



# PLANEMO DVORCAR

PLANET DER DUNKELHEIT

LINERS

EIN LINERS-SOLOABENTUER

# PLANEMO DVORCAR

**Der Planet in der Dunkelheit**

Ein LINERS Soloabenteuer für einen unerfahrenen  
Spielercharakter

Idee & Text: Aron Schulz

Bilder & Gestaltung: Anatol Schulz

Juni 2012

Um mit der Tür ins Haus zu fallen: Sie halten das erste Soloabenteuer für das LINERS Rollenspiel in ihren Händen bzw. sehen es vor sich auf dem Display.

Bei diesem Buch handelt es sich um eine interaktive Geschichte in der ihre Entscheidungen und die Würfel mitbestimmen wie es weitergeht und wie es enden wird. Das Abenteuer ist in 121 Abschnitte unterteilt, die jedoch nicht der Reihenfolge nach gelesen werden. Am Ende eines jeden Abschnittes folgt eine Auswahl an Abschnitten zu denen man springen darf. Gelegentlich gibt es nur einen Abschnitt dem man folgen kann, ist dies der Fall hat man natürlich keine andere Wahl. Oft hat man jedoch verschiedene Möglichkeiten zwischen denen man entscheiden kann oder es wird ausgewürfelt wie es weitergeht. Erreicht man letztendlich einen Abschnitt der zu keinem weiteren Kapitel führt ist

das Abenteuer vorbei. Ein Ende kann in diesem Falle das Versagen in einem Kampf darstellen, eine falsche Entscheidung oder die Erfüllung aller Aufgaben. Natürlich ist es möglich das Abenteuer, vor allem nach einem jähen Ende, erneut zu spielen.

Um die Stimmung zu lockern, werde ich Sie im Folgenden duzen. Ich stelle dir gleich deinen Spielercharakter und die wichtigsten Regeln für dieses Abenteuer vor.

Du schlüpfst in die Rolle eines Draufgängers, der nach einigen Turbulenzen untergetaucht ist. Sein Versteck befindet sich in Nordnamibia, direkt am Atlantik. Die Spielwelt „Terra“ ist eine etwas düsterere und mysteriösere Version der Erde. Wir schreiben das frühe 21. Jahrhundert und in den Fernen der Galaxie ist Etwas geschehen. Fast alle Menschen auf der Erde sind ebenso wie Du

ahnungslos, daher wird vorerst auch nicht mehr verraten...



## Quito Parreira, ein spanischer Desperado

*Quito Parreira heißt der Charakter, den Du in diesem Soloabenteuer übernimmst. Seine Spielwerte, Attribute, Fertigkeiten und Kampfwerte können sich im Laufe des Abenteuers verändern. Ebenso kann er zusätzliche Ausrüstung finden oder seine vorhandene verlieren.*

Quito hat sich schon als Kind in den Straßenschluchten von Madrid durchschlagen müssen. Bereits mit fünfzehn Jahren hatte er mehr erlebt, als viele der gewöhnlichen Menschen in ihrem gewöhnlichen Leben. Als Bankräuber, Spion und Auftragskiller konnte er sich viele Jahre in den Großstädten Europas behaupten. Jedoch musste Quito Parreira irgendwann erkennen, dass ihn zu viele Leute verfolgten. Er tauchte irgendwo in Nordnamibia unter, wo er in einer selbsterbauten Strandhütte seit etwa einem Jahr haust.

Da man oft auf die nun folgenden Spielwerte zurückgreifen muss, solltest Du dir die kommenden Seiten durch ein Lesezeichen o.ä. schnell verfügbar machen.

Der Desperado ist auf „Terra“ ein dicker Fisch im kleinen Teich, aber es wird sich noch zeigen ob er den Herausforderungen dieses Abenteuers gewachsen ist.

*Steigerung der Fertigkeiten mit Erfahrungspunkten:*

*Mit den anfänglichen 1W6 Erfahrungspunkten können Fertigkeiten gesteigert werden. Werte im Bereich von 1 bis 3 kosten zwei Erfahrungspunkt je Fertigkeitspunkt. Fertigkeitwerte von 4 bis 6 kosten jeweils 4 Erfahrungspunkte. In der Geschichte verdiente Erfahrungspunkte können ebenfalls so eingesetzt werden um Quito Parreiras Fähigkeiten zu steigern.*

*Die Berufe:*

*Quito ist ein Söldner und kann im Abenteuer zusätzlich den Beruf „Liner“ erlernen, sobald er 3 Erfahrungspunkte gesammelt und mindestens 3 Monate an Lernzeit zur Verfügung hat (Zeitangaben findest Du in den entsprechenden Abschnitten). Quito erhält mit dem Beruf „Liner“ die Spezialfertigkeit „Schicksal +2“ und gewinnt dadurch zwei Schicksalspunkte.*

*In der Liners Spielwelt gibt es viele unterschiedliche Berufe die man erlernen kann. Dies erfordert jedoch neben Erfahrungspunkten viel Zeit und ist daher für dieses Abenteuer nebensächlich.*

## **Spielwerte**

Element: Feuer

Gesinnung: neutral

Rasse: Terraner

Beruf: Söldner

Schicksalspunkte: 4

Stufe: 1

Erfahrungspunkte: 1W6 (siehe oben)

## **Attribute**

Körper

4

Bewegung

4

Geist

4

Seele

4

## **Fertigkeiten (Spezialfertigkeiten)**

Akrobatik: +3

(Laufen: +1)

Heimlichkeit: +3

(Schleichen: +2)

Ausweichen (nah): +2

Ausweichen (fern): +1

Nahkampf: +3

(Machete: +1)

Fernkampf: +4

Reflexe: +4

Stärke: +3

Zähigkeit: +2

Wahrnehmung: +2

Charisma: +1

## **Kampfwerte**

Initiative: 8

Handlungswert: 3

Ausweichwerte (nah/fern): 16/15

Tempo: 8 Meter

Schadenswiderstand: 4

Lebenspunkte/ Ausdauerpunkte: 26/20

Schadensbonus: +1W6 (nur im Nahkampf)

## **Waffen und Rüstung**

Machete

(Angriffswurf +8, Schaden: 2W6+1 + 1W6

Schadensbonus, Klinge)

Handgeformte 11mm Pistole

(Angriffswurf +9, Schaden: 4W6, Panzerung/2

Ballistik)

Kevlarweste

(Panzerung 6, gegen Ballistikschaden verdoppelt)

## Der Test

Ein **Test** auch Probe oder Wurf genannt, wird mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) und einem sechsseitigen Würfel (W6) ausgeführt. Dabei ist der W20 positiv und wird auf den nachfolgenden Chancenwert addiert. Der als negativ bezeichnete W6 wird von diesem Ergebnis abgezogen. Bei einem Höchstwurf von 20 bzw. 6 wird erneut ein entsprechender Würfel gerollt und auch dieses Ergebnis addiert bzw. subtrahiert.

Der **Chancenwert (CW)** auf dem ein Test basiert besteht immer aus maximal drei Spielwerten. Gewöhnlich ein Attribut, eine normale Fertigkeit und eine Spezialfertigkeit. Es können jedoch auch andere Kombinationen gefordert werden. Die drei betroffenen Spielwerte werden im jeweiligen Abschnitt immer aufgeführt.

Auch wird der **Mindestwert (MW)** angezeigt, den Du mit deinem Wurf erreichen oder überbieten musst um erfolgreich zu sein. Je höher der MW umso schwerer ist die Probe.

*Beispiel:*

*Du versuchst über eine fünf Meter breite Schlucht zu springen. Würfel einen Test mit (Bewegung + Akrobatik + Springen) gegen (MW 15).*

*Dies bedeutet das du die drei aufgeführten Spielwerte addierst und einen W20 hinzuzählst. Von diesem Ergebnis wird ein W6 abgezogen.*

*Somit würdest Du Quitos Chancenwert von 7 (Bewegung 4, Akrobatik 3, kein Springen) um einen W20 erhöhen und um einen W6 verringern und musst ein Testergebnis von mindestens 15 (oder höher) würfeln um Erfolg zu haben.*

*Würfelst Du z.B. eine 11 (W20) und eine 3 (W6), hast Du diesen Test so gerade eben bestanden.*

## Der Kampf

Ein **Kampf** ist komplexer als ein Test und wird mit mehreren Würfelwürfen entschieden. Bevor Du mit dem Auswürfeln des Gefechtes beginnst, solltest Du dir einen Stift, einen Notizzettel und die Würfel bereit legen.

Ein Gefecht wird in **Runden** unterteilt, in der jeder Kampfteilnehmer seine Handlungen, gewöhnlich Angriffswürfe, ausführen darf. Jede Runde beginnt der Charakter mit dem höchsten Wert in **Initiative**, gefolgt von dem Charakter mit dem zweithöchsten Wert und so weiter bis zum niedrigsten Initiativewert. Bei einem gleichen Wert darfst Du als auserwählter Liner zuerst deine Aktionen ausführen.

Die unter den Kampfwerten aufgeführten **Handlungspunkte (HP)** geben an, wie viele Aktionen ausgeführt werden können. Die

Handlungspunkte stehen einem jede Runde zur Verfügung und sollten daher immer vollständig aufgebraucht werden. Wer an der Reihe ist, darf für jeweils zwei volle Handlungspunkte einmal normal angreifen. Für einen Handlungspunkt kann man die beiden Ausweichwerte um je 1 erhöhen. Es ist auch möglich für einen Handlungspunkt eine Blitzattacke auszuführen. In diesem Falle wird der Angriffswurf jedoch um 10 Punkte erschwert und somit extrem schwer. Gehe davon aus, dass deine Feinde ihre Ausweichwerte erhöhen, wenn sie einen ungeraden Handlungswert haben.

Ein **Angriffswurf** wird wie ein Test ausgeführt, der Chancenwert für deinen Feind steht unter seinen Kampfwerten im jeweiligen Abschnitt. Dein Angriffswurf wird im Nahkampf durch (Bewegung + Nahkampf + Spezialisierung) bestimmt und im Fernkampf beträgt er (Geist +

Fernkampf + Spezialisierung). Zusätzlich kann die eingesetzte Waffe den Wert erhöhen oder senken.

Der Mindestwert für einen Angriff ist der **Ausweichwert** des Opfers, wobei zwischen Nah- und Fernkampf unterschieden wird. Hat der Angreifer Erfolg, so trifft er seinen Kontrahenten und es kommt zu einem Schadenswurf.

Der **Schaden** basiert zum großen Teil auf der eingesetzten Waffe bzw. der Größe eines Monsters und wird im Nahkampf zudem um den Schadensbonus erhöht.

Das Ergebnis des Schadenwurfes wird um die **Panzerung** reduziert, wobei diese je nach Schadensart (es gibt Wucht-, Klingen-, Ballistik-, Laser-, Feuer-, Kälte-, Säure-, Geister-, Dämon- und Direktschaden) modifiziert werden kann.

Von dem übrigen Schaden darf noch der **Schadenswiderstand** abgezogen werden, bevor der Rest notiert wird. Der Schadenswiderstand

wird nicht durch die Schadensart verändert, kann den Schaden aber auch nicht auf 0 senken. Sobald die Panzerung übertroffen wurde, kassiert das Opfer also mindestens einen Schadenspunkt.

Werden die **Lebenspunkte** oder **Ausdauerpunkte** (der niedrigere Wert zählt!) auf 0 reduziert, d.h. die **Schadenspunkte** übertreffen den niedrigeren Werte, so ist dein Charakter bzw. der Gegner Tod oder zumindest außer Gefecht.

Man erleidet kritischen Schaden, wenn man mit einem einzigen Treffer mehr Schaden erhält, als der Körperwert angibt. In diesem Falle wird eine **Wunde** (gewöhnlich mit einem „x“ neben den Schadenspunkten) notiert. Für jedes Vielfache des Körperwertes, das überschritten wird erhält man eine weitere kritische Wunde.

Jede Wunde verringert alle Chancenwerte (ja auch Angriffswürfe) um 3 Punkte. Dieser Abzug ist

kumulativ, d.h. zwei Wunden führen zu 6 Punkten Abzug, drei Wunden zu 9 Punkten Abzug usw.

Im LINERS Grundregelwerk wird es viele weitere Regeln und etliche Optionen für den Angriff und die Verteidigung geben. Für dieses erste Soloabenteuer reichen jedoch die oben angegebenen, vereinfachten Regeln.

Der Kampf ist vorbei, sobald deine Lebens- oder Ausdauerpunkte oder die all deiner Feinde auf 0 oder darunter gefallen sind. Ist ein vorzeitiges Ende des Kampfes möglich steht dies in dem entsprechenden Abschnitt. Die Kampfwerte deines Gegners findest Du auch in den entsprechenden Abschnitten.

Zwei Dinge noch: Für jeweils einen Handlungspunkt kannst Du dich dein **Tempo** in Metern fortbewegen. In der Regel ist dies im Gefecht irrelevant, aber es gibt einige Situationen, in denen Du dich nach diesen Regeln fortbewegen

kannst. Um eine Waffe zu wechseln oder einen Gegenstand einzusetzen benötigst Du zwei Handlungspunkte. Dies gilt auch, wenn Du zum Beispiel im Kampf ein Heilmittel einsetzt oder ein Artefakt benutzen möchtest.

### *Spezialisierung auf eine Waffe:*

*Es ist möglich sich auf eine bestimmte Waffenart zu spezialisieren. Mögliche (und für deinen Charakter passende) Spezialisierungen wären z.B. Boxen, Machete, Streitkolben, 11mm Pistole, Lasergewehr. Spezialisierungen auf eine Waffe kosten 2 Erfahrungspunkte und können bis auf den Wert 3 gesteigert werden. Der Fertigkeitwert erhöht den Angriffswurf.*

### *Steigerung der beiden Ausweichfertigkeiten:*

*Man kann seine Ausweichwerte separat steigern indem man entweder die Fertigkeit Ausweichen(nah) oder*

*Ausweichen(fern) durch den Einsatz von Erfahrungspunkten erhöht.*

*Steigerung der Zähigkeit:*

*Wenn die Fertigkeit Zähigkeit gesteigert wird, erhält man einen Bonus von 1 auf die Lebenspunkte und sogar 2 zusätzliche Ausdauerpunkte.*

*Zum Verständnis noch ein Kampfbeispiel:*

*Quito wird von einer jungen Löwin in der afrikanischen Steppe angefallen. Quito hat eine Initiative von 8 und die Löwin ebenfalls 8. Also beginnt Quito das Duell. Er greift einmal an (kostet 2 Handlungspunkte) und erhöht seine Ausweichwerte für den Rest der Runde um einen Punkt (kostet 1 Handlungspunkt). Sein Chancenwert mit der Machete liegt bei +8. Er rollt eine 17 (W20) und eine 5 (W6), wodurch sein Angriffsergebnis bei 20 liegt ( $8 + 17 - 5$ ). Da der Ausweichwert(nah) der Löwin nur 15 beträgt, trifft Quito und darf Schaden würfeln. Der Schadenswurf mit der Machete liegt (inklusive des*

Schadensbonus) bei  $3W6+1$ . Quito würfelt ein 6, eine 3 und eine 4. Er rollt erneut einen  $W6$  für die geworfene 6 und erzielt eine 4. Sein Schaden liegt somit bei insgesamt 18 ( $6 + 4 + 3 + 4 + 1$ ). Die Löwin hat eine Panzerung von 2 und einen Schadenswiderstand von 4. Somit verliert sie 12 Lebenspunkte und kassiert dadurch direkt zwei Wunden (da ihr Attribut Körper bei 5 liegt). Ab jetzt werden alle ihre Würfe um 6 erschwert, wodurch es Quito gelingen sollte das Gefecht für sich zu entscheiden. Vorausgesetzt er hat weiterhin etwas Würfelglück...

## Schicksalspunkte

Jeder Spieler im Liners Universum (Ja, auch Du) besitzt Schicksalspunkte. Diese können eingesetzt werden um einen verpatzten Wurf zu wiederholen, Schaden zu verringern oder deine Chancen im Gefecht und anderen kritischen Situationen zu erhöhen. Aufgebrauchte Schicksalspunkte sind vorerst nicht mehr verfügbar, werden aber nach der Abenteuergeschichte wieder aufgefüllt. Im Laufe der Geschichte erhältst Du nur Punkte zurück, wenn dies ausdrücklich in einem Abschnitt erwähnt wird. Beeinflusse dein Schicksal daher nur, wenn Du es für wirklich notwendig erachtest. Der Spielercharakter Quito Parreira besitzt anfänglich 4 Schicksalspunkte, da er noch nicht über die Spezialfertigkeit Schicksal verfügt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Schicksalspunkte auszugeben. Entweder wird dir der Einsatz von Punkten des Schicksals im jeweiligen Abschnitt angeboten oder Du setzt sie freiwillig für einen Würfelwurf, beziehungsweise im Kampf ein.

Folgende Optionen bieten sich dir an:

- Für einen Schicksalspunkt darfst Du einen missglückten Test wiederholen. Der zweite Versuch wird, zu deinem Vorteil, ohne den negativen W6 ausgeführt.
- Du kannst Schaden halbieren, der dir zugefügt wurde. Hierbei wird nicht das Ergebnis des Schadenswurfes halbiert, sondern der endgültige Schaden nach Abzug von Panzerung und Schadenswiderstand.
- Im Kampf kannst Du eine **heroische Runde** beginnen. Du streichst dir bevor die Runde beginnt einen Schicksalspunkt, erhältst im

Gegenzug einen zusätzlichen Handlungspunkt und darfst die komplette Runde ohne einen negativen Würfel für Angriffe oder andere Aktionen ausführen. Zudem wird der Schaden, gleich ob im Nah- oder Fernkampf, um 1W6 erhöht. Eine heroische Runde ist empfehlenswert, wenn man zwei Angriffe in einer Runde ausführen möchte oder wenn Du es mit einem übermächtigen Gegner zu tun hast.

- Du kannst dich nach einem Kampf oder Unfall für einen Schicksalspunkt heilen. Du darfst dir entweder 3W6 - (Anzahl deiner Wunden) Schadenspunkte oder eine Wunde streichen. Wunden dürfen erst geheilt werden, wenn der Schaden auf 0 gesenkt wurde.

## Heilung

Der Charakter heilt je Tag einen Lebenspunkt, vorausgesetzt, er ruht sich aus. Wenn keine exakten Zeitangaben im Abschnitt zu finden sind, dann heilst Du in der Regel nichts. Alle Heilwürfe werden um die Anzahl der Wunden reduziert.

Besagte Wunden werden erst regeneriert nachdem sämtliche Schadenspunkte geheilt wurden. Es dauert 10 Tage bis eine Wunde auf natürliche Weise verheilt. Für je volle 10 überschüssige Schadenspunkte die geheilt werden, darf man ebenso eine Wunde streichen.

Als Liners kannst Du Schaden und Wunde, wie oben aufgeführt, auch durch den Einsatz eines Schicksalspunktes regenerieren. Natürlich gibt es zudem Heilmittel, die Du finden oder kaufen kannst. Die genauen Regeln hierfür findest Du im jeweiligen Abschnitt.

## Zufallswürfe

Gelegentlich musst Du einen Würfel rollen, um zu sehen wie es weitergeht. Hierbei handelt es sich um Zufallswürfe, die im Gruppenrollenspiel vom Spielleiter ausgeführt werden. Diese Würfe darfst Du nur mit einem Schicksalspunkt wiederholen, wenn dies ausdrücklich im jeweiligen Abschnitt erlaubt wird.

Dies waren alle relevanten Spielmechanismen für die erste interaktive Geschichte im Liners Universum.

Bist Du bereit?

Stift, Papier und Würfel parat?

Viel Glück.

Das Abenteuer beginnt auf der folgenden Seite mit Abschnitt 1.



1.

Du erwachst in deinem Bett in der kleinen Hütte am Strand, ziehst dir was über und verlässt deine zwei Zimmer. Draußen ist es angenehm warm. Die Sonne scheint und es weht eine leichte Brise vom Meer über den verlassenen Strand, hinüber in den dichten Wald. Die Blätter der Baumkronen rauschen, einige Möwen kreischen in der Ferne, unterlegt vom tiefen Grollen des Ozeans.

Fast ein Jahr lebst Du schon fernab der Zivilisation, in der Strandhütte in Namibia, um der Hektik der Moderne zu entfliehen. Dein Leben war aufregend und spannend, jedoch wurde es zu gefährlich. Du hast für das Militär gekämpft, für Firmen gemordet und gegen Geld deine Hände schmutzig gemacht. So verdammt dreckig, dass es schwer sein sollte sie je wieder rein zu waschen.

Ja, es war anfangs eine sehr ätzende Zeit.

Wie eine Selbsttherapie hier am einsamen Strand, einer selbstinitiierten Gehirnwäsche gleich.

Die frische Luft und der fehlende Stress waren deine Rettung. Lange musstest Du mit dir kämpfen um nicht zurückzufallen. Du wolltest zurück zu der Gefahr. Sie fehlte dir so sehr.

*I can't get no sleep*

Dann hast Du versucht die Einsamkeit zu genießen und warst oft auf der Jagd, auf der Suche nach irgendetwas Neuem und dir selbst. Ein Urinstinkt

trieb dich durch die Wildnis; einige Monate lang folgtest Du deiner Intuition. Als Behausung diente dir ein Erdloch und deine Nahrung bestand aus Beeren, Wurzeln, Insekten und gelegentlich etwas Fleisch. Es war wie eine Selbstreinigung. Erlösend, aber irgendwann auch beklemmend und trist.

Seit drei Monaten schläfst Du wieder regelmäßig in der Strandhütte, die nach deiner langen Abwesenheit zuerst einmal restauriert werden musste. Bis heute hast Du hier nichts Spannendes oder Sonderbares entdeckt. Lediglich deine Träume waren seltsam und wirr. Etwas verfolgt dich in deinen Träumen. Dieses Etwas hat dich vielleicht auch zurück zur Strandhütte gerufen? Aber wer oder was? Langeweile und Verzweiflung machten sich in deiner Gefühlswelt breit.

*Ch-Ch-Changes*

Es ist an der Zeit, dass sich etwas ändert.

Vielleicht solltest Du doch an einen anderen Ort reisen oder gar in dein altes Leben als Draufgänger zurückkehren? Diese und andere Gedanken fahren dir durch den Kopf, während Du in die Ferne starrst. Der Horizont zieht deinen Blick magisch an. Er ist so bezaubernd schön.

Heute wird etwas passieren.

Die Blätter rascheln.

Die Wellen klatschen.

Der Wind pfeift.

*Run for your life*

Vielleicht bildest Du dir das Alles nur ein. Vielleicht ist es aber wirklich die Stimme des Windes die dich versucht zu warnen?

Oder.. Du bist einfach nur verrückt geworden.

Dein Ausstieg war damals wie eine Vollbremsung bei Tempo Dreihundert. Es kann doch durchaus sein, dass dich dies deinen Verstand gekostet hat.

Du haderst und zögerst.

Was willst Du unternehmen?

- Abwarten und die Umgebung beobachten?

Dann geht es bei Abschnitt 10 weiter.

- Du schnappst dir deinen wichtigsten Besitz und läufst ins Landesinnere?

So lese Abschnitt 20.

2.

Da Du kaum etwas Essbares auftreiben kannst, machst Du dich erbost über deine Unfähigkeit auf den Rückweg. Kein Jagdwild war zu sehen, als ob die Tiere etwas fürchten. Auch Du fühlst dich plötzlich unter Beobachtung, doch kannst Du niemanden erspähen. Eilig trittst Du den Rückweg an.

Die Savanne ist trostlos und verlassen.

Du erreichst den Hügel, als Constant Paret gerade aus der Luke klettert. Er mustert dich und deine leeren Hände: „Du hast versagt wie ich sehe.“

Dann lacht er und lässt dich verduzt dastehen: „Ha-ha. Es ist ja nicht so, mein Freund, dass ich Essen zaubern könnte.“ Er bewegt seinen linken Arm und verknotet seine Finger. Dann kniet er sich nieder und schlägt blitzschnell mit der rechten Faust auf den Boden. Vor seinen Füßen erhebt sich die Erde und ändert Form und Farbe.

Das muss Zauberei sein!

Du kannst deinen Augen kaum trauen. So Etwas hast Du noch nie gesehen. Aber es geschieht wirklich.

Auf einer sauberen Decke liegen nun exotische Früchte, Gemüse, sogar zubereitetes Fleisch und geräucherter Fisch. Es duftet unglaublich gut und dir läuft der Speichel im Mund zusammen. Der alte Herr schaut dich gütig an: „Greif zu. Du sollst nicht hungern und musst stark sein, denn Du bist nicht unentdeckt geblieben hier draußen. Vor etwa drei Monaten ist eine Chaoskreatur auf dich aufmerksam geworden. Der schwarze Kater ist uns gefolgt und wartet auf eine Gelegenheit dich zu töten. Ich habe gedacht, dass deine Nahrungssuche ausreichen sollte um den Dämon anzulocken. Aber vermutlich ist er geschwächt oder verwundet. Andernfalls hätte er dich angegriffen, da er sicherlich spürt, dass Du Terra verlassen wirst. Wir

müssen den Dämon hinter uns lassen, bevor wir abreisen. Du musst ihn bezwingen und ich werde ihn für dich rufen. Hier ist eine Waffe mit der Du ihn vernichten kannst. Verlasse dich nicht auf deine anderen Waffen, sie können dir nicht wirklich helfen.“

Nachdem du gegessen und getrunken hast, machst Du dich mit dem Kurzschwert vertraut. Danach lässt Du deinen Blick über die karge Landschaft schweifen.

Da draußen soll ein Dämon auf dich warten?

Ein Chaostier, hat der alte Mann gesagt. Wie absurd seine Worte auch klingen, mittlerweile vertraust Du Herrn Paret.

*Fuck*

Das bevorstehende Duell ist unausweichlich.

Du drehst dich und erblickst deinen Feind. Auf dem Nachbarhügel siehst Du eine schwarze Katze.

Sie wirft einen ungewöhnlich großen, unheimlichen Schatten.

Ihr Körper gerät in Bewegung. Plötzlich verformt sie sich und beginnt zu wachsen. Aus dem kleinen Kater ist in Sekunden eine pechschwarze, tigersgroße Raubkatze geworden. Die Augen der Kreatur sind, ebenso wie seine Pranken und Zähne, blutrot. Mit einem furchteinflößenden Fauchen rast das Monster auf dich zu.

Im Augenwinkel erkennst Du, wie Constant im Hügel verschwindet und den Eingang hinter sich schließt.

Das Chaostier ist sehr schnell und Du kannst es nur mit dem magischen Gladius (Angriffswurf +0, Schaden 1W6+4) verwunden. Diese Klingewaffe viertelt die Dämonenpanzerung, also auch die Panzerung der Chaoskatze. Die gewöhnliche Panzerung wird halbiert. Was natürlich nur von

Interesse ist wenn Du dieses Gefecht für dich entscheiden kannst.

- Bei Abschnitt 15 beginnt der Zweikampf auf Leben und Tod.

3.

„Dies ist die Grundvoraussetzung für die Lehre. Welche Lehre fragst Du dich? Die Ausbildung die ich dir schenken werde. Warum? Weil Du wie ich ein Suchender bist und wir einander helfen müssen. Ich bin froh, dass Dich kein Seelenfänger vor mir erwischt hat. Zudem hast Du etwas Wichtiges gesehen, Späher. Schon lange Zeit waren keine imperialen Schiffe mehr im terranischen Sonnensystem. Du hast sie entdeckt. Dafür müssen wir dankbar sein. Das terranische Sonnensystem ist das Planetensystem der Erde. Unserer Erde. Wir, damit meine ich die Suchenden, müssen die Koordinaten der Erde geheim halten. Wichtig ist jetzt also, dass die imperialen Schiffe das Sonnensystem nicht verlassen, da sie sonst Kontakt mit anderen imperialen Stützpunkten aufnehmen könnten. Ich sehe, dass Du verwirrt bist. Wir sollten zu meinem

Schiff gehen und uns auf die Reise machen. Wohin fragst Du dich? Das kommt später.“

Du folgst dem alten Herrn und ihr marschiert schweigend durch die afrikanische Savanne.

- Weiter geht es bei Abschnitt 9.

#### 4.

„Deine Aufrichtigkeit erfreut mich. Du bist meiner Lehre würdig und ich werde dir beibringen, was Du beherrschen musst. Wir beide sind Suchende und deshalb helfe ich dir. Ich gehöre nicht dem großen Bund Sephyrs an. Du wirst noch von Sephyrs Providern hören. Es sind ein paar Hundert Grenzgänger die versuchen ein gewisses Gleichgewicht auf der Erde aufrecht zu erhalten. Jedoch sind sie nur in Amerika und Europa stark vertreten. Die übrigen Kontinente können keinesfalls als sicher bezeichnet werden. Ich schweife ab, mein Freund. Wir sollten zu meinem Raumschiff gehen. Welches Raumschiff fragst Du dich? Das kommt später, mein Freund.“

Du folgst dem alten Herrn. Die afrikanische Sonne brennt und der wortlose Marsch durch die Savanne ist mühselig.

- Wie es weiter geht, erfährst Du in Abschnitt 9.

## 5.

Du läufst so schnell Du kannst in Richtung des Waldes. Was ein absurder Mist. Solche Killerroboter sollten doch eigentlich nur im Kino auftauchen.

Du hörst das tödliche Tackern schwerer Schnellfeuersysteme hinter dir. Die Kugeln sind schneller als Du.

Würfeln einen sechsseitigen Würfel um zu erfahren wie es weiter geht. Je höher das Ergebnis umso besser für dich und deine Gesundheit. Diesen Wurf kannst Du durch den Einsatz eines Schicksalspunktes wiederholen.

- Bei einer 1 und 2 geht es mit Abschnitt 21 weiter und nähert sich dort dem Ende.
- Ein Ergebnis von 3 und 4 führt dich zu Abschnitt 26.
- Ein Ergebnis von 5 und 6 bedeutet Glück im Unglück und geleitet dich nach Abschnitt 31.

6.

Du zögerst nur einen Augenblick. Dann schlägst Du mehrfach auf den roten Knopf. Mit einem lauten Zischen wirst Du aus der Kapsel gerissen und durch die Luft geschleudert.

Dein Herz rast.

Du hältst den Atem an.

Beinahe verlierst Du die Besinnung.

Zum Glück öffnet sich automatisch ein Fallschirm und rettet dich vor dem tödlichen Aufprall. Erst etwa zwanzig Meter über dem Boden fängt dich der Schirm mit einem Ruck auf.

Du gleitest.

Die Kapsel schlägt unweit von dir im Eis ein und hinterlässt nur einen qualmenden Krater. Mit einer gekonnten Rolle landest Du im Schnee, löst dich schnell von dem Fallschirm und richtest dich auf.

Die weiße Frostlandschaft blendet dich. Es ist unerwartet hell hier unten. Irgendwo am Horizont

kannst Du eine der Mikrosonnen erkennen, welche offensichtlich ganz schön viel Licht ausstrahlt.

Du zückst deinen Ubuntu, erinnerst dich aber sofort an Constants Worte: Keine unnötigen Funkverbindungen. Eine Signalortung zählt auch dazu.

Durch die spannende Landung hast Du leider die Orientierung verloren.

Jeder Horizont gleicht dem anderen.

Schulterzucken.

Ein Hauch von Verzweiflung.

Würfel eine Probe auf (Geist + Wahrnehmung + Orientierung) gegen (MW 13).

- Ein Erfolg bedeutet, dass es mit Abschnitt 13 weitergeht.
- Ein Fehlschlag zwingt dich zu Abschnitt 29.

7.

Du versuchst schnell und ebenso leise das Dach der Wachhütte zu erklimmen.

Nicht sonderlich hoch, aber Eile ist geboten.

Du zögerst nicht und setzt zum lautlosen Sprung an.

Um unentdeckt zu bleiben müssen dir zwei Tests gelingen:

Der erste Test wird mit (Körper + Akrobatik + Klettern) gegen (MW 12) ausgeführt.

Der zweite Wurf basiert auf (Bewegung + Heimlichkeit + Schleichen) und wird gegen (MW 14) ausgewürfelt.

- Versagst Du bei nur einem oder beiden Würfeln, beginnt ein Feuergefecht auf Leben und Tod.

Es geht bei Abschnitt 45 weiter.

- Hast Du bei beiden Proben Erfolg, so darfst Du dich auf Abschnitt 12 freuen.

8.

Du kommst zu dir.

Es ist kühl, aber der Wind ist nur zu hören, nicht zu spüren.

Du befindest dich in einem kleinen Zelt und bist an ein medizinisches System angeschlossen. Deine schweren Wunden wurden augenscheinlich fachmännisch verbunden.

Die Augen sind schwer, vermutlich Aufgrund irgendwelcher Heildrogen. Langsam richtest Du dich auf, fällst aber sogleich zurück.

Wie ein Käfer auf dem Rücken.

Erst nach einigen Stunden des Halbschlafes findest Du die Kraft aufzustehen und deine Rüstung notdürftig zu flicken. Du legst sie an und fühlst dich sogleich etwas sicherer.

Deine Waffen liegen unversehrt neben dem Ausgang. Du isst etwas vom Rationsriegel aus

dem Griff deines Überlebensmessers und verlässt das Zelt.

Du besitzt aktuell deine halben Lebenspunkte. Deine Anzahl an Wunden wird durch die Heildrogen halbiert (beides abgerundet).

Plötzlich ist Constants Stimme in deinem Kopf: „Gehe Richtung Süden. Ein weiteres Mal kann ich dir vermutlich nicht helfen. Lass das Zelt so wie es ist zurück. Wir sehen uns, mein Freund.“

Du versicherst dich, dass Du alles bei Dir hast und machst dich sogleich auf den Weg in Richtung Süden über die Eishügel und Schneedünen hinweg.

- Weiter geht es mit Abschnitt 13.

9.

Nach etwa zwei Stunden erreicht ihr einen seltsamen Hügel. Der Weg führte euch durch die afrikanische Steppe und war ebenso ereignislos wie schweigsam, lediglich mühevoll.

Eile ist relativ.

Erst als ihr am Fuße des Hügels angelangt seid spricht Constant Paret wieder zu dir: „Wir sind am Ziel. Ich habe das Schiff vor über dreißig Jahren hier stationiert. Daher wird es einige Zeit dauern es startklar zu machen. Ich kümmere mich darum. Du solltest uns etwas zu Essen besorgen.“

Du sortierst deine Ausrüstung und beobachtest wie Herr Paret unter einem Gebüsch eine Luke freilegt und öffnet. Er steigt durch die Öffnung und dreht sich dann zu dir: „Ich werde ein oder zwei Tage Zeit benötigen. Ich möchte uns schon eine sichere Route heraussuchen und das benötigt zusätzlich Zeit. Bis später, mein Freund.“

Du machst dich auf den Weg und durchforstest die Steppe, hältst dabei nach Jagdwild und essbaren Pflanzen Ausschau.

Würfle eine Probe mit (Geist + Suchen + Nahrungssuche) oder (Bewegung + Laufen + Wahrnehmung) gegen (MW 14).

- Hast Du Erfolg so lese Abschnitt 44.
- Bei einem Fehlschlag geht es mit Abschnitt 2 weiter.

**10.**

Der leere Strand, das weite Meer und der dichte Wald wirken heute anders.

Verstimmt?

Einige Vögel sind in der Luft zu sehen, alle fliegen landeinwärts.

In der Ferne erblickst Du etwas Seltsames am Horizont. Knapp über dem Wasser sind schwebende Objekte zu sehen. Sie nähern sich schnell. Du eilst in deine Behausung und bewaffnest dich vorsichtshalber.

Dann positionierst Du dich am Fenster deiner Strandhütte. Jetzt ist auszumachen, dass es Flugzeuge sind, die sich rasend schnell auf den Strand zubewegen. Zuerst waren nur zwei Flugobjekte zu sehen, es folgen etliche weitere.

Dutzende bedrohliche, schwarze Flecken am Horizont.

Was möchtest Du jetzt unternehmen?

Entscheide dich schnell.

- Wartest Du in deiner Hütte am Fenster ab?  
Dann geht es mit Abschnitt 30 weiter.
- Möchtest du losrennen und den Vögeln ins Landesinnere folgen? Diese Entscheidung führt dich zu Abschnitt 50.

## 11.

Was für ein Kampf! Jedoch darfst Du dich nicht darauf ausruhen.

Eilig durchsuchst Du die beiden und erkennst, dass Du die personalisierten Waffen der Soldaten nicht benutzen kannst und sie nichts Anderes von Bedeutung bei sich hatten.

Auch ihre Gesichter sind völlig identisch.

Wie ist so Etwas nur möglich?

Du lässt von den Klonsoldaten ab, durchforstest hektisch den Raum und wirst zum Glück auch schnell fündig.

Hinter einigen Kisten befindet sich eine unverschlossene Bodenluke. Es sind keine Geräusche von unten zu vernehmen.

- Vorsichtig öffnest Du in Abschnitt 35 die Klappe.

## 12.

Still und elegant landest Du auf dem Dach. Der Schnee liegt mindestens einen halben Meter auf und so ist es schwer keine Eisbrocken herab zu werfen. Ganz langsam duckst Du dich und verharrst dann regungslos. Die Klonsoldaten verlassen die Hütte und gehen in einem Abstand von etwa zwanzig Metern um das Gebäude herum. Du wartest ab, bis der Eingang der Hütte im toten Winkel der Beiden ist und springst dann vom Dach.

Schnell gelangst Du in die Hütte und durchsuchst sie. Hinter einigen Kisten befindet sich eine unverschlossene Bodenluke. Du öffnest sie vorsichtig.

- Weiter geht es bei Abschnitt 35.

### 13.

Du marschierst durch Eis und Schnee und hoffst, dass dich deine Intuition in die korrekte Richtung lenkt.

Hinter einer Schneedüne erblickst Du einen Abhang, der in ein Tal führt. Du näherst dich langsam durch den hüfthohen Schnee und erkennst in dem weitläufigen Tal eine Bucht. Dort steht auch die kleine Stahlhütte, die Du auf den Bildern der Nanodrohne gesehen hast.

Hier bist du bombenrichtig.

Du aktivierst sämtliche Tarnsysteme der Rüstung und optimierst sie für die Eislandschaft, Dann regulierst Du noch deine Wärmeausstrahlung um auch im Infrarotspektrum unsichtbar zu sein. So sollte es dir gelingen die Hütte unentdeckt zu erreichen.

Um dich erfolgreich heran zu pirschen muss dir, trotz deines Tarnsystems, ein Wurf mit (Bewegung

+ Heimlichkeit + Schleichen) gegen (MW 16)  
gelingen.

- Hast Du Erfolg dann darfst du Abschnitt 17 lesen.
- Ein Misserfolg führt dich zu Abschnitt 27.

## 14.

Constant Paret offenbart dir seinen Plan: „Der Planemo Dvorcar hat, wie Du schon weißt, keine Sonne in seinem Umkreis und somit keine natürliche Lichtquelle. Im Planemo selbst befindet sich ein heißer Kern, der für die Energieversorgung genutzt wird. Es gibt einige künstliche Sonnen über Hundor, dem größten Kontinent. Hundor ist dicht bewachsen und beherbergt vermutlich eine bizarre Flora und Fauna. Dieser Kontinent ist die Spielwiese der Wissenschaftler. Hier wurde Terraforming perfektioniert und mittels genetischer Manipulationen konnten eigenartige Kreaturen geschaffen werden, die sich teilweise durch paranormale Evolution weiterentwickelt haben und schon lange nicht mehr vollständig kontrolliert werden können.

Unser Ziel liegt jedoch nicht auf Hundor, sondern Richtung Südpol auf Kirlington, einem von Gletschern überzogenen, kleinen Kontinent. Das Labor welches Du aufsuchen musst wird Vierext genannt. Der Bund der Terasiaten konnte zurückverfolgen, dass die Flugdaten und alle anderen Bordinformationen der imperialen Raumschiffe hierher übertragen wurden. Ich hoffe, dass es noch nicht zu spät ist.“

Durch eure Frontscheibe siehst du plötzlich etwas vor euch in der Dunkelheit. Ein gewaltiger Planet schwebt aus dem Nichts. An einigen Stellen sind Lichtquellen zu erkennen, vermutlich die künstlichen Mikrosonnen über Hundor. Ein Asteroid kommt eurem Raumschiff bedrohlich nahe. Constant drückt einige Knöpfe, dann bewegt sich das Raumschiff plötzlich sehr schnell und steuert auf den Asteroiden zu. Wie eine Fliege landet ihr auf dem fliegenden Steinbrocken.

Dann vernimmst Du einen lauten Knall.

„Keine Sorge.“, beruhigt dich der alte Mann, „Hier sind wir sicher. Die Explosion wurde von den Sprengankern verursacht, die dafür sorgen dass wir nicht vom Asteroid geschleudert werden. Ich werde hier bleiben bis Du das Labor erreicht hast. Was Du da unten sollst? Gute Frage. Ich habe hier drei Neutronenbomben, zwei davon bekommst Du. Eine von ihnen reicht aus um eine Kleinstadt in Schutt und Asche zu legen. Du musst eines dieser Neutronenbonbons in das Labor befördern. Da dieses gegen Bomben geschützt ist, würde eine Platzierung außerhalb der unterirdischen Forschungsstation vermutlich nicht ausreichen.“

Die zwei Neutronenbomben sind nicht größer als dein Daumen und sehen aus wie versiegelte Metallkapseln. Constants Stimme in deinem Kopf sagt dir, dass Du die Neutronenbomben über deinen Ubuntu aktivieren und zünden kannst.

Erschütterungen zünden die Bomben nicht und sie sind bis zu Temperaturen von fünftausend Grad geschützt. Die Sprengkraft der winzigen Kapseln ist fast mit den terranischer Atombomben gleichzusetzen. Zwei üble Bonbons die Du jetzt bei dir trägst!



„Du wirst dich noch wundern was es alles gibt. Übrigens, während wir hier plaudern ist eine Nanodrohne auf dem Weg nach Dvorcar und wird hoffentlich schon bald mit brauchbaren Informationen und Bildern von dem Forschungslabor und seiner Umgebung zurückkehren.“

Constant zündet sich eine Zigarre an. Er schaut über den Rand des Asteroiden auf den dunklen Planemo und redet weiter.

„Die Terasiaten leisten gute Arbeit. Die völlig automatisierte Raumstation, die auf dem Mars zwischengelandet ist befand sich in einem Funkloch und konnte keine Signale mehr nach Dvorcar übertragen. Nachdem die Koordinatenengel die Raumstation übernommen haben, wurde sie Lichtjahre entfernt auf einen unbewohnten Planeten geschossen. Von dem Schrott aus werden Aktivitätssignale hierher

gesendet. Daher geht man hier von einem galaktischen Unwetter aus und vermutet die imperiale Basis in Sicherheit. Die dreckigen Imperialisten denken, dass sich ihre fantastische, vollautomatische Erkundungsbasis noch in bestem Zustand befindet und weiterhin nach der Erde sucht. Zum Glück wissen sie nicht, dass ihre Roboter bereits erfolgreich waren. Das Fliegerschwadron das Du gesehen hast wurde vollständig von Sephyrs Providern kurz vor Capetown vernichtet. Ich glaube man hat es den Erdlingen als Sternenspektakel verkauft. Verschwörungstheoretiker vermuten militärische Übungen, die außer Kontrolle geraten sind. Zum Glück ist die Wirklichkeit für die Terraner zu abstrus um sie zu glauben. Du hättest mit Sicherheit auch gezweifelt, wenn Du so etwas im Fernsehen gesehen hättest. Du zweifelst ja selbst jetzt noch. Es ist wichtig, dass wir deine Aufgabe

hier vernünftig planen und durchführen. Werfe deine Zweifel über Bord und konzentriere dich jetzt auf meinen Vorschlag: Es soll so aussehen wie ein Unfall. Daher wäre eine Explosion im Laborzentrum ideal. Leider ist es dafür erforderlich, dass Du tief in die Forschungsstation gelangst. Hierbei könnte der Med-Cof helfen. Der medizinische Sarg kann alle Lebenszeichen, wie etwa die Atmung und Körperwärme augenscheinlich unterdrücken. Wie willst Du nach Dvorcar gelangen? Natürlich mit einer C-C-C. Das steht für Catalyst Crown Cap, also eine Art Rettungskapsel, die dich unversehrt auf den Planeten befördern kann. Wie ich dich abhole organisiere ich noch. Vielleicht kapere ich ein imperiales Jagdschiff... Hoffentlich fällt mir noch was Besseres ein.“

Constant zieht an der kaum abgebrannten Zigarre und qualmt den Steuerraum voll. Dabei verfolgt er

gespannt einige Aktivitäten auf einem großen Display vor sich.

Er raucht weiter und erhebt sich dabei langsam: „Ich weiß, dass klingt für dich alles sehr absurd. Aber unsere Mission ist wichtig und notwendig. Ein Großangriff auf Dvorcar wäre zu auffällig. Der Todesplanemo ist zu dicht an Terra. Das Labor nicht zu sprengen wäre nicht weitsichtig genug. Es würde in spätestens einigen Monaten auffallen, dass die automatische Raumbasis nur noch Schrott ist. Folgen die imperialen Hunde dann den Spuren, werden sie herausfinden wann genau das Signal der Station verloren ging. Sie werden die Erde dann sehr bald entdecken und ihr Besuch wäre keinesfalls ein Zuckerschlecken. Du verstehst jetzt hoffentlich, dass wir handeln müssen. Aber ich kann dich leider nicht begleiten. Da unten hausen einige mächtige Seelenfänger, dies kann ich spüren. Sie würden mich finden und töten, ehe

unsere Mission erfüllt wäre. Da hilft auch kein Med-Cof oder irgendeine andere technische Errungenschaft. Das ist pure Magie und ich weiß wovon ich rede. Du hingegen bist soeben erst erwacht. Deine Anwesenheit wird den bösen Geistern nicht auffallen.“

Er schreitet aus dem Raum und kommt mit einem schwarzen Stab wieder, den er in die Luft wirft. Der Stab schlägt jedoch nicht auf, sondern beginnt zu schweben, bevor er den Boden erreicht und fliegt bis an die Decke. Dann projiziert der Stecken ein klares Bild in den Raum. Es zeigt eine vereiste Tundra und einige große, den Walrossen ähnliche Tiere. Man erkennt ein kleines Tal, das in einer Bucht mündet. Dort befindet sich ein kleines Gebäude. Im Wasser werden farblich zwei getarnte Zugänge hervorgehoben, vermutlich ein Versorgungs- und ein Entsorgungsschacht. Die beiden Tore liegen etwa einhundertfünfzig Meter

auseinander und befinden sich gute drei Meter unter der Wasseroberfläche.

Dann ist die Vorstellung zu Ende.

Constant Paret ergreift wieder das Wort: „Das ist doch gar nicht so schlecht. Ich denke, dass wir zwei Möglichkeiten haben. Die endgültige Entscheidung liegt bei Dir, da Du sie ja auch alleine ausführen musst. Du kannst entweder mit einem Med-Cof durch den Versorgungsschacht hineingelangen oder du versuchst dich durch die Hütte hereinzuschleichen. Für den Plan mit dem Versorgungsschacht müssten wir dich bestenfalls auf dem nächsten Frachtschiff unterbringen. Dafür kann ich gerne nochmal die Nanodrohne aussenden. Möchtest Du aber lieber auf eigene Faust durch Schnee und Eis zur Hütte stapfen, dann sollten wir keine Zeit verlieren und dich mittels einer 3C-Rettungskapsel nach unten, in die Nähe der Forschungsstation befördern. Für beide

Fälle verfügt deine Adamitrüstung über modernste Tarnsysteme.“

- Möchtest Du es mit dem medizinischen Sarg durch den Versorgungsschacht versuchen, dann lese Abschnitt 24.
- Wenn Du dich direkt mit der Catalyst Crown Cap auf den Weg nach Dvorcar machen willst, dann geht es bei Abschnitt 42 weiter.



**15.**

Du hast es mit einem Chaostier zu tun, welches zu deinem Glück aus irgendeinem Grund innerlich zerrissen ist und nur einen Teil seiner Kräfte einsetzen kann. Die aktuellen Kampfwerte der Kreatur wurden aufgrund dieser Schwächung bereits angepasst.

## *Chaoskatze*

*Körper: 6, Bewegung: 7, Geist: 4, Seele: 2*

*Initiative: 10*

*Handlungswert: 4*

*Ausweichwerte(nah/fern): 18/20*

*Schadenswiderstand: 7*

*Panzerung: 10 (Dämonische Panzerung)*

*Lebenspunkte/Ausdauerpunkte: 18/unendlich*

*Angriffswurf: +12*

*Schaden: 5W6 (Panzerung/2 Dämon)*

Im Kampf gegen die Chaoskreatur darfst Du maximal einen Schicksalspunkt einsetzen.

Das Chaostier kann nur mit der magischen Waffe, die Du im vorherigen Abschnitt erhalten hast, ernsthaft verwundet werden da der Schaden gewöhnlicher Waffen gegen diesen Dämon geviertelt wird.

Die Kreatur ist tot sobald ihre Lebenspunkte auf 0 fallen. Das Chaostier hat eine unbegrenzte Ausdauer.

- Unterliegst Du im Duell so lese Abschnitt 34 um zu erfahren wie es weiter geht.
- Besiegst du den übernatürlichen Dämon geht es mit Abschnitt 46 weiter.

## 16.

Die Kapsel macht keine Anstalten anzuhalten und ist immer noch viel zu schnell. Du zögerst zu lange und erlebst den Aufprall leider aus direkter Nähe.

*BÄM!*

Mit einem lauten Krachen durchbricht die Kapsel Schnee und Eis, sie verfügt zu deinem Glück über Blitzschaum, der dich für einen Augenblick vor dem Schlimmsten bewahrt, da er sich im ganzen Raum ausbreitet und sich daraufhin kurzzeitig verfestigt. Der Sturzschaden beträgt trotzdem noch 1W20 + 1W6 Punkte. Gegen diesen Aufschlag wird die Panzerung durch Wucht halbiert (dies bedeutet, dass dich dein Adomitpanzer mit seinem vollen Wert schützt).

Du fühlst dich sehr benommen.

Dennoch befreist Du dich entschlossen aus der zerstörten Kapsel und kletterst dann aus dem rauchenden Krater nach oben.

„Bescheuertes Mistteil!“, fluchst Du.

Die Außentemperatur liegt zwar bei Minus vierundfünfzig Grad, aber dank der versiegelten Rüstung spürst Du die Kälte überhaupt nicht.

Es rieselt Schnee und irgendwie wirkt alles surreal.

Die gesamte Landschaft schimmert grau und weiß; sie wirkt endlos trist.

Leider hast Du, durch die Bruchlandung, die Orientierung verloren.

Würfel mit (Geist + Wahrnehmung + Orientierung) gegen (MW 15) um zu sehen ob Du dich auch ohne die Signalortung des Ubuntus zu Recht findest.

- Ein Erfolg bringt dich nach Abschnitt 13.
- Ein Fehlschlag befördert dich jedoch nach Abschnitt 29.

17.

Schnell, lautlos und nahezu unsichtbar naherst Du dich der Stahlhutte. Das Gebaude ist etwa acht Meter lang, ebenso breit, gute zwei Meter hoch und auf dem flachen Dach liegt circa ein halber Meter Schnee. In Richtung der Bucht erblickst du einen Eingang in die Hutte.

Die Ture ist nur angelehnt.

Im Inneren sind Gerausche auszumachen.

Vorsichtig wagst Du einen schnellen Blick um die Ecke. Dort sitzen zwei vollig identische Personen an einem Tisch und rollen abwechselnd, ohne dabei ein Wort zu wechseln, irgendwelche Spielsteine oder Wurfel. Die ahnlichkeit der Beiden ist so extrem, dass Du direkt an Klone, nicht an Zwillinge, denken musst. Sie sind kraftig und gro, vollig haarlos und haben pupillenlose, schwarze Augen. Ihre Helme liegen, ebenso wie ihre Waffen, auf dem Tisch vor ihnen.

- Möchtest Du die beiden Klonsoldaten überraschend angreifen, geht es bei Abschnitt 23 weiter.
- Wartest Du lieber ab und nimmst die Umgebung und Situation lieber nochmal genauer unter die Lupe?  
Dann lese Abschnitt 39.

**18.**

Es gelingt dir irgendwie, dich in einem der etlichen Container zu verbergen. Schnell faltest Du den Med-Cof auseinander und legst dich, wie in einen Schlafsack hinein. Du bist ganz still und hoffst, dass Du auch eine der richtigen Frachtboxen gewählt hast.

Was ist, wenn der Frachter noch weitere Ziele hat?  
Zu spät.

Warten ist angesagt.

Nach etwa drei Stunden hörst Du, dass das Transportschiff irgendwo andockt und die Roboter damit beginnen die Container und Kisten abzuladen. Es vergeht einige Zeit, aber dann ist auch dein Container an der Reihe und wird zuerst getragen und dann weiter auf einem Laufband befördert. Es muss ein gewaltiges Laufband sein.

Zeit verstreicht.

Erst nach etwa zwanzig Minuten wird es ruhig.

Nach über einer Stunde der Stille traust Du dich aus dem Med-Cof und aktivierst sofort das Tarnsystem der Rüstung. Vorsichtig verlässt Du den Container und findest dich in einer großen unterirdischen Lagerhalle wieder. Die Decke ist gute zehn Meter hoch, der Raum etwa achtzig Meter lang und vierzig Meter breit. Neben Kisten, Truhen und anderer Fracht befinden sich auch zwei kleine Raumjäger hier. Es liegt ein schweres verschlossenes Eisentor vor dir, sowie eine kleine Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Halle.

Das große Stahlportal stellt keine Option dar, da Du es weder mit Gewalt öffnen könntest und auch keinerlei Öffnungsmechanismen zu erkennen sind. Du bewegst dich vorsichtig auf die kleine Türe zu und vernimmst plötzlich Geräusche zwischen einigen Kisten.

Würfle eine Probe auf (Bewegung + Geist + Heimlichkeit) gegen (MW 18).

- Hast du Erfolg geht es bei Abschnitt 47 weiter.
- Bei einem Fehlschlag lese Abschnitt 22.

## 19.

„Das ist doch eine Lüge.“, durchschaut dich Constant Paret.

Plötzlich vernimmst Du seine Stimme nur noch in deinem Kopf, während er dich bedrohlich anschaut: „Ich kann deine Gedanken lesen und bin enttäuscht von deiner Wahl mir die Wahrheit vorzuenthalten. Jedoch sehe ich auch, dass Du verwirrt bist und verzeihe dir die Lüge. Sage mir jedoch, bist Du bereit alles hinter dir zu lassen und all deinen Besitz und dein Vermögen aufzugeben?“

- Lautet deine Antwort „Nein“ so geht es mit Abschnitt 38 weiter.
- Antwortest Du mit „Ja“?  
Dann lese Abschnitt 3.

**20.**

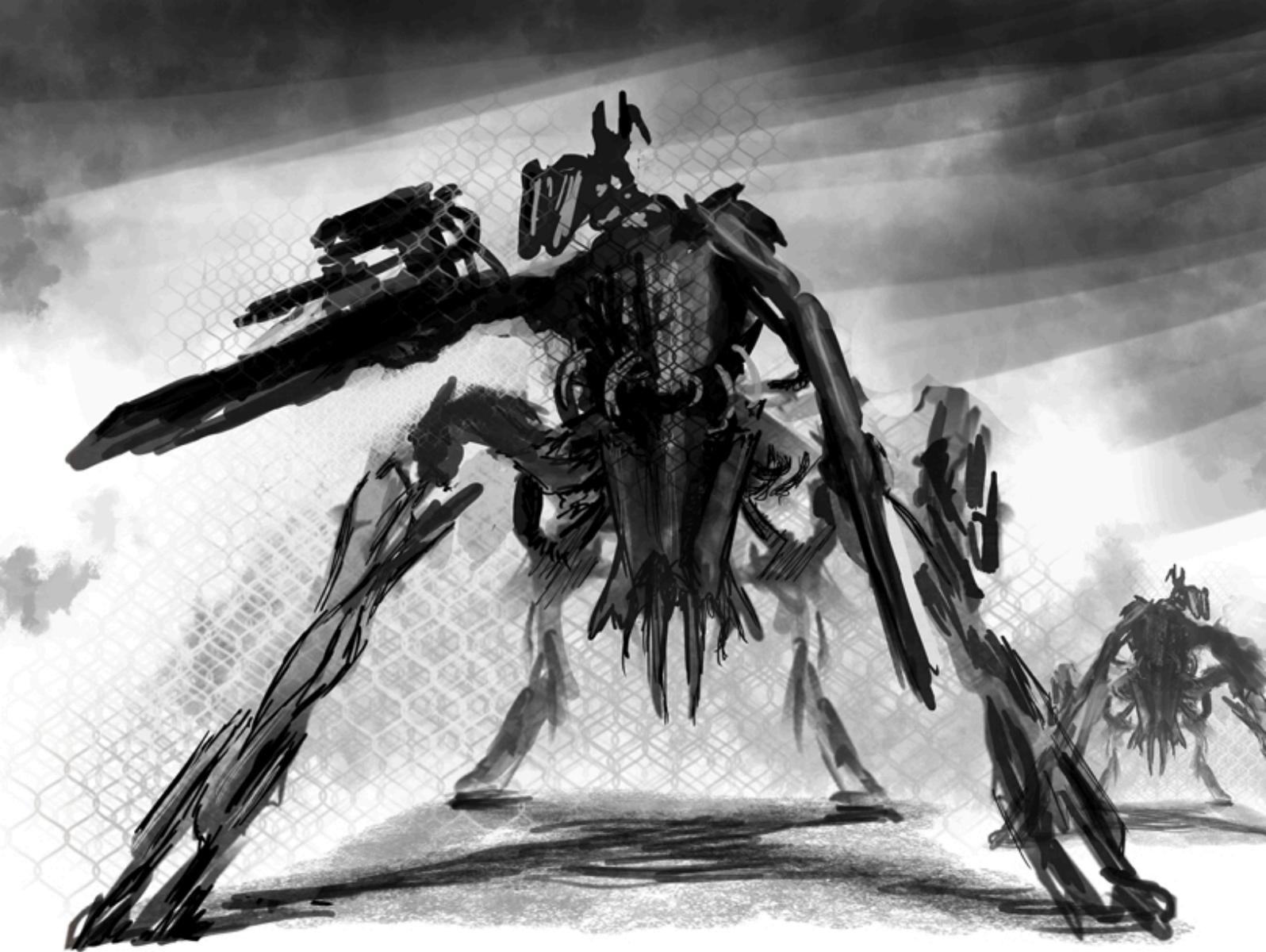
Nachdem Du dir deine Waffen, die Kevlarweste und etwas Bares in der Hütte abgegriffen hast, eilst Du in den Wald.

Auch die wenigen Vögel am Himmel fliegen landeinwärts.

Du läufst tiefer in das Dickicht hinein, springst über eine Schlucht und kletterst einen Hang hinauf. Von hier oben hast Du eine gute Sicht. Etwa zwei Meilen von deiner Hütte entfernt blickst Du zurück und siehst, dass sich futuristische Flugobjekte vom Meer aus Nordwest genähert haben. Sie werfen gerade etwas am Strand ab.

Kisten oder so.

Du fokussierst die Objekte am Boden und erkennst mit Schrecken, dass es sich um große Roboter handelt, die in Kastenform im Sand eingeschlagen sind und sich dann ruckartig entfalten.



Monströse, riesige Killermaschinen.

Gepanzert und bewaffnet.

Mindestens drei Meter groß, mit etlichen Klingen und Stacheln bestückt. Sie sehen fremdartig aus; fremd und mehr als bedrohlich. Die Maschinen bewegen sich sehr schnell und setzen deine Hütte in Flammen bevor sie sich aus deinem Blickfeld in den Wald begeben.

Die Flugobjekte steuern unterdessen sehr schnell in Richtung Süden. Lautlos verschwinden sie in den Wolken.

Fassungslos marschierst Du weiter.

Zum Glück hast du das Wichtigste mitgenommen und allzu viele Besitztümer waren sowieso nicht in der alten Holzbarracke.

- Du dankst der Stimme des Windes für die Warnung und überlegst bei Abschnitt 40, wie Du weiter vorgehen möchtest.

## 21.

Etliche Kugeln treffen und schleudern Dich auf den Sandboden. Du blutest und kannst Dich kaum bewegen. Nur mühsam kannst Du nach hinten blicken und siehst wie die Roboter deine Hütte in Flammen setzen. Anscheinend hält man Dich für tot, was Du auch in Kürze sein wirst, wenn Dich niemand rettet. Die Kriegsmaschinen verschwinden im Wald. Dann wird Dir schwarz vor Augen.

Rolle einen sechsseitigen Würfel.

- Bei einer 1 bis 4 hast Du Pech und stirbst an dieser Stelle.
- Bei einem Ergebnis von 5 und 6 geht es für dich mit Abschnitt 49 weiter.

## 22.

Plötzlich siehst Du Jemanden hinter dir. Ein Klonkrieger in schwarzer Rüstung erwischt dich mit einer elektrischen Stabwaffe am Schädel und das Letzte was Du siehst, ist der näher kommende Steinboden.

Da Du einen stillen Alarm ausgelöst hast, konnte dich der imperiale Spezialagent finden, überraschen und soeben überwältigen.

Rolle einen sechsseitigen Würfel um zu erfahren, wie es weitergeht.

- Bei einer 1 bis 3 stirbt dein Charakter an dieser Stelle. Er wird nicht mehr erwachen und somit endet nicht nur das Abenteuer.
- Bei einem Ergebnis von 4 bis 6 geht es bei Abschnitt 49 dem Ende entgegen, aber zumindest überlebst Du.

## 23.

Du bereitest dich optimal vor, gehst in eine gute Deckung und zielst. Dann eröffnest Du das Feuer.

Der folgende Kampf beginnt mit einer komplett freien Runde für dich. Die Soldaten tragen keine Helme, was bedeutet, dass ihre Panzerung um 2 reduziert wird. Zudem befinden sie sich erst in der zweiten Runde in Deckung und Du erhältst in der freien und der ersten Runde einen Bonus von 4 auf den Chancenwert deiner Angriffe.

Möchtest Du die Klongardisten lieber im Nahkampf angreifen, so hast Du auch hier eine freie Runde und den Bonus von 4 auf den Angriff, da sie noch sitzen und zudem überrascht sind.

- Das Gefecht beginnt bei Abschnitt 45. Viel Glück!

24.

Constant Paret trifft sämtliche Vorbereitungen. Ihr wertet nochmals die Daten der Sonde aus und schickt eine weitere Nanodrohne los, die kurze Zeit später mit Bildern von einem Versorgungsschiff wiederkommt. Das große Transportschiff erinnert dich an einen terranischen Flugzeugträger voller riesiger Container. Die schweren Kisten befinden sich auf Deck, wo auch einige Roboter auf Patrouille auszumachen sind.

„Das ist imperiale Technik. Alte Modelle, jedoch nicht zu unterschätzen. Der Med-Cof kann von dir als Rucksack getragen werden. Du musst zuerst mit der Rettungskapsel ins kalte Wasser, dich dann an Deck schleichen um dort in eine der Kisten zu gelangen. Hört sich nicht leicht an und wird mit Sicherheit auch kein Kinderspiel. Bist Du soweit?“

Du hast alles beisammen und versicherst dich, dass dein Ubuntu einwandfrei funktioniert.

Constant scheint von deiner Entschlossenheit beeindruckt zu sein und führt dich zu den Catalyst Crown Caps, die sich zwischen den Kabinen und dem Frachtbereich befinden. Die Transportkapseln sind nicht viel größer als eine Telefonzelle und du zweifelst an deinem Verstand, dass Du mit so einem Torpedo auf einen fremden, feindlichen Planeten fliegen wirst.

Constant Paret stellt die Maschine ein und redet dir gut zu: „Mein Freund, es wird ein gefährliches Unterfangen, auf das Du dich hier einlässt. Mach dich nochmal gut mit der Tarnfunktion deines Adamitpanzers vertraut bevor Du das Schiff betrittst. Ich werde dich mittels meiner Telepathie kontaktieren, sobald ich dich abholen kann. Melde Du dich nur wenn die Bombe im Labor abgelegt wurde. Jeder Funkaufbau könnte uns auffliegen lassen. Du darfst die Wachsysteme nicht unterschätzen. Ich vermute, dass man dich schnell

entdecken wird, versuche bis dahin jeden Kampfkontakt zu vermeiden. Aber zur Sicherheit solltest Du lieber dieses Lasergewehr mitnehmen.“ Constant überreicht dir ein schweres Lasergewehr mit einer automatischen Zielvorrichtung (Angriffswurf +3, Munition: 100, Reichweite 100m, Schaden 2W20). Dann verabschiedet er sich herzlich und schließt die Kapsel.

Langsam löst sich deine Kapsel und gleitet in den Weltraum. Du bist etwa hundert Meter von dem Asteroid entfernt, als der Raketenantrieb startet.

Rasend schnell bewegst Du dich auf Dvorcar zu. Der Druck und diese enorme Unglaublichkeit rauben dir fast die Sinne. Plötzlich, ein lautes Geräusch und Flammen außerhalb der Kapsel. Sie scheint an Geschwindigkeit zu verlieren und hat vermutlich soeben die künstliche Atmosphäre durchbrochen. Bedrohlich schnell nähert sich das dunkle Eismeer unter dir. Mit einem lauten Knall

durchschlägt das 3-C eine schwere Eisscholle und taucht mit dir in die Tiefe des Ozeans ein.

Absolute Dunkelheit.

Auf einem Display im Glas vor dir erscheint die Angabe „-112 Meter. Dann bewegt sich die Kapsel schnell wieder nach oben.

Deine Adamitrüstung ist zum Glück mit einem Unterwassermodul versehen, dieses gibt dir bis zu 24 Stunden Luft und erträgt einen Wasserdruck von bis zu mehreren Hundert Tiefenmetern. Etwa zehn Meter unter der Wasseroberfläche verlässt Du die Landungskapsel und tauchst auf. Das Meer ist relativ ruhig und etwa eine Meile entfernt kannst Du dein Ziel erkennen. Das Wasser ist teilweise mit Eis überzogen und es ist völlig windstill. Alle Tarnoptionen der Adamitrüstung sind aktiviert und Mithilfe des Rückenantriebs bewegst Du dich schneller als ein Delphin durch das kalte Nass. Nach einer Viertelstunde erreichst

Du das schwere Transportschiff. Mithilfe der Kletterausrüstung erklimmst Du problemlos die Reling und schaust dich schnell nach einem Versteck um.



Würfle einen Test auf (Bewegung + Geist + Heimlichkeit) gegen (MW 16).

- Ein Erfolg führt dich nach Abschnitt 18.
- Bei einem Misserfolg geht es mit Abschnitt 43 weiter.

25.

Du läufst um dein Leben. Erst in Sicherheit der ersten Bäume wagst Du einen flüchtigen Blick zurück, ohne dabei anzuhalten. Die Kampfmaschinen haben deine Hütte erreicht und setzen sie gerade in Brand. Die klappernden und zischenden Geräusche der Roboter werden zum Glück immer leiser und nachdem Du einige Meilen abgerannt hast, überlegst Du was Du jetzt unternehmen möchtest.

- Weiter geht es bei Abschnitt 40.

26.

Du läufst so schnell Du kannst. Es ist nicht mehr weit bis zum Wald. Nur noch wenige Schritte.

Dann erwischt dich jedoch eine Kugel am linken Arm. Es schmerzt und brennt und reißt Dich fast zu Boden. Du erhältst  $1W20+2W6$  Schadenspunkte gegen den nur ein Viertel der Panzerung zählt (Ballistik). Sollte der Schaden zu hoch sein kannst Du diesen für einen Schicksalspunkt halbieren.

Du erreichst den Wald und ziehst deinen erschöpften Körper durch das Geäst, einen Hang hinauf und dann außer Sichtweite der Roboter. Nach dem Du einige Meilen abgerissen hast, ist es kurz vor Mittag.

- Du überlegst in Abschnitt 40 was jetzt zu tun ist.

27.

Du naherst dich vorsichtig der Hutte und entdeckst einen Eingang. Die Metallture ist nur angelehnt und der Raum dahinter scheint bis auf einige Kisten, Stuhle und einen relativ groen Tisch, leer zu sein. Dann warnt dich dein Infrarotsystem. Hinter den Kisten sitzen zwei Soldaten, die soeben das Feuer mit Laserwaffen eroffnen. Du schmeist dich am Tor in Deckung und ein wildes Feuergefecht auf wenige Meter Entfernung beginnt.

Die Deckung und die Kernreichweite heben sich auf, wodurch der folgende Kampf ohne Modifikationen ausgefuhrt wird.

- Das Gefecht beginnt in Abschnitt 45.

**28.**

Plötzlich spürst du einen Stich in deinem linken Unterschenkel. Rasend schnell breitet sich der Schmerz in deinem Körper aus. Du verlierst schlagartig 2W6+4 Lebenspunkte. Gegen diesen Schaden wirkt nur der Schadenswiderstand, keinerlei Panzerung.

Constant hilft dir in das Raumschiff im Hügel und führt dich durch einen Gang in einen großen Raum. Er legt dich auf eine Pritsche die aus der Wand fährt und verabreicht dir zwei Spritzen direkt in den Nacken. Das zuerst unbehagliche Gefühl durch das Serum schlägt sehr bald um. Du bekommst 1W6 Lebenspunkte zurück und musst keine weiteren Giftauswirkungen befürchten.

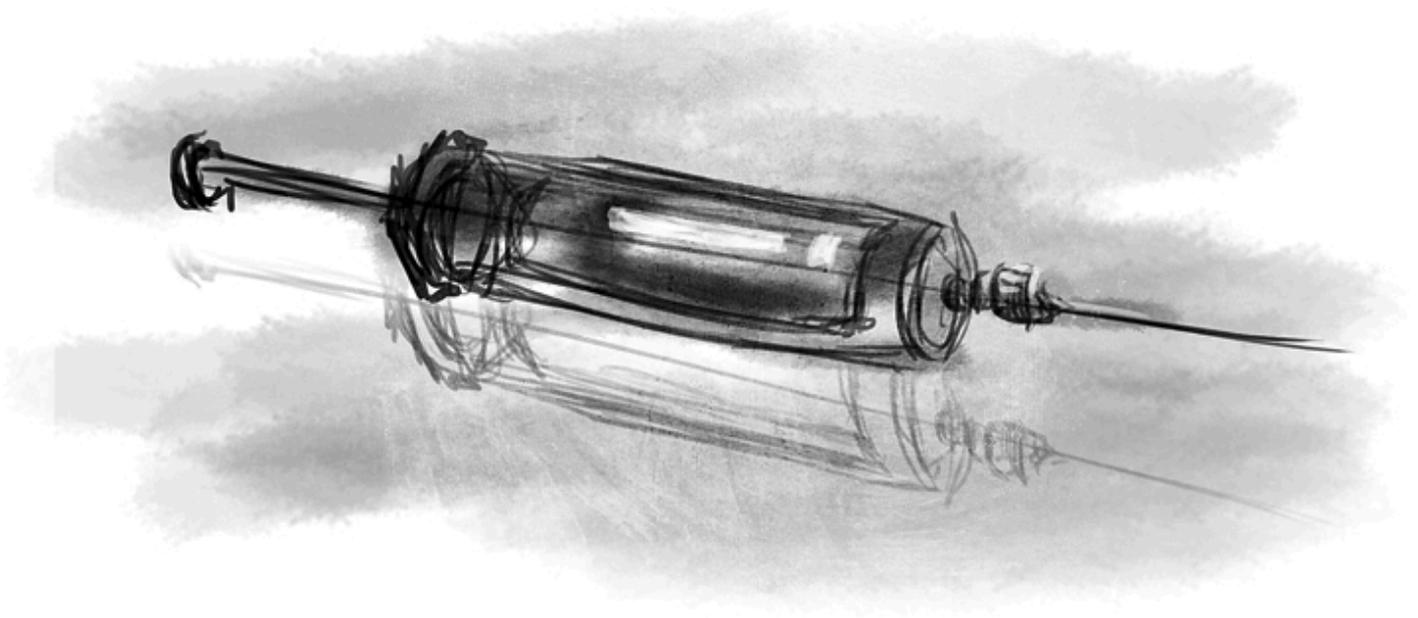
Wortlos folgst Du dem alten Mann über eine steile Treppe in einen Kontroll- und Steuerraum. Da Du benebelt bist, interessierst Du dich nicht sonderlich

für die hochmodernen Gerätschaften. Vermutlich stammt dieses Fahrzeug nicht von der Erde.

*Strange...*

Du lehnst dich entspannt in deinem Stuhl zurück und genießt die Show.

- Abschnitt 33 verrät Dir wie es weiter geht.



29.

Du marschierst durch das Eis und überquerst eine weite Ebene. Plötzlich bricht der Boden neben dir auf. Mit einem ohrenbetäubenden Krachen schnellst eine gewaltige Kreatur auf dich zu. Sie ähnelt einem elefantengroßen Eisbären, mit weißen

Schuppen und fürchterlichen Krallen. Speichel

triefte dem Monstrum aus seinem Maul

als es mit einer seiner riesigen,

krallenbestückten Pranken

nach dir schlägt



## *Kirlingtonischer Panzerbulle*

*Körper: 13, Bewegung: 3, Geist: 1, Seele: 3*

*Initiative: 5 (Überraschung +4)*

*Handlungswert: 2*

*Ausweichwerte(nah/fern): 14/9*

*Schadenswiderstand: 10*

*Panzerung: 12 (Panzerhaut)*

*Lebenspunkte/Ausdauerpunkte: 87/50*

*Angriffswurf: +8*

*Schaden: 3W20 (Panzerung/2, Wuchtschaden)*

Durch die Fertigkeit „Überraschung“ hat das Monstrum in der ersten Runde einen Initiativewert von 9. Du kannst den Panzerbullen wahlweise mit Nah- oder Fernkampfwaffen angreifen. Wenn es dir gelingt dem wilden Panzerbullen eine Wunde zuzufügen (das bedeutet mit einem Treffer 14 oder mehr Schaden zu verursachen), flüchtet er. Auch zieht sich das Untier zurück, sollten seine

Ausdauerpunkte auf unter 25 fallen (Du ihm also über 25 Schaden zugefügt hast). Die Panzerung des kirlingtonischen Panzerbullen wird gegen Laserwaffen geviertelt.

- Flüchtet das Monstrum, so geht es bei Abschnitt 36 weiter.
- Unterliegst du den Attacken der Bestie, so lese Abschnitt 41.

30.

Gespannt wartest du in Deckung am Fenster ab. Du beobachtest die dir völlig unbekanntem Flugobjekte. Sie ähneln modernsten Kampffjets, sehen aber größer und irgendwie noch bedrohlicher aus. Du schluckst. Sie werden genau deine Hütte überfliegen und sie sind keine fünfzig Meter über dem Wasserspiegel.

Mit einem lauten Knall rasen die zwei Maschinen der Vorhut über dich hinweg. Aber halt. Sie haben etwas abgeworfen, was direkt am Strand gelandet ist, keine hundert Meter von der Hütte entfernt.

Die vielen weiteren Flugzeuge nähern sich unaufhaltsam, während Du gebannt beobachtest wie aus den Metallblöcken am Strand Roboter werden. Vollautomatisch entfalten sich die Kampfmaschinen. Fast drei Meter hoch und mit Stacheln und Klingen versehen. Vermutlich sind sie gut gepanzert und verfügen über allerlei

Fernkampfgeschütze zwischen ihrem komplexen Metallskelett. Vier dieser Kriegsroboter bewegen sich auf deine Hütte zu, während mit einem zweiten Knall und ohrenbetäubendem Rauschen die vielen Kampfflieger über euch in Richtung Süden donnern. Keinesfalls war es eine gute Idee hier zu bleiben. Du hechtest durch die Hintertür auf den Wald zu und hoffst, dass dich die Metallmonster nicht entdecken.

Dir muss ein Wurf auf (Bewegung + Laufen + Heimlichkeit) gegen (MW 20) gelingen.

- Versagst Du, geht es mit Abschnitt 5 weiter.
- Gelingt dir dieser schwere Test, so darfst du Abschnitt 25 folgen.

### 31.

Flink läufst Du geduckt auf den Wald zu.

Links und rechts, hinter und vor dir schlagen unzählige Kugeln im Sand ein.

Sie verfehlen dich alle!

Wie durch ein Wunder erreichst Du den Wald völlig unversehrt und kannst dort im Dickicht den Kampfrobotern entkommen. Erst nach ein paar Meilen wirst Du langsamer. Dein Herz pocht wie verrückt und Du setzt dich kurz auf den Boden und beruhigst dich langsam.

Das war verdammt knapp.

Was zur Hölle ist da eben gelandet? Was waren das für Flugobjekte? Was für Kampfmaschinen? Was für ein Ereignis...

Du atmest durch und erhebst dich wieder. Du wühlst in deiner Westentasche und schmeißt dir kurz darauf ein Kaugummi ein. Langsam schweift dein Blick durch das Unterholz. Vermutlich

suchen sie dich, aber augenscheinlich sind keine Verfolger zu sehen.

- In Abschnitt 40 gehst Du weiter und überlegst kauend wie es weitergehen soll.

**32.**

„Törichter Narr. Schmecke die Flammen von Babylon.“

Dein Körper fängt Flammen und noch eh Du den Alten erreichen kannst, brichst Du zusammen.

Höllische Schmerzen.

Dann umgibt dich Dunkelheit.

Erst nach langer Zeit erwachst Du aus deinem Koma.

- Abschnitt 49 berichtet Dir vom Ende deines kurzen Abenteuers.

33.

Constant schaut dich an: „Ich habe alle Vorbereitungen für den Start getroffen. Die Flugroute kann ich auch noch im Raum berechnen. Bist du startklar? Geht es Dir gut? Was frag ich da, Du hast soeben gegen dein erstes übernatürliches Geschöpf gekämpft. Dir geht es alles andere als gut. Nimm das hier. Was du jetzt nicht brauchst, kannst Du ja für schlechte Zeiten aufbewahren.“

Der Alte reicht dir eine kleine Schatulle, in der sich drei Minispritzen mit goldgelber Flüssigkeit befinden.



Vorsichtig setzt Du eine der Spritzen an und drückst ab. Direkt spürst du Adrenalin in deinem Körper und dein Herz rast. Wenige Augenblicke später fühlst Du dich wesentlich besser und dein Körper entspannt sich wieder.

Du gewinnst 3W6 Lebenspunkte zurück. Die übrigen Spritzen kannst Du direkt benutzen oder dir aufschreiben, solltest Du sie lieber mitnehmen wollen.

Du hörst einen lauten Knall und ein starker Ruck reißt die Steuerkanzel aus dem Erdreich. Ihr befindet euch tatsächlich in einem Raumschiff. Noch ehe du begreifst was Du hier erlebst, startet die Maschine und rast in Richtung des Firmaments. Ihr müsst extrem schnell sein, denn schon nach wenigen Sekunden habt ihr die Stratosphäre hinter euch gelassen und taucht in das Schwarz des Weltalls ein.

„Ich sehe noch Zweifel in Dir. Hast du nicht genug Beweise? Die imperialen Flugzeuge und Kampfroboter. Die dämonische Katze, dieses Raumschiff und nicht zu vergessen meine Wenigkeit. Du solltest dich auf Galaxyn (die Bezeichnung für die besiedelte Milchstraße) einlassen. Die Erde ist nur ein Staubkorn in deiner neuen Welt. Es gibt Milliarden von Sonnensystemen in der Milchstraße. Über eintausend der unzähligen Planeten werden von den Neunvölkern und anderen fremdartigen Rassen bewohnt. Bei den Neunvölkern handelt es sich um neun Völkergruppen, die behaupten von der Erde, deiner schönen Heimat, abzustammen. Aber die fernen Grenzringe und der Frieden Galaxyns ist in Gefahr. Die dritte Ära ist angebrochen und ein mächtiges Imperium beginnt alles zu verschlingen. Die besiedelten Planeten in den Grenzringen sind die wichtigsten Posten der

alten Regierung, der Universe Control Alliance. Ich arbeite nicht direkt für die gute alte U.C.A.-Regierung, aber ich spiele den Rebellen oft Informationen zu, da es auch in ihrem Interesse ist die Terrakoordinaten geheim zu halten. Genug geredet, ich muss noch einige Berechnungen für unsere Reise vornehmen. Du solltest derweil etwas schlafen und später werde ich Dir mehr erzählen.“

Du ziehst dich in eine der acht Schlafkabinen des Schiffes zurück und findest Ausrüstung für dich vor, die elegante Adamitrüstung fällt dir dabei zuerst ins Auge. Diese ungewöhnliche Panzerung passt sich dem Körper an und lässt sich chemisch versiegeln. Im Helm befindet sich ein Visierdisplay über welches man mittels Gedanken und Augenbewegungen Einstellungen und Optimierungen an der Rüstung vornehmen kann. Der Panzerwert beträgt 14.

Auf dem Stuhl liegt eine Laserpistole (Angriffswurf +1, Munition: 50, Reichweite 50m, Schaden W20+W6) mit drei Ersatzenergiepacks. Unter dem Tisch liegt in einer Box ein hochmodernes Überlebensmesser (Angriffswurf +0, Schaden 2W6+2).

Schon seltsam was Du hier erlebst. Vor Stunden hättest Du deine jetzige Situation noch für völlig unmöglich gehalten. Der alte Mann scheint in Ordnung zu sein. Er ist extrem sympathisch und wirkt vertrauenswürdig. Die hochmoderne Ausrüstung, das große Raumschiff und die Magie unterstreichen dabei seine Glaubhaftigkeit. Du hast soeben erfahren, dass es viel mehr als die Erde mit ihren kleinen Problemen gibt. Aber es ist deine Heimat. Du vermisst sie schon jetzt.

Neunvölker?

Galaxyn?

U.C.A.?

Galaktisches Imperium?

Und das alles ist wahr?

Ja.

Wirklich.

Langsam verarbeitest Du das Erlebte und Constants weise Worte. Es war schon immer klar, dass die Erde nur ein winziges Sandkorn im Sternenmeer ist. Aber Du hast nie ernsthaft daran gedacht, dass es dir möglich sein sollte die Erde jemals zu verlassen...

Nachdem Du dich bei Constant rückversichert hast, dass du die Ausrüstung benutzen und behalten darfst, machst Du dich mit deinem neuen Spielzeug vertraut. Einige Stunden später schläfst Du auf der Pritsche in deiner Kabine ein.

Dein Schlaf ist tief und lang.

Erholsam.

Du erwachst und realisierst erneut, dass Du dich nicht mehr auf der Erde, sondern in einem

Raumschiff befindest. Auf dem Weg zu den Grenzringen und irgendwelchen besiedelten Planeten. Du gehst in den Steuerraum und Herr Paret erwartet dich schon mit Neuigkeiten: „Du und ich, wir sind unterwegs zu dem Ort von dem aus die imperialen Flieger kamen. Die Flugobjekte die Du gesehen hast starteten als Erkundungseinheit von einer kleinen, vollautomatisierten Raumbasis hinter dem Mars. Diese konnte jedoch zum Glück von den Koordinatenengeln vernichtet werden. Die Koordinatenengel sind auch von den Guten, also auf unserer Seite. So ähnlich wie Sephyrs Provider. Weniger, dafür aber mächtigere und wissendere Suchende. Du möchtest sicher wissen, warum Du? Du bist ein Auserwählter. Ein Liner. Ein Grenzgänger, der vom Schicksal gesegnet ist, in der Lage überirdische Kräfte zu erlangen. Du bist mein Schüler und ich werde dein Mentor sein. Ich

gebe dir eine weitere Aufgabe. Der Kampf gegen den Dämon war lediglich deine erste Prüfung. Wir haben Dvorcar bald erreicht. Der geheime Planemo besitzt keine Sonne, keinen Stern. Er selbst ist das Zentrum einiger um ihn herumkreisender Monde und Asteroiden. Auf dem Planeten wimmelt es von Leben, vermutlich die Auswirkung von vielerlei Versuchen von Terraforming, also der technischen Manipulation von Klima, Licht, Wasser und Energie um selbst einen kahlen Fels bewohnbar zu machen. Auf dem Planeten gibt es zwei oder mehr imperiale Forschungslabore. Unsere Nachforschungen haben ergeben, dass neben Terraforming auch Robotertechnik, Genexperimente und Techmag weitere Forschungsfelder der Labore bilden. Ich bin ein Mentor und ein astrales Leuchtfeuer. Man würde meine Ankunft bemerken, mich suchen und finden. Deine Chancen stehen in diesem Falle

besser. Du bist also auf dich alleine gestellt. Zumindest vorerst. Es wird jedoch einige Zeit dauern bis wir unser Ziel erreichen. Du solltest dich die nächsten Wochen mit dem Universum vertraut machen und deinen Körper trainieren.“

Die folgenden zwei Monate sind hart und anstrengend. Entweder eignest Du dir neues, fantastisches Wissen an oder du bist körperlich aktiv oder trainierst deine Konzentration und Heimlichkeit. Dein Körper braucht einige Tage um sich mit der synthetischen Nahrung anzufreunden und zudem sind Wortwechsel zwischen dir und Constant anfangs selten.

Erst nach einiger Zeit wird er gesprächiger und erzählte dir Dinge von sich aus. Den Ubuntu, den er Dir geschenkt hatte kannst Du zwar nach allen Informationen befragen, aber es ist was anderes, wenn man einen Lehrer aus Fleisch und Blut hat. Über deinen bevorstehenden Auftrag redet ihr

kaum. Constant liegt vielmehr daran, dich auf das neue, moderne Leben vorzubereiten. Dies macht dich zuversichtlich, dass deine Mission kein Himmelfahrtskommando ist.

Am dreiundsechzigsten Tag eurer Weltraumreise ist es soweit. Du legst deine Rüstung an und machst dich einsatzbereit.

- Weiter geht es bei Abschnitt 14.

### 34.

Die Chaosbestie schnappt und schlägt nach dir. Dann gelingt es ihr dir in den Rücken zu springen. Die dämonische Raubkatze krallt sich fest und zerfetzt Kevlar und Haut, Fleisch und Knochen. Dann beißt dir das Monster in deinen Hinter Schädel und Dunkelheit umhüllt dich.

Rolle einen sechseitigen Würfel, bei einer 1-3 verlierst Du einen Schicksalspunkt.

Du erwachst irgendwann später, hast keine Kontrolle über deine Motorik und kannst nichts sehen.

Erst nach stundenlangem Strampeln und Zerren erhellt eine kleine Lampe deinen Aufbewahrungsort. Du liegst gefesselt in einem sargähnlichen Kasten und es gibt keine Öffnung.

„Beruhige dich, ich bin es. Constant Paret. Der Dämon ist tot, ich habe mich seiner angenommen. Du musst im Med-Cof bleiben, da du vergiftet

wurdest. Auch deine Schädelfwunde ist noch offen. Ich denke Du brauchst noch zwei Tage.“

Das Licht geht wieder aus und ein kühles Serum strömt vom Rücken aus durch deinen Körper. Du wirst müde und döst langsam ein.

Du hörst nur noch einige Worte des alten Mannes bevor du in einen tiefen Schlaf entschwindest: „Wir sind schon unterwegs und haben die Erde und das terranische Sonnensystem verlassen. Du und ich, wir nähern uns dem Ort von dem aus die imperialen Flieger kamen. Es gab eine kleine Raumbasis am Mars, die jedoch zum Glück von den Koordinatenengeln beseitigt werden konnte. Die Koordinatenengel sind auch von den Guten, also auf unserer Seite. So ähnlich wie Sephyrs Provider. Weniger, dafür aber mächtigere und wissendere Liners. Du möchtest sicher erfahren, warum Du? Weil auch Du ein auserwählter, jetzt erwachter Liner bist. Ein Grenzgänger der vom

Schicksal gesegnet ist und der in der Lage ist, sein Schicksal zu beeinflussen...“

Deine Augen fallen zu.

Du weißt nicht, wie lange du geschlafen hast. Als Du erwachst, bist Du nicht mehr gefesselt und nicht mehr in diesem medizinischen Sarg, dem sogenannten Med-Cof. Du erhebst dich von der einfachen Pritsche und findest dich in einem kleinen Raum wieder. Deine Ausrüstung liegt auf dem Tisch. Die Tür öffnet sich und zeigt dir den dahinterliegenden Gang, von dem aus weitere Türen abführen. Du hörst Constants Stimme in deinem Kopf: „Du bist mein Schüler und zum Glück wieder wohlauf. Ich gebe dir eine weitere Möglichkeit dich zu bewähren. Wir haben den Todesplanemo erreicht. Der geheime Planet besitzt keine Sonne, keinen Stern. Er selbst ist das Zentrum einiger um ihn herumkreisender Monde und Asteroiden. Auf dem Planeten wimmelt es

von Leben, vermutlich die Auswirkungen von verschiedenen Versuchen von Terraforming. Auf dem Planeten gibt es zwei oder mehr imperiale Forschungslabore. Unsere Recherchen haben ergeben, dass neben Terraforming auch Robotertechnik, Genexperimente und Techmag weitere Forschungsfelder der Geheimlabore sind. Ich bin ein Mentor und ein astrales Leuchtfeuer. Man würde meine Ankunft bemerken, mich suchen und finden. Deine Chancen stehen in diesem Falle besser. Du bist also auf dich alleine gestellt. Ziehe dir die Adamitrüstung an, die sich in deinem Schrank befindet. Unter dem Tisch befindet sich zudem eine Truhe in der sich eine Laserpistole mit drei Ersatzenergiepacks und ein modernes Überlebensmesser für dich befinden.“

Einige Augenblicke später hast Du deine Kabine erreicht und öffnest den Schrank. In diesem befindet sich eine hochmoderne Rüstung. Die

Rüstung ist aus einer plastikartigen Metalllegierung und schimmert schwarz. Du streifst dir den ungewöhnlich leichten Brustpanzer über und legst die Arm- und Beinpanzerung an. Nachdem du den Helm aufgesetzt hast siehst Du, dass es möglich ist den Anzug über ein Display im Visier mittels Gedanken zu steuern und zu konfigurieren. Du aktivierst die chemische Versiegelung und optimierst die Sicht. Dann justierst Du noch die Rüstungsverschlüsse um bestmögliche Bewegungsfreiheit zu erhalten. Deine neue Adamitrüstung verfügt über einen Panzerwert von 14 der gegen Ballistik-, Laser-, Wucht- und Klingenschaden verdoppelt wird.

Nachdem Du dich mit deiner Rüstung angefreundet hast greifst Du unter den Tisch und ziehst eine Kiste hervor.

In der Box liegt eine Laserpistole (Angriffswurf +1, Munition: 50, Reichweite: 50m, Schaden W20+W6)

und ein Überlebensmesser (Angriffswurf +0, Schaden 2W6+2).

Du packst alles ein und begibst dich in den Steuerraum. Dort sitzt Constant Paret an den Steuersystemen und erwartet dich bereits.

- Weiter geht es mit Abschnitt 14.



35.

Leise öffnest Du die Luke und schaust nach unten. Du siehst eine Treppe, die nach etwa zehn Metern an einer Tür endet. Dein Tarn- und Warnsystem zeigt dir zwei Kameras im Gang und bietet dir zudem die Option diese zu deaktivieren.

Klick.

Kameras deaktiviert.

Echt cool.

Unten an der Stahltür erkennst du ein elektronisches Schloss. Für solche Fälle hat Constant Paret dir ein Entschlüsselungsprogramm auf deinem Ubuntu installiert.

*The show must go on.*

Da Du keine Zeit zum Überlegen hast, betrittst Du die Treppe und schließt die Klappe hinter dir. Die Kameras hast Du zuvor erfolgreich von deinem Ubuntu deaktivieren lassen. Du erreichst die Tür

und versuchst sogleich den Elektrocode mit Hilfe  
deines Ubuntus zu knacken.

Würfel auf (Geist + Technik + Elektronik) gegen  
(MW 12).

- Ein Misserfolg betätigt den Alarm und es geht  
mit Abschnitt 22 weiter.
- Ein Erfolg befördert dich nach Abschnitt 51.

**36.**

Der riesige Panzerbulle schreit auf. Diesmal vor Schmerz, nicht vor Wut. Das Untier wendet sich von dir ab und springt in das Eisloch, aus dem es gekommen ist.

Blut und Speichel bleiben im Schnee zurück.

Du versicherst dich, dass die Bestie wirklich weg ist und ziehst weiter.

- Weiter geht es mit Abschnitt 13.

37.

Du erreichst die Luke und springst ins unbekannte Innere. Schnell schließt sich die Türe automatisch hinter dir und ein schwaches Licht offenbart dir einen schmalen Korridor. Du siehst Constant einige Meter vor dir und folgst ihm durch eine Metallschiebetür. Ihr passiert den dahinterliegenden, großen Raum und verlasst ihn über eine steile Treppe nach unten. Vermutlich seid ihr im Kontroll- oder Steuerraum angekommen. Es gibt blinkende Lämpchen, unzählige Tasten und verlockende Hebel und Schalter. Auf dich wirkt die Kulisse surreal, als ob Du in einem Sci-Fi-Film gelandet bist. Du versuchst deine Gedanken zu ordnen und kommst zu der Überzeugung, dass es vorerst besser ist zu schweigen.

- Deine Fragen unterdrückend geht es bei Abschnitt 33 weiter.

**38.**

„Fatal. Dies bedeutet keine Lehre für Dich, nur Leere werde ich dir schenken! Finde den richtigen Weg. Finde deinen Meister.“

Kaltes Feuer umhüllt dich und raubt Dir deine Sinne.

Erst lange Zeit später erwachst Du.

Wochen oder Monate sind vergangen.

- Abschnitt 49 zum vorläufigen Ende, aber auch einem neuen Anfang.

### 39.

Im Raum befinden sich einige Kisten und Fässer, jedoch keine sichtbare Luke oder Treppe die nach unten führt. Nach einigen Minuten erheben sich die Soldaten synchron und ziehen ihre Helme auf. Ihre Köpfe bewegen sich langsam hin und her und sie schreiten im Gleichschritt in Richtung der Türe.

- Möchtest Du die Klone jetzt attackieren? Sie werden in Deckung springen und das Feuer sofort erwidern. Der Kampf beginnt bei Abschnitt 45.
- Versuchst Du schnell und leise auf das Dach zu klettern geht es zügig mit Abschnitt 7 weiter.

40.

Deine Beine tragen dich weiter. Du bist ebenso rat-  
wie rastlos.

Aber es geht immer weiter.

Weg von den Robotern.

Rat- und rastlos.

Du bist sicherlich schon fünf oder sogar zehn  
Meilen von den Resten deiner Strandhütte entfernt  
und hast den dichten Wald hinter dir gelassen. Die  
Landschaft wird weitläufiger und nur in der Ferne  
sind Hügel und Berge zu sehen. Die Steppe ist nur  
spärlich bewachsen und Schatten rar. Die Hitze  
und die morgendlichen Ereignisse machen Dir zu  
schaffen.

Es ist schon kurz nach Mittag als Du wieder klare  
Gedanken fassen kannst. Was in Gottes Namen  
war das? Woher kamen die Flugobjekte und was  
waren das für perverse Killermaschinen?

Die nächste kleine Stadt ist noch gute zehn Meilen entfernt. Du könntest sie bis heute Abend erreichen. Wird man dir dort Glauben schenken?

Wohl kaum.

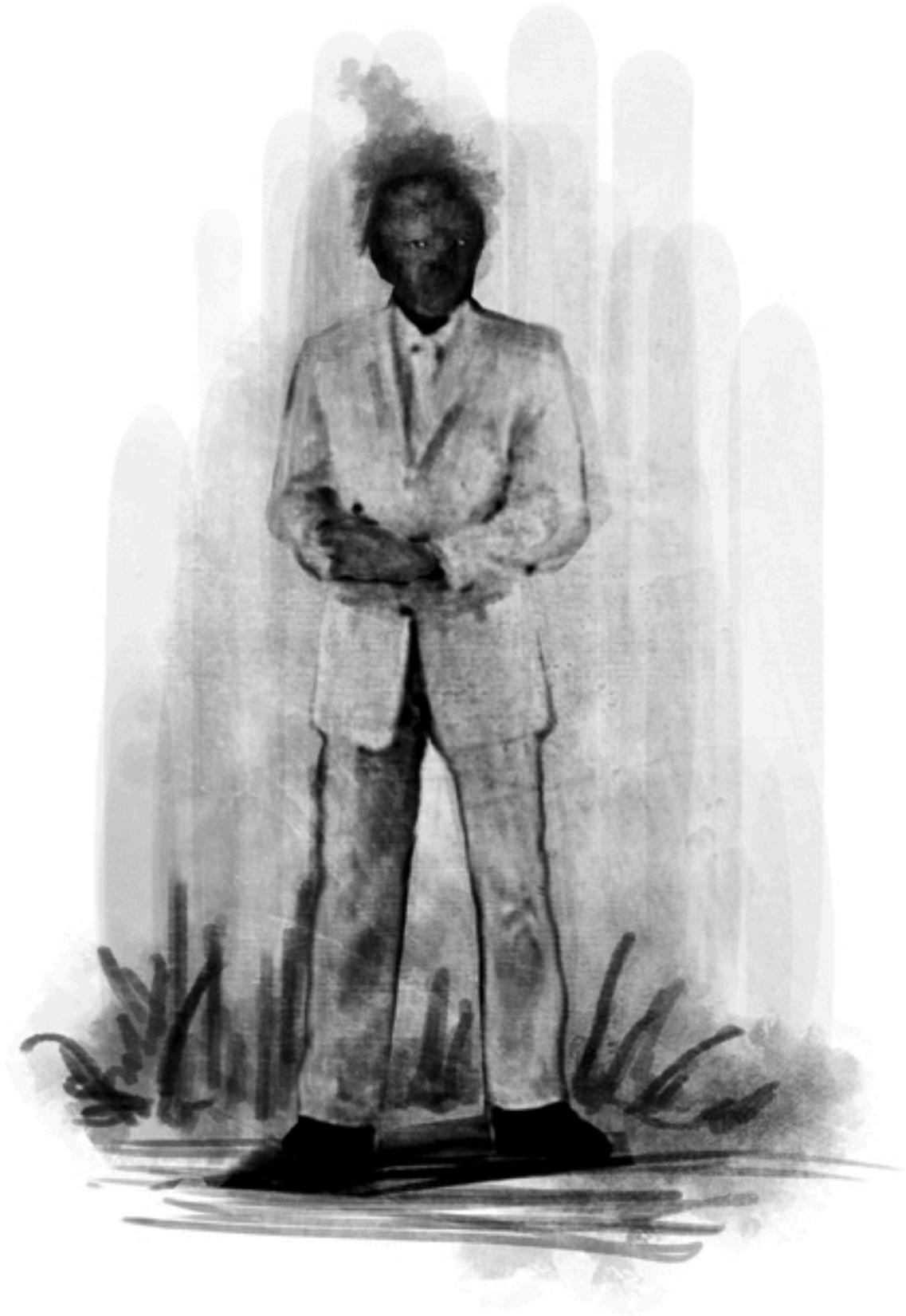
Du kramst in der Tasche und ziehst dein Mobiltelefon heraus, aber wen könntest Du jetzt anrufen um Hilfe zu erhalten?

Unsicherheit und Zweifel lassen dich zögern.

Plötzlich vernimmst Du Geräusche und fährst herum. Wie aus dem Nichts ist eine Gestalt hinter dir aufgetaucht. Weniger als zehn Schritte von Dir entfernt steht ein älterer Herr in einem hellen Leinenanzug. Er hat einen gut frisierten Bart und kurzes, graues Haar.

„Mein Name ist Constant Paret und ich habe dich gesucht. Endlich bist Du erwacht und ich glaube Du hast etwas Besonderes gesehen. Ich kann dir Fragen beantworten, dir helfen und dich

verstecken. Jedoch musst Du ehrlich zu mir sein.  
Sage mir, was ist geschehen?“



Wie antwortest Du dem alten Fremden, der sich als Constant Paret vorgestellt hat?

- Du sagst ihm die Wahrheit, inklusive aller Details die dir einfallen. Entscheidest Du dich so, so lese bei Abschnitt 4 weiter.
- Berichtest Du ihm von militärischen Flugzeugen, lässt aber aus, dass diese außerirdisch wirkten und Kampfroboter abgeworfen haben, dann folge der Geschichte nach Abschnitt 48.
- Denkst Du dir lieber eine abstruse Geschichte aus und behältst die tatsächlichen Ereignisse für dich?

Entscheidest Du dich für eine banale Lüge so geht es mit Abschnitt 19 für dich weiter.

- Greifst Du den Fremden an, dann lese Abschnitt 32.

## 41.

Das Untier schleudert dich durch die Luft und zerfetzt deine Panzerung ebenso wie deinen Körper. Du verlierst die Besinnung und kommst erst lange Zeit später wieder zu dir.

- Deine Geschichte endet bei Abschnitt 49.
- Möchtest Du an dieser Stelle einen Schicksalspunkt einsetzen, damit die Geschichte weiter geht? Dann streiche diesen und lese danach Abschnitt 8.

42.

„Ich nehme die Rettungskapsel und zwar jetzt gleich.“

Du hast alles beisammen und versicherst dich nochmal, dass das Ubuntu einwandfrei funktioniert. Constant scheint von deiner Entschlossenheit beeindruckt zu sein und führt dich zügig zu den Catalyst Crown Caps, die sich zwischen den Kabinen und dem Frachtbereich befinden.

Die Transportkapseln sind nicht viel größer als eine Telefonzelle und du zweifelst an deinem Verstand, weil Du mit so einem Torpedo auf einen fremden, feindlichen Planeten fliegen wirst.

Constant Paret stellt die Maschine ein und redet dir gut zu: „Mein Freund, es wird ein gefährliches Unterfangen, auf das Du dich hier einlässt. Mach dich nochmal gut mit der Tarnfunktion deines Adarnitpanzers vertraut bevor Du das Tal betrittst.“

Ich werde dich mittels meiner Telepathie kontaktieren, sobald ich dich abholen kann. Melde Du dich nur wenn die Bombe gelegt ist. Jeder Fernspruch könnte uns aufliegen lassen. Du darfst die Wachsysteme nicht unterschätzen. Vermutlich wirst du schnell entdeckt, versuche jeden Kampfkontakt zu vermeiden. Aber zur Sicherheit solltest Du lieber noch dieses Gewehr mitnehmen.“



Constant überreicht dir ein Lasergewehr mit einer automatischen Zielvorrichtung (Angriffswurf +3, Munition: 100, Reichweite 100m, Schaden 2W20). Dann verabschiedet er sich herzlich und schließt

die Kapsel. Langsam löst sich dein Gefährt und gleitet langsam in den Weltraum. Du bist etwa hundert Meter von dem Asteroid entfernt als der Raketenantrieb startet. Rasend schnell bewegst Du dich auf Dvorcar zu. Der Druck und diese Unglaublichkeit rauben dir fast die Sinne. Plötzlich ein lautes Geräusch und Flammen außerhalb der Kapsel. Sie scheint an Geschwindigkeit zu verlieren und hat vermutlich soeben die künstliche Atmosphäre des Planemo durchbrochen. Bedrohlich schnell nähern sich die Gipfel der Berge und Gletscher. Noch immer brennt dein Supertorpedo. Du siehst einen jetzt rot aufblinkenden Knopf vor dir in der Kapsel mit einem dir unbekanntem Symbol drauf.

- Drückst Du den Knopf so lese Abschnitt 6.
- Vertraust du der modernen Technik und lässt den Knopf Knopf sein so geht es mit Abschnitt 16 weiter.

### 43.

Du eilst auf einen der Container zu. Zu spät erkennst Du, dass über der Box eine Drohne schwebt. Du versuchst zu entkommen und rennst über Deck. Es dauert nur wenige Augenblicke bis dich gezielte Schüsse einer weiteren Jagddrohne von den Beinen holen. Kurz darauf bist Du von Kampfrobotern umzingelt. Die Maschinen erinnern dich an die großen Roboter die Du vor einigen Monaten am Strand auf der Erde gesehen hast. Dieser und andere Gedanken fliegen dir durch den Kopf als Du von den Robotern in die Mangel genommen wirst.

Rolle einen sechsseitigen Würfel.

- Eine 1 bis 3 bedeutet deinen endgültigen Tod hier auf Deck.
- Bei einer 4, 5 oder 6 überlebst Du. Das Abenteuer endet allerdings mit Abschnitt 49.



44.

Nach etwa zwei Stunden gelingt es dir eine Antilope zu erlegen. Auch findest Du auf dem Rückweg noch ein paar Büsche mit fruchtigen Beeren. Als Du zurückkehrst wartet Constant Paret schon am Fuße des Hügels auf dich.

Er hat in weiser Voraussicht bereits ein Feuer entzündet und hilft dir sogleich bei der Zubereitung eures Festmahls.

Ihr schweigt.

In der Tat schmeckt dir das Fleisch sehr gut und auch die Beeren sind fantastisch. Du genießt das gute Fleisch und rundest das Ganze mit den süßen Beeren ab. Nur euer zufriedenes Schmatzen durchbricht die Stille der Savanne.

Als ihr dann gesättigt nebeneinander sitzt mustert dich der alte Mann: „Du musst wissen, dass es Dämonen gibt. Nicht nur in Märchengeschichten oder Lichtjahre entfernt. Auch hier auf der Erde gibt es dunkle Kreaturen die uns jagen. Diese Chaoswesen werden auch als Seelenfänger bezeichnet und sind ausnahmslos böartig und grausam. Auch auf dich hat es ein Chaostier abgesehen. Seit drei Monaten folgt dir ein schwarzer Kater der dich töten will. Ich gebe dir

eine Waffe mit der Du den Dämon besiegen kannst. Alles andere in deinem Besitz ist wirkungslos. Gehe auf den Hügel dort und warte auf deinen Feind. Der Dämon muss vernichtet werden, noch bevor wir die Erde verlassen.“

Seltsame Worte, aber Du glaubst Constant Paret, der soeben im Hügel verschwindet und den Eingang hinter sich schließt. Er hat einen verzierten Streitkolben zurückgelassen, der gut in deiner Hand liegt.

Plötzlich beginnt der Streitkolbenkopf zu leuchten und erhellt den Hügel und die umliegende Steppe. Der Vollmond tut sein Übriges um dir eine ausgezeichnete Sicht zu bescheren, aber die ganze Situation jagt dir so ganz nebenbei erwähnt auch ein wenig Angst ein.

Da draußen soll ein Dämon auf dich warten.

Ein Chaostier, hat der alte Mann gesagt. Wie absurd seine Worte auch klingen, er scheint die Wahrheit zu sehen.

*Fuck*

Das bevorstehende Duell ist unausweichlich.

Du drehst dich herum und erblickst deinen Feind. Auf einem Nachbarhügel siehst Du eine schwarze Katze. Sie wirft einen ungewöhnlich großen, unheimlichen Schatten.

Ihr Körper setzt sich in Bewegung. Plötzlich verformt er sich, beginnt zu wachsen und aus dem kleinen Kater wird in wenigen Sekunden eine pechschwarze, tiggergroße Raubkatze. Die Augen der Kreatur sind, ebenso wie seine Pranken und Zähne, blutrot. Mit einem furchteinflößenden Fauchen rast das Monster auf dich zu.

Du kannst den Dämon nur mit dem magischen Streitkolben (Angriffswurf +1, Schaden 2W6+3) verletzen. Die Waffe halbiert gewöhnliche

Panzerung und viertelt Dämonenpanzerung, also auch die der Chaoskatze.

- Der Kampf auf Leben und Tod beginnt bei Abschnitt 15.

45.

Es handelt sich um zwei imperiale Klonsoldaten. Die beiden Kämpfer sind nicht zu unterschätzen, da sie einige Implantate besitzen, gut gepanzert und mit Lasergewehren bewaffnet sind.

### *Klonsoldaten (GIG-Männer)*

*Körper: 5, Bewegung: 5, Geist: 2, Seele: 1*

*Initiative: 7*

*Handlungswert: 3*

*Ausweichwerte(nah/fern): 16/15*

*Schadenswiderstand: 7*

*Panzerung: 16 (schwere Adamitrüstung, der Panzerungswert wird gegen Wucht-/Klingen-/Ballistik- und Laserschaden verdoppelt)*

*Lebenspunkte/Ausdauerpunkte: 34/20*

*Angriffswurf: +9*

*Schaden: 2W20 (Panzerung/4, Laserschaden)*

Die Klone werden nicht aufgeben oder fliehen, sondern bis zum Tod kämpfen. Sie sind furcht- und gefühllos, kennen keine Gnade.

Wenn ihre Ausdauerpunkte auf 0 fallen, kämpfen sie trotzdem bei einer 1 und 2 auf einem W6 weiter. Bei einer 3 bis 6 auf dem Würfel oder wenn ihre Lebenspunkte auf unter 0 fallen, sterben sie endgültig.

Unterliegst Du im Kampf, so endet deine Geschichte hier mit dem Tod deines Charakters.

- Dauert der Kampf länger als sechs Runden an wurde Alarm ausgelöst. **Vor Beginn der siebten Kampfrunde lese Abschnitt 22.**
- Gelingt es dir beide Soldaten auszuschalten, dann geht es mit Abschnitt 11 weiter.

## 46.

Es gelingt Dir, das Untier zu bezwingen. Du ziehst deine Waffe aus dem Nacken der dämonischen Kreatur und hörst Constant Paret hinter dir rufen: „Komm schnell ins Schiff. Es ist vorbei. Du hast das Chaostier getötet, aber seine dämonische Seele wird versuchen dich zu vergiften. Komm schnell.“ Du verlierst keine Zeit und sprintest den Hügel hinab.

Würfle eine Probe auf (Bewegung + Akrobatik + Laufen) gegen (MW 12).

- Gelingt der Test, so lese Abschnitt 37.
- Misslingt es dir, so folge der Geschichte nach Abschnitt 28.

47.

Du naherst dich der schweren Stahltur und erkennst ein elektronisches Schloss. Du spurst, dass Du dich beeilen musst und versuchst den Elektrocode mithilfe des Ubuntu zu knacken.



Würfel mit (Geist + Technik + Elektronik) gegen (MW 15). Wie bei jedem Test ist es auch hier erlaubt den Wurf mit einem Schicksalspunkt zu wiederholen.

- Ein Erfolg bedeutet Abschnitt 51.
- Ein Fehlschlag endet mit fatalen Konsequenzen in Abschnitt 22.

48.

„Warum zögerst Du mit der Wahrheit?“, schaut dich Constant Paret fordernd an.

Du schweigst kurz und möchtest antworten, als plötzlich seine Stimme in deinem Kopf zu hören ist: „Ich beherrsche die Kraft der Telepathie, mein Freund. Deine Gedanken sind nicht sicher vor mir und ich habe alles gesehen. Du scheinst mir nicht zu trauen. Somit sehe ich mich gezwungen auch dich auf die Probe zu stellen.“

Du traust deinen Sinnen kaum. Dieser alte Mann scheint wirklich mittels Gedankenkraft mit dir zu sprechen. Du fühlst dich nackt und enttarnt und schüttest deine Erinnerungen beschämt vor ihm aus. Constant scheint enttäuscht zu sein. Er erhebt seine reale Stimme: „Du bist noch unerfahren und verschreckt. Darum verzeihe ich dir deine Absichten. Du musst mir allerdings eine Frage beantworten: Bist Du bereit dein Leben für eine

Sache zu opfern die Du nicht verstehst? Von der ich dir aber sage, dass sie gut ist.“

- Deine Antwort lautet „Nein“? So lese Abschnitt 38.
- Antwortest Du lieber mit „Ja“? Dann geht es mit Abschnitt 3 weiter.

49.

Wochen oder Monate sind vergehen.

Du warst im Tiefschlaf.

Ein schwarzes Koma.

Keine Träume.

Keine Erinnerung.

Du erwachst irgendwann in einer Klinik und findest erst nach einigen Tagen heraus, dass Du dich auf einem Raumschiff befindest.

*Wow!*

Ja richtig, auf einem gewaltigen Raumkreuzer im All, fernab der Erde. Nach etwa einer Woche kannst Du das Bett verlassen und erkundest das fremdartige Fahrzeug. Es ist riesig und es wohnen Tausende von Menschen auf dem Schiff. Es gibt einen Park und einige Bars und Geschäfte.

Du bist erstaunt darüber, wie schnell Du dich deiner neuen Umgebung anpassen kannst. Schon nach einigen Wochen hast du einige bedeutende

Kontakte geknüpft und dich mit modernen Waffen und Rüstungen versorgt. Geld konntest Du zwar noch keins verdienen, aber ein fremder Sponsor hat dich mit einem guten Startkapital versehen. Auch nach Monaten hast Du nicht erfahren, wie Du auf dieses Raumschiff gelangt bist. Als ihr Smallworld, euren Zielplaneten, erreicht fühlst Du dich schon ganz wie ein moderner Mensch. Deine neuste Errungenschaft ist ein Ubuntu, gegen die die neusten Smartphones auf der Erde Fliegendreck sind. Die gigantische Hauptstadt Smallworlds heißt Attika und bedeckt über die Hälfte der Planetenoberfläche. Sie beherbergt fast eine Milliarden Einwohner und ist ein Mekka für Schmuggler und Abenteurer.

Du bist jetzt ein erwachter Liner und soeben im Herzen der Grenzringe, den äußeren Sternearmen der Milchstraße, angelangt.

Du erhältst 3 Erfahrungspunkte und  $4W6 \times 1.000$  der galaktischen Währung Virce.

Vorerst endet die Geschichte hier, aber ein jedes Ende kann auch ein Neuanfang sein. Es ist völlig in Ordnung das Abenteuer nochmal zu spielen, da es durchaus noch spannendere Enden zu bieten hat.

50.

Eilig flüchtest Du in das dichte, unwegsame Unterholz. Du läufst tiefer in den Wald hinein und kletterst einen Hang hinauf.

Etwa zwei Meilen von deiner Hütte entfernt blickst Du zurück und siehst, dass vier ziemlich große Kampfroboter deine Hütte in Flammen gesetzt haben und soeben im Wald verschwinden.

Du traust deinen Augen kaum.

Die Maschinen sahen wie gewaltige, insektenhafte Metallskelette aus. Bestückt mit Stacheln, Dornen, Klingen und Geschützen. Die unbekanntes Flugobjekte sind in südliche Richtung unterwegs, und geraten schnell aus deinem Blickfeld.

Zurückkehren macht keinen Sinn.

Du marschierst weiter nach Osten.

- Weiter geht es mit Abschnitt 40.

## 51.

Mit einem leisen Knacken entriegelst Du das Elektroschloss. Vorsichtig öffnest Du die schwere Stahltür. Hinter dieser liegt ein circa fünfzehn Meter langer Gang. Etwa drei Meter hoch und ebenso breit. Schnell lokalisierst Du die Kamera an der Decke und auf deinem Helmdisplay siehst Du die lebenswichtige Information:

Dein Tarnsystem hat die Kamera erfolgreich deaktiviert.

Es gibt links und rechts jeweils zwei Türen. Eine fünfte, etwas besser gesicherte Tür liegt am Ende des Ganges. Du betrittst den sterilen Flur, welcher nur sehr schwach beleuchtet ist.

Plötzlich öffnet sich die linke, hintere Tür und du siehst eine Frau mittleren Alters mit einem weißen Kittel. Sie scheint sich auf ein Display in ihrer Hand zu konzentrieren und sie hat dich noch nicht erblickt.

- Möchtest du die Frau überrumpeln und versuchen Informationen von ihr zu erlangen?  
Dann lese Abschnitt 60
- Möchtest Du der Frau zielstrebig und selbstsicher entgegen treten und dich als Wissenschaftler vorstellen, der das Hauptlabor sucht? In diesem Falle geht es zu Abschnitt 70.
- Möchtest Du dich auf die Chamäleon-Tarnbeschichtung deiner Adamitrüstung verlassen und versuchen an der Frau vorbei in den Raum zu gelangen? Wenn ja, dann folge der Geschichte nach Abschnitt 80.

**52.**

Es beginnt ein Kampf, den Du schleunigst für dich entscheiden solltest. In der ersten Runde des folgenden Gefechtes dürfen die Klonsoldaten nicht handeln. Zudem wird dein Ausweichwert durch deine Deckung am Türrahmen im Fernkampf für das komplette Gefecht um 4 Punkte erhöht.

***Klonsoldaten (GIG-Männer)***

*Körper: 5, Bewegung: 5, Geist: 2, Seele: 1*

*Initiative: 7*

*Handlungswert: 3*

*Ausweichwerte(nah/fern): 16/15*

*Schadenswiderstand: 7*

*Panzerung: 16 (Adamitrüstung, doppelte Panzerung gegen Wucht-/Klingen-/Ballistik- und Laserschaden)*

*Lebenspunkte/Ausdauerpunkte: 34/20*

*Angriffswurf: +9*

*Schaden: 2W20 (Panzerung/4, Laserschaden)*

Wenn Du unterliegst wirst Du das Labor nicht lebend verlassen und damit würde nicht nur die Geschichte enden.

- Dauert der Kampf länger als vier Runden wurde Alarm ausgelöst und Du musst flüchten. Weiter geht es bei Abschnitt 81.
- Idealerweise gelingt es dir beide Wachen innerhalb von vier oder weniger Runden außer Gefecht zu setzen. Dann geht es mit Abschnitt 91 weiter.

## 53.

In wenigen Augenblicken erklärt dir Orlantha die simple Bedienung der Laserkanone, mit der sie sich selbst jedoch nicht sonderlich gut auskennt.

Du nimmst den Joystick in die rechte Hand und stellst den Laser auf die höchste Stufe.

Zügig aber vorsichtig visierst Du den großen Schlangenkopf an und lässt dir genügend Zeit zum Zielen, da euch die schwer beschäftigten Kreaturen gar nicht wahrnehmen.

Dannfeuerst Du die fette Laserkanone ab!

Würfel auf (Geist + Fernkampf + Laserkanone) gegen (MW 14).

- Bei einem Erfolg geht es ab zu Abschnitt 92.
- Bei einem Fehlschlag geht es mit Abschnitt 62 weiter.

54.

Erstaunt schaut dich die gutaussehende Mittvierzigerin an: „Mein Name ist Orlantha Adney. Ich bin die Leiterin von Labor Eins. Ich wüsste es, wenn hier jemand Neues anfängt. Oh - Moment...“

Dir bleibt nichts anderes übrig als die Ärmste zu überwältigen um dann mit ihr weiterzusprechen, da sie sonst schreien wird.

Würfel einen Test mit (Körper + Bewegung + Waffenlos) gegen (MW 16).

- Gelingt der Test, so überwältigst du die Frau blitzartig. Es geht mit Abschnitt 66 weiter.
- Bei einem Fehlschlag kreischt sie: „Alarm! Eindringlinge!“ Folge der Geschichte nach Abschnitt 81.

55.

Du hast es geschafft.

Du verlässt das Labor ungesehen und befindest dich jetzt im Tal mit der Stahlhütte. Noch immer ist kein Alarmgeräusch zu hören.

Du eilst den Hang hinauf und läufst Richtung Norden, in der Hoffnung, dass sich Constant bald bei dir meldet, da Du ihn bis dato nicht erreichen konntest.

Jeder Meter zwischen dir und dem totgeweihten Geheimlabor zählt.

Du nimmst die Beine in die Hand.

- Weiter geht es mit Abschnitt 88.

56.

Du hast es geschafft.

Durch einige Ramm- und Schlagaktionen auf der wahnwitzigen Jagd hast Du allerdings 2W6 Lebenspunkte verloren. Gegen diesen Erschöpfungsschaden zählt keine Panzerung, nur der Schadenswiderstand.

Du befindest dich jetzt im Tal mit der Stahlhütte und eilst den Hang hinauf und läufst Richtung Norden, in der Hoffnung, dass sich Constant bald bei dir meldet, da Du ihn nicht erreichen kannst.

Jeder Meter zwischen dir und dem totgeweihten Geheimlabor zählt.

Du nimmst die Beine in die Hand.

- Weiter geht es mit Abschnitt 88.

57.

„Ihr seid mir ja ein Teufelskerl.“, erkennt Shinsei Sawada und tritt hervor. Der terasiatische Anführer hat schwarzes Haar und eine schwarze Uniform. Er mustert dich und spricht dabei weiter: „Du könntest mich jetzt erledigen. Aber Du tust es nicht. Weil Du noch nicht sterben willst. Du bist aber auch zu cool und zu stolz um aufzugeben. Das gefällt mir.“

Dann zieht sich der Kapitän zurück und verschwindet mit seinen Schergen im Raumfrachter. Nach etwa einer Stunde startete das Raumschiff und ihr bleibt auf der verlassenen Berginsel zurück. Ihr sucht euch ein Versteck und erst nach einigen Wochen freundest Du dich besser mit Orlantha an. Sie erzählt dir viel und berichtet von der „neuen Welt“.

Das Universum Galaxyn.

Die Neunvölker: Aigyppter, Draganer, Hobraer, Mesopotamier, Terasiaten, Terraner und Unholde, Vios und Zulu.

Das böse Imperium.

Die guten Suchenden.

Das Wissen über die moderne Welt wird dir mit Sicherheit noch weiterhelfen. Auch erzählt sie dir vom Grid, einer virtuellen Datenwelt. Wie eine Matrix. Nein. Wie unendlich viele Matrizen. Alles ist irgendwie, irgendwo und irgendwann im Grid vertreten. Man muss nur wissen wie man sucht, dann wird man mit etwas Glück fündig. Auch die modernen Taschencomputer, die Ubuntus, greifen auf das Grid zurück. Neben Informationen gibt es aberwitzig viele virtuelle Welten, eine unfassbarer als die Nächste.

Du gewinnst drei Erfahrungspunkte, die Du dir notieren solltest und natürlich auch zur Steigerung verwenden darfst.

- Die Geschichte geht in dem folgenden Abschnitt 58 weiter.

58.

Nach über sechs Monaten siehst Du einen Raumtransporter, der einige hundert Meter vor eurem Versteck landet. Constant Paret steigt aus dem etwa sechzig Meter langen Stahlvogel und begrüßt euch herzlich. Er entschuldigt sich für die Verspätung, aber ihr seid einfach nur froh, dass er jetzt doch noch aufgetaucht ist.

Ihr habt euch einiges zu erzählen und schweigt nur als ihr den Planemo Dvorcar verlasst. Als ob ihr still sein müsstet, damit man euch nicht entdeckt.

Als ihr im schwarzen All seid und der Planet nicht mehr mit dem bloßen Auge zu erkennen ist, aktiviert Constant das Mana-Orchana-Photon-System, kurz das „MOPS“.

Durch die unglaubliche Geschwindigkeit mit der ihr euch nun bewegt erreicht euch kein Lichtstrahl.

Alles um das Raumschiff herum ist schwarzes Nichts.

Finsterste Dunkelheit.

„Stell dich auf eine lange Reise ein, mein Freund“, lächelt Constant.

Es vergeht fast ein Jahr bis ihr den Handelsplaneten Smallworld erreicht. Genug Zeit um etwas über die Galaxie, besagten Planeten und die moderne Technik zu erfahren.

Durch das Training und die Unterstützung von Orlantha und Constant lernst Du schnell und viel. Auch fällt es dir immer leichter mit deinem Ubuntu, dem nicht zu unterschätzenden Minicomputer der neuen Welten, umzugehen. Die Meister der modernen Welt beherrschen nicht nur die Informationen des galaktischen Datennetzes, dem Grid, sondern können auch die Realität beeinflussen. Blockierende Laserwaffen, explodierende Maschinen und Stromausfälle sind

für einen wahren Grider, wie sich die Datenverbrecher selbst gerne nennen, nur der Anfang der Fahnenstange.

Durch die Lehren deines Mentors erhältst Du  $(W6/2 + 3)$  Erfahrungspunkte (bei einer 6 wird nicht erneut gewürfelt!). Diese darfst Du dir notieren und auch direkt einsetzen um deine Spielwerte zu steigern.

- In Abschnitt 101 erreicht ihr Smallworld.

59.

Nachdem Du ihr in einigen Sätzen erklärt hast, dass du ein Spion bist und das Labor unschädlich machen musst, um Milliarden von Leben auf einem fernen Planeten zu retten, schaut dich Orlantha Adney fasziniert an: „Bitte sage mir, dass es um die Erde geht. Meine gute, alte Heimat. Fast vergessen. Ich wurde vieler meiner Erinnerungen beraubt um mich besser auf meine Forschungen zu konzentrieren. Ich bin das intelligenteste Lebewesen auf diesem Planemo und vermutlich auch in vielen Lichtjahren Umkreis. Ich war nie freiwillig hier. Schon über neunzig Jahre friste ich hier ein tristes Leben mit einigen unglaublichen Fortschritten alle paar Jahre. Hier nimm diese Elixierkette. Ich werde jetzt verschwinden. Beeile dich. Das Labor liegt in der Richtung aus der ich gekommen bin. Folge den Gängen, Du wirst es schon finden.“

Sie überreicht dir ein kleines Armband und geht dann. Die Elixierkette wird automatisch aktiviert, wenn deine Lebens- oder Ausdauerpunkte auf 0 fallen. Du heilst dann schlagartig 5W6+5 Schadenspunkte und eine Wunde.

- Weiter geht es mit Abschnitt 64.

60.

Du atmest tief durch. Dann springst Du die Frau an um sie zu überwältigen. Da sie überrascht und keine Kämpfernautur ist, stehen deine Chancen nicht schlecht.

Würfel auf (Bewegung + Körper + Waffenlos) gegen (MW 13).

- Gelingt der Test, so überwältigst du die Frau blitzartig. Es geht mit Abschnitt 66 weiter.
- Bei einem Fehlschlag kreischt sie: „Alarm! Eindringlinge!“ Folge der Geschichte dann nach Abschnitt 81.

61.

„Port Saerwen liegt etwa zehn Stunden entfernt. Mit etwas Glück finden wir dort wirklich was Brauchbares.“, redet Orlantha Adney dir gut zu. In den nächsten Stunden redet ihr viel und Du merkst schnell, dass sie außerordentlich intelligent ist. Die mit Abstand klügste Person die Du jemals getroffen hast und sie stammt auch von der Erde. Jedoch wurde sie bereits im Jahre 1899 von Aigypthern entführt. Sie konnte sich befreien und lebte einige Jahre auf sich allein gestellt. Dann heuerte sie bei den UCA-Rebellen an. Sie kämpfte zwanzig Jahre in einer Spezialeinheit, die für die Überwachung des damals jungen Imperiums zuständig war. Dann erst wurde man auf ihre außerordentliche Intelligenz aufmerksam. Vor etwa neunzig Jahren geriet sie in Gefangenschaft. Nach einigen Jahren der Folter und Gedankenmanipulation wurde sie gefügig und

diente lange dem dunklen Machtapparat. Sie ist eine erfahrene Linerin, aber das Imperium hatte ihre Seele in Tiefschlaf versetzt. Mit deinem Erscheinen und durch dein Handeln ist sie soeben zum zweiten Male erwacht. Sie ist dir sehr dankbar.

Ihr erreicht Port Saerwen, einen einige Quadratkilometer großen Hanger auf einer steinigen Insel, etwa viertausend Meter über dem Meeresspiegel. Die Auffahrt mit dem Gleiter ist waghalsig, aber ihr erreicht die Bergspitze nach einer halben Stunde Spannung. Auf dem großen Platz stehen die Ruinen einiger Gebäude. Außerdem steht dort tatsächlich ein Raumschiff. Mindestens sechzig Meter lang. Ein kleiner Raumfrachter, wie dein Ubuntu dir mitteilt. Das Schiff steht einsam, mitten im Hanger. Ihr seid etwa hundert Meter von dem Raumschiff entfernt,

als man von links und rechts das Feuer auf euch eröffnet.

Würfel auf (Geist + Bewegung + Reflexe) gegen (MW 15) um rechtzeitig aus dem Gleiter zu springen, da dieser gleich explodieren wird.

- Gelingt der Wurf, darfst du Abschnitt 84 lesen.
- Misslingt der Test musst du Abschnitt 95 folgen.

62.

Da Du versucht hast den Drachen nicht zu gefährden, geht dein Schuss etwa einen halben Meter an dem Schlangenschädel vorbei. Weitere Schüsse treffen jedoch zumindest den gewaltigen Schlangenkörper. Nach etwa zwanzig Schüssen hältst Du inne.

Du hast nicht nur die Schlange, sondern auch den Eisdrachen erlegt.

Ein typischer Fall von: Zuviel des Guten.

Irgendwie bis Du enttäuscht.

Nach einer Schweigeminute für die Giganten fährt ihr weiter.

- Folge der Geschichte nach Abschnitt 90.

63.

Gebannt schaut ihr euch diesen Kampf der Giganten an. Der Eisdrache erwischt die Schlange immer wieder mit seinen Pranken, jedoch entgeht sie seinen mächtigen Kiefern.

Minuten verstreichen.

Der Schlange gelingt es den robusten Drachenkörper zu umschlingen. Dann beißt sich die weiße Riesenechse jedoch im Schlangenkörper fest. Es sieht ganz nach einer Pattsituation aus.

Plötzlich bebt das Eis.

Der Boden vibriert und selbst im Gleiter sind die Schwingungen deutlich zu spüren. Ein markerschütterndes Geschrei der Schlange formt sich zu einem megalauten Kreischen. Ihr aktiviert die Schallfilter des Gleiters und setzt zur Sicherheit noch eure Helme auf.

Plötzlich zerspringt die Landschaft.

Die Kolosse brechen ein.

Kilometerlange Risse zerreißen das Eis.

Alles geht ganz schnell und langsam zugleich.

Zuerst brechen die beiden Riesen mit einem Ruck zehn oder zwanzig Meter ein.

Dann passiert das Unglaubliche.

Der ganze Planet scheint zu beben.

Der Boden bricht ein und Orlantha hat Probleme das Fahrzeug unter Kontrolle zu halten. Aber es gelingt ihr zurückzusteuern.

Es bricht etwas aus dem Boden.

Wie ein kleiner Snack werden die beiden gigantischen Wesen von einem Maul verschlungen, welches aus der Tiefe des Meeres durch den Eisboden bricht.

Der aufgerissene Schlund ist wenigstens einen Kilometer lang. Das Monster ist mindestens hundert- oder tausendmal so groß wie ein Blauwal. Dem größten Lebewesen der Erde.

Ihr seid wie gelähmt.

Zum Glück gelingt es Orlantha weiterhin im Rückwärtsgang zu bleiben.

Mittlerweile seid ihr schon einige Kilometer von dem Riesenmaul entfernt, als ihr seht wie der gewaltige Körper des Kopfes folgt. Die Kreatur erinnert dich an eine zehntausendfach vergrößerte Riesenmuräne die durch das Eis vertikal nach oben springt.

Aber die Kreatur macht keine Anstalten ins Meer zurück zu fallen.

Sie verlässt den Ozean und die Eiswüste komplett und fliegt in Richtung Himmel. Das Wesen ist vielleicht dreißig Kilometer lang und hat die Atmosphäre schnell verlassen. Es dauert jedoch einige Minuten bis man die Kreatur nicht mehr sehen kann, da die Wolkendecke völlig zerrissen wurde. Das gewaltige Loch was im Eis zurückbleibt hat einen Durchmesser von fast zehn Kilometern.

Stille.

„Das war eine Weltraummuräne. Zum Glück sehr seltene Kreaturen. Obwohl sie eigentlich friedfertig sind. Ihre Nahrung besteht zu 99,9 Prozent aus Gestein, Meteoriten und Weltraumschrott. Derzeit gibt es neun registrierte Weltraummuränen. Tendenz abnehmend. Also eigentlich eine sehr bedrohte Tierart...“, brabbelt Orlantha belehrend.

Dann ist sie still.

Ihr blickt beide beunruhigt in den Himmel.

„Vermutlich hat deine Bombe sie geweckt. Sie hat wahrscheinlich schon Jahrhunderte hier geschlafen. Dazu jetzt noch das Gekreische der Seeschlange. Da wäre ich auch Leine gezogen. Oder?“, schaut dich Orlantha an.

Schweigend gibst Du ihr zu verstehen, dass Du noch etwas Zeit brauchst um dich zu sammeln und noch nicht im Stande bist mit ihr herumzualbern.

Du gewinnst einen Erfahrungspunkt durch dieses unfassbare Erlebnis.

- Nach einigen Minuten fährt Orlantha Adney schweigend weiter.

Lese jetzt bitte Abschnitt 90.

## 64.

Du passierst einen langen Gang und ein leeres, kleines Operationszimmer. Die Tür zum nächsten Raum steht offen und von dort aus scheint es ins Zentrum der unterirdischen Laboranlage zu gehen. Du siehst zwei Wachen vor einer schweren Sicherheitstüre.

- Versuchst Du die Wachen mit Gewalt aus dem Weg zu räumen, dann geht es mit Abschnitt 52 weiter.
- Möchtest Du sie ansprechen um sie zu belabern oder gegebenenfalls zu bestechen? Dann lese Abschnitt 77.
- Suchst Du dir lieber einen anderen Weg ins Hauptlabor? Dann ab nach Abschnitt 93.

65.

Direkt an den Energietanks positionierst Du eine der Neutronenbomben und bewegst dich dann lautlos zurück. Du wurdest noch nicht entdeckt und Richtung Laborausgang scheint die Luft rein zu sein.

Lächelnd erhältst du einen wohlverdienten Erfahrungspunkt.

Du verlässt das Hauptlabor und kommst dem Ausgang immer näher. Einige Meter von dir entfernt biegen plötzlich zwei Klonsoldaten um die Ecke. Sie passieren dich schweigend und Du eilst weiter, in der Hoffnung, dass alles ein gutes Ende nehmen wird.

Rolle eine Probe auf (Bewegung + Geist + Heimlichkeit) gegen (MW 15) um zu erfahren ob deine Flucht erfolgreich ist.

- Bei einem Erfolg darfst Du dich auf Abschnitt 55 freuen.

- Misslingt der Wurf so wird es in Abschnitt 76 heikel.

66.

Du packst die Frau und drückst sie mit dem rechten Arm gegen die Wand, während Du ihren Mund mit deiner linken Hand zuhältst.

Nachdem Du ihr mit einem fürchterlichen Blick klar gemacht hast, dass Du keinen Spaß verstehst lässt Du sie vorsichtig reden: „Das Hauptlabor liegt in dieser Richtung. Der Gang hinter dieser Türe dort, dann durch zwei kleine Vorzimmer und schon sind Sie da. Ich bitte Sie, lassen Sie mich am Leben. Bitte.“

Was hast Du vor?

- Betäubst Du sie und durchsuchst sie dann?  
Dann lese Abschnitt 86.
- Entschließt Du dich ihr doch die Wahrheit zu sagen? Folge der Geschichte nach Abschnitt 59.

67.

Der terasiatische Piratenanführer Shinsei Sawada schreit: „Macht sie nieder! Keine Gnade!“

Ein Gefecht beginnt und da sind noch weitaus mehr Feinde als erwartet. Ein aussichtsloser Kampf, den ihr verlieren werdet.

Rolle einen sechsseitigen Würfel. Du darfst Schicksal einsetzen um diesen Wurf zu wiederholen.

- Bei einer 1-2 endet die Geschichte hier mit deinem Tod.
- Bei einer 3-6 hast du Glück und es geht mit Abschnitt 68 weiter.

68.

Du erwachst und stellst sofort fest, dass Du gefesselt bist. Du befindest dich bei einigen Kisten direkt am Hanger in der Nähe des Raumfrachters. Auch Orlantha ist geknebelt und bewusstlos. Sie liegt direkt neben dir auf dem kahlen Felsboden.

Vor euch stehen zwei wilde Söldner. Sie haben terasiatische Gesichtszüge und auch die typische gelbliche Hautfärbung. Sie tragen eine improvisierte, selbstgebaute Panzerung und schwere Sturmgewehre. Einer der Soldaten dreht sich zu dir und als er erkennt, dass Du wach bist schlägt er dich mit dem Gewehrgriff nieder.

Erneut umhüllt dich Dunkelheit.

Diesmal erwachst Du in einer kleinen Stahlzelle. Orlantha ist nicht mehr bei dir. Es geht dir etwas besser, jedoch fühlst Du dich benebelt und wirr im Kopf. Vermutlich hat man dir irgendeine

Heildroge verabreicht, zumindest sprechen die Einstiche an deinem rechten Arm dafür.

Du entspannst dich.

Zeit vergeht.

Dann öffnet sich die schwere Kerkertür und ein asiatischer Mann in goldener Uniform steht vor dir und spricht ruhig und langsam: „Mein Name ist Shinsei Sawada und ich komme diesmal mit guten Nachrichten und Absichten zu euch.“

Er lächelt freundlich: „Du hast terranische DNA und wirst daher von uns verschont. Die Frau ebenso. Unser Raumfrachter ist startfertig. Wir werden den Planeten in Kürze verlassen. Es wurden zwar einige imperiale Raumjäger gesichtet, aber ich glaube es wird sich keine wirklich bessere Gelegenheit bieten. Wenn ihr wollt, dürft ihr mit uns kommen. Andernfalls lassen wir euch Beide hier auf der Bergspitze zurück.“

Du überlegst eine Weile und antwortest dem Fremden:

- „Wir kommen mit.“ Dann lese Abschnitt 109.
- „Danke. Aber wir bleiben hier.“ Entscheidest Du dich für diese Antwort so geht es nach Abschnitt 87.

**69.**

Würfel eine Probe auf (Seele + Charisma + Einschüchtern) gegen (MW 13) um zu erfahren wie es jetzt weitergeht.

- Erfolg? Dann lese Abschnitt 57.
- Misserfolg? Lese Abschnitt 67.

70.

Leider hat die Dame kein Namensschild. Außerdem ist es ein relativ kleines Labor und vermutlich kennen sich hier alle Wissenschaftler persönlich. Du schmeißt alle Zweifel über Bord und versuchst selbstsicher zu wirken.

„Gute Frau, ich bin neu hier und suche das Hauptlabor. Ich bin hier wegen der Neutrino-problematik eines ihrer Kollegen. Mein Name ist Doktor Winand Koch und ich bin spät dran. Bitte. Wo geht es lang?“

Du hoffst inständig, dass die Frau nicht so gerissen ist wie sie mit ihrer schicken Brille aussieht.

Würfel einen Test auf (Seele + Geist + Charisma) gegen (MW 16).

- Ist die Probe erfolgreich lese Abschnitt 82.
- Bei einem Misserfolg geht es bei Abschnitt 54 weiter.

71.

Wie auch immer Du es anstellst, irgendwie hast Du Erfolg. Die Klonsoldaten lassen dich nach einem kurzen Gespräch passieren und lösen auch keinen Alarm aus. Du freust dich über die Dummheit der Klonkrieger und erreichst das sehr große Hauptlabor. Zehn oder zwanzig Wissenschaftler wuseln auf den mindestens 500 Quadratmetern umher.

Da dir die Klonsoldaten genau gesagt haben wo sich die Energietanks befinden, erreichst Du diese kurze Zeit später.

- In Abschnitt 65 packst du eines der Neutronenbonbons aus.

72.

Allerlei interessante Informationen befinden sich auf den Datenchips. Es dauert einige Tage bis Du erkennst, dass es sich um brisante Daten gegen den Klerus handelt. Eine moderne Kirche, die an einen mächtigen, gnadenlosen Gott glaubt. Allerdings bleiben dir wichtige Schlüsselinformationen verborgen und Du musst einsehen, dass Du der hochkomplexen Verschlüsselungstechnik nicht gewachsen bist.

Dann jedoch hast Du einen Einfall. Mithilfe eines Geheimcodes auf den Papierblättern könntest Du an die Daten gelangen.

Tage mühevoller Hingabe verstreichen. Es gelingt dir einige der verschlüsselten Datensätze frei zu legen. Es geht um schwere Anschuldigungen gegen drei Bischöfe in Attika. Wem könntest Du solche Informationen verkaufen?

Nach einer Weile vorsichtiger Suche nach einem Fehler findest Du einen Abnehmer über das Grid. Ein Reporter der Attika News Foundation. Sein Name ist Huhgs Jamelio und er ist ein hochgewachsener Zulu der stets helle Leinenanzüge trägt. Nachdem Du ihn zweimal in einer Bar namens Helio-Zum getroffen hast, verkaufst Du ihm eine Kopie der Daten für 40.000 Virce und versteckst die Originale wieder.

Du kannst dir Huhgs Jamelio als Kontakt aufschreiben, wenn dir ein Test auf (Seele + Geist + Charisma) gegen (MW 15) gelingt.

Drei Wochen nach deiner Ankunft in der Wohnung, meldet sich Constant bei dir.

- Lese in Abschnitt 121, was er dir zu sagen hat.

73.

Mit gesenktem Kopf gehst Du der Frau noch ein Stück entgegen um sie überraschend packen zu können, damit sie keine Gelegenheit hat zu schreien.

Würfel auf (Bewegung + Körper + Waffenlos) gegen (MW 14) um die Dame zu überwältigen.

- Gelingt der Test, so geht es mit Abschnitt 66 weiter.
- Bei einem Fehlschlag kreischt sie: „Alarm! Eindringlinge!“ Folge der Geschichte nach Abschnitt 81.

74.

Ihr schlagt ein kleines Lager, an einem Hang in einer Höhle auf. Tage vergehen und es bleibt dieses verfluchte Zwielficht, was dich in einen permanenten Halbschlaf versetzt. Wie in Trance verstreicht die Zeit.

Zumindest freundest Du dich mit Orlantha Adney an, wie sich herausstellt einer unglaublich klugen und sehr interessanten Person. Sie stammt auch von der Erde und vermisst ihre alte Heimat. Bereits 1899 wurde sie von auf der Erde gestrandeten Aigyptern entführt und einige Monate als Sklavin gehalten. Die böartigen Piraten brachten sie nach Esperanza, einem grünen Planeten im Planetensystem Eridani. Es war demütigend und grausam, aber nachdem sie sich befreien konnte lebte sie einige Jahre in Freiheit auf dem wilden aber wundervollen Planeten. Mithilfe einiger Schmuggler gelangte sie nach Hidalgo und

arbeitet dort als freie Wissenschaftlerin. Die Eigenheiten und Errungenschaft der hochmodernen Grenzringe wurden ihr schnell vertraut.

Aber sie hatte den Drang mehr zu tun, etwas zu verändern und zu helfen. Orlantha heuerte bei den UCA-Rebellen an, sie kämpfte zwanzig Jahre in einer Spezialeinheit, die für die Überwachung des damals im Aufbau befindlichen Imperiums zuständig war. Dann erst wurde man auf ihre außerordentliche Intelligenz aufmerksam. Vor etwa neunzig Jahren geriet sie in Gefangenschaft. Nach einigen Jahren der Folter und Gehirnwäsche war die Wissenschaftlerin gefügig und diente lange Zeit dem dunklen, imperialen Machtapparat. Sie war früher eine erfahrene Linerin aber das Imperium hatte ihre Seele in Tiefschlaf versetzt. Erst mit deinem Erscheinen und durch dein Handeln wurde sie zum zweiten Mal erweckt.

Orlantha ist dir dafür sehr dankbar und nach einigen Wochen beginnt sie dich zu unterrichten.

Viele Monate im Eis vergehen. Du hast viel gelernt in dieser Zeit und konntest dich hier im Zwielight gut auf ihre Aufgaben und Worte konzentrieren. Ununterbrochen wurde gelernt und trainiert, egal ob wach oder im Schlaf.

Du gewinnst drei Erfahrungspunkte, die Du zur Steigerung deiner Fertigkeiten oder des Berufes Liner einsetzen darfst.

Rolle einen W6 um zu sehen wie es nach dem halben Jahr in der Wildnis weiter geht. Für diesen Zufallswurf darfst Du kein Schicksal einsetzen.

- Bei einer 1 lese Abschnitt 85.
- Bei einer 2, 3 oder 4 geht es mit Abschnitt 100 weiter.
- Bei einer 5 und 6 lese Abschnitt 58.

75.

Es ist lange Zeit dunkel um dich herum.

Zeit vergeht.

Du erwachst in einer Kabine eines Raumschiffes.

Du bist unverletzt und offensichtlich nicht tot.

Deine Ausrüstung ist leider nicht mehr da, aber

Du findest einen Ubuntu auf dem Tisch vor. Du

verlässt das Schlafabteil und durchquerst das

mittelgroße Transportschiff. Eine Frau im

Aufenthaltsraum lächelt dir zu. Du überlegst

gerade ob Du sie ansprechen sollst, als Constant

Paret durch eine Schiebetür den Raum betritt.

Väterlich erhebt dein Mentor seine Stimme:

“Erfolg sieht anders aus, mein Junge. Vielleicht

habe ich dich nicht gut genug auf die grausame

Galaxie vorbereitet. Aber zum Glück konnte ich

dich rechtzeitig retten und Du bist jetzt hier. Wir

sind bereits gelandet. Du hast lange geschlafen.

Über neun Wochen lagst Du im Koma...”

Er hat deinen verdutzten Gesichtsausdruck wahrgenommen und schaut dich an.

Ihr schweigt eine Weile.

Dann erklärt er dir langsam und behutsam, wie er dich vor über zwei Monaten auf Planemo Dvorcar gefunden hat. Du warst fast tot, aber dank deines Ubuntus konnte er dich aufspüren. Dein Lebenslicht war fast erloschen, aber die moderne Technik und einige Gebete haben dich geheilt. Jetzt seid ihr bereits in Smallworld angelangt und Constant Paret hat darauf gewartet, dass Du erwachst, damit er abreisen kann: „Weißt Du, einige üble Kerle aus Down-Town sind ganz schlecht auf mich zu sprechen. Daneben gibt es noch ein Dutzend weitere Gründe, warum ich nicht hierbleiben sollte. Du aber bist hier erst einmal gut aufgehoben. Suche dir eine billige Wohnung und finde dich in der modernen Welt

selbstständig zurecht. Wo stehst Du? Wer bist Du?  
Und am wichtigsten: Wer willst Du sein?“

Nach diesen Fragen dreht sich Constant um und verlässt den Raumtransporter.

Du zögerst, dann folgst Du.

Ihr befindet euch auf einem Hanger. Etwa 500 mal 500 Meter groß. Neben eurem 60 Meter langen Frachter befinden sich hier drei weitere Transportschiffe und sechs kleinere Raumjäger. Dann siehst Du, dass weit über euch eine Decke ist. Vielleicht hundert oder aber auch zweihundert Meter hoch. Links und rechts sind gewaltige Stahlwände. Der Hanger ist Teil eines gigantischen Doms der mit Türmen, Plateaus und Verbindungsbrücken einige Kilometer hoch sein muss.

Du schluckst beeindruckt.

Extrem hoch.

Hoch genug um am Horizont die Erdkrümmung wahrzunehmen. Der gewaltige Dom hat schier unbeschreibliche Ausmaße und etliche weitere Hanger wie der Eurige sind in seinen Türmen integriert. Seine Spitzen reichen bis in die Stratosphäre des fast vollständig bebauten Planeten, einige hundert Meter über euch hat ein mittelgroßer Sternenkreuzer angedockt. Du erblickst weitere dieser faszinierenden Riesenraumschiffe am Himmel.

Unglaublich.

Dieser utopische Monsterdom steht in einer Stadt die sich soweit das Auge reicht, in alle Himmelsrichtungen erstreckt. Das muss die sagenumwobene Hauptstadt von Smallworld sein.

Das ist Attika.

Die galaktische Metropole beherbergt fast eine Milliarden Einwohner und ist ein Mekka für Schmuggler und Abenteurer. Du bist ein

erwachter Liner und soeben im Herzen der Grenzringe angelangt. Neue Herausforderungen erwarten dich.

Dein neues Leben beginnt, diese Abenteuergeschichte endet jedoch hier. Constant verabschiedet sich und überlässt dir 25.000 Virce. Du gewinnst vier Erfahrungspunkte, die Du zur Steigerung von Fertigkeiten oder dem Beruf „Liners“ einsetzen darfst.

76.

Plötzlich läufst Du einem Soldaten direkt in die Arme, der neben dir aus einer Türe marschiert.

Verfluchter Mist.

Es sind keine lauten Alarmsirenen zu hören und es wird auch nicht alles in Rotlicht getaucht, aber Du bist dir verdammt sicher, dass Alarm ausgelöst wurde.

Der Soldat ist nicht alleine unterwegs und eine wilde Verfolgungsjagd beginnt. Du nimmst die Beine in die Hand und versuchst den Klonsoldaten zu entkommen.

Würfle eine Probe auf (Bewegung + Körper + Akrobatik) gegen (MW 16) um in den weißen Schnee flüchten zu können.

- Bei einem Fehlschlag nähert sich die Geschichte in Abschnitt 99 dem Ende.
- Bei einem Erfolg darfst du Abschnitt 56 lesen.

77.

Vielleicht ist es keine so gute Idee mit Klonsoldaten zu verhandeln, aber Du versuchst dein Glück.

Ein Test auf (Seele + Geist + Charisma) gegen (MW 20) ist jetzt erforderlich.

- Bei einem Fehlschlag erkennst Du gerade noch rechtzeitig, dass die Klone zum Angriff übergehen wollen und fliehst. Die Klonsoldaten bleiben zwar an ihrem Posten, aber Du solltest dich nicht zu sehr auf Abschnitt 81 freuen.
- Hast Du Erfolg so darfst Du Abschnitt 71 lesen.

78.

Eine frostige Umarmung.

Du strampelst, zappelst und versuchst dich so aus den Schneemassen zu befreien.



Damit du deinem eisigen Grab entkommen kannst, musst Du einen Schicksalspunkt ausgeben oder dir  $2W6+4$  Schadenspunkte notieren. Dieser Schaden wird nur um deinen Schadenswiderstand reduziert.

- Es geht mit dem folgenden Abschnitt 79 weiter.

79.

Du kämpfst dich aus dem Schnee. Es waren mindestens vier oder fünf Meter zwischen dir und der Oberfläche. Es gleicht einem Wunder, dass Du dich befreien konntest. Du richtest dich auf. Constant Paret hat dich bisher nicht kontaktiert und ist nach wie vor auch nicht über seinen Ubuntu zu erreichen.

Nur Eis und Schnee, soweit das Auge reicht.

*Great Big White World*

Du marschierst los und stellst fest, dass deine Ausrüstung sehr mitgenommen ist. Jede deiner Waffen (ausgenommen Geisterwaffen) ist bei einer eins bis drei auf einem sechsseitigen Würfel Schrott. Außerdem wird der Panzerungswert deiner Adamitrüstung bei einer 1-3 auf dem W6 um die gewürfelte Augenzahl gesenkt.

Nach einigen Stunden wird es dämmrig. Es ist sehr ruhig, nahezu kein Wind.

Irgendetwas Lebendes hast Du bisher auch noch nicht erblickt. Die jetzt graue Tundra und die Stille erfüllen dich mit Melancholie und Zweifel.

Die Außentemperatur liegt bei Minus neunzig Grad. Du bist froh, dass das Klimasystem der Adamitrüstung nicht beschädigt wurde. Allerdings wird die Energie der Rüstung auch nicht mehr ewig halten.

Es bleiben dir maximal noch ein paar Tage.

Aber solange hast Du ja gar nicht vor in diesem Eistundra-Alptraum zu verbleiben.

Eine endlose, bedrückende Weite.

Jetzt auch noch im Zwielight, einem Zustand der wie sich herausstellen wird, sehr lange anhält. Du suchst dir eine Eishöhle und ruhst einige Stunden, da deine Beine brennen. Deinen Helm kannst Du leider nicht absetzen. Es juckt überall und Du sehnst dich nach einer warmen Dusche. Nach einigen, sehr unruhigen Stunden Schlaf verlässt

Du deinen kleinen Unterschlupf. Es ist immer noch Dämmerung. Dein Versorgungssystem alarmiert dich, da die Reserven nur noch für 36 Stunden ausreichen. Danach hast Du zwar noch einen Rationsriegel, aber die Kälte wird dich ohnehin noch vor dem grausamen Hungertod, innerhalb weniger Minuten ins Reich der ewigen Träume holen.

In Gedanken durchlebst Du deine letzten frostigen Atemzüge.

Es wird einsam und hoffentlich sanft.

Auch nach über dreißig Stunden Marsch hat sich nichts an deiner Situation geändert. Du setzt dich in den Schnee und verzweifelst langsam an der Tatsache, dass Du deine Lage nicht mehr unter Kontrolle hast. Dir bleibt nur dieses verfluchte Warten und Hoffen. Beten?

Vor einigen Monaten warst Du noch jeden Tag am Strand und hast die Leichtigkeit des Lebens

genossen. Es war eine schöne Zeit, aber sie war auch irgendwie öde. Trotz deiner jetzigen Situation bist Du froh die Erde verlassen zu haben. Du wolltest schon immer mehr sehen als die anderen Menschen.

Das hast Du geschafft.

Du bist jetzt hier.

Mitten in der Galaxie auf einem imperialen Planemo, einem Planeten der Dunkelheit, der durch ein paar künstliche Mikrosonnen erhellt wird. Allerdings ist keine der Kunstsonnen zu sehen, ebenso keine Sterne. Wolken verbergen die Sicht auf das Firmament.

Es bleibt Zwielight.

Ein seltsamer Zustand.

Hell und Dunkel zugleich.

Du hörst etwas und hebst deinen Kopf, erblickst in der Ferne einen weißen Gleiter, der nicht viel größer als ein Mittelklassewagen ist. Er schwebt

über das Eis, zielstrebig auf dich zu. Du schaust dich um, aber der Höhleneingang zu deinem Versteck ist einige hundert Meter entfernt. In der Hocke hinter einem Eisklotz in Deckung, siehst Du wie der Gleiter etwa zwanzig Meter von dir entfernt anhält.

Die schwere Kanone auf seinem Dach hat dich im Visier. Beunruhigt beobachtest Du wie sich die Flügeltüre der linken Seite öffnet.

Niemand steigt aus.

Eine Frauenstimme aus dem Inneren ruft: „Komm rein, Schneehase. Ich beiße dich nicht und bin allein.“

Vorsichtig gehst Du zum offenen Gleiter, der nahezu lautlos etwa einen halben Meter über dem Boden schwebt. Im Inneren des Fahrzeuges sitzt eine Frau in weißer Vollrüstung am Steuerknüppel. „Ich bin es. Die Wissenschaftlerin aus dem Labor, Orlantha Adney. Ich konnte, wie

Du sehen kannst, der Bombe entkommen, die übrigens sehr heftig war. War dein Bombenanschlag wirklich nötig? Ich erwarte keine Antwort, da ich es weiß. Nicht Du hast die Entscheidung gefällt hast.“

Sie schließt das Fahrzeug nachdem Du eingestiegen bist und fährt los. Synchron legt ihr die Helme ab. Bei dem Gedanken an Klone musst du unweigerlich schmunzeln.

Deine Fahrerin ist gutaussehend und höchstens Mitte Vierzig. Ihr braunes, gewelltes Haar duftet gut und Du sehnst dich nach etwas Zwischenmenschlichkeit.

Dir fehlen Freunde und wilde Nächte. Irgendwann in ferner Zukunft ist auch für dich Urlaub vorgesehen. Das wird ein wildes, wildes Fest.

Deine Tagträumerei wird von Orlanthis Stimme zerrissen: „Da vorne. Sieh nur, ein Kampf.“

Etwa einen Kilometer vor euch ringen zwei kolossale Kreaturen miteinander. Das eine Wesen erinnert dich sofort an einen Eisdrachen. Etwa achtzig, vielleicht auch hundert Meter lang mit einem gewaltigen Reptilienschädel. Nur die Flügel fehlen, um dein Bild eines fantastischen, magischen Fabelwesens zu komplettieren. Die andere Kreatur ist eine gewaltige, graue Schlange, hunderte Meter lang und mindestens Zehn im Durchmesser.

Zwei gewaltige Wesen die ihr Revier oder etwas Anderes verteidigen. Plötzlich schießen dir merkwürdige Gedanken durch den Kopf.

*Snake of Eden*

Ist die Schlange wirklich böse? Ist es nicht nur ein riesiges Tier? Kann sie etwa denken und fühlen wie Du?



Orlantha Adney hat den Gleiter angehalten und schaut dich fragend an: „Sollen wir weiterfahren oder was hast Du vor, Paladin?“

- Antwortest Du mit „Ja“, fahrt ihr zügig weiter.  
Atme durch und lese dann Abschnitt 90.
- Wenn deine Antwort „Wir müssen dem Drachen helfen.“ lautet, folge der Geschichte nach Abschnitt 53.
- Möchtest Du vorerst abwarten und gucken was passiert, dann antworte mit „Nein. Das möchte ich mir genauer anschauen.“ und lese Abschnitt 63.

**80.**

Du drückst dich still an die Wand und aktivierst mittels des Helmvisiers alle notwendigen Tarnsysteme.

Würfle einen Test auf (Bewegung + Heimlichkeit + Tarnen) gegen (MW 15) um unentdeckt zu bleiben.

- Hast Du Erfolg, so lese Abschnitt 64.
- Bei einem Misserfolg geht es mit Abschnitt 97 weiter.

## 81.

Es wurde Alarm ausgelöst und du sprintest durch Flure und Zimmer. Du hoffst, dass es ausreicht die Bombe irgendwo zu positionieren und befestigt eines der Neutronenbonbons an einem der vielen Laborcomputer.

Würfel eine Probe auf (Bewegung + Körper + Akrobatik) gegen (MW 22) um danach in den weißen Schnee flüchten zu können.

- Bei einem Fehlschlag nähert sich die Geschichte in Abschnitt 99 dem Ende.
- Bei einem Erfolg darfst du Abschnitt 56 lesen.

82.

Die hübsche Mitvierzigerin mustert dich interessiert: „Mein Name ist Orlantha Adney. Ich bin die Leiterin des Hauptlabors und bin mir sicher, dass sie nicht der sind der sie vorgeben zu sein. Aber ich werde jetzt nicht um Hilfe rufen, da ich höchst neugierig bin und gerne wissen würde, warum sie wirklich hier sind. Sagen sie mir, wer schickt sie und was wollen sie hier?“

Wie lautet deine Antwort?

- Sagst Du so etwas wie: „Nein. Ich wurde ihnen bewusst vorenthalten. Dies hat schon alles seine Richtigkeit, so wie ich es gesagt habe. Sagen sie mir doch jetzt bitte wo das Hauptlabor ist.“ Dann lese Abschnitt 98.
- Bedrohst Du die Frau körperlich um sie zu verhören, so geht es bei Abschnitt 73 weiter.

- Offenbarst Du dich ihr und bittest sie gerade heraus um Hilfe? Riskierst Du alles, dann lese Abschnitt 59.

83.

Du streckst die Waffen und auch Orlantha erkennt die Aussichtslosigkeit der Situation. Es ist mit dem Schlimmsten zu rechnen.

Ein Moment Stille.

Der terasiatische Anführer Shinsei Sawada kommt langsam näher und bleibt etwa zwei Schritte vor euch stehen. Demütig bist Du auf die Knie gegangen.

Dann hebt Shinsei seinen rechten Arm und hält einen kleinen Ubuntu in eure Richtung. Er scheint euch mittels des Gerätes zu analysieren.

Nach einer Weile spricht Shinsei ruhig und bestimmt: „Ihr habt Glück. Ihr seid beide Terraner. Vollblüter. Wir lassen euch am Leben und ihr dürft euer Hab und Gut behalten. Ich und meine Crew werden in Kürze abreisen. Habt ihr noch etwas zu sagen, Erdlinge?“

- Fragst Du ob ihr mitkommen könnt? Dann lese Abschnitt 102.
- Möchtest Du bluffen um irgendwie an das Raumschiff zu gelangen? Dann lese Abschnitt 117.
- Genügt es euch mit dem Leben davon gekommen zu sein? Dann reisen die Piraten alleine ab. Folge der Story nach Abschnitt 74.

**84.**

Du erkennst etwa dreißig Meter hinter euch einen Raketenschützen und schmeißt dich sofort mit Orlantha aus dem fahrenden Fahrzeug.

Splitter und Schrott fliegen umher, als die Rakete mit einem lauten Krachen im Heck des Gleiters einschlägt. Deine Ohren piepsen und schmerzen, aber Du peilst direkt die Lage. Eine sehr tödliche Situation für dich und deine Begleiterin. Ihr werdet von beiden Seiten mit Schnellfeuerwaffen aufs Korn genommen. Du musst dich mit drei Cyber-Piraten auseinandersetzen, während Orlantha von drei weiteren Schurken attackiert wird.

Durch die Deckung werden alle Ausweichwerte im Fernkampf um 4 erhöht. Die Feuerdistanz beträgt 40 Meter. Durch die Reichweite wird der Angriffswurf der Piraten nicht modifiziert. Für dich zählt gegebenenfalls ein Abzug (bis zur

halben Reichweite deiner Waffe gibt es keine Modifikation. Bis zur vollen Reichweite ein Abzug von 4 und bis zum doppelten Wert ein Abzug von 8 auf den Angriffswurf).

Du kannst auch versuchen dich deinen Feinden zu nähern. Je Handlungspunkt kannst Du dein Tempo in Metern hinter dich bringen.

### *Terasiatische Cyber-Piraten*

*Körper: 3, Bewegung: 5, Geist: 5, Seele: 2*

*Initiative: 9*

*Handlungswert: 3*

*Ausweichwerte(nah/fern): 15/16*

*Schadenswiderstand: 2*

*Panzerung: 8 (Scout-Rüstung, der Panzerungswert wird gegen Ballistik- und Klingenschaden verdoppelt)*

*Lebenspunkte/Ausdauerpunkte: 20/14*

*Angriffswurf: +9 (Sturmgewehrralve)*

*Schaden: 6W6 (Panzerung/2, Ballistikschaden)*

Wie endet das erbarmungslose, gefährliche Feuergefecht?

- Erledigen dich die Piraten, steht es schlecht um euch. Weiter geht es bei Abschnitt 68.
- Wenn Du die Piraten bezwingst, geht es mit Abschnitt 96 wesentlich rumreicher weiter.

## 85.

Ihr wurdet entdeckt. Nach einem kurzen, harten Feuergefecht werdet ihr von Imperialisten gefangen genommen und gefoltert. Rolle erneut einen sechsseitigen Würfel um zu sehen ob Du überlebst und befreit wirst. Für diesen Wurf darfst Du dein Schicksal einsetzen.

- Bei einer 1-3 unterliegst Du den Todesqualen der Folter. Dein Charakter stirbt.
- Bei einem Ergebnis von 4-6 überlebst Du. Das Abenteuer jedoch endet mit Abschnitt 75.

86.

Mithilfe einer Chemiespritze aus deinem Überlebensmesser versetzt du die arme Dame in einen komaähnlichen Zustand. Du durchsuchst die Frau und findest einen Chip, mit dem Du nichts anfangen kannst, sowie ein Armband. Dein Ubuntu verrät dir, dass es sich um eine Elixierkette handelt. Zu dem Chip kann das Gerät jedoch keine Auskunft geben, zumindest nicht ohne es im Grid, der galaktischen Informations- und Kommunikationswelt, suchen zu lassen. Du nimmst beides mit und gehst dann weiter. Die Elixierkette wird automatisch aktiviert, wenn deine Lebens- oder Ausdauerpunkte auf 0 fallen. Dann werden direkt 5W6 Schadenspunkte und eine Wunde geheilt. Je 10 volle Punkte, die nach der Heilung des Schadens verbleiben, wird eine zusätzliche Wunde geheilt.

- Um zu erfahren wie es weiter geht lese Abschnitt 64.

87.

Ihr bekommt eure Ausrüstung zurück (Jedoch ist jeder Gegenstand, auch Rüstung und Waffen bei einer 1 auf einem W6 defekt und Du mußt ihn von deiner Ausrüstungsliste streichen).

Während ihr langsam das Raumschiff hinter euch lasst, spricht Shinsei Sawada zu euch: "Niemand wird und kann euch garantieren, dass ihr am Leben bleibt. Ich erst recht nicht. Denn es wird verdammt gefährlich hier oben. Wir waren einige Wochen auf der Berginsel. Unten am Nordstrand steht eine Hütte an einem Steg. Dort wohnt ein alter Mann, der drei Boote besitzt. Mit einem dieser Fischerboot könnte man sich eventuell aufs offene Meer begeben. Aber es soll ein schrecklicher Ozean sein. Verseucht und verflucht. Er wurde komplett künstlich erzeugt. Eigentlich gab es hier kein Wasser. Durch die künstliche Atmosphäre und die künstlichen Mikrosonnen ist hier

überhaupt erst Wasser und dann auch Leben entstanden. Bizarres Leben, welches von Anfang an, vom Menschen manipuliert wurde und immer noch wird. Viel Glück.“

Kurze Zeit später, nachdem ihr das Plateau abgesucht und für sicher befunden habt, startet das Piratenschiff. Wenige Sekunden später durchbricht es die schwere Wolkendecke und verschwindet aus eurem Blickfeld. Dann flackern die Wolken hell auf und etwa 20 Sekunden später hört ihr einen schwachen Donner. Ihr schaut euch schweigend an. Vielleicht war es besser, nicht mit den Halunken aufzubrechen.

Viele Tage verstreichen und nur langsam freundest Du dich mit Orlantha Adney an. Mit der Zeit beginnt sie dich in die modernen Geheimnisse einzuweihen und lehrt dich den Umgang mit modernen Waffen und technischen Geräten.

Nach einem halben Jahr landet ein Raumschiff auf der Spitze des Berges und Constant Paret ist zurück. Zusammen verlasst ihr den düsteren Planemo und Du schaust ein letztes Mal vom All nach Dvorcar zurück. Nach etwa einer halben Stunde Vorbereitung startet Herr Paret's Robopilot das Mana-Orchana-Photon-System. Kurz: Das Mops.

Dunkelheit umfasst euch für über sieben Monate, auf der langen Reise nach Smallworld, einem belebten Wirtschaftsplaneten. Doktorin Orlantha Adney und dein Mentor Constant Paret bringen dir viel bei, während ihr mit vielfacher Überlichtgeschwindigkeit durch Raum und Zeit rast. Die Vorstellung ist unbegreiflich für dein terranisches Wissen. Vielleicht ist es auch besser, dass die selbstsüchtigen Menschen der Erde technisch noch nicht so weit sind.

Du lernst viel und erhältst  $(W6/2 + 5)$  Erfahrungspunkte (d.h. das Ergebnis des W6 wird halbiert und abgerundet; bei einer 6 wird nicht erneut gewürfelt). Diese kannst Du zum Steigern deiner Fertigkeiten oder dem Erlernen des Berufes Liners einsetzen.

- Weiter geht es mit Abschnitt 101.

88.

Du rennst was das Zeug hält. Constant Paret ist nicht über seinen Ubuntu zu erreichen. So ein Mist! Also geht es weiter - zu Fuß. Es ist mühselig durch den hohen Schnee zu spurten, aber du gönnst deinen brennenden Muskeln keine Ruhe. Erst nach etwa einer halben Stunde kramst du den Ubuntu wieder aus deiner Tasche um die Bombe zu aktivieren. Constant ist weiterhin abwesend. Du hoffst nur, dass die Bombe nicht gefunden und entschärft werden konnte. Ein Lichtblitz aus Richtung des Tals und der Bucht belehrt dich eines Besseren. Dann nähert sich die Schockwelle. Wie ein gewaltiger Tsunami rasen abertausende Tonnen von Schnee und Eis auf dich zu. Du springst hinter eine gewaltige Eisdüne, duckst dich, schützt deinen Kopf mit deinen Armen und verharrst. Einen Augenblick später wirst Du durch

die Luft geschleudert und vom Eis durchgeprügelt.

Eis und Schnee überall um dich herum.

Du kassierst W20 + W6 Schadenspunkte.

Panzerung wird durch Wucht halbiert (Deine Adamitrüstung schützt dich mit ihrem vollen Panzerwert, da der Panzerungswert gegen Wuchtschaden verdoppelt wird und sich diese beiden Modifikationen gegenseitig aufheben).

- Überlebst Du, dann lese Abschnitt 78.

89.

Du schaust dich um und siehst viele erstaunliche Dinge. Der große Hanger mit seinen Raumschiffen, die gewaltige Metropole unter dir und überall erstaunliche Bauwerke und faszinierende Fahrzeuge.

Dann siehst Du einen langen Kerl mit einer schwarzen Robe etwa fünfzig Meter von dir entfernt neben einem Gleiter stehen. Sein Gesicht ist nicht zu erkennen, da er eine Kapuze auf hat und mit einem roten Tuch verschleiert ist. Der Fremde hat rote Handschuhe an und zuckt zusammen als er merkt, dass er entdeckt wurde. Elegant springt er in den Gleiter neben sich und rast davon.

Die Unholdfrau brüllt etwas Unverständliches und deutet auf den Mietgleiter, einige Meter hinter dir.

Du steigst in das Vehikel und sitzt alleine in dem kleinen, gepanzerten Flieger der direkt startet. Eine

freundliche Stimme begrüßt dich und versichert sich bei dir, ob die richtige Zieladresse gespeichert wurde. Du sagst dem Autobot, dass er schnell und tief fliegen soll. Außerdem soll er dich warnen, wenn er mitkriegt, dass ihr verfolgt werdet.

Es befindet sich ein Display zwischen den beiden vorderen Sitzen, welches die Route sowie allerlei Nachrichten und Werbungen anzeigt. Der Sitz ist bequem und geheizt und Du bist froh, dass Du den dunklen Planemo lebend hinter dir gelassen hast.

Nach etwa einer Stunde Flugzeit mit über fünfhundert Stundenkilometer erreichst Du dein Ziel. Ein zwanzigstöckiges Hochhaus in Downtown. Siebter Stock. Wohnung 717.

Eine hässliche Gegend, denkst Du dir beim Aussteigen. Die 150 Virce für den Flug hast Du bereits beim Beginn der Reise gezahlt. Du begibst dich zu dem maroden Gebäude, in dem deine

Wohnung liegen soll. Bevor Du das Gebäude betrittst, versicherst Du dich nochmal, dass dich niemand beschattet.

Dann gehst Du durch das Treppenhaus nach oben und erreichst den siebten Stock. Dort findest Du auch die Türe mit der Nummer 717. Du lauschst und hörst nichts. An der Tür sind auch sonst keine verdächtigen Spuren.

- In Abschnitt 110 öffnest Du vorsichtig die Türe.

90.

Ihr fahrt weiter durch den Schnee.

Auch nach sechs Stunden befindet ihr euch, trotz einer Geschwindigkeit von über vierhundert Stundenkilometern, immer noch in der Eiswüste.

„Noch etwa eine Stunde, dann erreichen wir den südlichen Magnetpol. Dort sind wir sicher. Da kann uns Nichts orten. Ich habe kein Raumschiff. Aber vielleicht meldet sich dein Freund ja noch bei dir.“, faselt Orlantha Adney während sich eine weitere, tiefere Stimme dazugesellt.

Constant Paret spricht in deinem Kopf: „Mein Freund ich bin überrascht und erfreut über deinen Erfolg. Alles wurde vernichtet, aber es gibt leider ein anderes Problem. Ich werde dich nicht in absehbarer Zeit holen können. Viel Glück.“

Stille.

Weder Orlantha noch Constant die sprechen. Gerade erreicht ihr den Magnetpol und Orlantha hält mitten in der Tundra an. Sie schaut dich fragend an.

Wie wollt ihr weiter vorgehen?

- Ihr wartet vorerst ab. Ihr bleibt zusammen am südlichen Magnetpol und sucht von hier aus nach einer Lösung? Dann lese Abschnitt 74.
- Ihr brecht auf um ein Raumschiff zu suchen. Orlantha hat eine Vermutung. Etwa viertausend Kilometer entfernt soll es einen alten Hanger im Eis geben. Verlässt Du dich darauf, dass sich dort ein altes Raumschiff befinden könnte? Dann breche nach Abschnitt 61 auf.

**91.**

Das war schnell und sauber. Du hast beide Wachen ausgeschaltet, noch bevor sie Alarm schlagen konnten.

Schnell eilst Du durch das Tor, welches zu deiner Erleichterung nicht verschlossen ist. Du gelangst in einen großen Raum, der deiner Vorstellung von einem Hauptlabor entspricht. Hier arbeiten zehn oder zwanzig Wissenschaftler auf über 500 Quadratmetern. Mit einer Deckenhöhe von über zehn Metern ist die gewaltige Halle sehr eindrucksvoll.

Du schleichst an Labormitarbeitern, merkwürdigen Apparaturen und gefüllten Schränken vorbei und baust ganz auf dein Tarnsystem.

Würfle eine Probe auf (Bewegung + Heimlichkeit + Schleichen) gegen (MW 12) um die Energietanks

unentdeckt zu erreichen und um dort die Nanobombe zu positionieren.

- Erfolg ... ? Dann lese Abschnitt 65.
- ... oder Fehlschlag? In diesem Falle musst du Abschnitt 81 lesen.

92.

Volltreffer! Dein Laserstrahl schlägt im Auge der Kreatur ein. Halb erblindet fängt sich das Ungetüm nur sehr langsam. Der Eisdrache erwischt die Schlange mit seinem gewaltigen Maul im Nacken und schleudert den Schädel des Riesenwurmes auf das Eis. Der Schlangenkörper verliert langsam seine Kraft und wälzt sich nur noch sehr träge hin und her. Dann besiegelt die riesige Echse das Schicksal der Schlange indem sie ihr den Kopf abreißt. Wie zum Dank schaut der mächtige Eisdrache zu euch rüber und beobachtet euch auch noch als ihr vorsichtig weiterfahrt. Zufrieden und um einen Erfahrungs- und einen Schicksalspunkt (vorausgesetzt Du hast bereits einen eingesetzt oder verloren) reicher geht es weiter.

- Lese jetzt bitte Abschnitt 90.

93.

Du passierst verschiedene Gänge und Zimmer und musst dich immer wieder verstecken. Du findest einen weiteren Zugang zum großen Hauptlabor, welches mit über 500 Quadratmetern wirklich beeindruckend ist. Allerdings gibt es hier einige Wachsoldaten. Du versuchst die Energietanks zu erreichen um die Bombe dort zu positionieren. Würfel auf (Bewegung + Heimlichkeit + Tarnen) gegen (MW 16).

- Gelingt der Wurf so darfst du erfreut Abschnitt 65 lesen.
- Bei einem Misserfolg löst Du Alarm aus und es geht zwangsläufig mit Abschnitt 81 weiter.

94.

Du erlegst den fetten Wieselbären und siehst wie sich Orlantha im Laufschrift nähert.

„Gut gemacht. Ich denke nicht, dass ich dich rechtzeitig hätte retten können.“

Die ehemalige Laborleiterin und Elitekämpferin schaut dich respektvoll an.

Ihr geht zum Unterschlupf zurück und Du ruhst dich aus.

Weitere Wochen verstreichen.

- Folge den Ereignissen nach Abschnitt 58.

**95.**

Du springst aus dem Gleiter, als eine Rakete im Heck einschlägt und das ganze Fahrzeug in Stücke reißt. Splitter und Schrott fliegen dir um die Ohren und es ist unerträglich heiß. Du verlierst die Besinnung.

Würfle einen sechsseitigen Würfel.

- Bei einer 1-3 geht es zwangsläufig mit Abschnitt 75 zu Ende.
- Bei einer 4-6 erwachst Du in Abschnitt 68.

96.

Du hast deine drei Feinde erledigt, drehst dich zu Orlantha und feuert. Blut spritzt, als dein Laser ihren letzten Kontrahenten am Hals erwischt. Er stürzt nach vorn und Orlantaha versenkt ein Messer zwischen seinen schweren Rüstungsplatten.

Leider seht ihr zwei weitere Schützen, links und rechts. Neben den vier Kerlen geistern noch weitere Gestalten zwischen den Felsen am Rande des Hangers.

„Stop.“, hört ihr eine klare, tiefe Stimme, „Mein Name ist Shinsei Sawada und wir können verhandeln. Wenn ihr wollt, dann streckt eure Waffen.“

- Legst Du deine Waffe vor dich auf den Boden, so geht es bei Abschnitt 83 weiter.
- Behältst Du deine Waffe in der Hand, ermahnt dich Shinsei Sawada noch einmal. Willst Du

seinem Angebot nicht entgegenkommen folge  
der Geschichte nach Abschnitt 69.

97.

Die Frau erblickt dich und versucht zu schreien.  
Würfel auf (Bewegung + Körper + Waffenlos)  
gegen (MW 17).

- Gelingt der Test so überwältigst du die Frau blitzartig. Es geht mit Abschnitt 66 weiter.
- Bei einem Fehlschlag kreischt sie: „Alarm! Eindringlinge!“ Folge der Geschichte nach Abschnitt 81.

98.

Kopfschüttelnd geht sie einige Schritte zurück und lehnt sich an die Wand um dich passieren zu lassen.

„Gehen sie.“, sagt sie bestimmt, „Lassen sie sich nicht aufhalten. Ich werde nichts verraten. Weder ihnen, noch denen.“

Du gehst vorsichtig, mit einem warnenden Blick, an der Frau vorbei und läufst in die Richtung aus der sie gekommen ist.

- Weiter geht es mit Abschnitt 64.

99.

Ein Laserstrahl erwischt dich an der Schulter und durchschlägt deine Adamitplatten. Vor Schmerz taumelst Du und als dich ein zweiter Strahl am Rücken erwischt stürzt Du auf den kalten Stahlboden. Blutspuckend versuchst Du dich aufzurichten.

Es gelingt dir.

Weiter geht es.

Denkst Du dir.

Aber so ist es leider nicht.

Alles wird schwarz.

Deine Geschichte endet. Rolle einen sechsseitigen Würfel um zu sehen wie es deinem Charakter ergeht.

- Bei einer 1-3 findet er den Tod im Geheimlabor. Du darfst für diesen letzten Wurf Schicksal einsetzen.

- Bei einer 4-6 überlebst Du und darfst noch Abschnitt 75 lesen.

**100.**

Du bist mal wieder beim Training im Freien, einige hundert Meter vom Raumschiff entfernt als Du neben dir Geräusche wahrnimmst.

Ein Rascheln im Eis.

Knirschender Schnee.

Du ziehst deine Waffe und machst dich sofort kampfbereit.

Was ist da?

Plötzlich stürmt eine weiße, pelzige Kreatur auf dich zu. Sie bewegt sich auf allen Vieren und sieht aus wie ein gewaltiger Vielfraß. Die Bestie hat tellergroße Pranken, messerscharfe Zähne und die Größe eines ausgewachsenen Wolfes.

Du hast es mit einem relativ kleinen aber durchaus gefährlichen Raubtier Dvorcars zu tun. Der Chaduker greift ohne jegliche Furcht an und kämpft bis zum Tod.

## *Chaduker (Wieselbär)*

*Körper: 4, Bewegung: 7, Geist: 1, Seele: 4*

*Initiative: 7*

*Handlungswert: 4*

*Ausweichwerte(nah/fern): 19/19*

*Schadenswiderstand: 4*

*Panzerung: 4 (Fell und Fett)*

*Lebenspunkte/Ausdauerpunkte: 26/20*

*Angriffswurf: +11*

*Schaden: W20+W6 (Klingenschaden)*

Wie endet der Kampf in der weiten Tundra?

- Unterliegst Du, so endet die Geschichte mit Abschnitt 75.
- Bis du siegreich, geht es mit Abschnitt 94 weiter.

## 101.

Bei der Landung befindest Du dich in deiner Kabine. Als dir die elektronische Stimme mitteilt, dass ihr sicher gelandet seid, begibst Du dich aus dem Raumschiff.

Ihr befindet euch auf einem Hanger. Etwa 500 mal 500 Meter groß. Neben eurem 150 Meter langen Frachter befinden sich hier drei kleinere Transportschiffe und sechs Raumjäger. Dann siehst Du, dass weit über euch eine Decke ist. Vielleicht hundert oder aber auch zweihundert Meter hoch. Links und rechts sind gewaltige Stahlwände. Der Hanger ist Teil eines gigantischen Doms der mit Türmen, Plateaus und Verbindungsbrücken einige Kilometer groß sein muss. Du schluckst beeindruckt. Ihr seid extrem hoch. Mindestens tausend Meter über der Stadt. Hoch genug um am Horizont die Erdkrümmung wahrzunehmen. Der gewaltige Dom hat schier

unbeschreibliche Ausmaße und Du siehst etliche weitere Hanger wie den eurigen in ihm verbaut. Einige hundert Meter über euch hat sogar ein Sternenkreuzer angedockt. Du erblickst weitere dieser faszinierenden Riesenraumschiffe am Sternenhimmel über dir.

Unglaublich.

Dieser utopische Monsterdom steht in einer Stadt, die sich soweit das Auge reicht, in alle Himmelsrichtungen erstreckt.

Das muss die Hauptstadt von Smallworld sein:

Attika.

Die Gigametropole beherbergt mindestens eine Milliarden Einwohner und ist ein Mekka für Schmuggler und Abenteurer. Du bist ein erwachter Liner und soeben im Herzen der Grenzringe angelangt. Neue Herausforderungen erwarten dich. Dein neues Leben beginnt.

Du erhältst 4 Erfahrungspunkte und dein Mentor Constant Paret überweist dir 50.000 Virce auf dein Ubuntu.

„Ich habe eine alte Wohnung in Down-Town die Du vorerst als Versteck nutzen kannst.“, Constant schaut dich an und entschuldigt sich daraufhin:

„Ich werde dich verlassen müssen, mein Freund. Umgehend. Ich wünsche dir viel Glück auf deinen Wegen und hoffe, dass wir uns irgendwann einmal wiedersehen werden. Gehe zu der ARA-Station dort drüben und rufe dir einen Mietgleiter, der dich zu dieser Adresse bringt.“

Er überreicht dir einen schmierigen Zettel.

Dann geht er und lässt dich zurück.

Du gehst zu dem rot-blauen kastenförmigen Gebäude auf das Constant gedeutet hat. Es gibt zwei Schalter, wobei jedoch nur einer besetzt ist. Eine hässliche Unholddame ruft dir eines der modernen Flugtaxen und beleidigt dich dabei

unentwegt. Sie hat etliche Warzen auf dem fast kahlen Schädel und einen gewaltigen Buckel. Es fällt dir schwer sie nicht die ganze Zeit anzustarren. Du wendest deinen Blick ab und musterst deine immer noch faszinierende Umgebung, während Du auf den geordneten Mietgleiter wartest.

Würfle eine Probe auf (Geist + Seele + Wahrnehmung) gegen (MW 20).

- Bei einem Fehlschlag verschlägt es dich nach Abschnitt 114.
- Hast Du Erfolg, dann darfst Du Abschnitt 89 lesen.

## 102.

„Wir würden gerne mit euch kommen. Wir sind hier gestrandet und völlig aufgeschmissen.“

Der Terasiat im schwarzen Anzug mustert dich nochmals: „Wir machen uns auf den Weg nach Hidalgo und brechen in etwa einer Stunde auf. Es wird sehr gefährlich werden. Wollt ihr wirklich mitkommen?“

- Entscheidest Du dich für die Anhaltermethode und fliegst mit? Dann lese bitte Abschnitt 109.
- Möchtest Du doch lieber hier bleiben, so lassen euch die Piraten ziehen und ihr sucht nach einem Lagerplatz.

Weiter geht es mit Abschnitt 74.

**103.**

Nein.

Dieser Gedanke durchfährt dich. Du solltest nach einer Rettungskapsel suchen.

Jetzt.

Diese falsche Entscheidung kostet dich einen Schicksalspunkt. Hast Du keine Schicksalspunkte mehr, endet deine Geschichte hier mit einem lauten Knall.

- Begib dich ohne Umwege nach Abschnitt 119.

**104.**

Der Terasiat schaut dich lange an. Eindringlich und stechend. Dann antwortet er: „Wenn dem so ist, dann sollt ihr das Schiff haben. Ich brauche einen Beweis. Mein Ubuntu-Lügendetektor konnte zwar nichts erkennen, aber das Teil ist auch schon was älter. Männer was sagt ihr?“

Die Meute mustert dich ebenso lange und entscheidet dann fast einstimmig: „Ja Boss. Super Plan. Mit den Terrakoordinaten können wir uns tausende Raumschiffe kaufen.“

Shinsei Sawada durchbohrt dich mit seinem Blick: „Sage mir die Wahrheit. Kennst Du die Terrakoordinaten wirklich?“

Es könnte funktionieren.

Würfel eine Probe mit (Seele + Charisma + Lügen) gegen (MW 18).

- Hast Du auch diesmal Erfolg, so lese Abschnitt 111.

- Bei einem Fehlschlag wird deine Lüge durchschaut. Folge der Geschichte nach Abschnitt 120.

**105.**

Mehrfach schlagen Plasmatorpedos in euren Raumfrachter ein. Diverse Warnungen des Bordcomputers überfluten euch:

„Die Energieschirme brechen zusammen.“

„Der Antrieb ist außer Funktion.“

„Sämtliche Notsysteme sind nicht mehr verfügbar.“

„Achtung: Die Rettungskapseln wurden zerstört.“

Dazu lautes Zischen, donnerndes Beben, Funken sprühen, unerträgliche Hitze und lähmende Schmerzen im ganzen Körper.

Du verlierst die Besinnung als schwere Lasergeschosse in die Steuerkanzel einschlagen.

- Wenn Du bereit bist einen Schicksalspunkt zu opfern überlebst Du und erfährst alles weitere in Abschnitt 75.
- Hast Du keinen Schicksalspunkt übrig, stirbst Du zusammen mit Orlantha im kalten All.

**106.**

Plötzlich ein lautes Krachen. Vermutlich ein weiterer Plasmatorpedo der das Raumschiff seinem Untergang näher bringt.

Du stürzt und verletzt dich am Kopf. Der kleine Pirat schwingt sich in die CCC-Rettungskapsel und schließt sie hinter sich, bevor Du dich wieder aufgerichtet hast. Die Kapsel löst sich und entweicht ins All.

Dann wird die Luft knapp. Du schnappst dir ein Notbeatmungsgerät und suchst nach einem Schutzanzug. Bevor Du fündig wirst, hörst Du eine weitere Explosion und dir wird schwarz vor Augen.

Rolle einen sechsseitigen Würfel. Das Ergebnis entscheidet über Leben und Tod.

- Bei einer 1-3 findest Du hier in der künstlichen Stratosphäre des Planemo deinen endgültigen Tod.

- Bei einer 4-6 wirst Du gerettet und darfst bei Abschnitt 75 lesen, wie deine Geschichte endet.

**107.**

Du erwischst den langen Kerl am Schädel und er wird zu Boden gerissen. Dufeuerst noch einige Male hinterher und läufst dann zu ihm rüber. Der Gleiter mit dem er gekommen ist, ist zwar bereits wieder gestartet, aber vielleicht hatte der Fremde ja was Interessantes bei sich.

Du durchsuchst den eindeutig Toten. Er trägt leider nichts von Bedeutung bei sich. Nichts was ihn oder seinen Auftraggeber verrät. Unter dem roten Tuch befindet sich ein verunstaltetes Gesicht auf einem haarlosen Schädel.

Nachdem Du dich umgeschaut hast und feststellst, dass dein Mord reichlich Wenige hier interessiert, begibst Du dich unauffällig zum Hochhaus und fährst mit dem Aufzug in den siebten Stock.

Tür 717 ist mit einem Elektroschloss gesichert, welches unversehrt aussieht. Auch kannst Du nichts hören, als Du leise an der Türe lauschst.

- In Abschnitt 110 betrittst Du vorsichtig die Wohnung.

**108.**

Lange Zeit vergeht in der unendlichen, schwarzen Leere. Du freundest dich mit Orlantha Adney an und sie entpuppt sich als gute Lehrerin und kann dir viel über die „neue Welt“ Galaxyn beibringen. Du machst dich mit der modernen Technik vertraut und lernst einiges über die Neunvölker und andere fremdartige Kreaturen.

Erst nach eineinhalb Jahren erreicht ihr euer Ziel, Attika auf Smallworld.

Attika beherbergt fast eine Milliarden Einwohner und ist ein Mekka für Schmuggler und Abenteurer. Du bist ein erwachter Liners und soeben im Herzen der Grenzringe angelangt. Neue Herausforderungen erwarten dich und dein neues Leben beginnt.

Jedoch diese Abenteuergeschichte endet hier.

Du erhältst 6 Erfahrungspunkte und kannst den beschädigten Raumfrachter für 200.000 Virce an einen mesopotamischer Händler verkaufen.

**109.**

Du schaust Orlantha Adney überzeugt an und ihr bekommt sogar eine kleine Kabine gestellt. Ihr erholt euch und genießt die Wärme.

Dann startet das Raumschiff. Da es keine Fenster oder Monitore gibt, bekommst Du nicht mit wie sich drei imperiale Raumjäger nähern und das Feuer eröffnen.

Plötzlich kracht es. Ihr werdet wie Puppen durch den Raum geworfen, fasst euch aber schnell wieder.

Eine elektronische Frauenstimme ist zu hören. Sie spricht terasiatisch, also für dich nur unverständliches Zeug. Orlantha versteht dieses Fachchinesisch anscheinend und übersetzt: „Das ist eine Warnung. Sektor drei ist vernichtet und die übrigen Sektoren fallen nach und nach aus. Luft wird knapp. So eine Megascheiße aber auch! Was sollen wir machen, Junge?“

- Möchtest Du auf der Suche nach einer Rettungskapsel die Kabine verlassen? Lese dann Abschnitt 119.
- Bleibst Du in der Kabine? Dann lese Abschnitt 103.

**110.**

Du betrittst deine neue Wohnung.

Anhand der Staubschicht erkennst Du sofort, dass hier längere Zeit niemand war. Du atmest durch und schaust dir dein Versteck genauer an.

Neben einem kleinen Flur, besitzt die Wohnung ein Schlafzimmer und eine relativ große Wohnküche, von der aus es auf einen kleinen Balkon geht. Du setzt dich auf die Couch und sehnst dich kurz nach der Erde. Dann bestellst Du dir bei deinem Küchenrobotersystem etwas zu essen, welches Du einige Minuten später aus einer Metallschublade ziehst. Es duftet gut und schmeckt auch nicht schlecht. Was es genau ist, möchtest Du trotzdem nicht wissen. Du trinkst ein synthetisches Bier dazu und suchst die Wohnung dann nach Geheimverstecken oder anderen Besonderheiten ab.

Du suchst lange und unnachgiebig.

Deine Geduld soll belohnt werden.

Nach einigen Stunden der Suche findest Du einen zweiten Boden unter der Couch. Du greifst hinein und ziehst einen Umschlag hervor. Zweitausend Virce in bar und einige Unterlagen und Datenchips. Da Du die Sprache nicht kennst nimmst Du deinen Ubuntu und beginnst dich ausführlich mit deinem Fund zu beschäftigen.

Würfle einen Test mit (Geist + Wissen + Beschaffung) gegen (MW 15).

- Misslingt der Wurf, dann lese Abschnitt 113.
- Gelingt der Wurf so geht es nach Abschnitt 115.
- Würfelst Du einen guten Erfolg so darfst Du Abschnitt 72 lesen. Ein guter Erfolg bedeutet, dass Du den Mindestwurf um 10 oder mehr übertriffst. In diesem Fall muss dein Testergebnis also bei 25 oder höher liegen.

**111.**

Shinsei Sawada nickt: „Dann machen wir es so. Meine Männer gehen vor. Ich bleibe hier. Dann gibst Du mir die Koordinaten. Gib sie in meinen Ubuntu ein. Ich werde dann prüfen ob sich dort wirklich ein unbekannter Planet befindet. Ist dem so, dann dürft ihr abfliegen. Andernfalls werden wir umgehend das Feuer eröffnen. Einverstanden?“

Du schaust hoffnungsvoll zu Orlantha rüber und nickst: „So sei es.“

Du betest.

Dank der überaus klugen Orlantha gelingt der Plan.

Sie hatte zum Glück Koordinaten einiger als „unbekannt“ deklarierten Planeten im Kopf und konnte Herr Sawada und seinen Ubuntu täuschen. Sie startet das Raumschiff, während Du immer noch über die dummen Piraten lachst.

Als ihr die dichte Wolkendecke durchbrecht, siehst Du wie sich drei Raumjäger eurem großen Transportschiff nähern und sofort das Feuer eröffnen.

Orlantha fängt an auf die Steuerkonsole einzuhämmern: „Ich brauch nicht lang um uns eine Route nach Smallworld zu suchen. Schmeiß dich an die Laserkanone und zeig den Kerlen was du drauf hast!“

Sie sagt es.

Du tust es.

Zisch.

Würfel einen Test auf (Geist + Fernkampf + Laserkanone) gegen (MW 17).

- Erfolg? Dann lese wohlverdient Abschnitt 116.
- Ein Fehlschlag bedeutet, dass es mit Abschnitt 105 dem Ende entgegen geht.

## 112.

Eine weitere Explosion schleudert den kleinen Piraten zu Boden. Du springst nach vorn und rammst ihm dein Knie in den Rücken und trittst seine Waffe von ihm fort. Dann eilst Du in die CCC-Rettungskapsel und aktivierst das Notsystem.

Die Kapsel wird mit einem leisen Zischen ins All geschossen und jetzt erkennst Du das Ausmaß der Zerstörung eures Raumtransporters. Drei imperiale Raumjäger haben mehrfach den Rumpf getroffen und gewaltige Löcher in die Schiffspanzerung gerissen. Noch bevor deine Rettungskapsel das Wolkendach des Planemo durchbricht siehst Du wie der große Transporter explodiert.

Dann tauchst Du in die Wolken und wenige Augenblicke später mit einer gewaltigen Wasserfontäne ins Meer ein.

Stunden vergehen.

Tage vergehen.

Du befindest dich in der im Ozean treibenden Kapsel, die zum Glück mit einem Notversorgungssystem für etwa einen Monat ausgestattet ist.

Nach über zwei Wochen siehst Du ein Fischerboot.

Kurze Zeit später befindest Du dich in warme Decken gehüllt auf dem Einmaster wieder und die vier, hilfsbereiten Seeleute bringen dich zu der Berginsel, von der aus ihr mit dem Raumschiff gestartet seid.

Auch Orlantha Adney konnte das Schiff lebend verlassen. Sie hatte mehr Glück als Du und landete direkt auf der Insel. Nach einigen Tagen reisen die Fischer ab. Ihr verabschiedet euch und findet eine Höhle am Berghang, die ihr vorerst als Unterschlupf benutzen könnt. Es ist nicht gerade

gemütlich hier, aber Du bist froh überhaupt noch am Leben zu sein.

Nach einigen Tagen freundest Du dich mit Orlantha Adney an, einer überaus schlaunen Frau. Die mit Abstand klügste Person die Du jemals getroffen hast. Sie stammt auch von der Erde. Jedoch wurde sie 1899 von Aigyptern entführt. Sie konnte sich befreien und lebte einige Jahre im Untergrund. Dann heuerte sie bei den UCA-Rebellen an. Sie kämpfte zwanzig Jahre in einer Spezialeinheit, die für die Überwachung des damals jungen Imperiums unter dem namenlosen Führer zuständig war.

Erst dann wurde man zufällig auf ihre außerordentliche Intelligenz aufmerksam. Vor etwa neunzig Jahren geriet sie in Gefangenschaft. Nach einigen Jahren der Folter und Gedankenmanipulation war sie gefügig und diente lange dem dunklen Machtapparat. Sie war eine

erfahrene Linerin aber das Imperium hat ihre Seele in Tiefschlaf versetzt. Mit deinem Erscheinen und durch dein Handeln ist sie zum zweiten Mal erwacht. Sie ist dankbar und beginnt dich zu unterrichten. Monate im Eis vergehen und erst nach einem halben Jahr passiert etwas Entscheidendes.

Du verdienst in dieser Zeit drei Erfahrungspunkte, die Du zur Steigerung deiner Spielwerte einsetzen kannst.

- Weiter geht es bei Abschnitt 58.

## 113.

Du wirst nicht schlau aus dem Zeug.

Stunden vergehen.

Tage verstreichen.

Irgendwann gibst Du auf und versteckst deinen Fund wieder. Du konzentrierst dich lieber auf deine unmittelbare Zukunft.

Wie soll es weitergehen? Nach guten zwei Wochen meldet sich Constant bei dir.

- Lese in Abschnitt 121, was er dir zu sagen hat.

## 114.

Du schaust dich um und siehst viele erstaunliche Dinge. Der große Hanger mit seinen Raumschiffen, die gewaltige Metropole über tausend Meter unter dir und überall erstaunliche Bauwerke und faszinierende Fahrzeuge.

Die Unholdfrau brüllt etwas Unverständliches und deutet auf den sich nähernden Gleiter, der einige Meter vor dir hält.

Du steigst in das Vehikel und sitzt alleine in dem kleinen, gepanzerten Flieger, der direkt startet. Eine freundliche Stimme begrüßt dich und versichert sich bei dir, ob die richtige Zieladresse gespeichert ist. Es befindet sich ein Display zwischen den beiden vorderen Sitzen, welches die Route sowie allerlei Nachrichten und Werbungen anzeigt. Der Sitz ist bequem und geheizt und Du bist froh, dass Du den dunklen Planemo lebend hinter dir gelassen hast.

Nach etwa einer Stunde Flugzeit mit über fünfhundert Stundenkilometer erreicht ihr das Ziel. Ein zwanzigstöckiges Hochhaus in Downtown. Siebter Stock. Wohnung 717.

Eine hässliche Gegend.

Auf dem Boden vor dir ist eine noch nicht ganz getrocknete Blutlache und es riecht nach schlechtem Frass, Kot, billigem Parfüm und Verwesung.

Die 150 Virce für den Flug hast Du bereits zu Beginn der Reise gezahlt, daher hebt der Gleiter sofort wieder ab, nachdem Du ausgestiegen bist.

Irgendetwas stimmt hier nicht.

Dann erst fällt es dir auf.

Du wurdest verfolgt.

Ein weiterer Gleiter hält an der Stelle, wo eben noch dein Mietgleiter stand.

Ein langer Kerl mit einer schwarzen Robe steigt aus. Sein Gesicht ist nicht zu erkennen, da er eine

Kapuze auf hat und mit einem roten Tuch verschleiert ist. Der Fremde hat rote Handschuhe an und richtet zwei fette Wummen auf dich.

„Deine Ankunft blieb nicht unbemerkt, Erdling.“, hörst Du eine tiefe, bedrohliche Stimme.

Ohne eine weitere Warnung eröffnet der lange Fremde das Feuer!

### *Der fremde Killer*

*Körper: 5, Bewegung: 6, Geist: 4, Seele: 3*

*Initiative: 9*

*Handlungswert: 4*

*Ausweichwerte(nah/fern): 16/16*

*Schadenswiderstand: 10*

*Panzerung: 20 (gegen Laser/Ballistik/Klinge verdoppelt)*

*Lebenspunkte/Ausdauerpunkte: 36/28*

*Zwei Angriffswürfe +11/+9 (4 Angriffe je Runde!)*

*Schaden: W20+2W6 (Panzerung/2 Laser)*

Du kannst dich für zwei Handlungspunkte in Deckung schmeißen und dadurch deinen Ausweichwert (fern) um 4 Punkte erhöhen. Der Fremde geht in keinerlei Deckung und bewegt sich auch sonst keinen Meter mehr.

Versuchst Du zu fliehen, musst Du vier Angriffswürfe überleben. Hierbei darfst Du deinen Ausweichwert um 1 erhöhen. Deckung zählt nur, wenn Du zuvor bereits in Deckung gegangen bist.

- Besiegst Du den Fremden? Dann lese Abschnitt 107
- Fliehst Du erfolgreich. Dann lese Abschnitt 118.

## 115.

Allerlei Informationen befinden sich auf den Datenchips. Es dauert einige Tage bis Du erkennst, dass es sich um brisante Daten gegen den Klerus handelt. Eine moderne Kirche, die an einen mächtigen, gnadenlosen Gott glaubt. Allerdings bleiben dir wichtige Schlüsselinformationen verborgen und Du musst einsehen, dass Du der hochkomplexen Verschlüsselungstechnik nicht gewachsen bist. Jedoch findest Du einen anonymen Abnehmer über das Grid. Du bekommst 15.000 Virce für eine Kopie der Daten und versteckst die Originale wieder.

Tage verstreichen.

Nach guten drei Wochen meldet sich Constant bei dir.

- Folge der Geschichte nach Abschnitt 121, um zu erfahren was dein Mentor zu sagen hat.

**116.**

Du begibst dich in einen der Geschütztürme und erwischst mit deinem ersten Schuss eines der kleinen Jagdschiffe, welches in abertausend Stücke gerissen wird.

Dann eine laute Explosion. Ein Plasmatorpedo hat euer Heck getroffen und eine elektronische Frauenstimme teilt euch mit, dass sämtliche Notsysteme aktiviert werden mussten.

Orlantha schaut dich verzweifelt an: „Es ist Wahnsinn, so beschädigt und ohne Vorbereitung eine Überlichtreise anzutreten. Aber es scheint unsere einzige Chance zu sein.“

Dann verzerrt sich der Raum und in wenigen Augenblicken verschwindet alles um euch herum. Rolle einen sechseitigen Würfel um zu sehen was passiert.

- Bei einer 1-2 kommt es zu einem tödlichen Unfall und das Abenteuer endet ebenso wie das Leben deines Charakters.
- Bei einer 3-6 erreicht ihr nach eineinhalb Jahren Smallworld. In Abschnitt 108 geht das Abenteuer zu Ende.

**117.**

„Wir sind nicht nur Terraner. Wir wissen auch wo wir herkommen, mein Freund. Dein Schiff gegen die Terrakoordinaten? Was sagt ihr?“

Etwas Besseres ist dir auf die Schnelle leider nicht eingefallen.

Würfel mit (Seele + Charisma + Schauspielerei) gegen (MW 20).

- Bei einem Erfolg lies Abschnitt 104.
- Bei einem Misserfolg verschlägt es dich nach Abschnitt 120.

**118.**

Der Fremde geht dir langsam hinterher als Du die Beine in die Hand nimmst.

Er geht lässig.

Du entkommst locker.

Einige Stunden später begibst Du dich, aus Mangel an Alternativen, zurück auf den Weg zu dem Hochhaus.

Der Fremde ist bereits weg und nachdem Du dich zermal umgesehen hast, begibst Du dich zu dem maroden Gebäude, in dem deine Wohnung liegen soll.

Es ist ein schäbiges Haus und der Aufzug sieht nicht gerade vertrauenserweckend aus. Du gehst durch das Treppenhaus und erreichst den siebten Stock und die Türe mit der Nummer 717.

Es ist nichts zu hören und an der Tür sind auch sonst keine verdächtigen Spuren auszumachen.

- In Abschnitt 110 öffnest Du vorsichtig die Tür.

**119.**

Du wankst durch das Raumschiff. Weder die Luftversorgung noch die künstliche Schwerkraft funktionieren richtig. Es ist nur noch eine dürftige Notbeleuchtung an und im Flur siehst Du einen der Piraten mit blutiger Kopfwunde im Raum schweben.

Direkt vor dem Frachtbereich findest Du eine CCC-Rettungskapsel, jedoch bist Du nicht der einzige der diese nutzen möchte. Es sind zwei weitere Piraten dort und nur noch eine einzige Rettungskapsel.

Ein Knall.

Dann geht einer der Piraten zu Boden und Du siehst eine noch rauchende, schwere Knarre in der Hand des Anderen. Der kleine Kerl mit dem gelben Kopftuch dreht sich zu dir: „Hast Du auch nen Problem, oder was?“

Du musst den fiesen Kerl überrumpeln.

Würfel eine Probe mit (Körper + Bewegung + Reflexe) gegen einen Mindestwert (MW) von 16.

- Bei einem Erfolg geht es für dich bei Abschnitt 112 weiter.
- Ein Fehlschlag katapultiert dich nach Abschnitt 106.

**120.**

„Schweig. Ich habe genug gehört.“, schaut dich der Terasiat finster an, „Ihr lügt mich an. Dies war keine gute Idee, denn ich werde euch dafür die Zunge herausschneiden lassen.“

Du argumentierst und winselst als sich die dunklen Gestalten von allen Seiten nähern. An ihrer Spitze der mit einem gezückten Dolch bewaffnete Shinsei Sawada.

Wenn Du einen Schicksalspunkt opferst, verschont er deinen Geschmackslappen und Du kommst mit einem kleinen Schnitzer an der Kehle davon (Schaden 1W6+2, gegen den keine Panzerung zählt). Andernfalls schneidet Shinsei Sawada dir brutal die Zunge aus dem Leib (2W6+6 Schaden, gegen den keine Panzerung zählt) und Du kannst vorerst nur mit dem Ubuntu kommunizieren.

Rolle einen sechsseitigen Würfel, um zu sehen wie es weitergeht.

- Bei einer 1-3 verlierst Du durch Prügel und Schmerz das Bewusstsein. Es geht in Abschnitt 75 dem Ende entgegen.
- Bei einem Ergebnis von 4-6 darfst Du Abschnitt 74 lesen, da euch die Piraten bei diesem Ergebnis aus irgendeinem Grund lebend auf Dvorcar zurück lassen.

**121.**

Du sitzt gerade auf der Couch und schaust Nachrichten auf dem Holoprojektor, einer 3D-Variante des terranischen Fernsehers, bei der das Bild in den freien Raum geworfen wird und zudem Geruch und Geschmack übertragen werden. Letztere Option hast Du deaktiviert, weil sie dir zu surreal erschien.

Du vernimmst plötzlich eine vertraute Stimme in deinem Kopf: „Ich grüße dich, mein Freund. Leider wirst Du mir nichts sagen können, aber ich kann dir etwas berichten.“

Constant Parets Stimme wird ernst: „Ich werde eine gefährliche Mission antreten und vermutlich nicht zurück kehren. Ich hoffe, dass du bereit bist für die neue Welt. Viel Glück, Liner.“

Dann ist es wieder still.

Du überlegst.

Es ist vermutlich das Beste, wenn Du erst mal Down-Town kennen lernst. Du solltest schleunigst ein paar Kontakte knüpfen und dich bestmöglich ausrüsten. Da Du vorerst keinen Auftrag und kein genaues Ziel hast, solltest Du die Zeit nutzen.

Die nächsten vier Monate durchstreifst Du die Stadt, lernst und trainierst. Du findest einen Kontakt und einen weiteren wenn dir ein Test mit (Gesit + Seele + Charisma) gegen (MW 15) gelingt. Dabei darfst Du zwischen den folgenden drei Personen wählen:

- Klauber (Draganer, Biologe und Geologe der Sternenuniversität Attikas)
- Regar Toucha (Aigyppter, Sicherheitsoffizier des R.E.I.C.H.-Attika Konzerns)
- Huhgs Jamelio (Zulu, Reporter der Attika News Foundation)

Du erhältst 6 Erfahrungspunkte die Du zur Steigerung deiner Fertigkeiten benutzen darfst. Natürlich darfst Du an dieser Stelle auch noch den Beruf „Liner“ erlernen, falls Du dir diesen nicht bereits angeeignet hast.

Ob und wie es weitergeht liegt an dir. Es wird in naher Zukunft ein zweites Soloabenteuer veröffentlicht, in das Du dich dann stürzen kannst. Alternativ kannst Du den Charakter auch später in einer Gruppe mit einem Spielleiter übernehmen oder ihn und die Geschichte einfach in guter Erinnerung behalten.

# Notizen