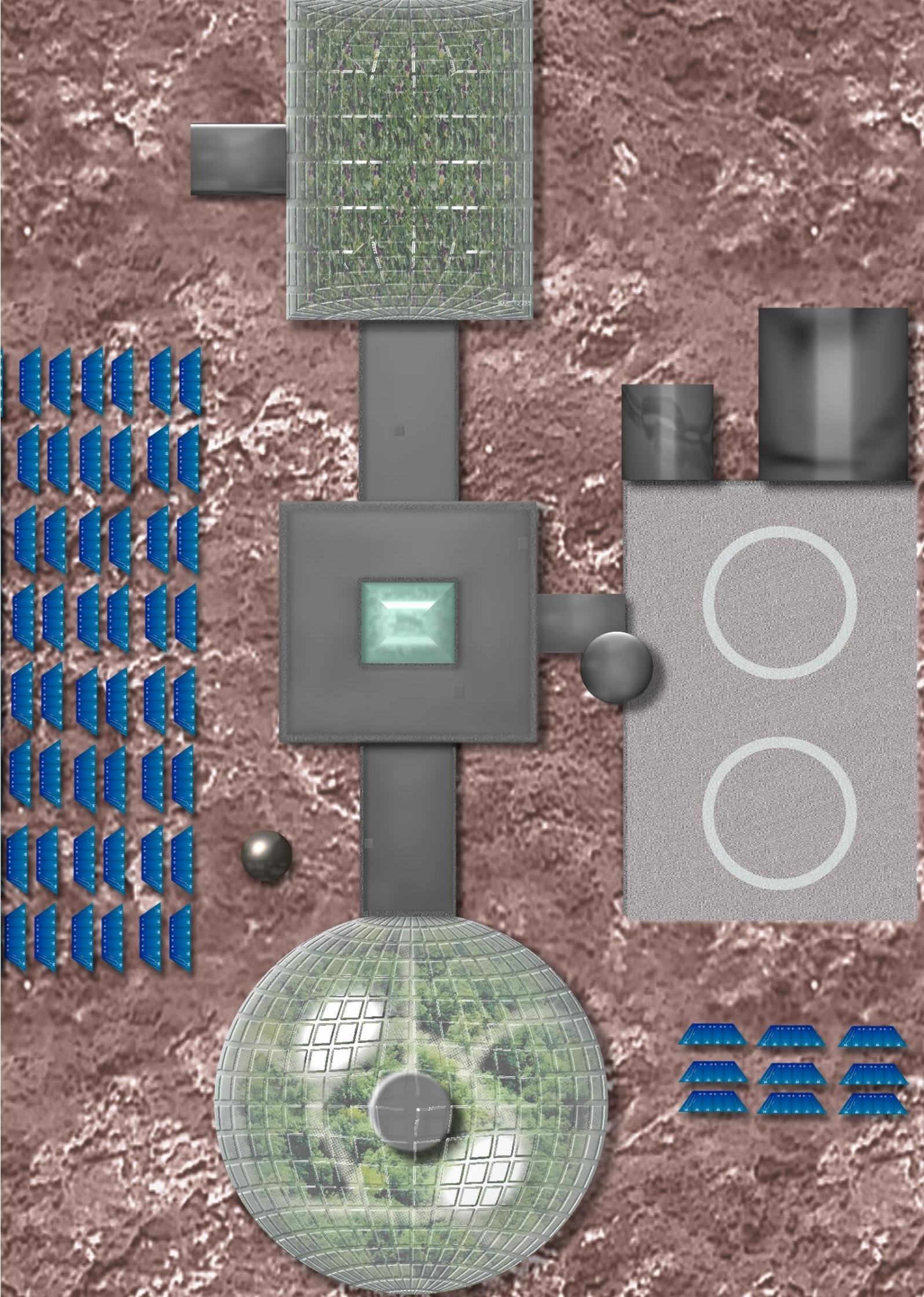
**Fertigkeiten:** Athletik 3, Bürokratie 2, Computer 2, Fahren 1, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 2, Kämpfen 2, Kontakte 2, Recherche 3, Schusswaffen 3, Spurensuche 3, Überleben 3, Überzeugen 2, Wissenschaft (Archäologie) 4, Wissenschaft (beliebiges Fach) 3

**Spezialfähigkeit:** Regeneration 1

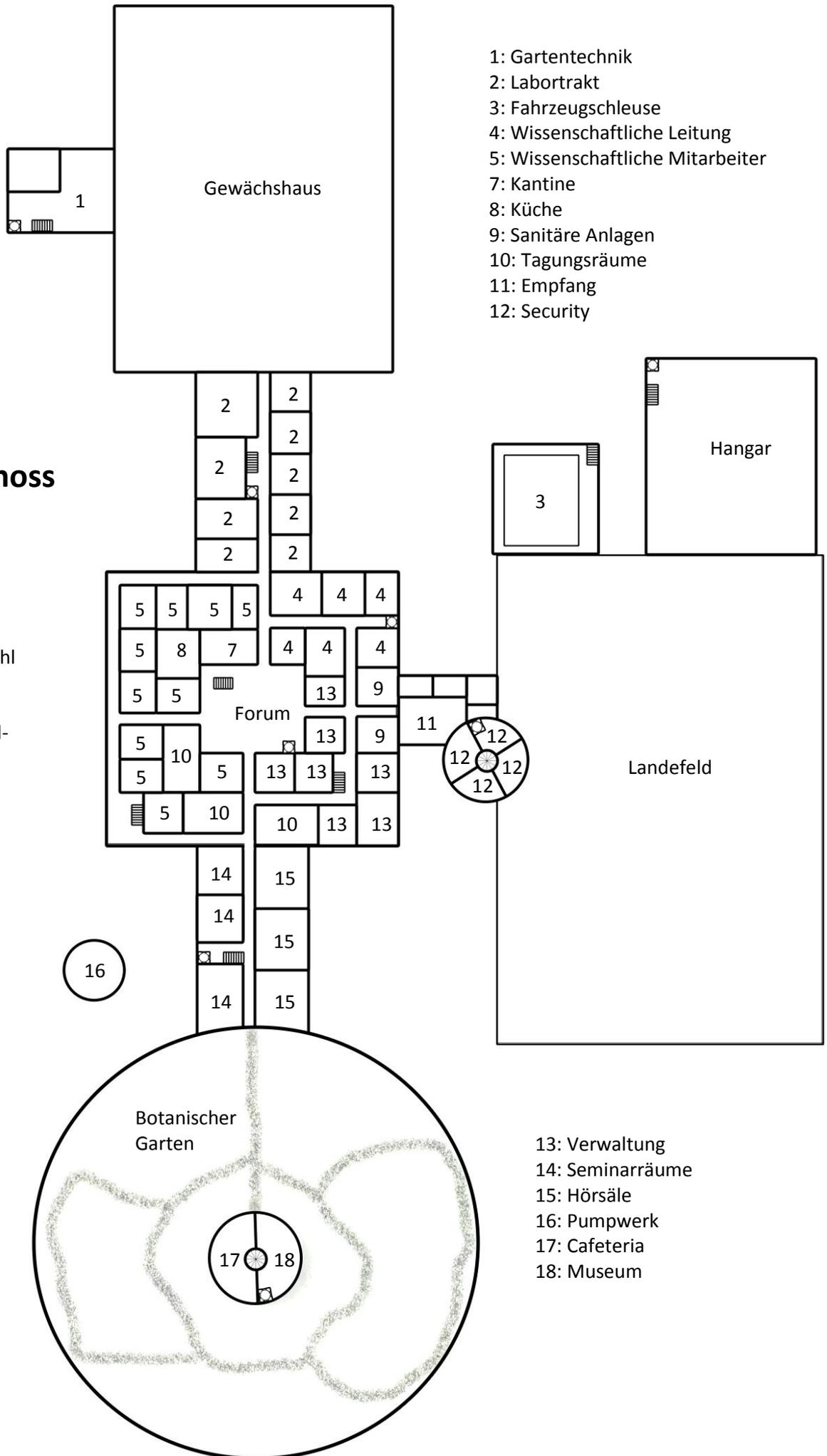
## **Der Gebäudekomplex**

Die Zentrale ist in der Äquatorialregion des Mondes Atlantis erbaut worden. Das Habitat ist von einer niedrigen, ringförmigen Hügelkette umgeben, die den Rand eines sehr alten Kraters markiert. Für die Wahl des Standortes spielten mehrere Kriterien eine Rolle: Wasservorkommen im Gestein unter dem Standort zur Auffrischung der Wasservorräte mittels Bohrungen, gute Startbedingungen für Shuttles, die den Orbit erreichen wollen, störungsfreie Kommunikation mit der Raumstation und mit anderen Kolonien im Utopia-Orbit sowie die Nähe zu einem größeren Ruinenkomplex, der ein interessantes Forschungsobjekt darstellt. Diese Ruinen, die offiziell „Das konzentrische Labyrinth“ genannt werden, liegen nah genug, um mit Buggys und ähnlichen Bodenfahrzeugen erreichbar zu sein.

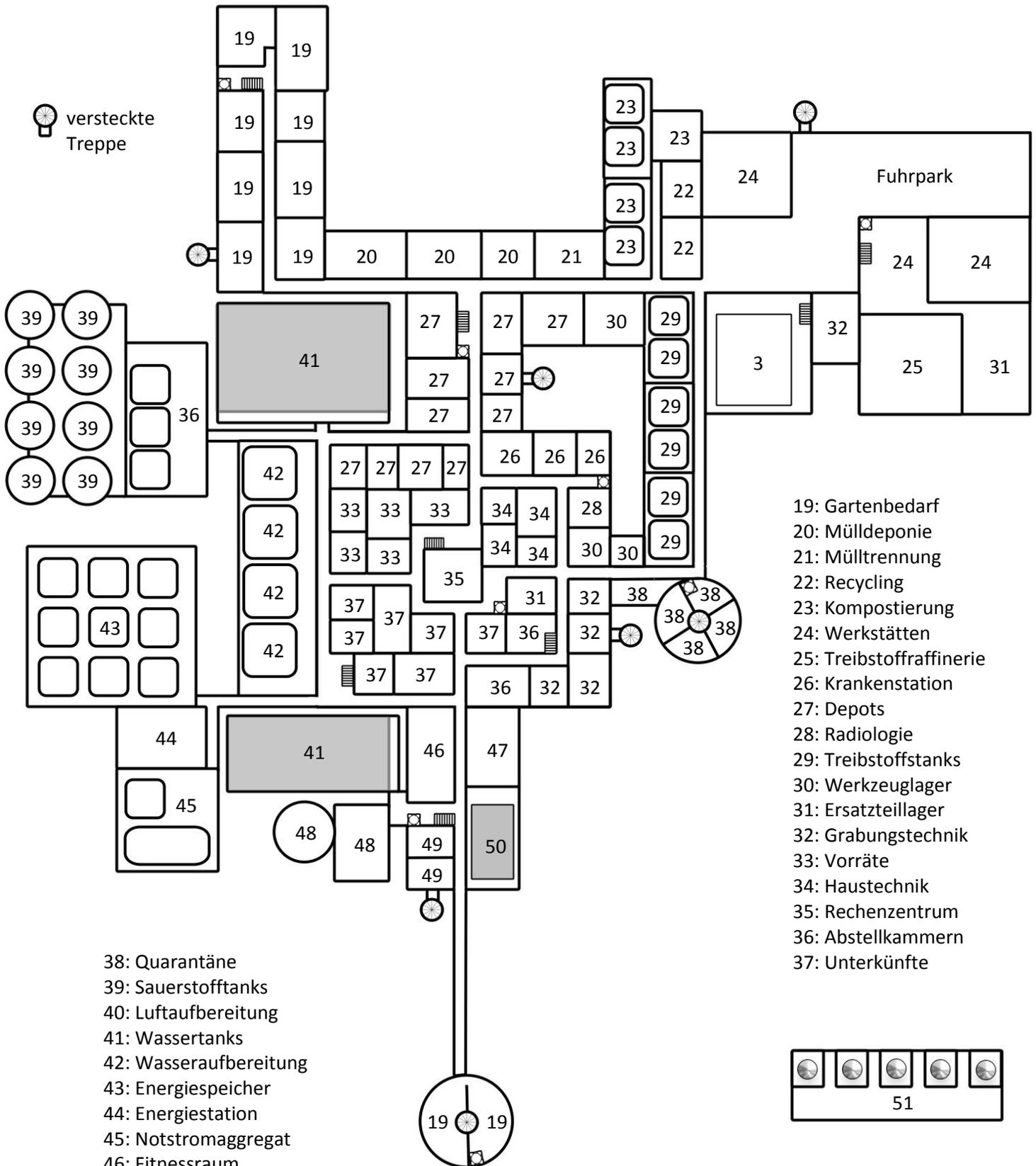
Der Gebäudekomplex besteht aus einem quadratischen Hauptgebäude mit vier Flügeln sowie zwei an gegenüberliegenden Seiten des Hauptgebäudes angrenzenden Seitenflügeln. Das Hauptgebäude ist zweistöckig, die Seitenflügel sind einstöckig. An einen Seitenflügel grenzt das Gewächshaus an, an den anderen der Botanische Garten. Auf der rechten Seite der Gebäude liegt das Start- und Landefeld mit Tower und Hangars, auf der linken Seite liegen die Solaranlagen.



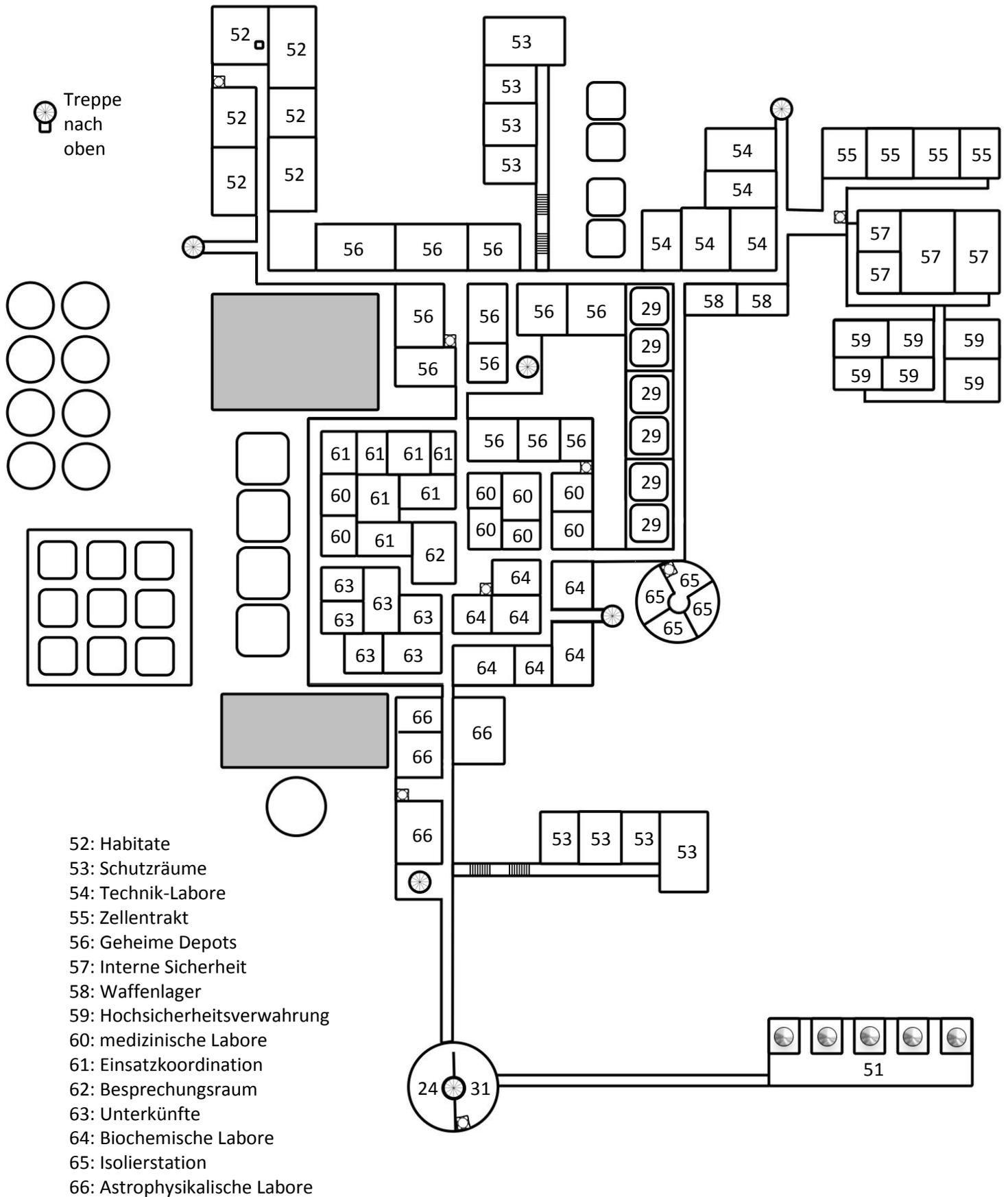
# Erdgeschoss

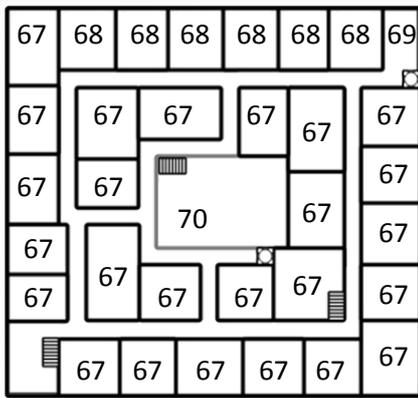


# Erstes Untergeschoss



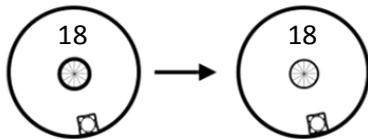
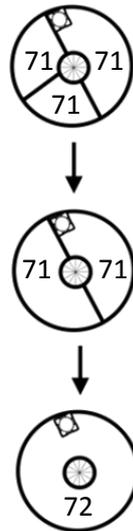
## Zweites Untergeschoss (geheim)





## Obere Stockwerke

- 67: Wohnbereich
- 68: Gästezimmer
- 69: Teeküche
- 70: Galerie
- 71: Flugkontrolle
- 72: Beobachtungsplattform



Offiziell wohnen und arbeiten derzeit 40 Personen im Institut, nicht eingerechnet die Besucher in den Gästezimmern. Tatsächlich liegt die Anzahl der Bewohner zwischen 48 und 52, nicht eingerechnet die Gefangenen in den Zellen. Ein Großteil der Aktivität findet im geheimen zweiten Untergeschoss statt. Um die wahren Dimensionen des Habitats geheim zu halten, wurden beim Bau hauptsächlich Roboter eingesetzt. Die menschlichen Mitarbeiter des Bauprojekts sind entweder weiterhin mit dem Institut verbunden und in dessen Ziele eingeweiht, oder völlig ahnungslos, weil ihr Gedächtnis manipuliert und ihre Erinnerung an das Geheimgeschoss gelöscht wurde.

## Das Erdgeschoss

Im Erdgeschoss befinden sich die meisten öffentlich zugänglichen Bereiche des Instituts, sofern man bei einem derart isolierten Ort davon sprechen kann. Hier befinden sich die Tagungsräume, Hörsäle und Seminarräume. Dr. Paul Durand hat hier sein Büro, ebenso wie die meisten Abteilungsleiter und wissenschaftlichen Mitarbeiter.

Allerdings hat nicht jeder Wissenschaftler ein eigenes Büro, weil viel Arbeit entweder virtuell erledigt werden kann, sich auf Feldforschung konzentriert oder ohnehin im geheimen Bereich stattfindet. Die Räume im Erdgeschoss sollen vor allem den Besuchern einen gewöhnlichen und unauffälligen Eindruck vermitteln. Hier gibt es die Kantine für alle Mitarbeiter und Besucher, und das sich über zwei Etagen erstreckende Forum, über dem sich großes Glasfenster befindet. Das Forum hat den Charakter einer Lounge und dient als Treffpunkt und Aufenthaltsraum.

Besucher betreten den Empfangsbereich in der Regel über die Hauptschleuse, wo sie vom Sicherheitspersonal kontrolliert werden. Von der Hauptschleuse kann man über einen Fahrstuhl auch direkt in den Quarantänebereich gelangen, sollte eine solche Maßnahme notwendig sein.

Weitere Zugänge zum Institut befinden sich in der Fahrzeugschleuse, über die Bodenfahrzeuge mittels Hebebühne in den Fuhrpark im Keller transportiert werden können, und im Hangar für Raumfahrzeuge, von dem eine Treppe und ein Fahrstuhl in den Keller führen.

Ein beliebter Aufenthaltsort ist der große Botanische Garten unter der Glaskuppel, der der Erholung und der Luftauffrischung dient. Die Pflege der Pflanzen wird zum größten Teil von Robotern erledigt. Im Zentrum des Gartens befindet sich ein Turm, der ein Museum und eine Cafeteria beherbergt. Das Museum, dessen Fenster einen Panoramablick in den Garten bieten, dient vor allem repräsentativen Zwecken. Hier werden zahlreiche archäologische Fundstücke ausgestellt.

Im Gewächshaus am entgegengesetzten Ende des Instituts werden von Robotern Nutzpflanzen angebaut. Sie können den Nahrungsbedarf zwar nicht vollständig decken, aber ergänzen. Die restlichen Nahrungsmittel werden eingeflogen. Der direkt daran anschließende Gebäudeflügel enthält die „offiziellen“ Labore zur Untersuchung archäologischer Fundstücke.

## Das erste Kellergeschoss

Diese erste untere Ebene ist noch ohne weiteres über Fahrstühle und Treppen erreichbar. Hier befinden sich vor allem Lagerräume, darunter auch die Depots für archäologische Funde, sowie Einrichtungen zum Betrieb und zur Wartung der technischen Systeme. Von hier aus können die Wasser- und Sauerstofftanks sowie die Anlagen zur Luft- und Wasseraufbereitung erreicht werden. Auch der große unterirdische Energiespeicher ist von hier aus zugänglich. Er speichert die Energie der

Solaranlagen und kann im Notfall das gesamte Institut für Monate versorgen. Ein mit Brennstoff betriebener Notstromgenerator bietet zusätzliche Sicherheit.

Die Werkstätten zur Reparatur und Wartung von Fahrzeugen, Maschinen und Geräten befinden sich größtenteils in den Bereichen unterhalb des Hangars und der Fahrzeugschleuse. Hier sind auch diverse Bodenfahrzeuge in einer unterirdischen Garage geparkt.

Auf dieser Kellerebene befinden sich auch zusätzliche Unterkünfte für Mitarbeiter des Instituts, hauptsächlich für solche, die sich nicht permanent hier aufhalten. Außerdem verteilen sich über das Stockwerk diverse Geheimtüren, hinter denen Wendeltreppen liegen, die in das darunter liegende geheime Untergeschoss führen. Auch die Fahrstühle enden für Mitarbeiter, die sich über ihre neuralen Interfaces identifizieren können, nicht im ersten Kellergeschoss, sondern führen tiefer hinab.

### **Das geheime Untergeschoss**

Die versteckte zweite Kellerebene dient praktisch ausschließlich den geheimen Aktivitäten des Instituts, die dessen eigentlichen Arbeitsschwerpunkt bilden. Hier befinden sich Labore der wissenschaftlichen Abteilung, in denen fremde Lebensformen und potenziell gefährliche Technologien untersucht werden, die von den Außenteams sichergestellt wurden. Zusätzliche Büros für Einsatzleiter ermöglichen ungestörte, vor neugierigen Blicken geschützte Arbeit. In zahlreichen abgeschlossenen Depots werden bislang unerforschte oder als gefährlich eingestufte Artefakte gelagert.

Zum Studium fremder Lebensformen wurden isolierte Habitate geschaffen, die mit eigener, individuell regulierbarer Lebenserhaltung ausgestattet sind. Momentan wird hier ein Exemplar des *Nachtvolkes* von Arcadia unter Beobachtung gehalten. Ein weiterer Raum beherbergt eine Lebensform vom Neverwhere-Mond *Antillia* in einer Atmosphäre, die der dieser Welt nachempfunden wurde. Es soll hier zunächst geklärt werden, ob dieses Wesen, das man in einer Raumkapsel entdeckte, intelligent ist.

Auch intelligente „Gäste“ beherbergt das Institut in einem Zellentrakt. Hier werden Personen festgehalten, die verhört und/oder untersucht werden sollen. Zurzeit sind zwei dieser Zellen belegt, und zwar mit einem *Morpher*, der als *Augur* getarnt auf Arcadia die Droge Transit verbreitete, und mit einem Menschen, von dessen Verstand die „Saat“ Besitz ergriffen hat. Er hatte sich als Mitarbeiterin in das Institut eingeschlichen und wurde erst vor

kurzem enttarnt. Verhöre und ein noch laufendes Screening der Mitarbeiter sollen Aufschluss geben, ob noch weitere Agenten das Institut infiltriert haben. Ein wichtiges Ziel ist es, die jeweiligen Verbündeten der Gefangenen zu identifizieren und mehr über deren Ziele zu erfahren. Auch für Prof. Dr. Walter Weir und Charles Rayne sind bereits Zellen reserviert.

Direkt neben dem Inhaftierungsblock befindet sich die Zentrale der internen Sicherheit. Über diese Räume führt auch der einzige Weg in die Hochsicherheitsverwahrung, in der die gefährlichsten biologischen, technologischen und sonstigen Exemplare des Instituts unter ständiger Überwachung sind. Hier wird unter anderem der „Molekularwandler“ aufbewahrt, ein äußerst rätselhaftes, hochkomplexes Artefakt, das in den licht- und luftlosen Höhlen des Mondes *Irem* entdeckt wurde. Der Gegenstand absorbiert jede Art von Energie, um dann immer wieder plötzliche Wachstums- und Veränderungsschübe nach einem unbekanntem Bauplan zu durchlaufen. Durch Verwahrung in einem dunklen, isoliertem Raum mit künstlichem Vakuum hofft man den Prozess zu verlangsamen oder sogar zu stoppen.

Für den Fall, dass Mitarbeiter mit unbekanntem Substanzen oder Organismen in Kontakt kommen, gibt es eine Isolierstation in der Nähe der medizinischen Labore. Außerdem sind für die weniger offiziellen Mitarbeiter des Instituts auf dieser Ebene Wohnräume vorhanden.

An zwei Stellen führen Treppen weiter nach unten, auf eine noch tiefer liegende Ebene. Dort sind Schutzräume angelegt, in denen man mehrere Wochen überleben kann, falls die höherliegenden Gebäudeteile der Gefahr der Zerstörung ausgesetzt sein sollten.

Über beide Kellerebenen erstreckt sich ein Bereich mit mehreren Raketenabschussrampen. Die startbereiten Marschflugkörper können beliebige Ziele im Bereich der umliegenden Monde erreichen. Die oberen Öffnungen der Rampen sind an der Oberfläche durch einige bewegliche Solaranlagen getarnt.

### **Das Obergeschoss**

Im Obergeschoss des Hauptgebäudes befinden sich ausschließlich Wohnräume, auch für gelegentliche Gäste. Die meisten Mitarbeiter, darunter auch Dr. Durand und die anderen wissenschaftlichen Leiter, haben hier ihre Zimmer. Die Fenster dieser Quartiere bieten Ausblicke auf die Umgebung oder auf die Galerie und das Forum. Für Paare sind einige Zweibettzimmer eingerichtet.

## Die Ruinen in der Nähe

In der unmittelbaren Umgebung des Instituts existiert nur ein nennenswerter Ruinenkomplex. Er wird als „konzentrische Labyrinth“ bezeichnet. Es handelt sich tatsächlich um kreisförmig angeordnete Gebäude mit einer labyrinthischen Struktur. Ursprünglich führte nur ein Weg in das Zentrum des Gebäudekomplexes; inzwischen ist die Anlage durch Meteoriteneinschläge jedoch stellenweise zerstört. Die Gebäude – oder Teile des einzigen Gebäudes, je nach Interpretation – sind allesamt etwa 86 Meter hoch und mit glatten und schlichten Außenmauern versehen, die in regelmäßigen Abständen mit verglasten Fenstern durchsetzt sind. Die Innenräume sind nicht weniger labyrinthisch als der gesamte Gebäudekomplex und dienten, nach ihrer verbliebenen Einrichtung zu schließen, einst den unterschiedlichsten Zwecken. Im Zentrum der Ruinen steht ein Turm, der etwa doppelt so hoch ist wie die umgebenden Bauten und sich nach oben verjüngt. Unterhalb des Komplexes verlaufen zahlreiche Tunnel, die in Verbindung mit den Kellern ein kompliziertes Netzwerk im Untergrund bilden.

Beachtenswert ist, dass einige Kammern, insbesondere im Untergrund, noch mit Luft gefüllt sind. Die Wissenschaftler des Instituts achten bei ihren Untersuchungen darauf, diese noch intakten, hermetisch versiegelten Einschlüsse nicht zu stören. Die Analyse der Atemluft könnte wichtige Rückschlüsse auf die Natur der früheren Bewohner ermöglichen. Nach bisherigen Erkenntnissen handelte es sich dabei um Wesen von ungefähr menschlicher Größe, die aber in unterschiedlichsten, auch nicht humanoiden Formen auftraten.

Zunächst ordnete man die Ruinen der jüngsten Kultur zu, doch neuere Untersuchungen deuten



darauf hin, dass die Grundstruktur auf die älteste Kultur zurückgeht. Der Komplex wurde offenbar über Jahrtausende mehrmals besiedelt, erneuert und angepasst. Damit gehören die Ruinen zu den wenigen über mehrere Zeitalter hinweg bewohnten Habitaten der Zwischenzeitkulturen. Ob die Anlage einem ganz bestimmten Zweck diene, ist noch nicht geklärt. Der außergewöhnliche Aufbau scheint darauf hinzudeuten, doch ist die bisher sichergestellte Technologie noch nicht hinreichend entschlüsselt, um diese These zu bestätigen.

Die konzentrischen Ruinen liegen ungefähr vier Kilometer vom Institut entfernt und sind von den Panoramafenstern des obersten Stockwerks des Turms aus gut zu erkennen. Die Wissenschaftler können ihr Forschungsobjekt ohne weiteres mit Bodenfahrzeugen erreichen. Es handelt sich keineswegs um ein reines Alibi-Projekt. Die Untersuchungen werden durchaus ernsthaft betrieben, insbesondere, weil das mögliche Gefahrenpotenzial der Anlage noch nicht geklärt ist.



## Wichtige Mitarbeiter des Instituts



### Prof. Dr. Paul Durand

Der Gründer des Instituts lebt keineswegs zurückgezogen, sondern hat wie die anderen Mitarbeiter sein Quartier im Obergeschoss des Instituts und nimmt aktiv an allen Besprechungen teil, egal, ob sie offizielle oder geheime Forschungsprojekte betreffen. Er pflegt in der Regel einen freundlichen und kollegialen Umgang mit allen Angestellten des Instituts, ist aber sehr verschlossen, was sein früheres Leben und insbesondere sein Verhältnis zu Personen wie Dr. Weir oder den Mitgliedern des Inneren Kreises betrifft. Aus diesem Grund umgibt ihn trotz seines charismatischen Auftretens eine geheimnisvolle Aura.



### Dr. Quinn Hyde

Der Leiter der Einsatzkoordination ist in der Hierarchie des Instituts die Nummer zwei. Obwohl er als Xenolinguist und Semiotiker auch der offiziellen wissenschaftlichen Leitung angehört, verlässt er selten das Habitat für Außeneinsätze. Er sieht sich selbst vor allem als obersten Analysten, dem die Einschätzung des Gefahrenpotentials obliegt, das von Gegnern und entdeckten Fundstücken ausgeht. Erfahrung mit gefährlichen Situationen konnte er während seiner langen Karriere als Feldforscher zur Genüge sammeln. Bekanntschaft mit Paul Durand machte er schon lange Zeit vor der Gründung des Instituts.



### Donna Freeman

Die Abteilung Öffentlichkeitsarbeit ist für die Geheimhaltung und den Kontakt zu Kooperationspartnern und Informanten von grundlegender Bedeutung, und Donna Freeman wirkt mit der Doppelrolle als PR-Frau und Networking-Spezialistin keineswegs überlastet. Oft sind die Hinweise, die sie über ihre Kontakte erhält, nützlicher und umfassender als die Informationen der Einsatzteams und der internen Sicherheit. Aus diesem Grund herrscht eine gewisse Rivalität zwischen Donna Freeman und Carlos Santiago, dem Chef der internen Sicherheit. Offenbar haben Freeman und Dr. Durand eine gemeinsame Vergangenheit, über die aber praktisch niemand im Institut etwas zu wissen scheint.



### Dr. Sarah Goldstein

Die Labore, Depots und Habitate im zweiten Untergeschoss des Instituts sind das Reich der Leiterin der wissenschaftlichen Abteilung und ihrer Assistenten. Obwohl sie die meiste Zeit in diesem Teil des Habitats zubringt, sind ihr auch Außeneinsätze nicht fremd, etwa bei Exkursionen zum konzentrischen Labyrinth und zu anderen Ruinen. Die Zusatzqualifikation in Paläontologie und Geologie ist die offizielle Begründung für die Anwesenheit der promovierten Biologin im Institut. Nach außen tritt die auf vielen Gebieten versierte Wissenschaftlerin allerdings als einfache Mitarbeiterin auf. Auch bei der Einsatzkoordination hat ihre Stimme Gewicht.



### Carlos Santiago

Die interne Sicherheit ist zurzeit vor allem mit dem Verhör der Gefangenen im Zellentrakt und mit dem Screening aller Angestellten beschäftigt, seit eine Mitarbeiterin als Agentin der *Saat* entlarvt wurde. Obwohl der Sicherheitschef Santiago für diese Entdeckung verantwortlich ist, sieht er sich selbst zurzeit in einer schwierigen Position, weil die Infiltration unter seinen Augen zunächst gelang. Er versucht verbissen, die Effizienz seiner Abteilung zu verbessern, um seinen Ruf wieder herzustellen. Offiziell arbeitet Santiago im Institut lediglich als Wachmann, der für die Sicherheitskontrollen bei Besuchen verantwortlich ist.



### Dr. Lee Chou Tan

Das Einsatzteam unter der Leitung des Computerarchäologen Lee Chou Tan ist mit der Jagd auf die außer Kontrolle geratene KI *Kronos* beauftragt. Das Verhältnis des Einsatzleiters zu Paul Durand ist eher unterkühlt, weil Lee Chou Tan im Gegensatz zu seinem jetzigen Vorgesetzten die Erschaffung von *Kronos* befürwortete. Das Eingeständnis dieses Fehlers und die Spannung zwischen den beiden Wissenschaftlern sind nur zwei der Gründe dafür, dass Lee zurzeit gestresst und übernächtigt wirkt. Inzwischen ist er zudem immer mehr davon überzeugt, dass *Kronos* als Gegner nicht so leicht zu stoppen und Lees Team mit der Aufgabe bei weitem überfordert ist.

# Verhältnisse zu anderen Gruppen

## Innerer Kreis

Das Institut ist zwar ein Teil des Inneren Kreises, doch über die Aktivitäten anderer Personen und Gruppierungen innerhalb dieser Geheimgesellschaft nicht immer voll informiert. Das Einsatzteam unter Frank Reinhardt bezieht hin und wieder Quartier im Institut und tauscht sich gelegentlich mit der Abteilung für strategische Planung aus, doch handeln beide im Prinzip unabhängig voneinander und trauen sich gegenseitig auch nicht uneingeschränkt. Die anderen Teile des Inneren Kreises haben für das Institut normalerweise den Status von Informanten.

## Sammler

Das Institut hat Kenntnis von dieser Organisation und betrachtet sie als einen Teil des organisierten Verbrechens. Es gab zuvor schon ähnliche Gruppierungen, denen das Institut früher oder später das Handwerk legen konnte, doch erweisen sich die Sammler als hartnäckige Gegner.

## The Chain

Das Institut überlässt die Verfolgung von Charles Rayne weitgehend den Behörden und Frank Reinhardt, bietet aber bei passenden Gelegenheiten Unterstützung an. Inwieweit Rayne über das Institut informiert ist, bleibt vorerst unklar. Er begann seine kriminelle Laufbahn vor der Gründung, gilt aber als außergewöhnlich gut informiert über die Entwicklungen im Inneren Kreis.

## Feuergänger

Die genaue Natur dieser Wesen ist auch dem Institut bisher verborgen geblieben. Der Einsatzkoordination ist nur bekannt, dass es unter den Descendants offenbar Kräfte gibt, die Ausgrabungsarbeiten aktiv sabotieren und auch einigen Inspektoren des Öfteren schon in die Quere kamen. Es ist noch unklar, ob die Feuergänger gefährlich sind oder möglicherweise sogar ähnliche Interessen verfolgen und potenzielle Verbündete abgeben könnten.

## Konvokation

Den verschiedenen Verschwörungen der Descendants ist das Institut schon seit längerem auf der Spur. Zurzeit versuchen Analysten die verschiedenen Gruppierungen voneinander abzugrenzen. Die „Richter“ werden als eine ernsthafte Gefahr angesehen, deren Neutralisierung oberste Priorität hat.

## Architekten

Das Institut hat Kenntnis von dieser Geheimgesellschaft und konnte ihr schon öfter einen Strich durch die Rechnung machen. Die zellenartige Struktur vereitelte bisher aber eine völlige Zerschlagung, und auch Vordenker *Caine* konnte noch nicht gefasst werden.

## Kommendes Äon

Mindestens ein Einsatzteam ist den Aktivitäten dieser Sekte auf der Spur; die Ermittlungen stehen aber noch am Anfang.

## Saat

Die Ermittler des Instituts sind dieser fremden Macht erst kürzlich auf die Schliche gekommen, als eine Agentin direkt im Institut enttarnt wurde. Das wahre Ausmaß der Bedrohung ist noch nicht erkannt, wird aber als potenziell hoch eingeschätzt. Die Hinweise auf eine fortgeschrittene Infiltration des Inneren Kreises verdichten sich. Es herrscht in dieser Hinsicht höchste Alarmbereitschaft.

## Antillianer

Das Institut weiß mehr über die Bewohner von Antillia als selbst die Wissenschaftler im Orbit von Neverwhere, was aber immer noch nicht viel ist. Ein Wesen von dieser Welt wird zurzeit in einem Habitat des Instituts von Sarah Goldstein untersucht.

## Kronos

Diese künstliche Intelligenz wird neben der *Saat* als die größte Bedrohung für die Kolonien angesehen. Nicht nur die kaum einzuschätzenden strategischen und analytischen Fähigkeiten der KI sind beängstigend, auch die unheimliche Wandelbarkeit von Kronos wird für das Institut zu einem immer größeren Problem. Von Kronos integrierte Persönlichkeiten sind noch anpassungsfähigere und intelligenter Agenten als die Mitglieder der *Saat*. Nahezu katastrophal wirkt sich aus, dass sich Kronos schon Inspektoren des Instituts einverleibt hat, so dass er mittlerweile umfassende Kenntnis von seinen Gegnern hat und praktisch hunderte Züge im Voraus denken kann. Obwohl mit Dr. Lee Chou Tan eine der Spitzenkräfte in Sachen künstlicher Intelligenz mit der Leitung der Jagd beauftragt ist, stellt sich der Kampf doch immer mehr als äußerst asymmetrisch heraus.

## Kontakt mit dem Durand-Institut

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, das Durand-Institut für Xenarchäologie als Hintergrund für eine Exile-Kampagne zu verwenden: Als Gegner oder als Auftraggeber. Im letzteren Fall kann es schon von Anfang an das Element sein, das die Charaktere als Gruppe verbindet, wenn alle bereits in das Geheimnis eingeweiht sind. Etwas spannender könnte es sein, wenn die Charaktere zunächst nichts von der Geheimorganisation wissen und die Spielleitung sie erst allmählich als unbekanntes Strippenzieherin im Hintergrund auftreten lässt, die den Charakteren immer wieder begegnet. Erst wenn die Charaktere den wahren Charakter der Organisation ergründet haben, könnten sie entweder rekrutiert werden oder sich einen mächtigen Feind schaffen.

## Das Institut als Auftraggeber

Falls die Charaktere die nötigen Voraussetzungen mitbringen, könnten sie als Inspektoren Aufträge vom Institut erhalten. Dafür müsste mindestens ein Charakter eine passende Qualifikation mitbringen, etwa auf den Gebieten der Archäologie, Paläontologie, Geologie, Technikgeschichte, Linguistik, Semiotik oder Kryptologie. Auch Ingenieure mit Schwerpunkten auf Bergbau, Grabungstechnik, Metallurgie, Werkstoffkunde oder Technikgeschichte würden die passenden Einstellungsvoraussetzungen mitbringen. Andere Charaktere könnten dann das Team als Sicherheitsleute, Mediziner, Piloten oder Scouts unterstützen.

Auch wenn die Voraussetzungen für eine direkte Anstellung nicht gegeben sein sollten, könnten die Charaktere immer noch als Verbündete agieren und nahezu jedes Gruppenkonzept dafür wählen, sofern sie nur von Nutzen für das Institut sind.

Der Vorteil des Auftraggeber-Konzeptes liegt für die Spielleitung darin, dass einzelne Szenarien nicht zwangsläufig aneinander anknüpfen müssen. Die Gruppe würde nach jedem erfolgreichen Abschluss eines Auftrages einfach wieder einen neuen erhalten, der in ihren Kompetenzbereich fällt. Dies bietet jedes Mal die Möglichkeit für Reisen auch in entlegenste Bereiche des Sonnensystems. Ihre Anwesenheit an bestimmten Orten kann damit einfach erklärt werden. Alternativ könnten die Charaktere auch über mehrere Szenarien hinweg mit der Eindämmung einer bestimmten Bedrohung befasst sein, mit der Analyse eines bestimmten, immer wieder auftauchenden Phänomens oder mit der Verfolgung ganz bestimmter Gegner. Damit würden die Charaktere etwas stärker die Richtung der Ermittlungen bestimmen können.

## Das Institut als Gegner

Soll das Durand-Institut als Gegenspieler eingesetzt werden, kann dies ebenfalls unterschiedlich begründet und umgesetzt werden:

- Falls die Charaktere in kriminelle Aktivitäten wie z. B. Artefaktschmuggel oder Raubgrabungen verwickelt sein sollten, könnten Inspektoren des Instituts ihnen immer wieder in die Quere kommen.
- Sind die Charaktere Wissenschaftler mit einem Forschungsschwerpunkt, der potenziell gefährliche Entdeckungen beinhalten kann, könnte früher oder später das Institut auf den Plan treten. Die Organisation könnte Forschungsergebnisse zu unterdrücken oder zu kompromittieren versuchen oder Fundstücke unterschlagen.
- Ähnliche Probleme könnten Unternehmen bekommen, die innovative Technologien auf den Markt bringen wollen, die das Institut als zu riskant einschätzt, insbesondere, wenn diese auf Zwischenzeit-Relikten oder xenobiologischen Entdeckungen beruhen.
- Polizeibeamte könnten in bestimmten Fällen mit einer mysteriösen Partei im Hintergrund zu tun bekommen, die sich in ihre Ermittlungen einmischt und diese entweder behindert oder heimlich unterstützt.
- Descendants würden das Institut hauptsächlich als koloniale Schattenorganisation wahrnehmen, die sich in ihre Angelegenheiten einmischt, ihre Kreise infiltriert, verbotene Orte betritt und plündert und aus ihrer Sicht kriminell handelt. Besonders, wenn die Charaktere mit Feuergängern in Verbindung stehen, könnte es irgendwann zur Konfrontation kommen.
- Die Charaktere müssen auch nicht selbst betroffen sein, sondern könnten zu ermitteln versuchen, wer Personen aus ihrem Umfeld übel mitgespielt hat und für die ganzen „seltsamen Vorgänge“ verantwortlich ist, wie z.B. Gedächtnisverlust, Verschwinden von Personen, Einschüchterungs- und Kompromittierungsversuche oder Sabotage.

Das Institut kann als Gegner langsam aufgebaut werden. Anfangs muss nicht einmal der Name bekannt sein. Sobald der Feind dann identifiziert ist, müssen dessen Ziele und Struktur herausgefunden werden. Die Charaktere könnten zuletzt das (vermeintliche?) Unrecht rächen wollen, das sie oder andere durch das Institut erlitten haben.

## Gadgets

Durch die Erforschung und Auswertung von Zwischenzeittechnologie und biologischen Proben konnte das Institut einige Entdeckungen für sich und seine Agenten nutzbar machen. So ist eine große Anzahl verschiedener Drogen eingelagert, darunter auch alle, die im Grundregelwerk unter „Einheimische Drogen“ aufgelistet sind. Daneben sind aber auch einige technische Spielzeuge verfügbar. Ein paar Beispiele werden hier vorgestellt.

**Amnesie-Spray:** Es wird wie ein Deodorant aufgesprüht und verflüchtigt sich nach etwa einer halben Stunde. Jede Person, der man vor Ablauf der Wirkungsdauer begegnet, wird die Begegnung sofort wieder vergessen. Wenn man in einem Gespräch einen Vorschlag macht, wird sich die Person zwar nicht bewusst daran erinnern, aber später so handeln, als wäre sie selbst darauf gekommen. Die Erinnerung kann mit verschiedenen Methoden, z. B. Hypnose, wieder zurückgebracht werden.

**Chemischer Zaun:** Wird der Fußboden mit diesem Spray eingesprüht, wird diese Stelle für Lebewesen einer bestimmten Spezies unpassierbar. Gegenständen, die damit eingesprüht werden, können sich solche Lebewesen nicht nähern. Das Spray wirkt wie eine psychische Blockade. Das Institut besitzt verschiedene Sprays für alle möglichen Arten, Menschen eingeschlossen. Luft anhalten allein reicht nicht aus, um der Wirkung zu entgehen, weil der Wirkstoff offenbar nicht nur den Geruchssinn betrifft. Nur ein Druckanzug schützt vollständig vor der Wirkung. Intelligente Lebewesen können gegen die Wirkung ankämpfen, wenn ihnen ein Wurf auf *Persönlichkeit* gelingt. Ohne jede Schutzmaßnahme muss ein Wurf auf *Persönlichkeit* x 1 gelingen. Bestimmte Strategien können den Faktor erhöhen, etwa die Nase zuhalten, mit Anlauf durchrennen, teilweise oder vollständige Vermummung usw.

**Desintegrator:** Diese Waffe feuert einen kurzen Strahlungsimpuls ab. Jeder feste Gegenstand, der von dem Strahl getroffen wird und aus einem bestimmten, vorher festgelegten Element oder aus Verbindungen dieses Elements besteht, wird zersetzt und zerfällt buchstäblich zu Staub. Die Ingenieure des Instituts haben den Strahler mit einem Display versehen, über das man die Nummer des Elements im Periodensystem eingeben und außerdem die Streuung in einem Winkel zwischen 1° und 45° einstellen kann. Ist Kohlenstoff eingestellt, wird das Gewebe auf Kohlenstoff basierender Lebewesen, darunter Menschen, aufgelöst, was den sofortigen Tod zur Folge hat. Wird das Ziel nur gestreift, kann man die Waffe als groß-

kalibriges Strahlengewehr betrachten. Wegen der hohen Energiekosten reicht die Munition nur für vier Schüsse. Es existiert nur ein Exemplar in Institut, ein weiteres ist im Feldeinsatz.

**Stasisgewehr:** Diese fremdartig aussehende Schusswaffe feuert eine Substanz ab, die ein Ziel wie von selbst vollständig einhüllt und luftdicht versiegelt. Das Ziel sieht daraufhin aus, als wäre es von eng anliegender Klarsichtfolie umgeben. Lebewesen werden sofort bewusstlos und in eine Art von Winterschlaf versetzt. Die Körpertemperatur sinkt, und die Atemfrequenz wird auf fast null reduziert. Lebewesen können in diesem Zustand tagelang überleben. Die Folie kann mit scharfen Werkzeugen aufgeschnitten werden; zum Zerreißen mit bloßen Händen ist sie zu zäh. Sobald wieder Luft eindringt, wird ein Lebewesen automatisch reanimiert. Beschossene Geräte und Maschinen werden augenblicklich abgeschaltet. Das Gewehr hat acht Schuss und eine Basisreichweite von 40m. Zwei Gewehre sind im Institut vorhanden, vier im Feldeinsatz.



**Synästhesierer:** Eine korallenartig aussehende Haube, die eigentlich ein anorganischer Symbiont ist, der eine neurale Verbindung mit dem Träger eingeht. Dieser kann auf Wunsch Schall oder Gerüche als Farben und Muster wahrnehmen oder auch Farben riechen und schmecken oder als Melodie hören usw. Alle denkbaren Kombinationen sind wählbar über Piktogramme am Rand des Gesichtsfeldes, die Hieroglyphen ähneln. Das Institut hat entsprechende Übersetzungssoftware entwickelt, die man sich in sein neurales Interface laden kann. Da der Synästhesierer bestimmte Sinnesindrücke auch verstärken kann, kann er benutzt werden, um z. B. Geruchsspuren wie optische Signale zu verfolgen. Zwei dieser Artefakte sind im Institut vorhanden, drei im Feldeinsatz.

**42er-Binder:** Eine Substanz, die im Vakuum zähflüssig ist, in dichter Atmosphäre aber innerhalb von 12 Sekunden hart wie Beton wird. Nach genau 42 Minuten löst sich der Stoff auf und zerfällt zu Staub. Das Institut bewahrt die Substanz in vakuumversiegelten Behältern auf und benutzt sie gelegentlich zur temporären Versiegelung oder als eine Art Notfall-Klebstoff.

Der Spielleiter kann diese Beispiele als Inspiration für eigene Erfindungen benutzen. Auch der Abschnitt über Fundstücke im „Baukasten für Zwischenzeit-Ruinen“ kann Anregungen liefern.