



Der größte Teil dieses Szenarios besteht aus einer Setting-Beschreibung – der Forschungsbasis Tuonela und ihrer Umgebung auf dem Mond Hyperborea. Vor diesem Hintergrund und resultierend aus den geheimen Aktivitäten einiger dort anwesender Personen ereignet sich ein außergewöhnlicher Vorfall, dessen Untersuchung den Charakteren ein Betätigungsfeld bietet und ihnen die Gelegenheit gibt, einige der Geheimnisse dieses Ortes aufzudecken. Dieser Plot ist aber nur ein möglicher unter vielen. Tuonela kann auch der Schauplatz anderer, möglicherweise miteinander verbundener Handlungsstränge sein.

Was bisher geschah

Der Mond Hyperborea ist wegen seiner ungewöhnlichen Rotation, den ausgedehnten künstlichen Strukturen unter seiner Oberfläche und der Tatsache interessant, dass er früher einmal feuchter und lebensfreundlicher gewesen sein muss. Dies macht diese Welt zu einem Kandidaten für archäologische, xenobiologische und planetologische Forschungsprojekte. Eine frühe planetologische Forschungsstation an einem ausgetrocknetem Flussbett hatte kaum ihre Arbeit aufgenommen, als es dort zu Erscheinungen der berühmten *Phantome* mitsamt den begleitenden Störfällen kam. Als bei dem letzten Vorfall dieser Art ein Wissenschaftler verschwand und andere nur knapp dem Tod durch technisches Versagen entgingen, beschloss man, diese Station aufzugeben. Eine neue Basis sollte an anderer Stelle, östlich eines heute trockenen Meeresbodens angesiedelt werden. Dort hatte man zuvor in einer tiefen Schlucht einen Zugang zu den unterirdischen Bauwerken entdeckt, die man nun genauer erforschen wollte. Die neue Station sollte sehr viel größer und weitgehend unter der Oberfläche, innerhalb der Hohlräume, angelegt werden. Damit wollte man außerdem das

Risiko bei technischen Ausfällen und Druckverlusten verringern.

Tatsächlich ging dieses Projekt auf eine geheime Initiative des Inneren Kreises zurück. Dieser wollte neben der offiziellen Station eine weitere, verborgene Basis aufbauen, die heimlich die bereits etablierten Versorgungsstrukturen nutzen sollte, um die eigene Infrastruktur besser zu tarnen. Außerdem sollten die Wissenschaftler der offiziellen Station als Versuchskaninchen für eines der Hauptziele der Geheimbasis dienen: der Erforschung der Phantom-Erscheinungen. Es war naheliegend, dass auch in der neuen Station, die nicht allzu weit von der aufgegebenen Basis entfernt liegt, ähnliche Phänomene auftreten würden. Die Verschwörer suchen nach Zusammenhängen zwischen den alten technischen Anlagen und dem Auftreten der Phantome und nach Wegen, mit diesen Entitäten in Kontakt zu treten und vielleicht sogar zu kommunizieren. Sollte dies gelingen, würde es einen Durchbruch bei der Ergründung des Ursprungs der rätselhaften Erscheinungen bedeuten. Daneben sollten natürlich auch Funde außergewöhnlicher Technologie für den Inneren Kreis gesichert werden.

In Wirklichkeit kam der Anstoß für das Geheimprojekt von der „Saat“, die den Inneren Kreis zum Teil schon unterwandert hat. Die fremde Macht suchte nach einer Möglichkeit, in einem bestimmten Teil der Ruinen nach weiteren archivierten Wesen ihrer Art zu suchen. Sobald der Ort einmal gefunden ist, sollen die entsprechenden Anlagen aktiviert werden. Alberta Pagano hat als Agentin der Saat die Geheimbasis infiltriert und manipuliert nun die Grabungsarbeiten.

Die Saat ist allerdings nicht die einzige geheime Gruppe, die sich in die Forschungsprojekte eingeschlichen hat. Auch einige Schmuggler und ein Feuergänger sind schon präsent.

Daten zu Hyperborea

Nachbarmonde: Shambala und Quivira
 Rotationsperiode: 25 Stunden und 29 Minuten
 Druck an der Oberfläche: 85,7 Hektopascal
 Schwerkraft an der Oberfläche: 0,48 G
 Raumstation im Orbit: Ukko (Modulstation)

Allgemeine Informationen zur Forschungsbasis in den Ruinen

Mitglieder der offiziellen Crew: 63

Die Ruinen bestehen aus mehreren Ebenen, die wiederum aus getrennten unterirdischen Bereichen (Habitaten und Anlagen) bestehen, die durch größere Haupttunnel verbunden werden. Von den Haupttunneln zweigen oft kleine Nebentunnel ab. Die Tunnel sind zum Unter-

grund-See hin abschüssig, so dass die einzelnen Sektoren je nach Nähe zu See zum Teil auf unterschiedlichen Niveaus liegen. Die Ebenen der Ruinen sind also „schiefe“ Ebenen. Die Tunnel und auch die Kammern der einzelnen Sektoren sind oft mit Toren, Schotts und Schleusen durchsetzt, von denen viele ursprünglich verschlossen waren. Der Erkundung durch Drohnen setzt dies Grenzen, weshalb nur ein Teil der Ruinen bereits erforscht ist. Die Abteilungen der Forschungsbasis befinden sich auf der oberen Ebene im Bereich östlich des Untergrund-Sees, wohingegen die Geheimbasis des Inneren Kreises westlich davon versteckt ist. Die Crew schafft es in der Regel, die Türen zu öffnen, installiert zur Sicherheit aber noch ihre eigenen Schleusen. Beschreibungen der einzelnen Bereiche der Ruinen, die wohl größtenteils der jüngsten Zwischenzeitkultur entstammen, befinden sich weiter unten.

Überblick über die Akteure

Akteur	Kurzfristige Ziele	Langfristige Ziele	Verhältnis zu anderen Akteuren
Innerer Kreis (Jaron Ryers u. a.)	Einen Überblick über die Relikte bekommen, bedeutende Artefakte für den Inneren Kreis sichern, die Existenz der Basis geheim halten.	Die Funktionen der technischen Relikte entschlüsseln, Phantome kontaktieren/manipulieren, Aufschluss über die Natur der Phantome erhalten.	Vermutet die Infiltration durch eine unbekannte Macht, kennt aber keine konkreten anderen Akteure.
Die Saat (Alberta Pagano)	Die Archive der Saat finden und aktivieren, einzelne Menschen übernehmen, ohne entdeckt zu werden.	Die gesamte Geheimbasis und eventuell auch die offizielle Basis übernehmen, ohne zu viel Aufsehen zu erregen.	Geht von der Anwesenheit einer weiteren geheimen Macht aus, kann sie aber nicht identifizieren.
Schmuggler (Devin Low, Danilo Reyes und Brent Hallmen)	Möglichst viele Artefakte beiseiteschaffen, unentdeckt bleiben.	Tiefer in die Ruinen vordringen, besonders spektakuläre Artefakte finden.	Ahnen die Existenz der Geheimbasis, kennen aber noch nicht ihren Zweck, misstrauen einigen anderen Mitgliedern der Crew wegen deren Neugier.
Feuergänger (Hao Lin)	Überblick über die (Gefährlichkeit der) Anlagen verschaffen, einige gefährliche Relikte aus dem Verkehr ziehen, Gegenspieler identifizieren, weitere Untersuchungen sabotieren.	Die Gegenspieler ausschalten, durch Sabotage die Aufgabe der gesamten Forschungsstation herbeiführen.	Ist den Schmugglern und dem Inneren Kreis auf der Spur, vermutet die Anwesenheit von Gegnern des <i>Equilibriums</i> , ahnt die Existenz der Geheimbasis

Überblick über die Abteilungen

Ausgrabung: Sicherung der Relikte und Fundstücke, Auswahl neuer Untersuchungsgebiete.

PERSONAL

Dr. Haydan, Cathleen (Grabungsleiterin)	Garret, Giles, M.Eng.
Dr. Dahl, Jutta	Low, Devin, M.Sc.
Dr. Ping Kwan	Mafu, Dumisani, M.Eng.
Dr. Sýkora, Jarmil	Maksimova, Pelageya, M.Sc.
Araujo, Natanael, M.Sc.	Peretz, Shmuel, M.A.
Donohue, Duane, M.Sc.	Sokal, Agata, M.A.

Dokumentation: Untersuchung, Klassifizierung und Archivierung der Fundstücke

PERSONAL

Dr. Hyun Wook Gim	Babineaux, Avril, M.A.
Dr. Ramírez, Marino	Bauer, Cordula, B.S.
Afolayan, Marjana, M.A.	Ben Mahmoud, Yasmine, B.A.

Energieversorgung: Aufbau und Aufrechterhaltung der Versorgung mit Strom und Wärme, die von den Solaranlagen geliefert werden, Betrieb und Wartung der Solaranlagen und des Stromnetzes.

PERSONAL

Curran, Rearden	Meissner, Kai (Dipl. Ing.)
Ernst, Miriam, M.Sc.	Melo, Edmundo
Huang Heng Yu (Dipl. Ing.)	Sokolov, Adrian

Erkundung: Untersuchung, Kartografie und Sicherung noch unbekannter Bereiche vor dem Betreten durch das Ausgrabungsteam.

PERSONAL

Dr. Lockwood, Carl	Afolayan, Femi
Foss, Leslie (Dipl. Ing.)	Hao Lin
De Santiago, Tito (Dipl. Ing.)	Trai Nguyen, M.A.

Installation/Instandhaltung: Auf- und Abbau der Wohnbereiche und sonstigen mobilen Anlagen, Reparatur der Bausubstanz und der technischen Systeme.

PERSONAL

Ping Kwan	Delgado, Cesária
Grenville, Syd, Dipl. Ing.	Lindquist, Sören
Alkaev, Ippolit	Reyes, Danilo

Logistik/Transport: Anlieferung von Ausrüstung und Bedarfsgütern, Abtransport von Funden, Personenbeförderung

PERSONAL

Bhatti, Mohinder

Matos, Virgílio

Daniels, Darren

Ryer, Tex

Fry, Richard

Schubert, Patrick

Hallmen, Brent

Yoon choi (Pilotin)

Konstantinov, Kiril (Pilot)

Medizinische Betreuung: Kontrolluntersuchungen und ärztliche Behandlung des Personals, Notfallmedizin

PERSONAL: Dr. Durant, Esther

Teke, Şenay

Dr. Sharma, Sanjay

Planetologie: Biologie, Meteorologie, Geologie und sonstige nicht archäologische Forschungsbereiche

PERSONAL

Dr. Coelho, Liliana (Meteorologie)

Dr. Lefevre, Norbert (Geologie)

Hawkins, Eric, M. Sc.

Dr. Sandford, Herbert (Paläontologie)

Dr. Holst, Britta (Mikrobiologie)

Dr. Lim Chun Wen (Ökologie)

Jetland, Tom, M. Sc.

Ventura, Delfina, M. Sc.

Security: Schutz der Station vor Spionage und Schmuggel, Konfliktschlichtung innerhalb der Crew.

PERSONAL: Garret, Giles

Márquez, Sarita

Wasser- und Sauerstoffversorgung: Förderung, Säuberung und Weiterleitung des vorhandenen Wassers zur Versorgung der Crew, Sauerstoffproduktion zur Herstellung einer atembaren Atmosphäre, Ausbau und Überwachung dieser Systeme

PERSONAL

König, Jonas, M. Eng.

Möller, Dirk

Król, Tomasz

van Alst, Geert, Dipl. Ing.

Lestrangle, Martin

Welch, Gabrielle

Die Geheimbasis

1. Ryouta Minami (Chemikerin)
2. Noel Garnett (Computerarchäologe)
3. Jaron Ryers (Archäologe)
4. Boris Wegener (Installateur)
5. Lule Dibra (Biologin)
6. „Alberta Pagano“ (Physikerin)
7. Nastya Popova (Kryptologin)
8. Alex Dahl (Bergbau-Ingenieur)
9. Raharjo Putra (Geologe)
10. Yannic Patenaude (Pilot, Fahrer)
11. Alister Duncanson (Mechatroniker)

Spielwerte typischer Crew-Mitglieder

Wissenschaftliches Führungspersonal

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

Fertigkeiten: Athletik 40%, Bürokratie 45%, Computer 55%, Empathie 50%, Fahren 45%, Pilot (Shuttle) 65%, Recherche 60%, Überzeugen 55%, Wissenschaft (Hauptfach) 85% Wissenschaft (Nebenfach) 60%,

Spezialfähigkeiten (Mensch): Eidetisches Gedächtnis 60%, Reanimation 50%

Spezialfähigkeiten (Android): Eidetisches Gedächtnis 40%, Druckanpassung 50%, Strahlungsresistenz 50%

Wissenschaftliche Assistentz

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

Fertigkeiten: Athletik 35%, Computer 45%, Recherche 60%, Technik (Laborgeräte) 55%, Wissenschaft (Hauptfach) 65%, Wissenschaft (Nebenfach) 45%

Spezialfähigkeiten (Mensch): Giftresistenz 55%, Strahlungsresistenz 40%,

Spezialfähigkeiten (Android): Druckanpassung 50%, Strahlungsresistenz 50%, Überleben im Vakuum 40%

Ingenieure

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

Fertigkeiten: Athletik 45%, Computer 60%, Fahren 40%, Handwerk (Elektroinstallation) 60%, Krafteinsatz 50%, Pilot (Shuttle) 40%, Recherche 45%, Technik (Fachgebiet) 80%, Wissenschaft (je nach Fachgebiet) 40%, Wissenschaft (Maschinenbau) 80%

Spezialfähigkeiten (Mensch): Elektrosicht 60%, Infrarotsicht 55% Röntgenblick 50%

Spezialfähigkeiten (Android): Druckanpassung 50%, Elektrosicht 60%, Infrarotsicht 55% Röntgenblick 50%, Strahlungsresistenz 50%

Installation/Wartung

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

Fertigkeiten: Athletik 60%, Computer 55%, Handwerk (Installation) 70%, Krafteinsatz

60%, Technik (Hauptfachgebiet) 70%, Technik (Nebenfachgebiet) 60%

Spezialfähigkeiten (Mensch): Elektrosicht 45%, Nachtsicht 40%, Röntgenblick 60%, Überleben im Vakuum 50%

Spezialfähigkeiten (Android): Druckanpassung 50%, Elektrosicht 45%, Röntgenblick 60%, Strahlungsresistenz 50% Überleben im Vakuum 90%

Logistik/Transport

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

Fertigkeiten: Athletik 45%, Computer 60%, Fahren 70%, Krafteinsatz 55%, Orientierung 60%, Pilot (Shuttle) 60%, Technik (Robotik) 55%,

Spezialfähigkeiten (Mensch): Eidetisches Gedächtnis 55%, Überleben im Vakuum 60%

Spezialfähigkeiten (Android): Druckanpassung 50%, Eidetisches Gedächtnis 55%, Strahlungsresistenz 50%, Überleben im Vakuum 60%

Pilot(innen)

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

Fertigkeiten: Athletik 40%, Computer 60%, Fahren 45%, Krafteinsatz 55%, Orientierung 65%, Pilot (Shuttle) 75%, Pilot (Raumschiff) 60%, Technik (Antriebssysteme) 50%, Technik (Navigation) 70%

Spezialfähigkeiten (Mensch): Eidetisches Gedächtnis 55%, Überleben im Vakuum 60%

Spezialfähigkeiten (Android): Druckanpassung 50%, Eidetisches Gedächtnis 55%, Strahlungsresistenz 50%, Überleben im Vakuum 60%

Mediziner(innen)

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

Fertigkeiten: Computer 45%, Empathie 50%, Fremdsprache (Latein) 50%, Kaltblütigkeit 55%, Medizin 85%, Recherche 60%, Spurensuche 30%, Überzeugen 40%, Wissenschaft (Biologie) 60%, Wissenschaft (Chemie) 60%

Spezialfähigkeiten (Mensch): Röntgenblick 50%, Infrarotsicht 60%.

Spezialfähigkeiten (Android): Druckanpassung 50%, Röntgenblick 50%, Infrarotsicht 60%, Strahlungsresistenz 50%

Security

B: 4 F: 8 G: 6 P: 5 W: 7 WS: 9

Fertigkeiten: Akrobatik 40%, Athletik 70%, Computer 55%, Einschüchtern 45%, Fahren 55%, Heimlichkeit 55%, Kaltblütigkeit 60%, Kämpfen 60%, Orientierung 50%, Nahkampfaffen 60%, Pilot (Shuttle) 45%, Schusswaffen 70%, Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten (Mensch): Ausgeprägtes Gehör 35%, Ausgeprägter Geruchssinn 30%,

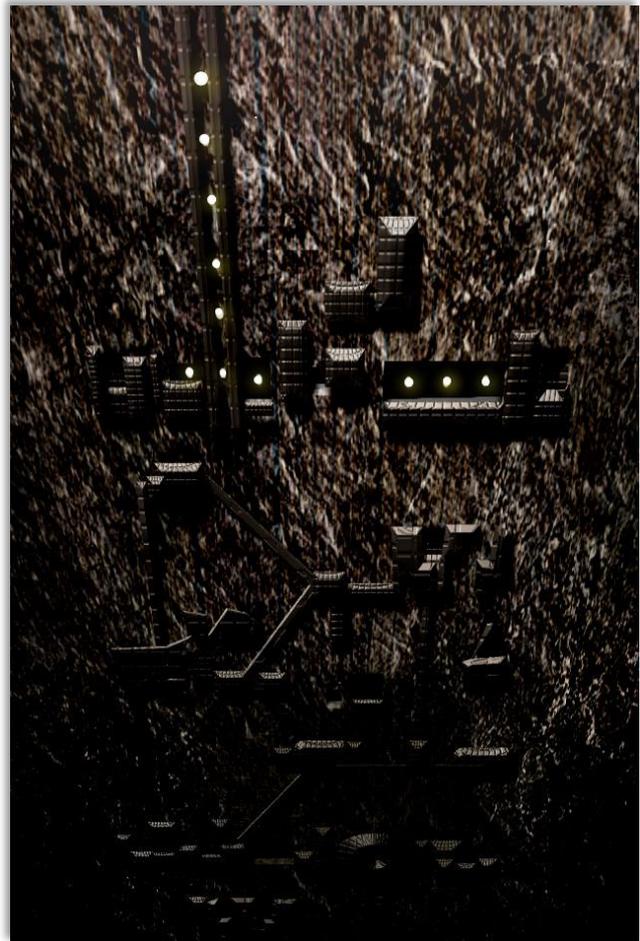
Spezialfähigkeiten (Android): Ausgeprägtes Gehör 35%, Druckanpassung 50%, Infrarotsicht 50%, Panzerhaut 65%, Strahlungsresistenz 50%

Einzelne Bereiche der Ruinen

(siehe Karte S. 21)

1. Einstiegsunkt und vertikale Ruinen.

Die Bausubstanz ist weitgehend intakt, die äußeren Räume sind teilweise zur Schlucht hin offen, die weiter innen gelegenen Räume durch Schleusen zu verriegeln. Ein großer Teil der Basis befindet sich in diesen weitgehend leeren Räumen auf der oberen Ebene. Treppen, Rampen und Schächte führen auf andere Ebenen. Die tiefer gelegene Ebene ist ebenfalls sehr weitläufig, aber weiter im Inneren teilweise überflutet. Die Abteilungen Transport und Logistik, Energieversorgung, Erkundung sowie Security sind hier untergebracht. Als Unterkünfte der Crew befinden sich in einigen Räumen Fertigbaucontainer, die luftdicht verschlossen werden können und über eine Sauerstoffreserve für Notfälle verfügen. In einem bestehenden Fahrstuhlschacht wurde ein neuer Aufzug installiert. Eine große, zur Schlucht hin offene Halle wird als Landefläche für Hoverfahrzeuge genutzt. Ein Verbindungstunnel führt zum Wohnbereich (2). Zahlreiche Kammern, Zinnen, Treppen, Leitungen und Balustraden erstrecken an einer Seite der Felswand bis zum Boden der Schlucht. Weiter unten gibt es in der Felswand weitere Öffnungen, die zu tieferen Ebenen der Ruinen führen. Auf der anderen Seite der Schlucht führt ein Tunnel auf Höhe der obersten Ebene direkt in den Fels. Dieser Tunnel ist noch unerforscht, könnte aber zum Flusstal führen. (→Detailkarte S. 12)



2. Wohnbereich und Hauptbasis.

Der Zweck dieses Bereichs aus unterschiedlich großen, mit Gängen verbundenen Kammern lässt sich aus den vielen sanitären Anlagen und den (abstrakten) Verzierungen der Wände und der übrigen Architektur schließen. Auch die vielen Anschlüsse für Wasser und Nährstoffe sind für einen Wohnbereich typisch. Hier befinden sich die Zentrale des Ausgrabungsteams, die Abteilung für Dokumentation und die Krankenstation. Auch diese Räume sind inzwischen mit atembarer Atmosphäre gefüllt und zum Teil mit Containern für die Crew versehen. Viele der Räume enthalten noch technische Relikte, von Miniaturgeräten über Wandkonsolen bis zu großen Maschinen. Zweck und Funktion der Apparate ist größtenteils noch unklar. Sie werden derzeit dokumentiert und untersucht.

3. Tunnellabyrinth

In diesem Bereich zweigen von dem ca. 5 m breiten Haupttunnel zahlreiche schmalere Seitentunnel ab, die sich oft weiter verzweigen und nur selten von Räumen und Kammern unterbrochen werden. Der Zweck der Tunnel

ist noch nicht sicher, möglicherweise handelt es sich um einen unfertigen Teil der unterirdischen Anlagen. Die Funddicke an Relikten ist hier nicht ganz so groß, doch hin und wieder finden sich frei stehende oder in die Wände eingearbeitete Maschinen.

4. Energiezentrale

Dieser Teil der Ruinen besteht aus großen Maschinen, Röhren, Leitungen, Spulen, Kammern, Treppen und Stegen. Offenbar wurde nicht nur die Strömung des hier vorbeifließenden Flusses zur Energieerzeugung genutzt. Das Bauwerk ist an der Flussseite stärker beschädigt und verfallen als weiter im Inneren, wo in einigen Bereichen inzwischen normaler atmosphärischer Druck herrscht. Viele der Kammern hier dienten entweder ebenfalls der Energieerzeugung oder der Energiespeicherung. Besonders auffällig ist ein großer, kugelförmiger Raum mit zahlreichen Öffnungen und Anschlüssen. Dieser Raum wird von den Wissenschaftlern die „Große Brennkammer“ genannt, obwohl die Funktion noch gar nicht völlig geklärt ist. Die Forschungsstation hat hier ihre Anlagen zur Wasser- und Sauerstoffgewinnung errichtet. Die entsprechende Abteilung hat hier ihre Zentrale.

5. Östliche Gewächshäuser

Dieser Gebäudekomplex besteht aus großen, durch Türen und Gänge verbundenen Hallen und Kuppeln, die Bewässerungssysteme und leistungsstarke Lampen enthalten. Überreste von Pflanzen aller Größen sind darin zu finden. Das Habitat befindet sich im westlichen Teil einer größeren Höhle, in der sich der Fluss zu einem kleinen See staut. In den besser erhaltenen Gebäudeteilen herrscht mittlerweile erdähnlicher Druck. Hier wertet das Grabungsteam zusammen mit den Planetologen zurzeit die technischen und biologischen Funde aus.

6. Große Höhlen und Abgründe

Dieser große Höhlenkomplex ist mit Felssäulen und -spalten durchsetzt. Letztere stellen Verbindungen zu den unteren, teils überfluteten Ebenen des Ruinenkomplexes dar, wie das Erkundungsteam herausgefunden hat. Ausser einigen Fossilien gibt es hier nur recht wenig zu finden. Die Atmosphäre ist hier noch zu dünn für Menschen.

7. Nährstofffabrik und Nährstofflager

Dieser Gebäudekomplex besteht zum Teil aus industriellen Anlagen, die offenbar der Her-

stellung verschiedener Nahrungsgranulate dienten, und zum Teil aus den Lagern für diese Produkte. Einige der Behälter sind noch gefüllt und enthalten Granulate in der Größe von Pfefferkörnern bis Erbsen. Die chemische Zusammensetzung ist sehr unterschiedlich. Einige Konzentrate würden sich auch zur Ernährung von Menschen eignen, während andere mit diversen Schwermetallen und Chemikalien durchsetzt sind, die für Menschen giftig sind. Die Behälter sind über Leitungssysteme mit automatischen Ausgabestellen in vielen anderen Teilen der Ruinen verbunden.

8. Geschrumpfter See und Fossilien

Diese größere Höhle war früher offenkundig gänzlich mit Wasser gefüllt. Etliche tierische und pflanzliche Fossilien sowie Kalk- und Salzablagerungen sprechen dafür. Ein Teich in der Mitte der Höhle enthält noch einige wenige einzellige Organismen.

9. Hafen Ost

Die Ruinen bestehen hier aus einer Ansammlung unterschiedlich großer, weitgehend leerer Hallen, die zum unterirdischen See hin teils offen, teils über Schleusen mit der großen See-Höhle verbunden sind. Technische Relikte sind hier vor allem diverse Transportsysteme wie Fließbänder, Röhren, Schienen oder Lifte.

10. Xeno-Habitate und Kryo-Kammern

Dieser relativ große Bereich der Ruinen enthält Kammern, die zum größten Teil hermetisch verschließbar und mit Schleusen versehen sind. Daran angeschlossene Maschinen dienten offenbar dazu, unterschiedlichste Atmosphären und Temperaturen in diesen Räumen und Hallen zu erzeugen. Da die Räume auch mit Wasser- und Nährstoffleitungen versehen sind, kann angenommen werden, dass sie als Habitate für diverse Lebensformen geschaffen wurden, die nicht alle an erdähnliche Lebensbedingungen angepasst waren. Ein kleinerer Teil dieses Komplexes besteht aus kryogenischen Anlagen unterschiedlichster Größen und Formen, die zwar Spuren organischer Überreste aufweisen, sonst aber leer sind.

11. Seeufer und Maschinentunnel

An dieser Stelle besitzt der See einen Strand statt den sonst vorherrschenden senkrechten Felsklippen. Vom Strand führt ein ca. 5 m breiter Haupttunnel in den Fels. Im Inneren zweigen mehrere Seitentunnel ab, die sich weiter verzweigen. In diesem Labyrinth sind

etliche Maschinen und Geräte verschiedenster Größe zu finden. Dabei handelt es sich offenbar nicht nur um Bergbaumaschinen. Der Zweck einiger Geräte, die zum Teil in die Tunnelwände eingelassen sind, ist noch unklar.

12. Pilzgarten, Kompostieranlagen, Beinhäuser

In dieser Höhle ist erstaunlicherweise der Luftdruck schon immer höher gewesen als in den übrigen Ruinen. Dies liegt vermutlich daran, dass die Zugänge zur Höhle verschlossen geblieben sind. Aus der Tiefe der Höhle steigt Dampf auf, der durch eine heiße Quelle in einer sehr viel tieferen Ebene entstehen muss. Der Dampf kondensiert an der Höhlendecke zu flüssigem Wasser, das an den Wänden herabfließt, über mehrere konzentrische Terrassen immer weiter dem Zentrum am tiefsten Punkt der Höhle zuströmt und so den Boden bewässert. Dort gedeihen die unterschiedlichsten Pilze, die teilweise übermannshoch wachsen. Viele von ihnen erzeugen Biolumineszenz, die die Höhle in ein trübes, unheimliches Licht taucht. Dieses einzigartige Mikro-Ökosystem ist zurzeit der Forschungsschwerpunkt der Planetologen. Unmittelbar an die Höhle grenzt ein Komplex von Kammern an, die offenbar der Kompostierung von Biomasse dienen, von der noch Überreste darin zu finden sind. Dazwischen sind immer wieder große Ansammlungen von Knochen verstreut. Die Knochen gehörten offenbar zu mehreren unterschiedlichen Lebensformen. Es ist noch nicht klar, ob es sich dabei um eine Art von Grabstätte, die Abfalldeponie einer Schlachtereier oder etwas völlig anderes handelt.



13. Südliches Labyrinth und letzte Bastion

Die künstlich geschaffenen Gänge münden hier in ein natürlich aussehendes, ausgedehntes, labyrinthisches Höhlensystem. In dessen Zentrum befindet sich ein hermetisch verschlossenes Habitat, dessen Tore bis jetzt noch nicht geöffnet wurden. Zutritt scheint man sich nur mit Sprengstoff verschaffen zu können. Die Wissenschaftler haben diesen Teil der Ruine noch nicht untersucht, vermuten aber, dass es sich um einen Rückzugsort für Notfälle, eine Art Schutzbunker handeln könnte. Sonarabtastung und Röntgenuntersuchungen haben ergeben, dass sich etliche Kammern und Gänge im inneren befinden.

14. Menagerie und Organbanken

In einigen Räumen dieses Teils der Ruinen hat man mehrere vollständige Skelette kleinerer und größerer Lebewesen gefunden, von denen die meisten synthetische Implantate besaßen. Die Kammern, in denen sich die Skelette befinden, sind mit starken Schleusentüren gesichert und oft mit großen Sichtfenstern versehen. Auch Nährstoff-Ausgabestellen und Wasseranschlüsse sind dort vorhanden, was dafür spricht, dass die Räumlichkeiten als Zoos, Ställe oder Gefängnisse gedient haben könnten. Außerdem finden sich in diesem Sektor ausgedehnte Reihen von hermetisch verschließbaren und ehemals offenbar gekühlten Behältnissen und Fächern, die zum Teil ebenfalls Knochen, zum Teil auch verrottete oder mumifizierte Körperteile enthalten.

15. Palast und Holo-Kabinett

Dieser Bereich wird „Palast“ genannt, weil die Räume hier einerseits sehr hoch und weit sind, andererseits in ihrer Architektur stärker verziert und ornamentiert. Hier findet man Elemente wie Säulen, Podeste und geschwungene Treppen. Einige dieser Hallen enthalten Hunderte transparenter, glasartiger Scheiben mit Ho-

logrammen von fremdartigen Wesen, seltsamen Maschinen, noch nicht entzifferten Schriftzeichen, Pflanzen, Landschaftsformationen und anderen Motiven. Die Motive ändern sich ja nach Position und Blickwinkel des Betrachters. Weil man hier eine Quelle an Informationen über den Ruinenkomplex vermutet, ist dieser Bereich der wichtigste Arbeitsschwerpunkt des Dokumentationsteams. Der größte Teil der Hallen und die davon abgehenden Tunnel sind inzwischen mit atembarer Atmosphäre gefüllt.

16. Knochenlabyrinth

Dieses ausgedehnte und verwirrende Felslabyrinth in der Nähe des Sees enthält kaum Artefakte, dafür aber eine auffällige Menge an Knochen unterschiedlichsten Alters und verschiedenster Größe. Die Planetologen vermuten, dass die heute weitgehend trockenen Höhlen ursprünglich durch Wasser geformt wurden. Für die auffallend hohe Zahl der Knochen gibt es noch keine fundierte Erklärung.

17. Nordöstliche Gänge

Dieses Netz aus Gängen erstreckt sich um einen breiten Hauptkorridor herum, der zu weiteren Ruinen führt, die ebenso wie die Gänge noch nicht eingehend erkundet wurden.

18. Fuhrpark und Stollenlabyrinth

Dieser Sektor besteht größtenteils aus untereinander verbundenen Fahrzeughallen. Die Fahrzeuge unterscheiden sich voneinander sehr stark in Größe, Form und Zustand der Erhaltung. Offenbar wurden nicht alle Fahrzeuge für Insassen mit menschlichen Proportionen konstruiert, und nicht wenige dienten augenscheinlich dem Bergbau. Im Westen grenzt an die Hallen ein weitläufiges Labyrinth aus Stollen, Rampen und Schächten, durch das ein breiter Haupttunnel führt. Möglicherweise wurden hier nur Erze abgebaut und keine weiteren Habitate eingeplant.

19. Felspfeiler

Diese breite Säule erstreckt sich vom Grund des Sees bis zur Decke der Höhle und ist wohl natürlichen Ursprungs. Es sind allerdings mehrere künstliche Elemente an ihrer Oberfläche zu erkennen. Ob der Pfeiler möglicherweise Hohlräume enthält, ist noch unklar.

20. Südstrand

Dies ist eine der wenigen Stellen, an denen der unterirdische See ein begehbare Ufer hat, das

sich hier zwischen der Wasserfläche im Osten und der Felswand im Westen erstreckt. Die einzige Verbindung zu den übrigen Teilen des Ruinenkomplexes ist ein nach Westen führender Tunnel

21. Aushöhlungen

Diese Höhlen sehen aus, als wären sie aus dem Fels gefressen oder gefräst worden, also weder durch Wasser oder Vulkanismus natürlich entstanden, noch durch herkömmliche Bergbaumaschinen gegraben. Sinn und Zweck dieser unübersichtlichen Kammern ist nicht klar ersichtlich.

22. Lager der toten Hüllen

Die Hallen in diesem Bereich sind mit den Überresten von Kreaturen der unterschiedlichsten Formen und Größen, von winzig bis gigantisch, vollgestellt. Die Überreste sehen wie die synthetischen Anteile kybernetischer Organismen aus, deren organische Anteile verschwunden sind, entweder durch Verfall oder absichtliche Entfernung. Die Formen dieser „Hüllen“ reichen von humanoid über insektoid bis hin zu bizarren Hybriden.

23. Verkrustete Ruinen (Korallenstadt)

Der Boden dieser Höhle ist mit verschiedenen Wasserflächen durchsetzt, wie Teichen, Seen und einem Fluss, der von der großen Seehöhle Richtung Südwesten fließt. Dadurch bildet der Boden hier mehrere Inseln. Auf einer davon befindet sich ein Komplex aus zahlreichen Gebäuden, der wie eine überwucherte kleine Stadt anmutet. Unbekannte grünliche Organismen, die wie Mischungen aus Algen, Moos und Korallen aussehen, haben sämtliche Gebäude überzogen, was dem gesamten Ort ein bizarres Aussehen gibt. Warum diese Organismen nur diesen Teil der Ruinen überwuchert haben, bleibt vorerst ein Rätsel. An einer Stelle der Höhle hat die Crew der Geheimbasis eine kleine automatisierte Fähre installiert, mit der man über den Fluss setzen kann, der hier die Tunnelsysteme durchschneidet.

24. Geheimbasis in den westlichen Xeno-Habitaten

Dieser Sektor ähnelt stark den Xeno-Habitaten im westlichen Teil der Ruinen. Das Forschungsteam des Inneren Kreises hat in die Kammern Atemluft gepumpt, um sie als Basis zu benutzen. Anders als in der offiziellen Basis gibt es hier keine Container. Ausrüstung und Schlafgelegenheiten sind direkt in den Ruinen

aufgebaut. In den Sektionen mit dünnerer Atmosphäre benutzt das Team Druckzelte, die sich schnell aufbauen und später wieder auf handlichen Paketgröße komprimieren lassen. Die Crew ist dadurch sehr beweglich und kann buchstäblich ihre Zelte schnell abbrechen. Transport- und Grabungsarbeiten überlässt die Crew semiautonomen Robotern. Ihre Energie bezieht die Basis über ein Kabel, das von der offiziellen Basis durch den See, die westlichen Hafenanlagen und die Tunnel bis hierher verlegt ist. Da es gut getarnt ist, hat es noch niemand entdeckt.

25. Hafen West und Pumpwerk

Diese Hafenanlagen sind das Gegenstück zu den Ruinen am Ostufer des unterirdischen Sees. Die auffälligsten Relikte sind große Maschinen, die offenbar einmal Wasser vom See in die Leitungssysteme der westlichen Ruinenkomplexe gepumpt haben. Dazwischen versteckt befindet sich eine kleine, mit einem Filter versehene Pumpe, die die Geheimbasis mit Wasser versorgt. Hier verläuft auch das Stromkabel, das aus dem Wasser aus Richtung der offiziellen Station kommt. Außerdem sind kleine Schlauchboote und Hoverfahrzeuge in den Ruinen des Hafens versteckt.

26. Die Metropole

Dieses am weitesten ausgedehnte Habitat ist zugleich das am stärksten zerstörte. Die vielen kollabierten Bereiche lassen den Weg durch die besser erhaltenen Kammern, Hallen, Treppenschächte und Korridore wie die Durchquerung eines Irrgartens erscheinen. Die Zerstörungen sind nicht allein auf Naturgewalt zurückzuführen. Es gibt Spuren des Einsatzes von Energiewaffen und Sprengstoffen. Sowohl in den noch erhaltenen Räumen, die sich oft über mehrere Stockwerke erstrecken, als auch unter den Trümmern sind etliche Artefakte zu finden. Hier verspricht sich Alberta Pagano auch die Archive der Saat zu finden, weshalb sie veranlasste, dieses Habitat schwerpunktmäßig zu erforschen. Leider ist die ihrer Meinung nach vielversprechendste Stelle besonders stark verfallen und verschüttet. Die Ausgrabung durch die Roboter wird noch einige Zeit dauern. Bis zum entscheidenden Fund setzt sie alles daran, den Betrieb der Geheimbasis aufrecht zu erhalten und Störenfriede zu eliminieren. Es ist allerdings ohnehin schwierig, die Druckzelte an der Grabungsstelle in dem labyrinthischen Bau zu finden.

27. Geheimer Einstiegspunkt und Fuhrpark

Die Hallen in diesem Sektor sind teils leer, teils mit Fahrzeugen aller Art bzw. deren Überresten vollgestellt. Nicht alle Fortbewegungsmittel scheinen für menschliche Proportionen geeignet gewesen zu sein. An einer Stelle führt eine breite Rampe spiralförmig nach oben bis zur Halle hinter dem verborgenen Eingang in den Klippen des ausgetrockneten Meeres. In dieser oberen Halle und in einigen der unteren Räume sind die Fahrzeuge der Geheimbasis abgestellt.

28. Westliches Tunnellabyrinth

Dieser Bereich ähnelt dem östlichen Tunnellabyrinth, ist aber noch weiter ausgedehnt und erweckt stärker den Eindruck, dass hier ein weiteres Habitat geschaffen werden sollte, dessen Bau abgebrochen wurde. Auch hier sind gelegentlich einige Maschinen und andere Artefakte zu finden

29. Wohnbereiche und Kryo-Kammern

Dieses Habitat ähnelt dem Bereich 2 im östlichen Teil der Ruinen. Zahlreiche Wasser- und Nährstoffanschlüsse sowie Reste abstrakter Dekoration weisen die Räumlichkeiten als Wohnbereiche aus. Auch viele Gel-Tanks sind hier zu finden, ebenso wie etliche Anlagen, die offenbar der kryogenischen Konservierung unterschiedlich großer Lebensformen dienen.

30. Höhlen der erstarrten Formen

In diesen natürlich aussehenden Höhlen befinden sich einige seltsame Gebilde, deren Formen organisch aussehen, die aber aus einem kristallinen Material zu bestehen scheinen. Sie erwecken den Eindruck von verrenkten, verzerrten oder geschmolzenen Lebensformen mit verdrehten Gliedmaßen, die in der Bewegung „versteint“ wurden. Möglicherweise liegt der Ursprung dieser Formen in den Gel-Tanks. Technische Artefakte finden sich hier kaum.

31. Gelfabriken und Gel-Tanks

Dieser Sektor wird von diversen Maschinen, Verbindungsleitungen sowie Tanks dominiert, die entweder verschiedene Chemikalien oder das aus ihnen hergestellte Produkt enthalten, ein gelbliches, halb durchsichtiges Gel. Seine Zusammensetzung ist äußerst komplex. Wichtige Komponenten sind Kohlenstoff und Silizium. Das Gel reagiert bei Tests auf Temperaturveränderung, Schall und Elektrizität. Es kann seine Farbe, seine Festigkeit und Konsistenz

sowie seinen Aggregatzustand von flüssig bis fest verändern. Im festen Zustand kann es sowohl weich als auch steinhart sein. Außerdem ist es elektrisch leitend und in der Lage, digitale Informationen zu speichern. Durch die richtigen Signale kann das Gel äußerst komplexe Formen annehmen und selbst Lebewesen imitieren. Es handelt sich damit um eine Art von hochentwickeltem 3D-Drucker. Die Bewohner der Habitate benutzten das Gel zur Herstellung temporärer Werkzeuge, Möbel und Arbeitsdrohnen. Wurden sie nicht mehr gebraucht, verflüssigten sich diese Formen wieder zu Gel, das sich in die Tanks zurückzog. Diese Gel-Tanks befinden sich überall in dem unterirdischen Komplex, in größerer Zahl vor allem in den Habitaten. Die Wissenschaftler wissen bis jetzt nur wenig von den Eigenschaften des Gels, haben aber schon einige Schlussfolgerungen angestellt, die in die richtige Richtung gehen. Wenn das Gel austrocknet, nimmt es einen kristallinen Zustand an. An einigen Stellen der Ruinen, wo Tanks beschädigt wurden und Gel austrat, ist dieser Effekt bereits zu beobachten, besonders im „Kristallgarten“ (34). In den intakten Tanks ist das Gel aber tatsächlich noch einsatzfähig. Alberta Pagano hat bereits heimlich die Kontrolle über die Tanks übernommen, die mit den Fabrikationsanlagen über ein weit verzweigtes Leitungssystem verbunden sind. Defekte elektronische Steuerelemente der Tanks ließ Pagano hin und wieder von Crewmitgliedern unter ihrer hypnotischen Kontrolle diskret reparieren. Noch ahnt niemand etwas davon.

Gel-Homunkulus in humanoider Form

F: 11 G: 8 W: 7 WS: 11

Fertigkeiten: Akrobatik 60%, Athletik 90%, Heimlichkeit 80%, Kämpfen 55%, Krafteinsatz 90%, Nahkampfwaffen 50%, Überzeugen 70%

Spezialfähigkeiten: Camouflage 95%, Druckanpassung 80%, Elastizität 100%, Regeneration 85% Schmerzresistenz 100%, Überleben im Vakuum 40%, Wasserbewohner 100%

Ideen für andere Formen der Gel-Homunkuli bietet das Kapitel „Flora und Fauna der Kolonien“ im Grundregelwerk. Eine gängige Form ähnelt den *Hydren*:

F: 11 G: 7 W: 9 WS: 11-14 (12)

Rel. Geschw. 1 / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 55%, Kämpfen (Ring) 75%, Krafteinsatz 100%

Spezialfähigkeiten: Camouflage 95%, Druckanpassung 80%, Elastizität 100%, Natürliche Waffen (Tentakel) 50%, Regeneration 85%, Schmerzresistenz 100%, Überleben im Vakuum 40%, Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Erwischen die Tentakel einen Gegner, wird dieser ab der folgenden Runde gewürgt (Erstickungsschaden). Das Opfer kann sich in jeder Runde mit *Krafteinsatz* zu befreien versuchen. Werden mehrere Gegner pro Runde angegriffen, gelten die Regeln für aufgeteilte Aktionen (Grundregelwerk S. 85)

32. Westliche Gewächshäuser

Diese Ruinen ähneln den östlichen Gewächshäusern, stehen aber nicht wie diese Gebäude in einer größeren Höhle, sondern sind allesamt künstlich geschaffene Kammern. Sie stehen leer und enthalten keine dichte Atmosphäre.

33. Recyclinganlagen

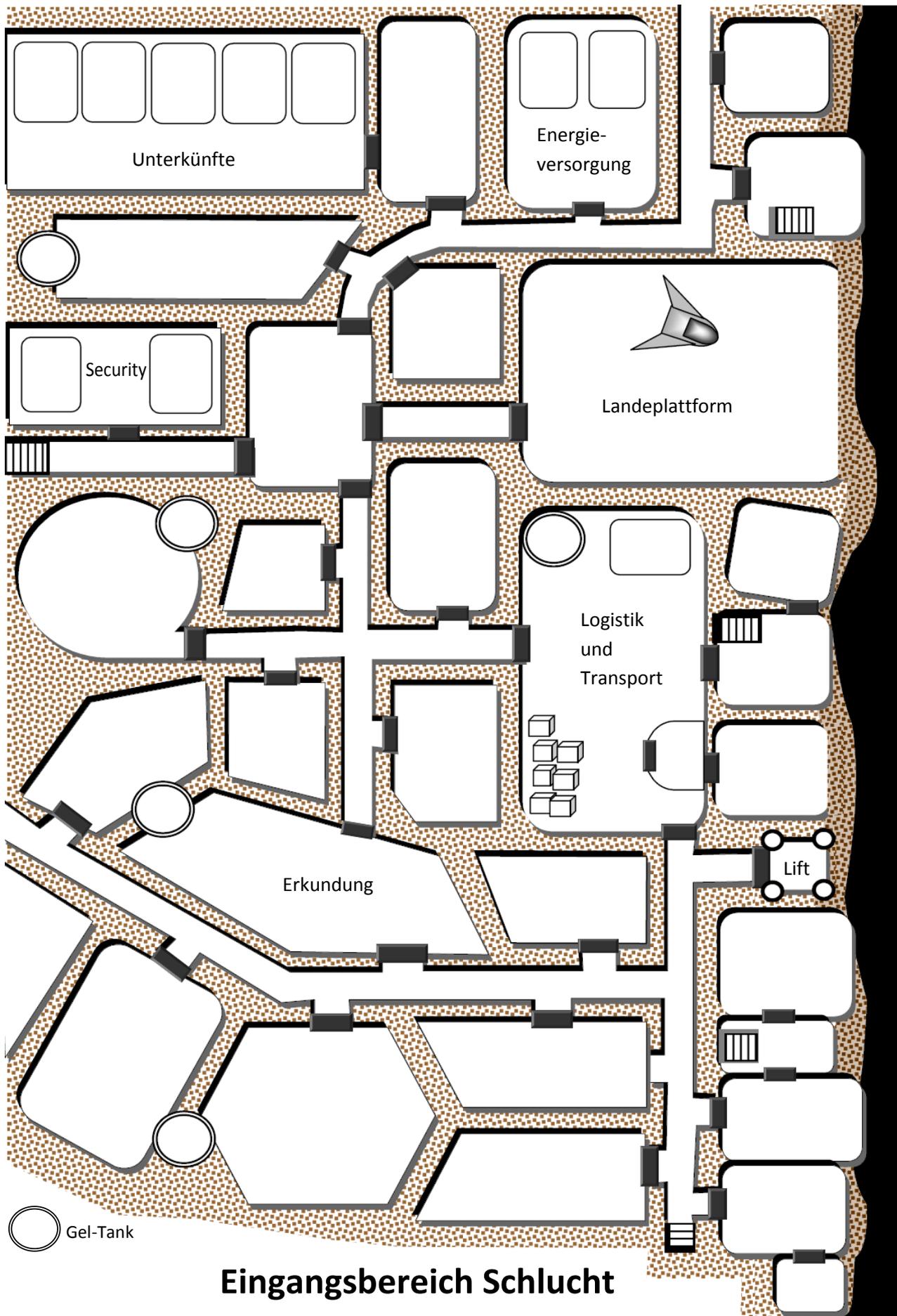
Dies sind industrielle Anlagen zur Verwertung von Abfällen verschiedenster Art. Die automatisierten Maschinen und die damit verbundenen Behälter und Deponien wurden offenbar von speziellen Transportfahrzeugen befüllt.

34. Kristallgarten

Hier befinden sich in einer natürlich aussehenden Höhle Überreste eines Gebäudekomplexes unbekannter Funktion. Die Ruinen sind ebenso wie weite Teile der Höhle mit einer Schicht golden funkelnder Kristalle überzogen. Die Ursache des Phänomens liegt offenbar in einigen zerborstenen Gel-Tanks in diesem Sektor. Die Kristallschicht bedeckt nicht nur den Boden, sondern sieht wie ein allgegenwärtiger Zuckerguss aus, ein Hinweis auf die große Mobilität des Gels.

35. Silberstaubkammern

Dieser Bereich der Ruinen besteht aus einem Labyrinth aus Korridoren, fremdartigen Maschinen und größtenteils leeren Kammern und Hallen. In einigen der Räume bedeckt ein feiner silbriger Staub den Boden. Dies sind inaktive Nanobots. Sobald sie mit organischem Gewebe in Berührung kommen, erwachen sie jedoch schnell wieder zum Leben. Dabei setzen sie die Aufgaben fort, welche ihnen auch immer zuletzt einprogrammiert wurden, von Zersetzung über Heilung bis zur Umgestaltung von Gewebe in neue Formen.



Eingangsbereich Schlucht

Orte außerhalb der Ruinen

(siehe Karten S. 20 und 21)

Die alte Station (siehe Pläne S. 14 und 15)

Wer die vor Jahren aufgegebene Forschungsbasis aufsucht, wird verblüfft feststellen, in welchem gutem Zustand sie sich befindet. Obwohl die östlichen Gebäudeteile zum Teil schon mit Sand zugeweht sind, sind andere Elemente noch erstaunlich intakt. Die Solarpaneele zur Energieversorgung sind blitzblank, und auch die Kommunikationsantenne steht noch völlig aufrecht. Sämtliche Schleusen sind funktionsfähig und können per Hand geöffnet werden. Luftdruck, Sauerstoffgehalt und Temperatur im Inneren sind im erträglichen Bereich, so dass man sich hier ohne Druckanzug aufhalten kann. Wer versucht, Geräte einzuschalten, wird feststellen, dass diese noch mit Strom versorgt werden. Im Bereich der Lebenserhaltung und der Labore deutet ein leises Brummen an, dass irgendwelche Geräte noch laufen müssen, zumindest im Standby.

Ein genauere Untersuchung ergibt, dass das Lebenserhaltungssystem noch aktiv ist und dass in den Laboren einige Kühlschränke mit Nahrungsmitteln gefüllt sind. Im Lager befinden sich einige Transportboxen, die mit Zwischenzeit-Relikten gefüllt sind. Das Team der Geheimbasis deponiert hier regelmäßig wichtige Funde, um sie später abholen zu lassen. Dafür benutzt sie ein getarntes Hoverfahrzeug aus dem geheimen Zugang.

Im Fahrzeughangar befindet sich ein weiteres Hoverfahrzeug, das verschmutzt und mitgenommen aussieht, aber tatsächlich noch voll funktionsfähig ist. Die geheime Crew hält dieses Fahrzeug für Notfälle bereit. Das abgewetzte Aussehen soll den Eindruck erwecken, das Fahrzeug sei nicht mehr zu gebrauchen und deshalb zurückgelassen worden.

Das ehemalige Team der alten Station

Dr. DeLuca, Glenn (Physiker)
De Santiago, Tito (Dipl. Ing.)
Dr. Ho, Jasmine (Biochemiker)
Dr. Jordan, Victor (Paläontologe)
Dr. Lim Chun Wen (Ökologin)
Dr. Ning Liao (Mikrobiologin)
Raske, Will (Pilot)
Dr. Med. Sangwan, Saptal (vermisst)
Dr. Shu Xue Tang (Geologe)
Thompsett, Justin, (Dipl. Ing.)
Dr. Tibebu, Teshale (Meteorologe)
Dr. Zelenko, Anya (Klimatologin)

Wenn die Charaktere überraschend in der alten Station auftauchen, könnte es sein, dass sich dort 1-3 Mitglieder der Geheimbasis aufhalten. Um unerkannt zu entkommen, könnten diese die Charaktere aus dem Hinterhalt angreifen (auch mit Mini-Drohnen) oder einen „Unfall“ (z. B. explosive Dekompression) verursachen. Ein gefangener Angreifer könnte eine interessante Geschichte erzählen.

Landefeld und Startbahn

Hier landen und starten die Shuttles, die zwischen der Raumstation im Orbit und der Forschungsbasis pendeln. Einige Gebäude in Modulbauweise dienen hier als Lager, Fahrzeugschuppen und als Unterkünfte für die Planetologen und Piloten. Ein Turm wird als Kommunikationszentrale, meteorologische Station und Beobachtungsposten genutzt. Der Turm besteht nur aus einem kugelförmigen Habitat auf einem Geflecht aus Metallstützen.

Einstiegspunkt

Hier befinden sich nur das obere Ende des Liftes und ein Baumodul als Notunterkunft und zur Wartung des Aufzugs.

Tafelberg

Dies muss früher eine Insel in dem Meer gewesen sein, das jetzt ausgetrocknet ist. Äußerlich sind keine künstlichen Strukturen zu erkennen, doch ist es möglich, dass sich im Inneren Hohlräume befinden, die über Tunnel mit den östlichen Ruinen verbunden sind.

Kegelberg

Dieser Berg ist offenbar vulkanischen Ursprungs. Das Team der alten Station hatte eben erst mit der Erforschung des Berges begonnen, als das Projekt abgebrochen wurde.

Salzebene

Dies war früher anscheinend ebenfalls ein Gewässer. Der Boden ähnelt dem des Salzsees von Utah.

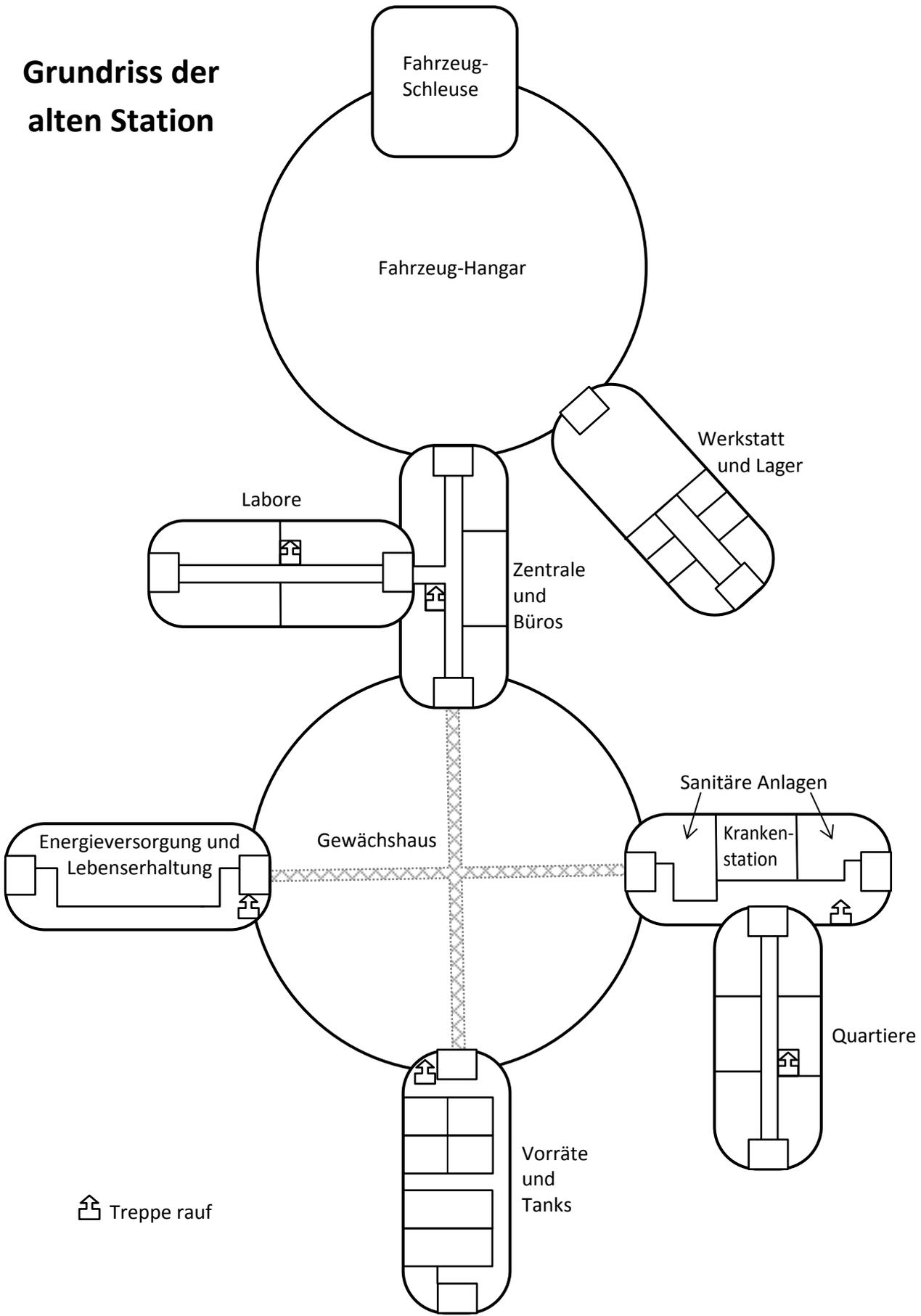
Flusstal

Dieses Tal wurde offensichtlich durch einen Fluss geschaffen, der früher in der östlichen Bergkette entsprang und in das nun ausgetrocknete Meer mündete. Die Forscher vermuten, dass sich irgendwo im Tal ein weiterer Zugang zu einem noch unerforschten Teil der unterirdischen Ruinen befinden könnte.

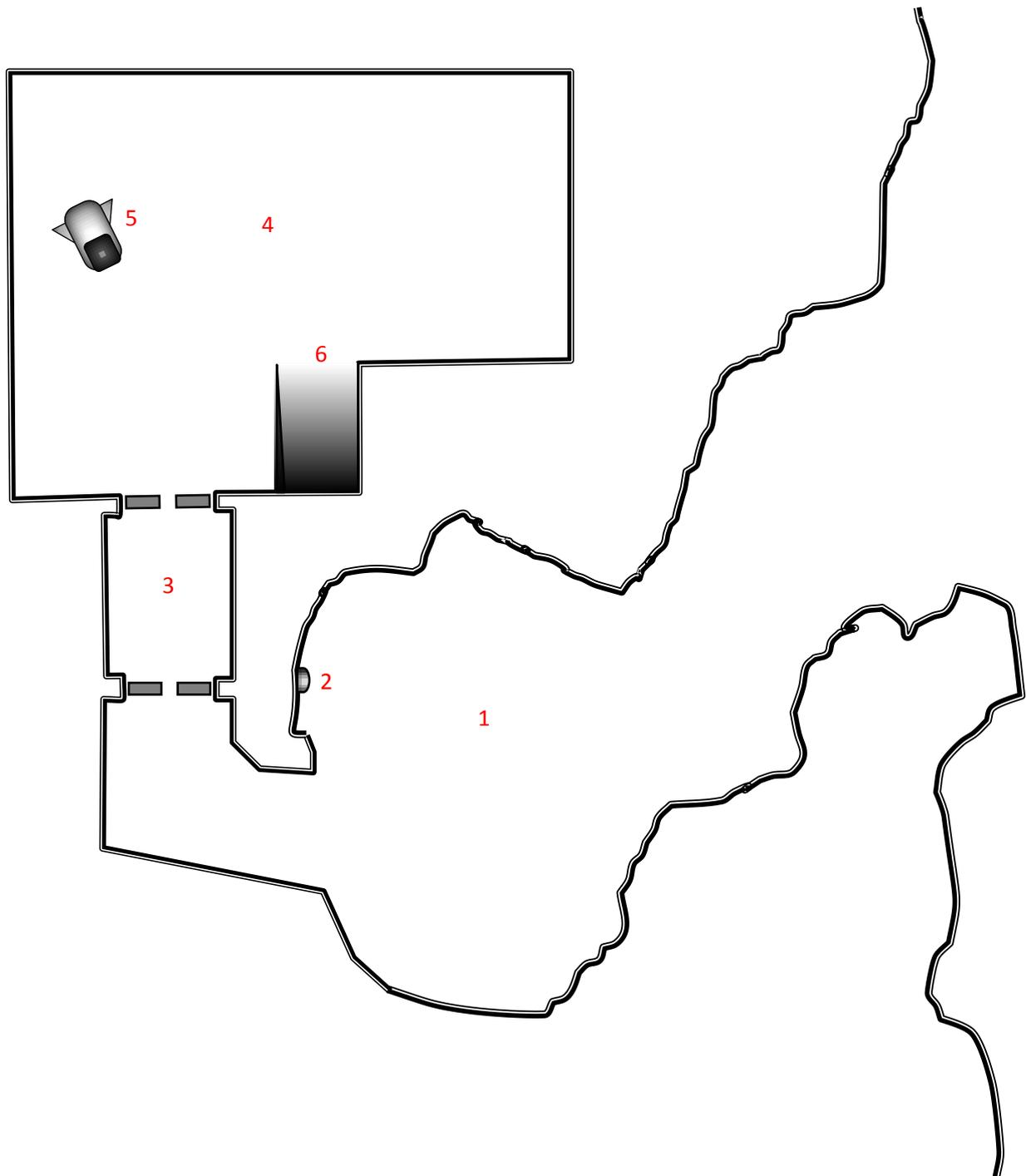
Alte Station



Grundriss der alten Station



Der geheime Zugang



- | | |
|--|---|
| 1. natürliche Höhle | 4. Fahrzeughalle |
| 2. Überwachungskamera der Geheimbasis | 5. Hover-Transporter mit Tarnlackierung |
| 3. Schleuse mit neu angebrachten Steuerelementen | 6. Rampe zum Bereich 27 |

Abfolge der Ereignisse

1. Alberta Pagano speist in das Netzwerk Viren ein, mit denen Menschen über posthypnotische Befehle kontrolliert werden können. Dies funktioniert nur bei einigen Menschen. Diese haben gelegentlich Erinnerungslücken. Die Saat will auf diese Weise auch die Geheimcrew beeinflussen.
2. Eine Gruppe Schmuggler (Devin Low, Brent Hallman und Danilo Reyes) legt ein Geheimversteck im östlichen Tunnellabyrinth an.
3. Die Geheimbasis des Inneren Kreises aktiviert einige der technischen Anlagen, unwissentlich auch die zur Kontrolle der Gel-Tanks.
4. Alberta Pagano erlangt Kontrolle über die Gel-Tanks. Sie gibt Menschen in beiden Stationen posthypnotische Befehle, heimlich Reparaturen an Gel-Tanks vorzunehmen und diese an die Energieversorgung anzuschließen.
5. Noel Garnett entdeckt Hinweise auf die geheimen Manipulationen durch Alberta Pagano, kann aber die Urheberin nicht identifizieren.
6. Weil Garnett seinen Kollegen nicht mehr traut und die Überwachung seiner Kommunikation fürchtet, schaltet er sein neurales Interface aus und fährt mit einem Boot heimlich in den östlichen Teil der Ruinen, um den Kontaktmann Tito De Santiago zu suchen und persönlich zu informieren.
7. Alberta Pagano entdeckt Garnett auf einer der Kameras der offiziellen Station und schickt einen Gel-Homunkulus in Gestalt von De Santiago aus, um Garnett auszuhorchen.
8. Garnett trifft den vermeintlichen De Santiago im östlichen Tunnellabyrinth und berichtet von seinem Verdacht. Daraufhin tötet ihn der Homunkulus.
9. Bevor der Homunkulus die Leiche beseitigen kann, entdeckt sie der Schmuggler Brent Hallman.

Wichtige Personen der Handlung

Alberta Pagano: Agentin der Saat, Leiterin der geheimen Forschungsstation

Bildung: 11

Fitness: 6

Geschicklichkeit: 5

Persönlichkeit: 10

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 7

Fertigkeiten: Charme 60%, Computer 90%, Einschüchtern 70%, Empathie 70%, Heimlichkeit 95%, Kaltblütigkeit 99%, Kontakte 65%, Recherche 85%, Spurensuche 80%, Technik (Zwischenzeit) 99%, Tricks 70%, Überzeugen 95%, Wissenschaft (Physik) 75%, Wissenschaft (Geschichte) 80%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 95%, Gefahreninstinkt 90%, Radarsicht 60%, Schwarmbewusstsein 75%, Verlangsamte Alterung 70%

Jaron Ryers: Stellvertretender Leiter der geheimen Forschungsstation

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

Fertigkeiten: Athletik 50%, Bürokratie 45%, Computer 65%, Fahren 45%, Heimlichkeit 55%, Kaltblütigkeit 60%, Pilot (Shuttle) 65%, Recherche 70%, Überzeugen 65%, Wissenschaft (Archäologie) 85% Wissenschaft (Planetologie) 60%

Spezialfähigkeit: Eidetisches Gedächtnis 60%

Noel Garnett: verstorbenes Crewmitglied der Geheimstation. Ihm wurde offenbar das Genick gebrochen, indem sein Kopf ruckartig herumgedreht wurde. Hämatome im Gesicht zeigen Spuren der Hände. Es gibt weder Fingerabdrücke, noch Übertragungen von Hautzellen. Es gibt keine starken Abwehrspuren, was darauf schließen lässt, dass das Opfer überrascht wurde. Über die Identität des Toten selbst lässt sich zunächst nichts herausfinden. Sein neurales Interface ist nur noch Elektroschrott, was entweder auf den Einsatz eines EMPs oder auf einen Selbstzerstörungsmechanismus schließen lässt. Ein Mobilteil ist bei der Leiche nicht zu finden. Eine Suche im Netz anhand des Aussehens ergibt nach einiger Zeit eine 80-prozentige Wahrscheinlichkeit, dass es sich um den Computerarchäologen Dr. Noel Garnett handelt. Sein derzeitiger Aufenthaltsort ist unbekannt, laut seinem Profil in den sozialen Netzwerken soll er vor sieben Monaten auf Urlaubsreise in das Gebiet der Delcondja auf Cibola gegangen sein, in dem es keine Verbindung zum kolonialen Kommunikationsnetz gibt. Er hat sich aber immer mal wieder mit Postings von der Reise zurückgemeldet. Es lässt sich nicht feststellen, ob diese Postings echt sind. Die Leiche ist mit einem komprimierbaren Druckanzug bekleidet, dessen Kopfbedeckung eingezogen ist. Der Todeszeitpunkt war etwa 15-30 Minuten vor der Entdeckung.

Schmuggler

Brent Hallmen

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

Fertigkeiten: Athletik 45%, Computer 60%, Fahren 70%, Heimlichkeit 60%, Kaltblütigkeit 50%, Krafteinsatz 55%, Orientierung 60%, Pilot (Shuttle) 60%, Technik (Robotik) 55%, Tricks 45%

Spezialfähigkeiten Überleben im Vakuum 40%

Devin Low

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

Fertigkeiten: Athletik 35%, Computer 45%, Einschüchtern 45%, Heimlichkeit 60%, Recherche 50%, Technik (Laborgeräte) 55%, Tricks 55%, Überzeugen 70%, Wissenschaft (Archäologie) 60%, Wissenschaft (Geologie) 40%

Spezialfähigkeiten: Giftresistenz 50%, Strahlungsresistenz 40%,

Danilo Reyes (Android)

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

Fertigkeiten: Athletik 60%, Computer 55%, Handwerk (Installation) 70%, Heimlichkeit 55%, Krafteinsatz 60%, Technik (Maschinenbau) 70%, Technik (Elektronik) 60%, Tricks 50%, Überzeugen 60%

Spezialfähigkeiten: Druckanpassung 50%, Strahlungsresistenz 50% Elektrosicht 45%, Nachtsicht 30%, Röntgenblick 30%, Überleben im Vakuum 90%

Hao Lin, Feuergänger

B: 11 F: 7 G: 6 P: 8 W: 9 WS: 8

Fertigkeiten: Athletik 80%, Charme 60%, Computer 55%, Einschüchtern 55%, Empathie 75%, Heimlichkeit 90%, Kaltblütigkeit 85%, Kämpfen 70%, Kontakte 50%, Nahkampfwaffen 75%, Orientierung 90%, Recherche 75%, Spurensuche 80%, Technik (Zwischenzeit) 93%, Tricks 80%, Überleben 80%, Überzeugen 95%, Wissenschaft (Archäologie) 75%, Wissenschaft (Geschichte) 95%, Wissenschaft (Geologie) 70%, Wissenschaft (Physik) 85%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 70%, Eidetisches Gedächtnis 100%, Metamorphose

95%, Nachtsicht 50%, Verlangsamte Alterung 100%

Hao Lin nahm die menschliche Form erst an, als bekannt wurde, dass eine neue Forschungsbasis auf Hyperborea eingerichtet werden sollte. Trotz seines großen Wissens über die alte Technologie bewarb er sich auf eine der eher untergeordneten Positionen, um unauffälliger arbeiten zu können. Unter mehreren Bewerbern, die sich getarnt in das Projekt einschleichen wollten, ist er der einzige, der es geschafft hat. Er begann seine Arbeit damit, das Computernetzwerk der Basis zu hacken, um auf sämtliche Informationen zugreifen zu können, Anomalien zu entdecken und hin und wieder Systemstörungen zur Sabotage zu verursachen. Sein Ziel ist der schnellstmögliche Abbruch des Projektes. Er hat auch Indizien gesammelt, die auf die Existenz der Geheimbasis hinweisen, und ist über seine Kontakte über den Verdacht informiert, dass eine dem Equilibrium feindlich gegenüberstehende Macht heimlich die Strippen zieht.

Hao Lin könnte sich den Charakteren offenbaren, wenn diese ihn entweder als Hacker identifizieren, seine nichtmenschliche Physiologie entdecken oder sich bei ihren Ermittlungen in einer Sackgasse befinden. Wieviel er von sich selbst und seiner Mission preisgibt, wird von den Umständen und vom Verhalten der Charaktere abhängen.

Dr. Jutta Dahl, Huang Heng Yu, Tito De Santiago, Kontaktpersonen zur Geheimbasis, Spielwerte siehe *typische Crewmitglieder*, ergänzt um folgende Fertigkeiten:

Heimlichkeit 60%, Kaltblütigkeit 55%, Überzeugen 65%

Tito De Santiago arbeitete bereits auf der alten Forschungsbasis. Schon damals hatte er Kontakte zum Inneren Kreis. Die vielen Phantom-Erscheinungen brachten ihn auf die Idee, dieses Phänomen vor Ort genauer zu untersuchen. Seiner Meinung nach liegt die Antwort in den Zwischenzeit-Relikten verborgen. Dies spielte der Saat-Agentin Alberta Pagano in die Hände, die sein Vorhaben unterstützte, um insgeheim die Archive der Saat ausfindig machen zu können. De Santiago ist als Mitglied des Erkundungsteams dafür zuständig, die Geheimbasis zu warnen, falls sich jemand in ihre Nähe begibt. Dafür verwendet er heimlich installierte und getarnte Kommunikationsrelais.

Jutta Dahl beeinflusst die Grabungsarbeiten dahingehend, dass diese sich nicht zu schnell in den Einzugsbereich der Geheimbasis verlagern, wo ihr Ehemann arbeitet.

Huan Heng Yu ist für die Installation des geheimen Versorgungs- und Kommunikationssystems sowie die Vertuschung durch Manipulation der Daten verantwortlich.

Mögliche Elemente der Handlung

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Charaktere ins Spiel zu bringen. Entweder kommen sie als Besucher auf die Station, oder sie lösen nach dem ersten Turnus von sechs Monaten einen Teil der Crew ab. Kurz nach der Ankunft werden sie von Dr. Carl Lockwood durch die Station geführt, als plötzlich im Bereich des östlichen Tunnellabyrinths Brent Hallman in den Haupttunnel läuft und Dr. Lockwood irritiert ansieht. Auf dessen Nachfrage führt Hallman die Gruppe zu der Leiche, die er entdeckt haben will, als er sich die Beine vertreten wollte und dabei angeblich ein seltsames Geräusch aus den Gängen hörte (tatsächlich haben die Schmuggler ihren Hort und ihren Treffpunkt in den Tunneln).

Der weitere Verlauf hängt stark vom Verhalten der Charaktere ab. Die folgenden Ereignisse können zu passenden Zeitpunkten eingebaut werden:

Die Schmuggler versuchen heimlich ihre Beute beiseite zu schaffen, bevor die Tunnel durchsucht werden. Der Hort befindet sich in einer der wenigen Kammern des Tunnelsystems in einer Transportbox unter einer Bodenplatte. Die Box dient als Zwischenlager, bevor die Artefakte zwischen der übrigen Fracht versteckt zur Raumstation geschmuggelt werden.

Blackout/Filmriss eines der Charaktere. Er befindet sich in einem unbekanntem Teil der Station ohne Verbindung zum Kommunikationsnetz. Dies ereignet sich vorzugsweise dann, wenn der Charakter mit dem Computernetz interagiert. Es handelt sich um eine erste posthypnotische Suggestion durch Alberta Pagano.

Der Feuergänger Hao Lin gibt sich zu erkennen, um vor den Gel-Tanks zu warnen.

Noel Garnetts Leiche verschwindet während eines Stromausfalls. Wer hat sie fortgeschafft? Die Gel-Homunkuli oder die Kontaktleute des Inneren Kreises?

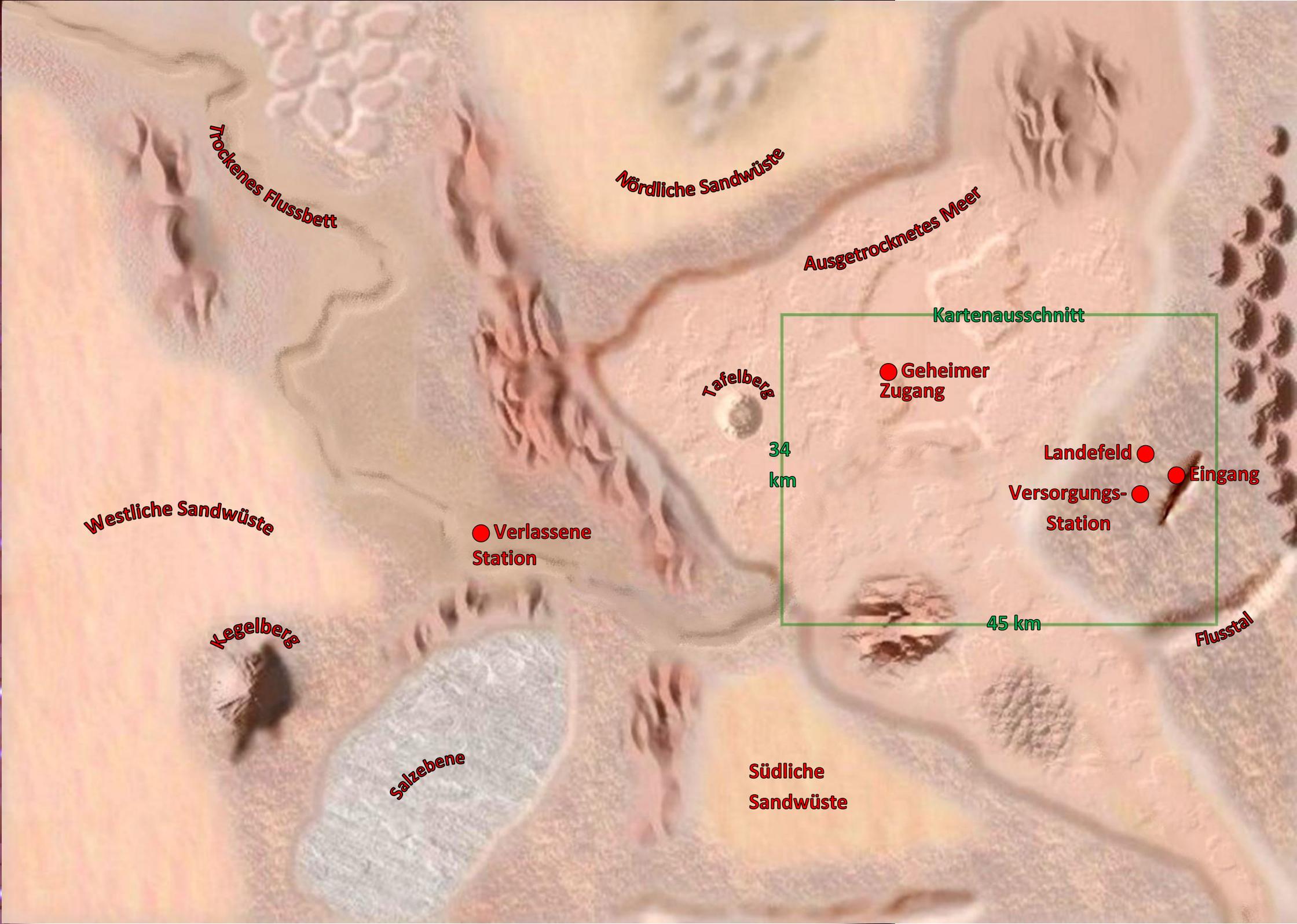
Sobald die Kontaktleute des Inneren Kreises von der Leiche erfahren oder sie sogar sehen,

geraten sie in höchste Alarmbereitschaft. Möglicherweise haben sie von der Geheimbasis die Nachricht erhalten, dass alles in Ordnung sei, vielleicht sogar mit einem Gel-Homunkulus in der Gestalt von Garnett kommuniziert. Wie werden sie reagieren? Suchen sie womöglich sogar die Hilfe der Charaktere?

Bis Alberta Pagano ihr Ziel erreicht hat, wird sie alles daran setzen, dass die Grabungsarbeiten ungestört fortgesetzt werden. Falls ihr Team die Zelte abbrechen und evakuieren will, wird sie anbieten, die Nachhut zu bilden, um aufzuräumen und Spuren zu beseitigen. Geht ihre Crew nicht darauf ein oder hat sie sogar Pagano im Verdacht, etwas mit dem Tod Garnetts zu tun zu haben, so hat Pagano keine Skrupel, ihre Kollegen durch die Gel-Homunkuli töten zu lassen und die Grabungsarbeiten mithilfe der Roboter und der Gel-Tanks allein fortzusetzen. Ihr ursprünglicher Plan ist, die Besatzung der Geheimbasis als „Gefäße“ für die Saat zu nutzen; zur Not greift sie aber auch auf die offizielle Crew zurück oder nutzt vorerst Datenträger. Sobald die Archive der Saat aktiviert sind, können sie auch die Gel-Tanks nutzen, um temporär Gestalt anzunehmen.

Kommen die Charaktere Pagano zu nahe, wird sie die Gel-Tanks zur Verteidigung nutzen. Durch die nahezu unbegrenzte Formbarkeit sind die verschiedensten Strategien möglich: Annäherung in Gestalt bekannter Crewmitglieder zur Irreführung oder für einen Hinterhalt, die Imitation von Elementen wie Brücken oder Abdeckplatten, die über Abgründen oder Wasserflächen plötzlich nachgeben, Angriffe in völlig fremdartigen Formen, um die Existenz einheimischer, aggressiver Lebewesen zu suggerieren, oder die Nachbildung von Wänden, um falsche Sackgassen entstehen zu lassen. Pagano kann aber nur maximal sechs separate Homunkuli gleichzeitig kontrollieren.

Wenn entdeckt wird, dass die Gel-Tanks und deren Kontrollelemente aktiv sind und man sie daraufhin zu deinstallieren versucht, wird dies Angriffe durch Pagano provozieren. Sie könnte mehrere Homunkuli mit künstlicher Intelligenz ausstatten, um eine größere „Armee“ zu erhalten. Die sicherste Gegenmaßnahme ist die Zerstörung der Kontrollsysteme in der Geheimbasis. Damit würden alle Gel-Tanks endgültig deaktiviert. Natürlich würde auch der rechtzeitige Tod von Alberta Pagano den Ablauf der Ereignisse stoppen. Gelingt beides nicht, hilft nur noch die Evakuierung der Basis.



Trockenes Flussbett

Nördliche Sandwüste

Ausgetrocknetes Meer

Kartenausschnitt

● Geheimer Zugang

Tafelberg

34 km

● Landefeld

● Versorgungs-Station

● Eingang

Westliche Sandwüste

● Verlassene Station

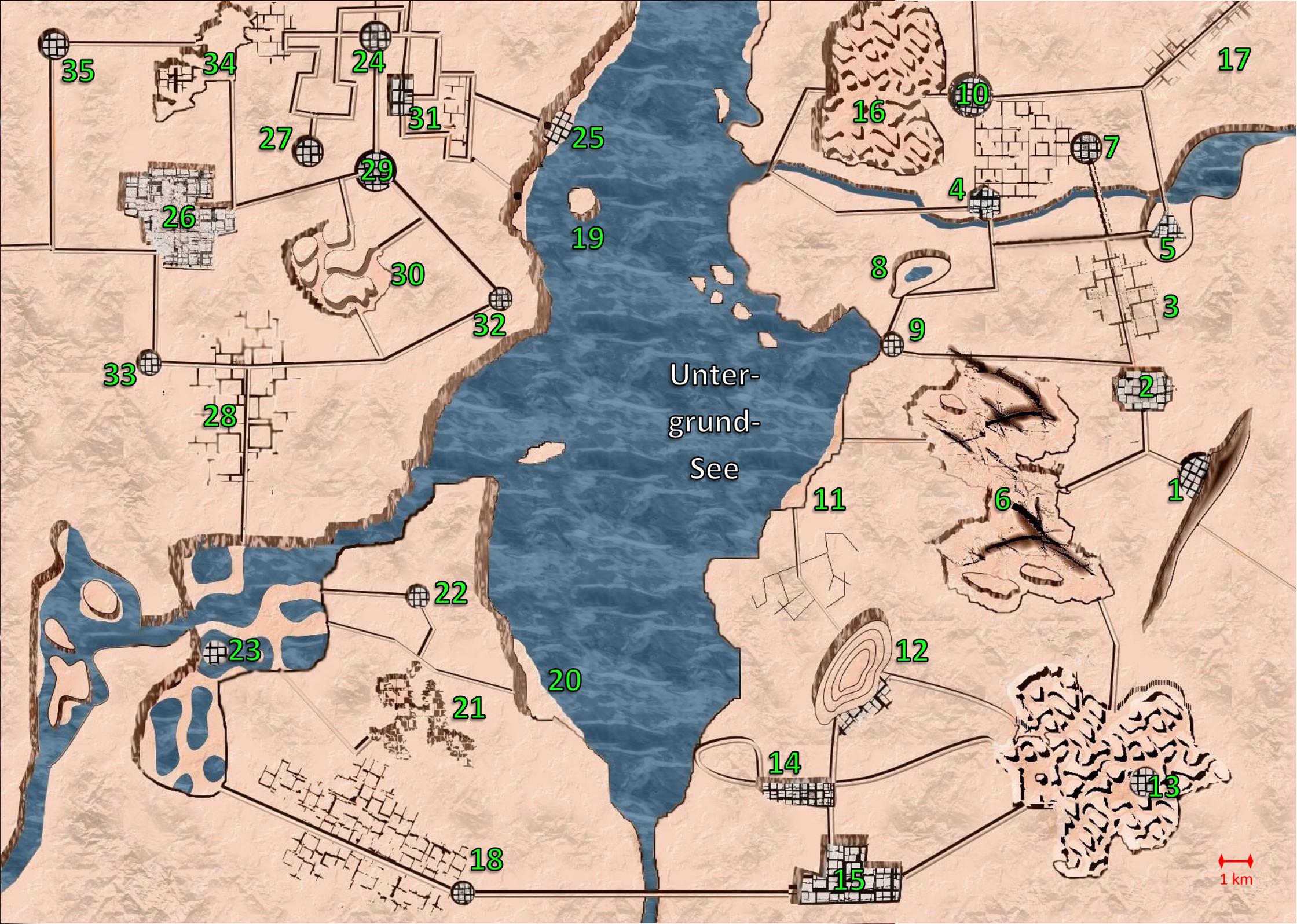
45 km

Kegelberg

Flusstal

Salzebene

Südliche Sandwüste



Unter-
grund-
See

1 km



Trockenes Flussbett

Nördliche Sandwüste

Tafelberg

Ausgetrocknetes Meer

Westliche Sandwüste

● Verlassene Station

● Landefeld

● Versorgungs-Station

● Eingang

Kegelberg

Salzebene

Südliche Sandwüste

Flusstal

5 km