

Wach auf, du bist tot!

Ein Szenario für Exile

Tobias Detarding 2016

Dieses Szenario eignet sich gut als One-Shot oder als Einstieg, um eine Gruppe von Charakteren zusammenzubringen. Das Ende ist relativ offen und eröffnet damit Anknüpfungsmöglichkeiten an Folgeszenarien, die durch ein Leitmotiv, den Kampf gegen eine Gruppe Widersacher, verbunden werden können. In eine laufende Kampagne lässt sich das Szenario auch einbauen, allerdings muss die Spielergruppe sich dann mit dem Tod der Körper ihrer bisherigen Charaktere und deren Weiterleben als Kopien in (zumindest vorläufiger) Androidenform abfinden. Das Szenario ist relativ kurz und bietet sowohl Actionszenen als auch Rätsel und Interaktion innerhalb der Gruppe.

Was bisher geschah

Einigen Mitgliedern der Sekte *Das kommende Äon* wurden in mehreren Visionen Orte offenbart, an denen weitere „Geschwister“ des von den Kultisten verehrten *Eidolon* eingekerkert sein sollen. Obwohl die meisten Visionen nicht besonders klar und eindeutig waren, hatte die Sekte nach längeren Nachforschungen unter anderem einen von Bergen umgebenen See in der Wildnis von Arcadia als einen der Orte identifiziert, an denen sie wahrscheinlich fündig werden würden. Tatsächlich fanden sich sowohl am See als auch unter der Wasseroberfläche mehrere unerforschte Ruinen. Der Vision zufolge müssten die eingekerkerten Wesen in einem versunkenen Komplex zu finden sein. Dieser lässt sich offenbar wieder an die Oberfläche bringen, indem man den Wasserstand des Sees durch alte Entwässerungsanlagen sinken lässt. Die Instandsetzung der technischen Systeme wird aber durch die Anwesenheit feindseliger Descendants wie Mandrakes und Skarabäer ebenso erschwert wie durch den Umstand, dass die Region als Schutzgebiet ausgewiesen ist, in dem Grabungen streng untersagt sind. Um die Geheimhaltung des illegalen Bergungsprojekts zu gewährleisten, entschloss sich die Sekte, ein möglichst kleines Team von Experten zusammenzustellen, die keinerlei Verbindung zur Sekte haben und die durch unterschiedliche Druckmittel dazu gebracht werden, in den riskanten Auftrag einzu-

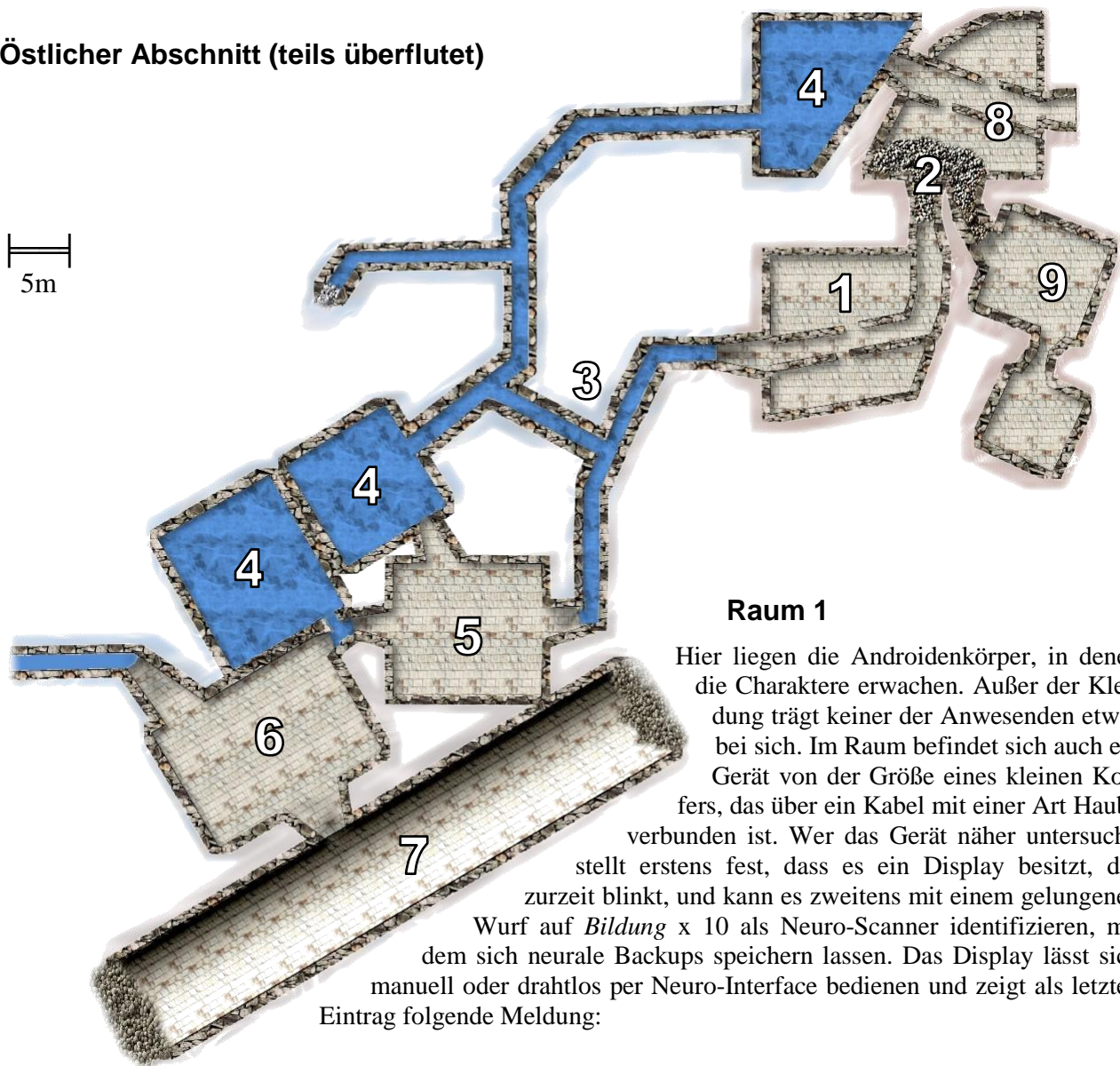
willigen. Nach erfolgreicher Bergung sollte das Team dann getötet und deren letzte neurale Backups, die vor Ort erstellt wurden, vernichtet werden. Die vermissten Teammitglieder würden dann irgendwann in ihren Heimatorten auf der Grundlage älterer Backups wieder zum Leben erweckt, ohne Erinnerungen an ihre verdeckte Mission zu haben. Als Sicherheitsmaßnahme bei unerwarteten Todesfällen und zum Einsatz bei besonders gefährlichen Aufgaben gehören auch Androiden-Doppelgänger der Teammitglieder zur Ausrüstung. An einem der Zugangspunkte zum Ruinenkomplex wurde ein verstecktes Lager errichtet. Als die Arbeiten an den größtenteils überfluteten Anlagen kurz vor dem Abschluss standen, wurde das Lager von Mandrakes überfallen, das gesamte Team dabei getötet und ein Teil der Ruinen verschüttet. In dem Raum, der durch den Einsturz nun vom Eingangsbereich abgeschnitten ist, befinden sich die Androiden und die Speichereinheit der neuralen Backups. Letztere startete kurz nach der Übermittlung der Todessignale aller Teammitglieder ein Programm zur Überspielung der Backups in die Androiden. Leider funktionierte dies mit den aktuellen Backups nicht sehr gut, weshalb ersatzweise ältere Versionen aus der Zeit vor der Anwerbung des Teams überspielt wurden. Deshalb erwachen die Charaktere nun in Körpern von Androiden an einem ihnen unbekanntem Ort mit einem Erinnerungsverlust von mehreren Wochen und in Unkenntnis der Gefahr, in der sie immer noch schweben.

Das Erwachen

Die Charaktere erwachen gleichzeitig, auf dem nackten Boden liegend und mit passender Outdoor-Kleidung bekleidet. Wenn das Szenario als One-Shot oder Einstieg in eine Kampagne gespielt wird, wird man nur fremde Gesichter sehen. Andernfalls werden sich die Spielercharaktere erkennen. Unter den aktivierten Androiden könnten sich auch unbekannte NSC befinden. Es liegen exakt sechs Androiden im Raum. Je nach Zeitpunkt des Backups kann jeder unterschiedliche Vorstellungen vom aktuellen Datum haben.

Übersicht über die Ruinen

Östlicher Abschnitt (teils überflutet)



Raum 1

Hier liegen die Androidenkörper, in denen die Charaktere erwachen. Außer der Kleidung trägt keiner der Anwesenden etwas bei sich. Im Raum befindet sich auch ein Gerät von der Größe eines kleinen Koffers, das über ein Kabel mit einer Art Haube verbunden ist. Wer das Gerät näher untersucht, stellt erstens fest, dass es ein Display besitzt, das zurzeit blinkt, und kann es zweitens mit einem gelungenen Wurf auf *Bildung* x 10 als Neuro-Scanner identifizieren, mit dem sich neurale Backups speichern lassen. Das Display lässt sich manuell oder drahtlos per Neuro-Interface bedienen und zeigt als letzten Eintrag folgende Meldung:

Versagen der Vitalfunktionen aller Einheiten bestätigt.

Notfall-Sequenz Alpha wird initiiert...

Installation aktueller Backups zu 86% fehlgeschlagen.

Datenstruktur beschädigt.

Rekonstruktion mit vorhandenen Ressourcen nicht möglich.

Installiere ältere Backups...

Installation älterer Backups zu 33% [oder 50%, 66%, 83%, je nach Anzahl der Spieler] erfolgreich.

Aktiviere intakte Einheiten...

Wer sich mit dem Menu der Speichereinheit beschäftigt, wird feststellen, dass die meisten Funktionen und Dateien verschlüsselt sind. Ein erfolg-

reicher Wurf auf die Fertigkeit *Computer* offenbart immerhin, dass mehrere Sequenzen programmiert wurden, von denen eine nun abgeschlossen ist. Außerdem sind 14 Dateien als neurale Backups identifizierbar. Die Bezeichnungen sind allerdings anonymisiert, und die Dateien lassen sich nicht analysieren. Ob dies an der Verschlüsselung oder an Beschädigungen liegt, ist nicht eindeutig feststellbar. Das System ist (oder war) aber offenbar mit einem lokalen Netzwerk verbunden, das nicht mehr zur Verfügung steht.

Der einzige andere Gegenstand im Raum ist eine batteriebetriebene Laterne, die offenbar mit einem Bewegungssensor ausgestattet ist und sich in der Nähe von Menschen automatisch einschaltet – so wie jetzt. Die Energiezelle ist noch fast voll.

Wände, Boden und die ca. 3, 5 m hohe Decke bestehen wie in fast allen anderen Räumen aus lückenlos verfugtem, glatten Stein. Die Türöffnung führt auf einen Korridor, von dem ein genau gegenüber liegender Durchgang in einen anderen Raum führt. Auch dort steht eine automatische Laterne. Außerdem enthält dieser Raum eine Kiste mit einigen Energiezellen unterschiedlicher Größen. Die größten davon taugen auch als Ersatzzellen für Androiden. Sie sind aufgeladen und würden nochmals die im Grundregelwerk auf Seite 75 beschriebene Betriebsdauer gewährleisten. Es finden sich in der Kiste 1W5+1 dieser Zellen.

Der Korridor beschreibt in einer Richtung eine Kurve, nach der er am eingestürzten Bereich (2) endet. In der anderen Richtung wird er nach einigen Metern abschüssig und steht weiter unten schließlich unter Wasser. Hier geht der Korridor in die überfluteten Gänge (3) über.

2. Eingestürzter Bereich

Decken und Wände sind hier komplett kollabiert, was erst vor kurzem passiert sein kann, wenn man vom Staub in der Luft an dieser Stelle ausgeht. Vorher befand sich hier der Durchgang zum Eingangsbereich der Ruinen (8). Mit bloßen Händen würde eine Gruppe mehrere Tage brauchen, um sich durch den Schutt hindurch zu wühlen, wobei großes Einsturzrisiko besteht (40% pro Tag, 3W10 Schaden pro Person).

Es könnte sein, dass man bei genauerer Untersuchung des Gerölls den Körperteil einer darunter begrabenen, toten Person entdeckt, die einem der Androiden ähnelt. Gräbt man die Leiche aus, könnte man eine eventuell noch funktionierende Waffe dabei finden (Entscheidung der Spielleitung).

3. Überflutete Gänge

Dieser Teil der Ruinen liegt tiefer als der Wasserspiegel des Sees. Von dort ist durch kleinere Öffnungen nicht nur Wasser eingedrungen, auch einige kleinere Tierarten haben ihren Weg hinein gefunden.

Es gibt keine Lufteinschlüsse, weshalb man diese Bereiche nur vollständig tauchend überwinden kann. Für Menschen gelten dabei die Ertrinken-Regeln. Die Androiden sind zwar nicht auf Sauerstoff angewiesen, doch verwenden diese Modelle ein Atmungssystem zur Luftkühlung der

inneren Bauteile. Wenn ein Android zu lange die Luft anhält, kann es zu Schäden durch Überhitzung kommen, was regeltechnisch wie das Ertrinken der Menschen behandelt werden kann. Allerdings sind die Androiden in dieser Hinsicht etwas belastbarer, weshalb sie etwa die doppelte Zeit ohne Luft auskommen (Fitness x 2 Runden).

Tauchend benötigt man 6 Runden, um von Bereich 1 zu Raum 5 zu gelangen. Von Bereich 1 oder 5 zu Bereich 8 benötigt man 15 Runden. Wenn man von Raum 5 durch den nördlich angrenzenden Raum schwimmt, verkürzt man die Tauchzeit zu Bereich 8 auf 14 Runden.

Ein gelungener *Athletik*-Wurf verkürzt die Anzahl der Runden um ein Viertel, ein kritischer Erfolg halbiert sogar die Zeit. Ein kritischer Fehlschlag verlängert die Zeit um ein Viertel.

Die elektrischen Laternen sind wasserdicht und können zur Beleuchtung der lichtlosen Tunnel mitgenommen werden.

Sobald die Charaktere zum ersten Mal im Wasser sind, werden sie nach 2W5 Runden von aggressiven Wasserlebewesen angegriffen. Zwei Arten möglicher Angreifer werden hier vorgestellt.

Monsterseestern



Dieses Wesen ähnelt oberflächlich einem Seestern, insbesondere wegen seiner fünf strahlenförmig vom Rumpf ausgehenden Gliedmaßen, ist aber wesentlich größer, beweglicher und gefährlicher. In der Mitte des Rumpfes befindet sich ein mit spitzen Zähnen besetztes Maul. Mit ausgestreckten Tentakeln ist der Durchmesser eines Sterns etwa 80 cm. Die Anzahl der angreifenden Tiere kann per

Würfel ermittelt werden: (1W10 x Anzahl der Charaktere)/10, aufgerundet.

F: 6 **G:** 6 **W:** 5 **WS:** 6 **Rel. Geschw.** ½ / - / 1

Fertigkeiten: *Athletik* 45%, *Heimlichkeit* 60%, *Kämpfen* 40%, *Krafteinsatz* 30%, *Spurensuche* 55%

Spezialfähigkeiten: *Elektrosicht* 60%, *Natürliche Waffen* (Biss) 75%, *Wasserbewohner* 100%

Das Wesen versucht zuerst ein Opfer mit den Tentakeln zu packen (Fertigkeit *Kämpfen*) und bei einem Erfolg sofort zu (*Natürliche Waffen*, + 7 Schaden). Das Opfer kann sich jede Runde mit einem *Krafteinsatz*-Wurf zu befreien versuchen.

Piranha-Egel

Diese Fische treten in Schwärmen auf und ähneln auf den ersten Blick größeren Blutegeln, besitzen allerdings richtige Schwanzflossen und mit Kiefern versehene Mäuler, aus denen die nadelspitzen Zähne hervorstehen. Jeder Charakter wird von einem Schwarm von W5+1 Exemplaren angegriffen.

Fitness (Schwarm): 4

Geschicklichkeit (Schwarm): 5

Wahrnehmung (Schwarm): 5

Wundschwelle (Schwarm): 4*

Rel. Geschw. - / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 50%, Spurensuche 45%

Spezialfähigkeiten: Natürliche Waffen (Biss) 45% (+2 Schaden pro Schwarm pro Runde), Schwarmbewusstsein 60%, Wasserbewohner 100%

*Die Wundschwelle gilt nicht für ein einzelnes Exemplar, sondern für einen Schwarm. Hieb-, Stich- und Projektilwaffen sind wirkungslos gegen einen Schwarm. Die Fertigkeit *Kämpfen* hilft nur gegen Exemplare, die sich schon festgebissen haben (Schlag mit der Handfläche). Effizient sind Angriffe mit Energiewaffen, besonders Schockwaffen. Ab 4 Wunden flieht der Schwarm, ab 5 Wunden ist er ausgelöscht.

Der Spielleiter kann sich entweder für eine angreifende Spezies entscheiden, oder für jede von beiden die Zahl der Runden separat auswürfeln, nach denen sie auftauchen. Bei jeder weiteren Tauchaktion erscheinen die Raubtiere schon nach W5+1 Runden, sofern sie nicht zuvor getötet wurden.

Überflutete Räume (4)

Diese Räume stehen bis zur Decke unter Wasser, ohne Möglichkeit zum Luftholen. Interessante Objekte enthalten sie nicht. Regeltechnisch werden sie wie die überfluteten Gänge behandelt.

Raum 5

Dieser Raum ist leer, wobei Nischen in den Wänden und seltsam verfärbte Stellen am Mauerwerk darauf hindeuten, dass dies wohl nicht immer so war. Der Boden ist mit einer dünnen Schicht aus Staub und Unrat bedeckt, die aber auf den Wegen zwischen den Ausgängen strak verwischt ist. Die von Ost nach West verlaufende Spur ist wesentlich stärker ausgeprägt als die Spur zum überfluteten Raum in Norden. Nicht nur Schuhabdrücke sind zu finden. Schleifspuren deuten außerdem darauf hin, dass größere Objekte bewegt wurden.



Raum 6

Dieser Raum ähnelt Raum 5, ist aber etwas größer und sauberer. Spuren im Boden deuten auf abgestellte und später entfernte Gegenstände hin, vermutlich Kisten. Hier stehen tatsächlich noch einige Kisten und Geräte:

- Eine Box mit 1W5+1 Taucheranzügen sowie Sauerstoffflaschen für 2 Stunden.
- Handfeuerwaffen und Munition: W5+1 Nadelpistolen, Schaden +6, Basisreichweite unter Wasser 3 m, in der Luft 6 m, 8 Schuss im Magazin
- Zwei großen Werkzeugtaschen, die auch kleinere Elektrogeräte (z. B. Akkuschrauber und Taschenlampen) enthalten,
- Ein Schweißbrenner für Unterwasserarbeiten.
- Ein großer 3D-Drucker und dazu passende Kisten mit Rohmaterial (Metall- und Kunststoffplatten)

Raum 7

Bei diesem langgezogenen Raum handelt es sich um eine Röhre von ca. 8 m Durchmesser. Der Zugang befindet sich auf halber Höhe, eine Treppe ist nicht zu entdecken. Wie lang der Raum ursprünglich war, lässt sich nicht feststellen, weil er an beiden Enden eingestürzt ist. Möglicherweise diente er als eine Art Transportröhre oder -tunnel. Darauf deuten einige gerade, an Gleise erinnernde Rillen im Boden hin. Zum größten Teil ist der Boden aber von Wasserpflanzen bedeckt.

Eingangsbereich (8)

Dieser Teil der Ruinen enthält einen zentralen Korridor, der zwei sich gegenüber liegende Räume voneinander trennt. In allen Räumen sind deutliche Kampfspuren zu finden: Blutlachen am Boden, frische Brandflecke an den Wänden, herumliegende zerbrochene Gegenstände und Kleidungsfetzen.

Der südliche Raum ist am stärksten verwüstet. Dort hat offenbar eine Explosion (?) Teile der Decke und Wände kollabieren lassen. Der Schutt blockiert dort die Zugänge zu den Bereichen 1 und 9.

Brauchbare Gegenstände lassen sich hier nicht mehr finden. Was die Mandrakes nicht zerstörten, plünderten sie. Es finden sich Überreste von Schlafsäcken, Kochgeschirr, Vorräten, medizinischer Ausrüstung und einem Nanofabrikator.

Allerdings wird im Schein einer Lampe der Blick eines Charakters auf einen glänzenden Gegenstand in einer Ecke fallen. Den Gegenstand wird man sofort als Mobilteil, also einen externen Minicomputer mit drahtloser Kommunikationsmöglichkeit, erkennen.

Es ist wichtig, dass die Charaktere diesen Gegenstand finden und seine Bedeutung erkennen. Immerhin könnte er Aufschluss über ihre Situation oder zumindest Hinweise geben. Wenn sie das Mobilteil hier nicht finden, sollten Sie bei anderer Gelegenheit, z. B. im Freien, darauf stoßen.

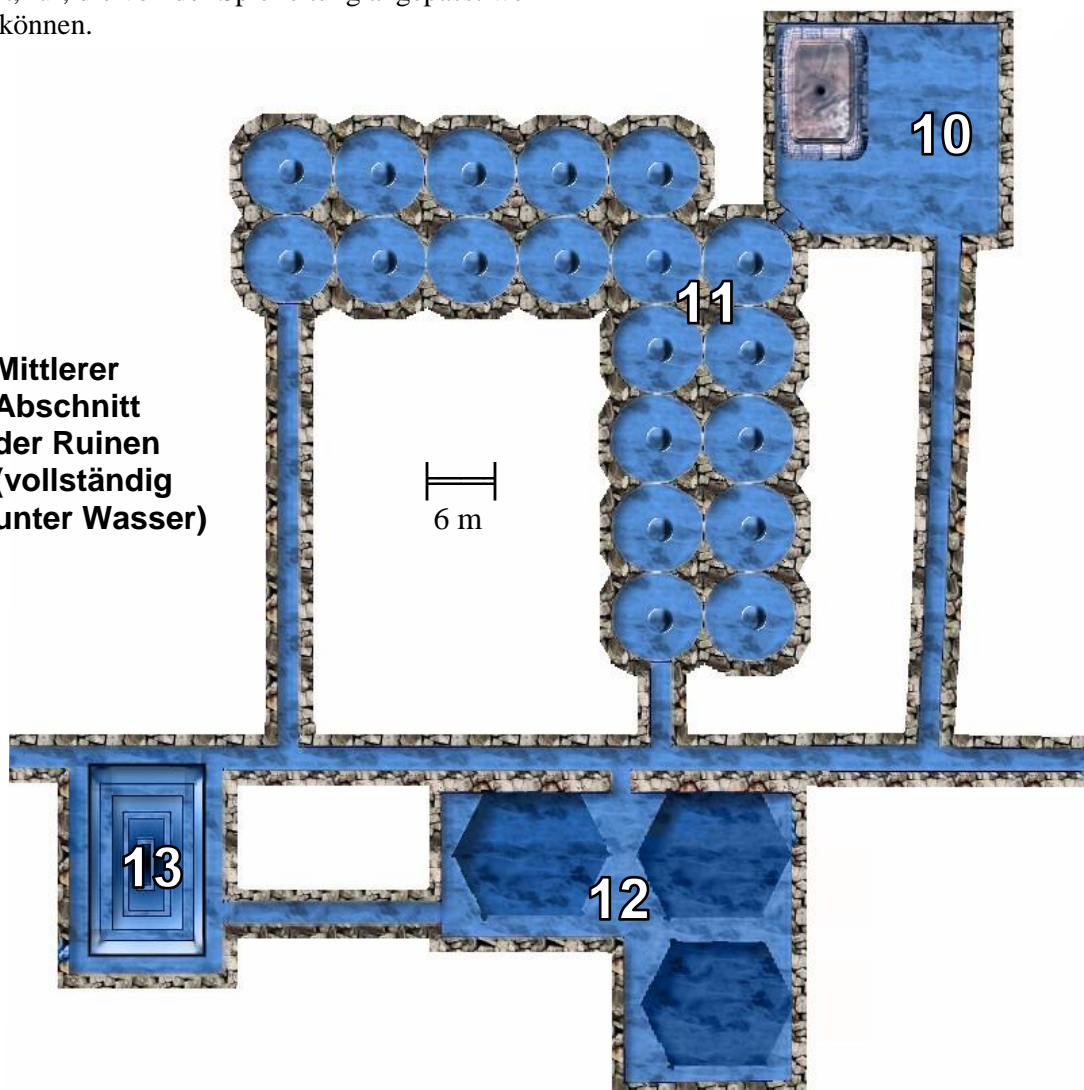
Drahtlosen Zugang zum Mobilteil bekommt man mit einem erfolgreichen Wurf auf *Computer* recht schnell, gelingt dies niemandem, dauert es etwa eine Stunde, bis man auf die Reste des Dateisystems zugreifen kann. Diese bestehen größtenteils aus Fragmenten von Textdateien. Die noch lesbaren Teile befinden sich als Handout im Anhang. Darunter sind auch die Dossiers der Teammitglieder. Die Dossiers sind als Beispiele gedacht, für die von der Spielleitung angepasst werden können.

Die einzige lesbare Bilddatei ist eine Satellitenaufnahme des Sees und der umgebenden Berge.

Das Mobilteil, das diese Dateien enthält, gehört Teammitglied Nummer 7, dessen Körper in einem anderen Teil der Ruinen schon aktiviert ist und das noch über eine größtenteils lückenlose Erinnerung verfügt. Nummer 7 nutzte den Androidenkörper zum Zeitpunkt des Überfalls per Fernsteuerung. Das aktuelle Backup funktioniert bei Nummer 7, außerdem enthielt der Arbeitsspeicher des Androiden noch die Erinnerungen der letzten Minuten, auch an den Funkspruch über den Angriff der Mandrakes.

Entweder haben die Mandrakes die Leichen mitgenommen (und womöglich in den See geworfen), oder diese liegen noch im Eingangsbereich. Dies liegt im Ermessen des Spielleiters. Im letzteren Fall werden die Charaktere ihre eigenen Leichen erkennen.

**Mittlerer
Abschnitt
der Ruinen
(vollständig
unter Wasser)**



Bereich 9

Diese Räume sind leer und nach dem Teileinsturz der Decke durch mehrere Meter Schutt vom Eingangsbereich (8) abgeschnitten.

Raum 10

Das einzig interessante Objekt in diesem unter Wasser stehenden Raum ist eine große Maschine, von der Kabel und Röhren ausgehen, die in der Wand verschwinden. Die Oberseite besteht aus einer Art Becken oder Trichter mit einem Loch in der Mitte. Man kann deutlich erkennen, dass an der Maschine umfangreiche Ausbesserungs- und Reparaturarbeiten vorgenommen wurden. Es ist allerdings nicht sicher, wie weit diese Arbeiten bereits fortgeschritten sind.

Würde das Wasser aus dem Raum ablaufen, würde der Rest davon, der sich im Trichter auf der Maschine befindet, durch das Loch abfließen und über Turbinen die Maschine zeitweilig antreiben. Der einzige Zweck der Maschine ist es, die Decken der Räume im Bereich 11 zu öffnen, die mit einem Schiebemechanismus versehen sind. In der südwestlichen Ecke des Raums befindet sich ein Zugang zu Bereich 11, der aber durch die verwinkelte Anordnung in Verbindung mit den architektonischen Verzierungen der Wände gut getarnt ist, so dass man ihn nur erkennt, wenn man die Wände genauer in Augenschein nimmt.

Bereich 11

Dieser Bereich besteht aus zahlreichen runden Räumen, die über Durchgänge miteinander verbunden sind. In der Mitte eines jeden Raums steht eine große transparente Röhre mit Sockel und Deckel, die in gewisser Weise an ein gigantisches Einmachglas erinnert. Diese offensichtlich hermetisch verschlossenen Behälter enthalten eine gelbliche Flüssigkeit. Meistens schwimmt in dieser Flüssigkeit ein regloses Lebewesen von enormer Größe. Diese konservierten Kreaturen lassen sich nicht eindeutig bestimmten Tiergattungen zuordnen. Jedes ist einzigartig und unterscheidet sich körperlich zum Teil erheblich von den anderen. Manche wirken insektoid, andere arachnoid, wieder andere wie Chimären aus Amphibien und Kopffüßlern. Ihre einzige Gemeinsamkeit ist ihre übermenschliche Größe.

Die Behälter besitzen keinen sichtbaren Öffnungsmechanismus. Tatsächlich befindet sich in jedem Sockel ein luftgefüllter Schwimmer, der durch den Druck des umgebenden Wassers seinerseits Druck auf den darüber liegenden Schließmechanismus ausübt und das Glas so verschlossen hält.

Entweicht das Wasser aus den Kammern, sinkt der Schwimmer und entlastet den Verschluss, wodurch die Flüssigkeit allmählich aus dem Behälter entweicht. Dadurch lässt sich dann auch der Deckel entfernen.

Die Decken der Kammern bestehen aus verschlossenen Schiebbedächern, was im Dunkeln und unter Wasser aber nur schwer zu erkennen ist.



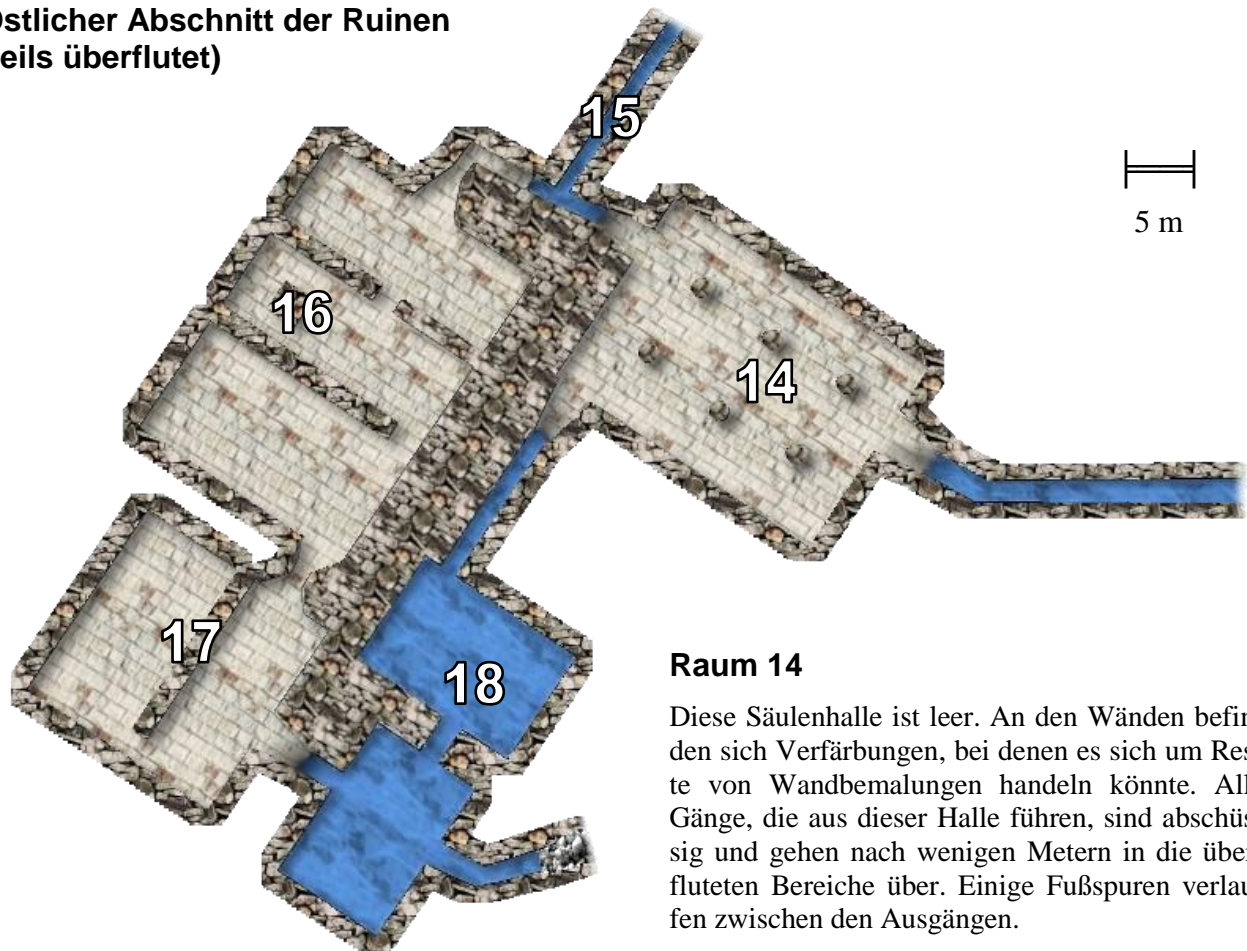
Raum 12

Dieser weitläufige, überflutete Raum besitzt recht hohe Decken und drei sechsteckige Vertiefungen im Boden. Diese Gruben sind etwa 7 m tief und verfügen in der Nähe des Bodens über mehrere unterschiedlich große Löcher in den Wänden, deren Zweck nicht klar erkennbar ist.

Raum 13

Dieser Raum besteht aus etlichen übereinander liegenden Galerien, die durch Rampen miteinander verbunden sind. Diese Etagen erstrecken sich vom Eingang aus weit in die Tiefe. Auf jeder Etage reihen sich unterschiedlichste Maschinen und Kontrolltafeln an den Wänden auf, deren Zweck unklar ist. Reparaturarbeiten wie im Raum 10 fanden hier offensichtlich nicht statt. Die Maschinen sind im Wasser teilweise verkrustet und teilweise zersetzt worden.

Östlicher Abschnitt der Ruinen (teils überflutet)



Raum 14

Diese Säulenhalle ist leer. An den Wänden befinden sich Verfärbungen, bei denen es sich um Reste von Wandbemalungen handeln könnte. Alle Gänge, die aus dieser Halle führen, sind abschüssig und gehen nach wenigen Metern in die überfluteten Bereiche über. Einige Fußspuren verlaufen zwischen den Ausgängen.

Bereich 15

Hier knickt ein überfluteter Gang nach Nordosten ab. Ursprünglich führte er zur Felseninsel in der Mitte des Sees, doch jetzt versperren nach etwa 20 Metern Trümmer den Weg.

Bereich 16

Dieser Teil der Ruinen besteht aus drei miteinander verbundenen Räumen. Im mittleren Raum führte eine Treppe ans Freie, die bis vor kurzem durch Geröll unpassierbar war. Hier arbeitete zum Zeitpunkt des Überfalls ein Android, der von Teammitglied Nr. 7 gesteuert wurde, weil bei der Räumung der Treppe die Einsturzgefahr bestand. Jetzt enthält der Speicher des Androiden das Backup von Nummer 7. Nummer 7 ist sich des Überfalls bewusst und vermutet, dass alle Menschen getötet wurden (und möglicherweise als Androiden wieder aktiviert). Nummer 7 kann keinen Funkkontakt zum Team herstellen, weil die Kommunikationsausrüstung zerstört wurde. Ob es sich bei diesem Teammitglied um dasjenige handelt, das vom kommenden Äon mit der Ermordung seiner Kollegen beauftragt wurde, liegt im Ermessen des Spielleiters. Andernfalls könnte man Nummer 7 als „Joker“ einsetzen, der z. B. als plötzlicher Retter in Erscheinung treten und /oder

weitere Aufklärung über die Situation der Charaktere geben könnte. Unabhängig davon, ob Nr. 7 als Antagonist oder Unterstützer eingesetzt wird, wird sich dieser NSC zunächst einen Überblick zu verschaffen versuchen. Mithilfe eines mitgeführten Taucheranzugs kann sich Nummer 7 sowohl durch die überfluteten Gänge, als auch oberirdisch durch den See fortbewegen. Sobald dieses Teammitglied seine Kollegen entdeckt hat, wird es entscheiden, ob es sie weiter beschattet oder sich zu erkennen gibt. Stattdessen könnte Nummer 7 auch die Ruinen am Abfluss aufsuchen und die Charaktere dort erwarten.

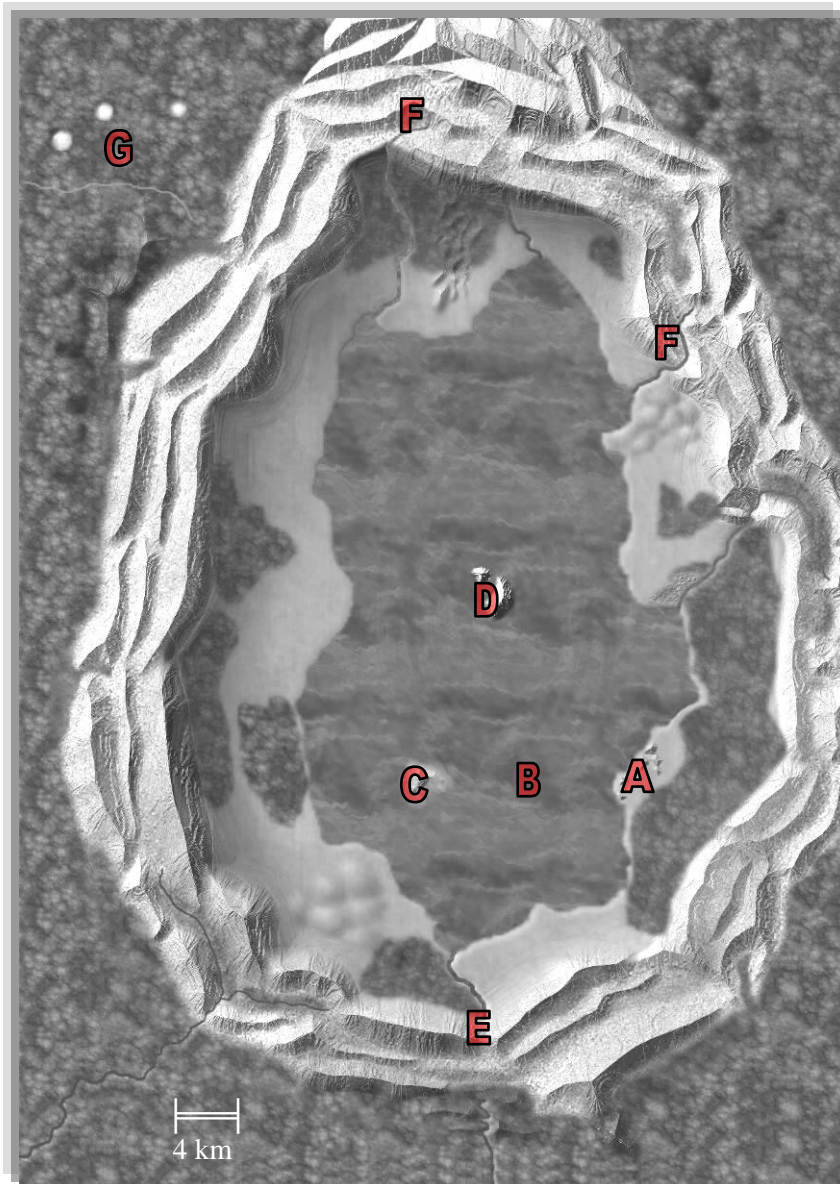
Bereich 17

Diese Räume sind leer, enthielten aber früher offenbar größere Objekte. Der Boden ist mit Unrat und kleineren, größtenteils undefinierbaren Überresten bedeckt. Die Chance, hier ein technisches Fragment zu entdecken, das eine spätere Untersuchung wert wäre, liegt bei 20%.

Bereich 18

Diese Räume ähneln den überfluteten Räumen im Osten (4). Der von hier nach Osten führende Tunnel ist durch einen Einsturz unpassierbar.

Die Umgebung des Sees



Östlicher Außenbereich der Ruinen (A)

Die Gebäude sehen wie kleine, mit Gras und Ge-
strüpp bewachsene Hügel aus, die sich in einer
von Wald umgebenen Ebene erheben. Nur an
einer Stelle ist ein Eingang zu einem Gebäude
vom Pflanzenbewuchs befreit worden. Dies ist der
Durchgang zum Bereich 8.

In der Umgebung dieser Ruine sind ebenfalls
Kampfspuren (Brand- und Blutflecke etc.) zu ent-
decken. Das Gras ist niedergetrampelt, und an
einigen Stellen kann man die Fußabdrücke großer
Lebewesen entdecken. Mit einem erfolgreichen
Wurf auf Bildung x 5 oder auf Xenobiologie kann
man diese Abdrücke Mandrakes zuordnen. Ver-
streut im Gebüsch liegen die Überreste zerstörter
Photovoltaik-Anlagen. Diese kleinen Varianten
waren offenbar dafür konstruiert, sie schnell und

einfach zusammenzuklappen und
transportieren zu können. Die Lage
im Gebüsch deutet darauf hin, dass
sie dort vor neugierigen Blicken
geschützt werden sollten.

Das Wrack eines Hovercars mit
Tarnlackierung befindet sich unter
den Bäumen am Waldrand süd-
östlich der Ruinen. Es wurde von
den Mandrakes völlig zerstört und
unbrauchbar gemacht.

Ruinen unter dem Seespiegel (B)

Der mittlere Bereich der Ruinen
ist zurzeit völlig unter der Wasser-
oberfläche verborgen. Die Bau-
werke treten erst zutage, wenn der
Pegelstand deutlich niedriger ist.
Dieser Abschnitt ist ca. 5 km von
den anderen entfernt

Ruinen im See (C)

An dieser Stelle bilden die Ruinen
oberhalb des Wasserspiegels eine
Art künstliche Insel, die von einer
natürlichen nur durch die etwas zu
geraden Linien der vermeintlichen
Felsen zu unterscheiden ist. Team-
mitglied Nr. 7 hat den Eingang auf
der Oberseite eines der über-
wucherten Gebäude erst kürzlich
freigelegt.

Felsarchipel (D)

Diese Inseln bestehen aus natürlichen Felsen,
deren Wände steil aus dem See herausragen. Im
Inneren befinden sich natürliche Höhlen sowie
künstlich geschaffene Tunnel und Kammern. Die
Zugänge liegen allerdings sämtlich unter der Was-
seroberfläche. Ein Verbindungstunnel zu den Rui-
nen im See (C) ist ungefähr auf halbem Weg ein-
gestürzt und unpassierbar.

Ruinen der Entwässerungsanlagen (E)

Der Abfluss des Sees geht an dieser Stelle in
einen unterirdischen Kanal über, der durch den
Berg hindurch bis zu einem Wasserfall auf der
anderen Seite führt. Auf einem Absatz am Ufer
kann man zu Fuß in den Tunnel gelangen und
dem Abfluss unterirdisch folgen. Die verborgenen
Entwässerungsanlagen werden weiter unten be-
schrieben.

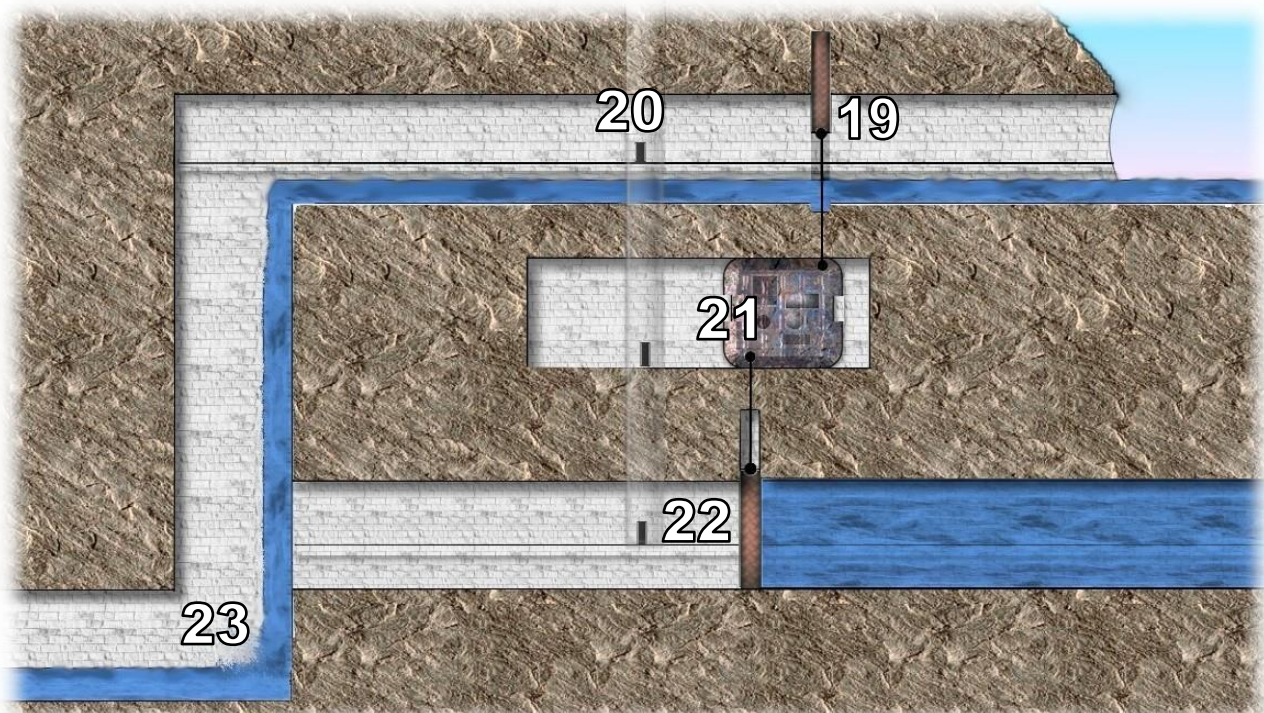
Mandrake-Stützpunkte (F)

Mandrakes haben an zwei Orten in den nördlichen Bergen Stützpunkte errichtet, die sie als zeitweilige Unterkünfte nutzen. Obwohl diese Behausungen nicht durchgehend bewohnt werden, sind sie zurzeit bemannt, weil die Mandrakes nach ihrem Angriff die Ruinen noch eine Weile im Auge behalten wollen. Sie fliegen in gelegentlichen Patrouillen sowohl am Tag als auch nachts über das Gebiet. Wer sich längere Zeit im Freien aufhält, droht von ihnen entdeckt zu werden.

Skarabäer-Kolonie (G)

Im Waldgebiet nordwestlich der Berge befindet sich eine größere Kolonie Skarabäer. Diese Descendants bleiben meistens im Wald und fliegen nur gelegentlich über den See. Falls sie dabei allerdings Menschen entdecken, werden sie diese entweder sofort oder später mit Verstärkung konfrontieren. Wer mit ihnen zu kommunizieren kann, könnte einen Kampf vermeiden, indem man glaubhaft versichert, aus dem Gebiet sofort zu verschwinden. Die Skarabäer sind nicht ganz so feindselig eingestellt wie die Mandrakes.

Ruinen der Entwässerungsanlagen (Querschnitt)



Oberes Tor (19)

Im oberen Kanal gelangt man nach etwa einem Drittel des Weges an das obere Tor. Es besteht offenbar aus massivem Stahl oder einer ähnlich robusten Metalllegierung und ist zu mehr als der Hälfte in die Tunneldecke zurückgezogen. Würde das Tor vollständig abgesenkt, würde es den Kanal komplett versperren, was zu einem Anstieg des Seespiegels führen würde. Links und rechts sind in den Tunnelwänden die hydraulischen Vorrichtungen zur Bewegung des Tores zu sehen, die in der Decke und im Boden verschwinden.

Treppenschacht (20)

Etwa in der Mitte des oberen Kanals befindet sich am Uferabsatz eine Tür in der Wand. Sie führt in einen röhrenförmigen Schacht mit einer Wendel-

treppe, deren Stufen zum Teil zwar verwittert und teils bröckelig, aber für menschliche Proportionen passend sind. Die Treppe führt nach oben und nach unten. Oben endet sie an einer Art Aussichtsplattform mit Seeblick. Hier ist eine neue Funkantenne angebracht. Weiter unten öffnen sich Türen in den Maschinenraum (21) und in den unteren Kanal (22). Die Flügel aller Türen funktionieren öffnen sich nach außen. Würde von außen Wasser gegen sie drücken, würden sie sich automatisch schließen. Allerdings funktionieren sie nach der langen Zeit nicht mehr ganz so gut. Es besteht eine Chance von 50%, dass sie funktionieren, von 30%, dass sie klemmen und nicht richtig schließen, und von 20%, dass sie dem Druck nicht standhalten und zerstört werden. Bei der Tür ist am Absatz eine Turbine im Wasser befestigt, von der ein Kabel treppab führt.

Maschinenraum (21)

Diese Halle wird von einer großen Maschine dominiert, von der mehrere Hydraulikarme ausgehen, die im Boden und in der Decke verschwinden. Das mit der Turbine verbundene Kabel endet in diesem Raum an einem Gerät, das wiederum über Kabel mit der großen Maschine verbunden ist. Außerdem sind an das Gerät mehrere Ladestationen für unterschiedlich große Energiezellen und ein leistungsstarkes Funkgerät angeschlossen. Wer sich mit Kommunikationstechnologie auskennt, wird feststellen, dass das Funkgerät offenbar über diverse versteckte Relais mit einer Antenne verbunden ist. Alle Geräte scheinen ausgeschaltet zu sein. Aktivieren kann man sie anscheinend nur über das Kontrollgerät. An der großen Maschine sind ebenfalls kürzlich Ausbesserungsarbeiten vorgenommen worden.

Das Kontrollgerät lässt sich über manuelle oder virtuelle Displays bedienen. Wer dies versucht, erhält folgende Anzeige:

Schaltkreis 1 ein aus

Schaltkreis 2 ein aus

Schaltkreis 3 ein aus

Schaltkreis 4 ein aus

Alle Schaltkreise aktivieren

Die Funktionen der Schaltkreise sind folgende: Oberes Tor öffnen/schließen, unteres Tor öffnen/schließen, Funkgerät ein/aus, Ladestation ein/aus. Leider lässt sich nicht ohne weiteres feststellen, welcher Schaltkreis welches Gerät versorgt. Um dies herauszufinden, muss man sich entweder mit dem Betriebssystem befassen (etwa eine halbe Stunde Zeit und ein gelungener Wurf auf *Computer*), oder es auf einen Versuch ankommen lassen. Die Wahrscheinlichkeit, zufällig die richtige Funktion zu erwischen, liegt bei 25%. Der Spielleiter kann die Belegung der Schaltkreise entweder vorher festlegen oder erst bei der Bedienung mit 1W4 bestimmen. Natürlich kann Sicherheitshalber das Kabel zur Maschine auch gekappt werden. Die Ladestation und das Funkgerät funktionieren einwandfrei. Bei den Toren besteht jeweils eine 30-prozentige Wahrscheinlichkeit, zu versagen.

Unterer Kanal und unteres Tor (22)

Dieser Kanal ähnelt dem oberen, nur dass er durch ein Tor im Norden verschlossen ist und deshalb

kein Wasser führt. Im Süden rauscht der Wasserfall (23) am Ausgang des Kanals vorbei. Wenn das untere Tor geöffnet würde, würde sich der Kanal zunächst bis zur Decke mit Wasser füllen. Wenn die Tür versagt, steigt das Wasser den Treppenschacht hinauf bis in den Maschinenraum. Um den Wassermassen bis zum oberen Kanal zu entkommen, müssen den Charakteren dann je nach Position Athletik-Würfe gelingen: Vom unteren Kanal zur unteren Tür, von der unteren Tür zur Maschinenraum-Tür, von der Maschinenraum-Tür zur Tür im oberen Kanal je ein Wurf.

Wer schon im unteren Kanal versagt, wird von den Wassermassen mitgerissen (2W10 Schaden) und muss bis zum Ausgang die Luft anhalten (12 Runden, es gelten dieselben Regeln wie beim Tauchen in den überfluteten Ruinen). Wer im Treppenschacht versagt, muss nur je nach Position 5 bis 10 Runden die Luft anhalten.

Wasserfall (23)

Oberer und unterer Kanal münden in denselben Schacht mit einem Wasserfall. Zurzeit wird dieser Wasserfall durch den oberen Kanal gespeist. Am unteren Ende geht der Schacht in einen weiteren Kanal über. An der Öffnung dieses Kanals auf der Südseite der Berge stürzt das Wasser als Katarakt zu Tal, an den sich Stromschnellen anschließen.

Wanderung zwischen den Ruinen

Wenn die Charaktere die Informationen aus dem Mobilteil haben, werden sie wahrscheinlich zu dem Schluss kommen, dass ihre Rettung darin liegt, die Ruinen der Entwässerungsanlagen zu erreichen. Je nach Route, die man wählt, muss man 20 bis 25 Kilometer durch schwieriges Gelände zurücklegen. Am Seeufer und auf der Grasebene kommt man schneller voran als im Wald (5 km/h statt 3 km/h), hat aber ein höheres Risiko, von Mandrakes entdeckt zu werden. Im Wald ist dagegen die Gefahr einer Begegnung mit gefährlichem Getier höher.

Der Spielleiter kann entweder nach eigenem Ermessen gefährliche Begegnungen einplanen, oder pro Stunde anhand der folgenden Tabellen überprüfen, ob es zu einer Begegnung kommt.

Bei einer Begegnung macht der Spieler des Charakters an der Spitze der Gruppe einen konkurrierenden Wurf einer geeigneten Wahrnehmungsfähigkeit wie *Spurensuche*, *Ausgeprägtes Gehör*, *Infrarotsicht* etc. gegen die Fertigkeit *Heimlichkeit* oder *Camouflage* der Lebewesen, denen man nahe kommt. Der Spieler des Charakters mit dem niedrigsten Wert in *Heimlichkeit* macht dagegen

einen konkurrierenden Wurf mit dieser Fertigkeit gegen eine geeignete Wahrnehmungsfertigkeit der fremden Lebewesen. Wenn der Spieler des Charakters an der Spitze seinen Wurf gewinnt, erhält der Heimlichkeitswurf einen Bonus von 30%.

Werden beide Würfe gewonnen, erkennt die Gruppe die Gefahr und kann die Begegnung vermeiden.

Wird nur der Heimlichkeitswurf verloren, werden die Charaktere zwar entdeckt, haben aber noch ausreichend Zeit für Gegenmaßnahmen.

Wird nur der Heimlichkeitswurf gewonnen, gehen beide Parteien ahnungslos aneinander vorbei, ohne sich zu begegnen.

Werden beide Würfe verloren, rennt die Gruppe ahnungslos in die Begegnung und ist für eine Runde überrascht.

Die Seitenangaben der folgenden Tabellen beziehen sich auf das Grundregelwerk. Es wird mit W100 gewürfelt (oder einfach ausgewählt).

Begegnungen am Seeufer

	Tag	Nacht
Chamäleonwesenschwarm (S. 92)	01-10	01-03
W5+1 Mandrakes (S. 108)	11-30	04-20
1W5 Monsterseesterne	31-40	21-30
1W5 Nachtwesen (S. 93)	-	31-35
1 Teichmoloch (S. 95)	41-50	36-45
W10+3 Skarabäer (S. 108)	51-60	46-50
keine	61+	51+

Begegnungen im Wald

	Tag	Nacht
1 Astschleicher (S. 91)	01-08	01-07
Chamäleonwesenschwarm (S. 92)	09-18	07-13
Flohameisenschwarm (S. 92)	19-28	14-18
1 Giftlemur	29-33	19-23
W5+1 Mandrakes (S. 108)	34-52	24-28
1W5 Nachtwesen (S. 93)	53-54	29-34
1 Schwarzer Brecher	55-59	35-62
Stechspinnenschwarm (S. 94)	60-67	63-69
W10+3 Skarabäer (S. 108)	68-70	70-71
1 Stelzengänger (S. 95)	71-75	71-75
1 Waldmoloch (S. 95)	76-80	76-80
keine	81+	81+

Begegnungen in der Ebene

	Tag	Nacht
Chamäleonwesenschwarm (S. 92)	01-10	01-03
Flohameisenschwarm (S. 92)	11-20	04-10
W5+1 Mandrakes (S. 108)	21-40	11-27
1W5 Nachtwesen (S. 93)	-	28-30
1 Schwarzer Brecher	-	31-35
Stechspinnenschwarm (S. 94)	41-45	36-45
W10+3 Skarabäer (S. 108)	46-55	46-50
1 Teichmolch (S. 95)	56-60	51-55
keine	61+	56+

Das Ende

Falls es die Charaktere lebend bis zum Kontrollgerät im Maschinenraum schaffen, gibt es viele Möglichkeiten, das Szenario zu beenden. Wenn Teammitglied Nummer 7 im Auftrag des kommenden Äons handelt, kann es

- die Charaktere mit Gewalt oder durch Überredung davon abzuhalten versuchen, einen Notruf abzusetzen, und anschließend versuchen, das untere Tor zu öffnen und die Charaktere zu töten, vielleicht sogar, indem es die Gruppe in den unteren Kanal lockt,
- nach einem abgesetzten Notruf den Plan trotzdem in die Tat umzusetzen versuchen,
- mit dem Funkgerät Unterstützung vom kommenden Äon herbeirufen. Vielleicht kommt es dann zu einem Wettlauf zwischen den Rettern und der Sekte.

Wenn das untere Tor geöffnet wurde, können die Charaktere es entweder zu schließen versuchen oder die Entwässerung des Sees hinnehmen. Wenn tatsächlich einige der Lebewesen in den Behältern wiederbelebt werden, sollten die Charaktere eine Begegnung mit ihnen vermeiden, sofern sie noch lebend entkommen wollen. Die Auswirkungen dieser Erweckungen könnten zum Inhalt eines neuen Szenarios werden.

Die Charaktere könnten beide Tore schließen, wodurch der Wasserspiegel noch weiter steigen würde und alle Ruinen überfluten würden. Dies würde einen herben Rückschlag für die Sekte und einen ersten Sieg gegenüber den Gegnern darstellen, die den Charakteren dies angetan haben.

Entkommen die Charaktere, könnten sie beschließen, sich an den Hintermännern zu rächen, was zum Inhalt neuer Szenarien werden könnte.

Folgende Seiten: Der See vor und nach der Entwässerung →





Statusbericht 4

Werte Brüder,

mittlerweile steht Phase 2 des Projektes unmittelbar bevor. Das Team ist nun vollständig, die Mitglieder wurden nach Eignung, persönlichem Hintergrund und geeigneten Druckmitteln ausgewählt. Die Gruppe wurde bewusst klein gehalten, um die Geheimhaltung und die Sicherheit zu gewährleisten. Die Arbeiten werden dadurch etwas langsamer durchgeführt, doch angesichts der Gefahrenquellen in der Umgebung der Anlage ist dieses Vorgehen angebracht, zumal ein Scheitern einen schweren Rückschlag bedeuten würde. Wir wissen von einigen Siedlungen & das Gebiet gelegentlich frequentieren. Jenseits der Anlage befindet sich eine Kolonie Skarabäer, ein Stützpunkt der Mandrakes am nördlichen Berghang ist bestätigt, wobei unbekannt ist, ob er ständig oder zeitweilig existiert. Weitere Siedlungen in den Bergen sind möglich, aber nicht bestätigt. Die Loyalität der Teammitglieder wurde durch diverse Druckmittel sichergestellt. Die Dossiers folgen unten. Das Projekt kann ohne Verzögerung beginnen.

Möge das Eidolon uns leiten!

Name: F. Harper

Fachgebiet: Security

Aufgaben: Schutz des Projekts vor Entdeckung, Aufspüren und Ausschalten von Gefahrenquellen, Verteidigung gegen potentielle Übergriffe durch Einheimische, Unterstützung bei der Umgehung von Schutzmechanismen innerhalb der Anlage

Druckmittel: Vertuschter Mord. Harper hat während der Mission einen Zeugen getötet, um sich selbst vor Strafverfolgung zu schützen.

Name: G. Lindholm

Fachgebiet: Extremsport

Aufgaben: Unterstützung und Anleitung des Teams bei Tauchaktionen, Assistenz bei körperlich belastenden Aktionen, Hilfe bei der Verteidigung gegen Übergriffe, Scout-Aufgaben, Erkundung der Umgebung, mögliche Kletteraktionen und andere Aufgaben

Druckmittel: Gier. Lindholm tut alles, um seinen aufwändigen Lebensstil zu finanzieren.

Name: L. Chang

Fachgebiet: Technoarchäologie

Aufgaben: Öffnung und Kartografie der Anlagen, Analyse und Instandsetzung der Anlagen, Wiederherstellung der Betriebsbereitschaft, Identifikation der Anlagen unserer Vision.

Druckmittel: Feinde. Chang wird seit einer Raubgrabung von einer Auguren-Gemeinschaft als Täter gesucht, ist aber noch nicht identifiziert worden.

Name: D. Nkosi

Fachgebiet: Xenobiologie

Aufgaben: Identifizierung feindlicher Organismen und anderer biologischer Gefahrenquellen, Prävention gegen biologische Gefahren, die von Feuergängern als Schutzmechanismen eingesetzt worden sein könnten.

Druckmittel: Unterstützung bei Flucht. Nkosi benötigt Identität und finanzielle Unterstützung bei seiner Flucht von den Feinden, weil er sich durch Verletzung von Feinden und unerlaubte Untersuchungen zu viele Feinde unter den Descendants gemacht hat.

Name: A. Marquez

Fachgebiet: Medizin

Aufgaben: Unterstützung des Teams bei Verletzungen und Infektionen, gesundheitliche Kontrolle, allgemeine Unterstützung und Assistenz der übrigen Teammitglieder

Druckmittel: Kompromittierung. Marquez' Account wurde gehackt, wichtige Daten gestohlen oder verändert und falsche belastende Spuren gelegt, die Marquez mit schweren Verletzungen in Verbindung bringen. Der Preis für die Wiederherstellung des alten Status ist die Mitarbeit am Projekt.

Weiter auf Rückseite ↗

Versagen der Vitalfunktionen aller Einheiten bestätigt.
Notfall-Sequenz Alpha wird initiiert...
Installation aktueller Backups zu 86% fehlgeschlagen.
Datenstruktur beschädigt.
Rekonstruktion mit vorhandenen Ressourcen nicht möglich.
Installiere ältere Backups...
Installation älterer Backups zu 33% erfolgreich.
Aktiviere intakte Einheiten...

Versagen der Vitalfunktionen aller Einheiten bestätigt.
Notfall-Sequenz Alpha wird initiiert...
Installation aktueller Backups zu 86% fehlgeschlagen.
Datenstruktur beschädigt.
Rekonstruktion mit vorhandenen Ressourcen nicht möglich.
Installiere ältere Backups...
Installation älterer Backups zu 67% erfolgreich.
Aktiviere intakte Einheiten...

Versagen der Vitalfunktionen aller Einheiten bestätigt.
Notfall-Sequenz Alpha wird initiiert...
Installation aktueller Backups zu 86% fehlgeschlagen.
Datenstruktur beschädigt.
Rekonstruktion mit vorhandenen Ressourcen nicht möglich.
Installiere ältere Backups...
Installation älterer Backups zu 50% erfolgreich.
Aktiviere intakte Einheiten...

Versagen der Vitalfunktionen aller Einheiten bestätigt.
Notfall-Sequenz Alpha wird initiiert...
Installation aktueller Backups zu 86% fehlgeschlagen.
Datenstruktur beschädigt.
Rekonstruktion mit vorhandenen Ressourcen nicht möglich.
Installiere ältere Backups...
Installation älterer Backups zu 83% erfolgreich.
Aktiviere intakte Einheiten...

Schaltkreis 1 ein aus

Schaltkreis 2 ein aus

Schaltkreis 3 ein aus

Schaltkreis 4 ein aus

Alle Schaltkreise aktivieren