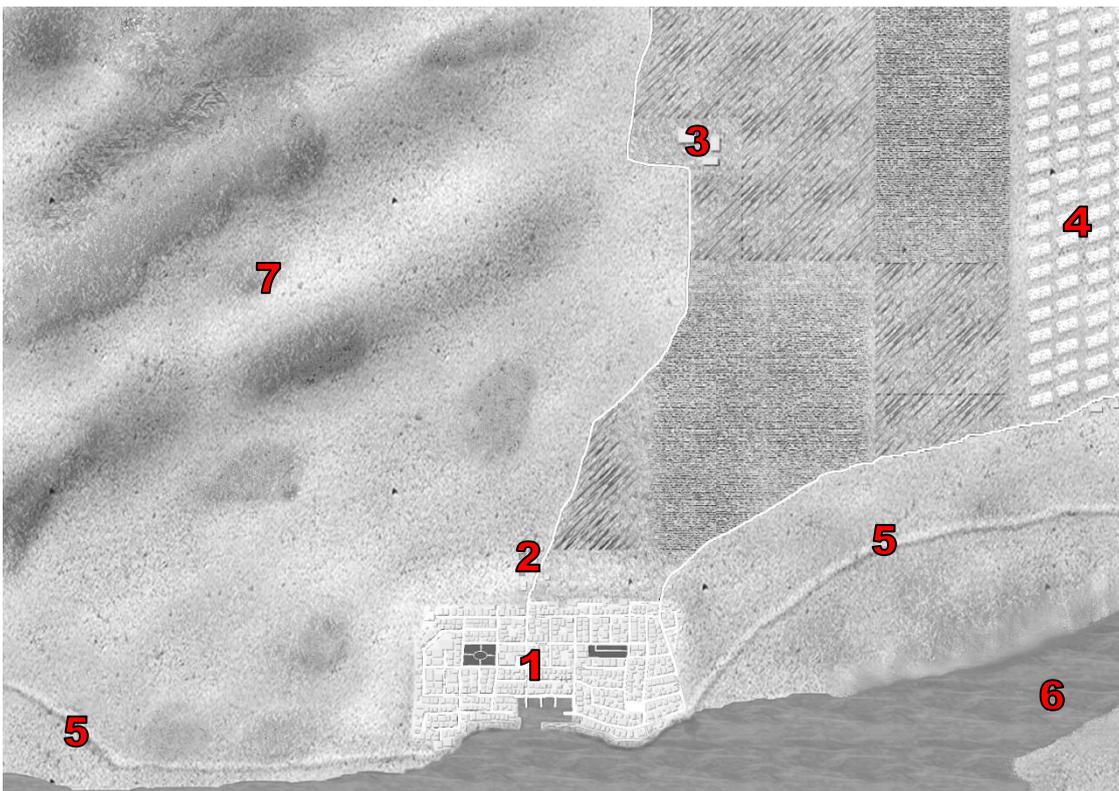


Umgebungskarte für Spieler



Spielleiterkarte



1. Stadt und Hafen
2. Klärwerk
3. Farmgebäude
4. Solaranlage
5. Deich
6. Flussmündung
7. Versteckter Landeplatz und Zugang zum unterirdischen Hangar

In diesem Beispiel befinden sich die unterirdischen Anlagen zum größten Teil direkt unter der Stadt. Sie sind durch Haupttunnel verbunden, die parallel zu den größeren Straßen verlaufen. Die Zugänge zu den Tunneln befinden sich in den Kellern einiger Wohnhäuser. Die nummerierten Orte der ersten Ebene können auch durch die darüber liegenden Gebäude betreten werden. Die

Geheime Anlagen, erste Ebene

1. Versand
2. Bionische Werkstätten
3. Verwaltung
4. Fuhrpark
5. Fahrzeugtechnik
6. Medizinische Labore
7. Dekontamination
8. Chemische Labore
9. Aquakulturen

Beschreibungen der Orte

VERSAND

Aussehen: Hallen mit langen und hohen Regalen, darin verschlossene Kisten, dazwischen Transportroboter und Gabelstapler

BIONISCHE WERKSTÄTTEN

Aussehen: Durch Gänge verbundene Hallen, darin Tische, Hebebühnen, Regale und Transportbänder mit Androiden und als Tiere getarnten Drohnen

VERWALTUNG

Aussehen: Durch Gänge verbundene Büros, Konferenzräume, Besprechungsräume, Kantine, Aufenthaltsraum der Security

FUHRPARK

Aussehen: Große, durch Trennwände und Pfeiler aufgeteilte Halle mit verschiedenen Fahrzeugen, darunter Hovercrafts, Amphibienfahrzeuge, Pritschenwagen, Elektrowagen, größere Roboter und Exoskelette, größere Drohnen

FAHRZEUGTECHNIK

Aussehen: Hallen mit Hebebühnen, Tischen und Werkzeugregalen als Raumtrennern, dazwischen reparaturbedürftige Fahrzeuge.

Tunnel sind breit genug, um von mittelgroßen Elektrofahrzeugen befahren zu werden. Drohnen und Wachpersonal patrouillieren die Gänge. An den Gangkreuzungen führen Treppen und Fahrstühle in die zweite Ebene (durchbuchstabiert). Bereich 1 ist über einen langen Tunnel mit dem unterirdischen Hangar in den Hügeln nordwestlich der Stadt verbunden.

Verbindungen und Ausgänge

- a. Zugang Depots/Ersatzteillager (2. Ebene)
- b. Zugang Quarantäne (2. Ebene)
- c. Zugang Kryogenik (2. Ebene)
- d. Zugang Sicherheitsverwahrung (2. Ebene)
- e. Zugang Grabungsbereich 1 (2. Ebene)
- f. Ausgänge Südwest
- g. Zugang Registratur (2. Ebene)
- h. Ausgänge Süd
- i. Unterwasserschleusen
- j. Ausgänge Südost

Begegnungen: Einige Transportroboter reagieren auf die Charaktere, Arbeiter könnten die Charaktere bemerken.

Begegnungen: Androiden und Drohnen mit zum Teil offenliegendem Innenleben registrieren die Charaktere und greifen sie an. Techniker könnten die Charaktere bemerken und Alarm schlagen (oder unsicher über deren Identität sein).

Begegnungen: Verwaltungsangestellte, Mitglieder der Security auf Streife oder im Bereitschaftsraum

Begegnungen: Aktive Transportroboter oder Kampfdrohnen, Menschen in Exoskeletten,

Begegnungen: Wie im Fuhrpark, dazu Mechaniker und Hilfsroboter

MEDIZINISCHE LABORE

Aussehen: Abzweigende, zum Teil durch Doppeltüren unterbrochene Flure, daran Türen mit Beschriftungen (z. B. Radiologie, Sonografie, Mikrobiologie, MRT, Chirurgie 1 + 2, Epidemiologie, Pathologie), teilweise Schleusen hinter den Türen.

DEKONTAMINATION

Aussehen: Abzweigende labyrinthische Gänge und Zellen, die durch Türen miteinander verbunden sind und zahlreiche Installationen enthalten, wie Duschen, Waschräume, UV-Lampen.

CHEMISCHE LABORE

Aussehen: Abzweigende Gänge mit Türen und Schleusen und teilweise Fenstern in den Wänden, durch die man in die Labore sehen kann. Die Labore sind durchnummeriert oder beschriftet, z. B. organische Chemie, anorganische Chemie, C14, Mineralogie, Biochemie, Mineralogie.

AQUAKULTUREN

Aussehen: Gänge und Hallen mit Becken und Aquarien, große Unterwasser-Sichtfenster, Treppen und Stege

Begegnungen: Medizinisches Personal, Sicherheitspersonal, „Patienten“ (Untersuchungsobjekte). Möglicherweise ist gerade eins ausgerissen und wird gejagt (z. B. Skarabäer, Chilopoden)

Begegnungen: Arbeiter, Mediziner, Sicherheitspersonal, Gefangene

Begegnungen: Wissenschaftler, Assistenz-Roboter, Transportroboter

Begegnungen: Diverse Wasserlebewesen. Hinter einem Fenster scheint nur eine graue Wand zu liegen, doch plötzlich öffnet sich darin ein riesiges Auge.

Die Grabungsbereiche

Die Grabungsbereiche gehören zu den zentralen Forschungsbereichen der Anlage. In diesem Beispiel findet man Grabungsbereich 1 auf der obigen Karte, Grabungsbereich 2 nordwestlich der Stadt. Er kann über den Tunnel erreicht werden, der die Anlagen unter der Stadt mit dem unterirdischen Hangar in den Hügeln verbindet, und liegt ungefähr auf halber Strecke. Die Art der Grabungsbereiche wird hier nicht festgelegt. Es kann sich um alles Mögliche handeln, etwa:

- Ruinen der Zwischenzeit-Kulturen (können eventuell mit dem entsprechenden Baukasten ausgestaltet werden)
- Ein erhaltenes Tunnelsystem der Chilopoden
- Ein altes Versteck einer Morpher-Gemeinde
- Ein verlassener Bau der Skarabäer
- Ein aufgegebene, geheime Beobachtungsstation von Außenweltlern (z. B. Antillianern)

Mögliche Begegnungen außerhalb der Stadt

Im Wald

Ein Stolperdraht löst das Ausfahren einer Selbstschussanlage aus (Kamera am Teleskop mit Laserwaffe): Wahrnehmung 3 (60%), Infrarotsicht 2 (45%), Schusswaffen 3 (55%), Schaden +4 (+10)

Sturz in eine Grube, die zum Teil durch einen überhängenden Busch verdeckt ist. Eine verschlossene Tür in der Grube führt eventuell zum Verbindungsgang zwischen dem geheimen Hangar und Anlagen unter der Stadt.

In der Ebene oder am Strand

Eine getarnte Haftmine (zu entdecken mit schwerem Wahrnehmungswurf oder normalem Spurensuche-Wurf) klammert sich am Fußknöchel fest und injiziert ein Betäubungsgift, kann aber eventuell mit *Krafteinsatz* entfernt werden.

Flugdrohnen, als Tiere getarnt. Die Werte ähneln denen für Chamäleon-Wespen oder Grauen Tauchern (am Strand), plus Laserwaffe.

Drohnen, als Insektenschwarm getarnt. Die Werte ähneln denen der Giftkolibris von Delos.

Mögliche Ereignisse und Beobachtungen in der Stadt

- Eine Werkstatt oder ein Geschäft hat offen, ist aber menschenleer. Bei einem späteren Besuch herrscht plötzlich Hochbetrieb.
- Ein Hotel hat angeblich keine Zimmer frei, obwohl keinerlei Gäste zu sehen sind.
- Leere Lebensmittelgeschäfte und Restaurants
- Unbenutzte Fischerboote im Hafen
- Mysteriöses Auftauchen und Verschwinden von Menschengruppen
- Eine Menschengruppe kommt aus einem Haus und verteilt sich dann auf andere Häuser.
- Merkwürdiges Verhalten Einheimischer (wandern ziellos herum, stehen in Gruppen zusammen, ohne sich zu unterhalten, wiederholen bestimmte Phrasen).
- Ein richtiger Mensch unterhält sich mit den Charakteren und rät zur Abreise.
- Richtige Menschen verhalten sich feindselig, provozieren einen Streit, schüchtern diejenigen ein, die sich den Charakteren gegenüber freundlich verhalten.
- Begegnung mit einem Tallman, der sich heimlich in der Stadt umsieht, weil in deren Nähe öfter Tallmen verschwunden sind.
- Begegnung mit einer Frau, die barfuß und in einem Nachthemd unterwegs ist. Sie behauptet, aus einem unterirdischen Labor entkommen zu sein und verfolgt zu werden, und bittet um Hilfe bei der Flucht.
- Einwohner werden plötzlich gewalttätig, schießen auf die Charaktere.
- Flucht aus der Stadt, entweder durch unterirdische Tunnel oder über Land Richtung Hügel.

Mögliche Gründe für einen Besuch in der Stadt

Die Charaktere sind Kriminelle, die vorübergehend in der Stadt untertauchen wollen und irrtümlicherweise glauben, hier sicher zu sein.

Die Charaktere suchen eine vermisste Person, deren letzter bekannter Aufenthaltsort diese Stadt war.

Die Charaktere sind mit Descendants befreundet, die behaupten, ihre Angehörigen seien in der Nähe der Stadt verschwunden.

Die Charaktere sind Tallmen, die aus der Nähe der Stadt stammen und die dortigen seltsamen Vorgänge untersuchen wollen.

Die Charaktere sind Unternehmer, die hoffen, in der Stadt Geschäftskontakte knüpfen zu können.

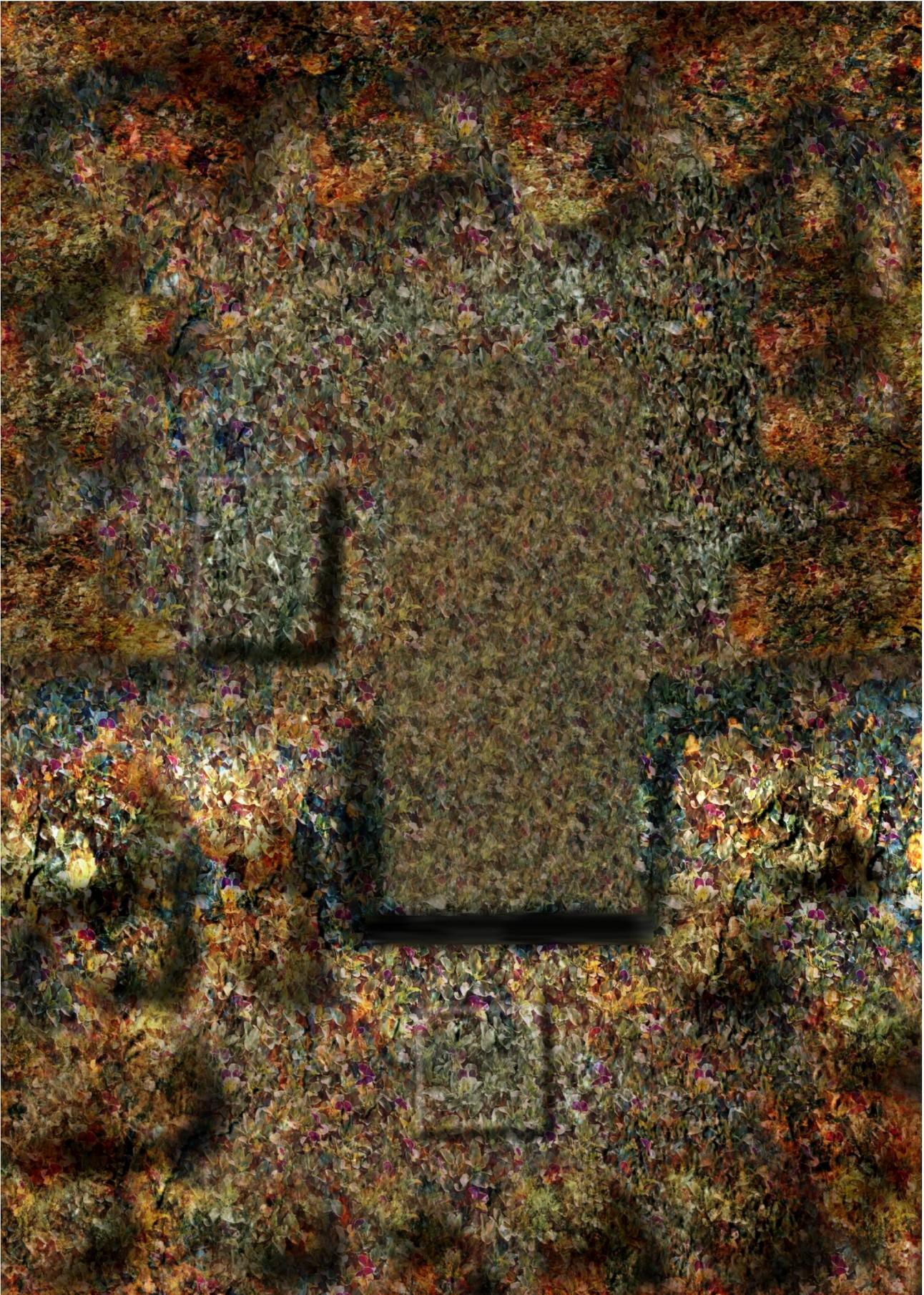
Die Charaktere sind Abenteuer-Urlauber, die in der Nähe der Stadt campen und wandern wollen und sich vor Ort mit Lebensmitteln eindecken wollen.

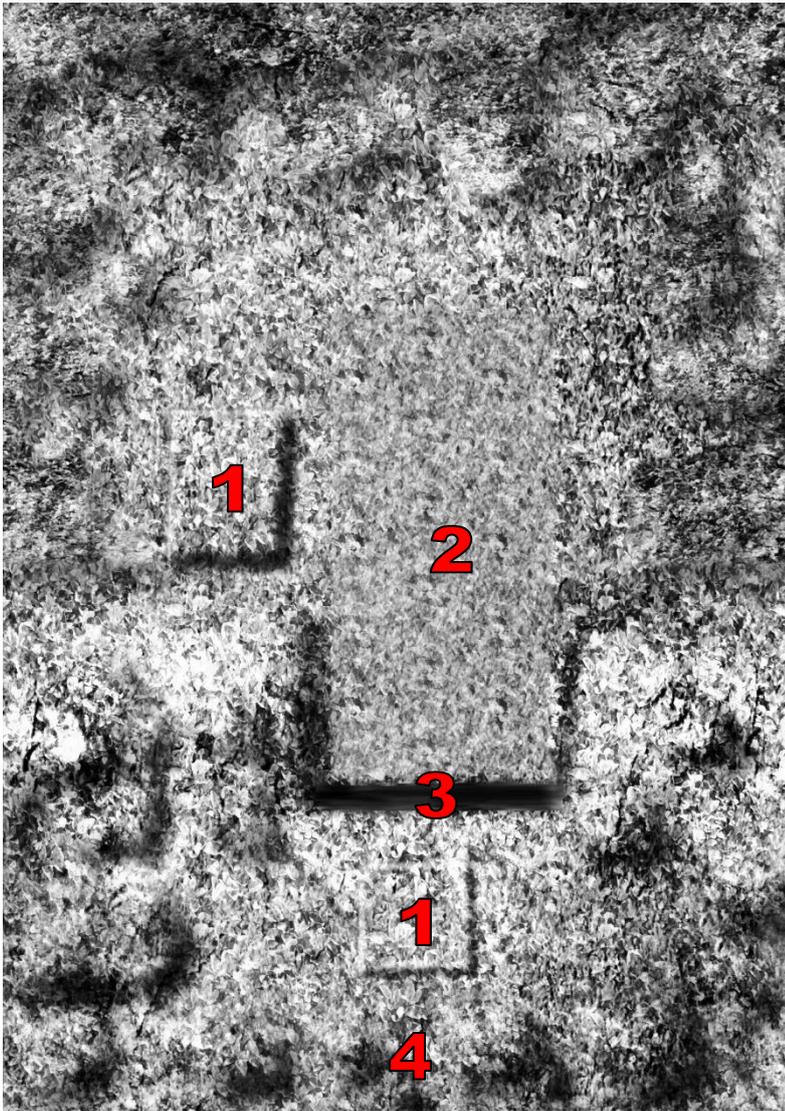
Die Charaktere sind Feldforscher, die im Rahmen einer Expedition die Stadt als zeitweiligen Stützpunkt nutzen wollen.

Die Charaktere haben auf der Durchreise in der Stadt oder in der Nähe eine Panne erlitten und suchen nun Hilfe.

Die Charaktere wollen als Journalisten oder Reiseschriftsteller über die Städte Cibolas berichten.

Landestelle und Hangar-Eingang





1. Getarnte Wachgebäude
2. Landeplatz
3. Eingangstor zum Hangar
4. Getarnte Lüftungsschächte