

The logo features the word "GENCO" in a large, bold, blue serif font. The letter "G" is stylized with a green hexagonal shape inside it, and the letter "O" is also stylized with a green hexagonal shape inside it. Below "GENCO" is the word "PRIME" in a smaller, blue, serif font. The entire logo is centered on a white background that is framed by a light blue hexagonal pattern.

GENCO
PRIME

Willkommen

Die Welt des 3. Jahrtausends ist bestimmt spannend und wirklich sehr interessant. Doch es gibt Menschen, die diese Faszination nicht teilen können, denn Sie kämpfen in einer Raumstation in den dunklen Tiefen des Universums um ihr pures Überleben und liefern sich einen Wettlauf mit der Zeit. Denn es tickt eine Bombe... in ihnen!

Eine Idee und 24h später

Dieses kleine Rollenspiel entstand im Rahmen eines Projektes des Forums-engagierter-Rollenspielautoren <www.das-fera.de>. Es wurde komplett von der Idee bis zu diesem System hier innerhalb von 24h entworfen, konzipiert und umgesetzt.

Diese Herausforderung bietet natürlich die Möglichkeit, kleinere Ideen für Rollenspiele, die man sonst vielleicht unbeachtet lassen würde, einmal komplett zu durchdenken und dann in digitaler Form unters Volk zu bringen.

Inhalt

Titelbild	1
Willkommen / Einleitung / 24h	2
Aus den Logbüchern.....	2
Das Spielsystem/Proben/MW	3
Der Kampfablauf.	4
Experiment-Punkte (EXP)	4
Die Charaktere	5
Erschaffung eines Helden.	5
Mutantenkräfte	6
Die Merkmale eines Charakters	6
Fertigkeiten und Kenntnisse	7
Der letzte Schliff/Karma/Traglast	8
Genom primus/Galeaner.	10
Ki-NEXUS/Medizin/Schriftzeichen ...	11
Die Station ALPHA1000/Karte	12
Der Beginn eines Abenteuers	13
Das glückliche Ende?	13
Random Dungeon System/Hacken ...	14
RDS-Würfeltabellen	15
Besondere Räume	15
Items, Waffen, Rüstungen	17
Monster und Kreaturen	18

Aus den Logbüchern der ALPHA1000

>>2311/3004 :: Laut unseren Sensoren bewegt sich ein sehr großes Objekt in 1600 Pulsen direkt auf uns zu. Wir erwarten nähere Scanergebnisse im Laufe der folgenden 48 Stunden. Ich habe einige Funksprüche zur Erde gesandt. Falls sie uns Verstärkung schicken sollten, würde sie frühestens in einem Monat hier eintreffen. Wollen wir hoffen das es nicht die sind, für die wir sie halten.<<

>>2411/3004 :: Meine Befruchtungen sind zur Gewissheit geworden. Das Objekt das sich uns nähert ist ein Planetenzerstörer der Galeaner. Gegen die Feuerkraft eines solchen Schiffs ist nicht einmal das Ionen-Schild unserer Station stark genug. Wollen wir hoffen das sie in Frieden kommen.<<

>>2511/3004 :: Die Galeaner haben verlangt die Schilde zu senken und die Kontrolle der Station in ihre Hände zu ge-

ben. Ich weiß nicht was sie vor haben, aber zum Wohle meiner 600 Mann starken Besatzung werde ich wohl die Galeaner gewähren lassen.<<

>>2811/3004 :: Ich weiß nicht ob ich es noch schaffen werde, einen erneuten Eintrag zu tätigen, da ich die Station heute entweder lebend oder tot verlassen werde. Einige Besatzungsmitglieder waren mit der Versklavung durch die Galeaner nicht einverstanden und widersetzten sich. Es gab Kämpfe und einige Bereiche der Station sind zerstört worden. NEXUS der Bordcomputer wird ab jetzt die Kontrolle übernehmen. Ich werde mich jetzt mit dem Rest der Besatzung in die Schlacht stürzen. Entweder Sterben oder Leben, aber niemals in Gefangenschaft.

Möge Gott uns beistehen!<<

Die Regeln des Experiments

Es gibt natürlich einige Regeln, die das Spielen ermöglichen und es den Spielern erlauben, mit ihrer Umwelt in Interaktion zu treten. Diese Regeln bestehen hauptsächlich aus einem Würfelsystem, welches zwei zehneitige Würfel, kurz 2W10 benutzt. Diese Würfel erhält man in jedem Spielebeziehungsweise Rollenspieleladen.

Jeder Spieler erstellt sich eine Spielfigur, mit der er das Spiel bestreitet. Diese Spielfigur wird im weiteren auch als Charakter bezeichnet. Dieser Charakter besitzt eine Reihe spielrelevanter Werte die Angeben wie gut er sich in einigen Situationen schlagen wird. Ob es wirklich gut oder schlecht für ihn ausgeht entscheiden aber immernoch zu einem großen Teil die Würfel.

Die Idee hinter dem Spiel

Im Verlaufe des Spiels werden die Spieler Versuchskaninchen der Galeaner spielen. Sie wurden auf der Raumstation ALPHA1000 von dieser aggressiven Spezies überrannt und in so genannten Bio-Tanks zum Experimentieren mit reaktiver Biomasse verwendet. Dieses Mutagen das den Namen Genom primus trägt beginnt sofort nach dem Eindringen in den menschlichen Organismus, diesen zu mutieren und seine DNA zu verändern. Die Charaktere erwachen ohne Erinnerung an ihr voriges Leben in der Laborebene des Station, da ihre Bio-Tanks durch NEXUS' Eingreifen geöffnet wurden. Die Charaktere sollen ihr helfen die Kontrolle über die Station zurück zu erlangen.

Außerdem müssen sie ein Gegenmittel gegen das Genom primus finden, das langsam beginnt ihren Körper zu verstören. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt, denn die Charaktere werden nicht lange unentdeckt bleiben...

Proben auf Merkmale

Eine grundsätzliche Probe auf ein Merkmal wird gegen einen Mindestwurf gewürfelt. Diesen kann man der kleinen Tabelle entnehmen. Bei den Proben muß man auf alle Fälle gleich oder über den Mindestwurf würfeln um die Probe zu bestehen. Dazu nimmt man die 2W10+Merkmal.

Beispiel: Ciro will eine verklemmte Luftschleuse aufdrücken. Er hat eine Stärke von 3. Da die Schleuse sehr schwer ist liegt der Mindestwurf bei 15. Ciro würfelt eine 2 und eine 7 und addiert 3 für seine Stärke. Womit er eine 12 hätte. Ciro schafft es unter allen Anstrengungen nicht das verklemmte Shot zu öffnen, egal wie sehr er sich auch anstrengt.

Proben auf Fertigkeiten

Solche Proben werden immer eingesetzt, wenn die Charaktere Dinge machen wollen die grob in den Bereich einer Fertigkeit fallen, die sie besitzen. Diese Proben laufen genau so ab wie Proben auf Merkmale, nur das zusätzlich noch der Wert der Fertigkeit zu dem Würfelergebnis addiert wird. Bei den Fertigkeiten ist vermerkt, mit welchem Merkmal sie am ehesten zu kombinieren sind.

! Mindestwurf

Dies sind die Richtlinien für die Mindestwürfe:

normal:	10
schwer:	15
unmöglich:	20



Der Ablauf eines Kampfes

Konflikte lassen sich oft nur mit einer handfesten Auseinandersetzung lösen. Und um dies Regeltechnisch darzustellen gibt es die Kampfregeln. Natürlich ist ein Kampf eine emotionale Sache und jeder Spieler sollte versuchen seine Aktionen besonders zu beschreiben und so den Kampf von einer einfachen Würfelorgie in eine Spannende und für jeden anschauliche Szene zu verwandeln.

1. Initiative

Jeder Spieler würfelt seine Initiative mit einem W10+GES aus. Auch die Gegner würfeln (der Spiel-leiter). Jetzt wird nach der Reihenfolge gehandelt. Die höchste Initiative beginnt, dann die Nächsthöhere und so weiter, bis alle Kampfteilnehmer einmal gehandelt haben. Dann beginnt eine neue Kampfunde.

2. Der Angriff

Um im Kampf anzugreifen würfelt man mit 2W10+STA+Kampf. Das Ergebnis ist der so genannte Angriffswurf.

3. Das Verteidigen

Der Verteidiger muß nun versuchen mit einem Würfel-wurf auf 2W10+GES+Kampf gleich viel oder mehr zu erwürfeln wie der Angriffswurf, sonst wird er getroffen. Schafft er es, kann er einen Treffer abwenden und ausweichen.

! Mutation

- 1-2 Stärke
- 3-4 Geschick
- 5-6 Wissen
- 7-8 Sinne
- 9-10 Intuition

Experiment-Punkte (EXP)

Diese Punkte sammeln sich an, wenn der Charakter aktiv ist. Wenn er seine Merkmale einsetzt oder seine Mutagen-Kräfte aktiviert, erhöhen sie sich um den Wert des Merkmals oder der Kraft. Jedesmal wenn ein Charakter so 30 Punkte angesammelt hat, bekommt er einen neuen Punkt für seine Merkmale. Welches sich erhöht wird ausgewürfelt mit einem W10 und dann nachgesehen auf der Liste Mutation. Mit höheren Werten ist man zwar bei Proben oft erfolgreicher, allerdings wird die nächste Mutation auch schneller herbeigeführt. Der Teufelskreis beginnt.

Zusätzliche EXP-Punkte

Man könnte sich sagen, ich tue einfach nichts und mutiere so nicht weiter, doch weit gefehlt. Hat die Mutation ruhe breitet sie sich schneller aus. Ein Charakter erhält pro aktivem Tag 5 EXP. Bei einem ausge-ruchten Tag bekommt er schon 10 EXP. Also man sieht, die Mutation schreitet voran und läßt den Charakteren keine Zeit zur Ruhe, wenn sie rechtzeitig ein Heilmittel finden wollen.

Genozid

Sollte ein Merkmal bereits 5 betragen und es wird erneut ausgewürfelt, dann ist der Körper an die Grenzen seiner Mutation gestoßen und nimmt Schaden dadurch. Der Charakter erleidet einen Genozid-Punkt. Sollten sich so insgesamt 5 Genozidpunkte ansammeln, dann erliegt der Charakter den starken Mutationen und er stirbt im besten Fall. Im schlimmsten Fall kann es passieren das er sich in einen Mutanten verwandelt, der seine Mitspieler dann auch noch angreift.

4. Treffer und Schaden

Gelingt ein Angriff, dann erleidet der Getroffene Schaden. Dieser hängt von der Waffe ab. Ein Laserskalpel macht beispielsweise 2 Schadensstufen, ein Gewehr 5 Schadensstufen. Von diesen Schadensstufen kann er noch seine Konstitution abziehen und eventuelle Rüstung die er trägt.

5. Rüstung und Haltbarkeit

Sollte man eine Rüstung tragen, beispielsweise einen Laborkittel, kann man den Schutzwert ebenfalls von dem Schaden abziehen. Allerdings verringert sich bei jedem Treffer die Haltbarkeit der Rüstung. Ein Laborkittel zum Beispiel hat einen Schutz von 1 und hat eine Haltbarkeit von 5. Das heißt er kann 5 Trefferpunkte auffangen, bevor er so kaputt ist und er seinen Schutz-wert verliert. Kaputte Rüstung kann zwar weiterhin getragen werden, sie bietet aber keinen Schutz mehr.

6. Schadensstufen

Im Laufe der Zeit sammeln sich durch Treffer Schadens-stufen an. Sollte ein Charakter 3 Schadensstufen haben, ist er so verletzt, das der Mindestwurf um +3 erhöht wird. Bei 4 Schadensstufen +4 und bei 5 Schadensstufen sogar +5. Die Angriffswerte werden entsprechend gesenkt. Sollte ein Charakter nach der 5. Schadensstufe weiteren Schaden erleiden, wird er bewußtlos und ist außer Gefecht. Er muß medizinisch versorgt werden oder er stirbt innerhalb einer Stunde an seinen Verletzungen.

Die Charaktere im Spiel

Jeder Spieler spielt einen eigenen Charakter. Dieser besteht aus spieltechnischen Werten und einer kleinen charakterlichen Grundidee. Ein Charakter ist sozusagen die Spielfigur die man durch das Spiel führt.

Der Name und die Seriennummer

Charaktere können sich nicht an ihren Namen erinnern. Sie können selbst einen wählen im Laufe des Spiels. Grundlegend haben sie eine Art Seriennummer die sich aus drei Initialien und einer 4-stelligen Seriennummer zusammensetzt. Die Initialien kann man frei wählen, die Nummern werden der Reihe nach mit einem W10 ausgewürfelt. (z.B. MAD0349)

Die Persönlichkeit des Charakters

Auch wenn die Charaktere keine Erinnerungen mehr an ihre Vergangenheit haben, so haben sie jedoch nicht ihre Persönlichkeit verloren. Sie besitzen ein grundlegendes Verhalten. Je nachdem was sie für ihren Charakter wählen, erhalten sie Karma-Punkte, wenn sie sich in einer Situation entsprechend ihres Charakters verhalten. Die aufgeführten Beispiele sind wie gesagt nur Beispiele. Es steht dir natürlich frei, weitere Charakterzüge zu erfinden. Sprecht es vorher mit eurem Spielleiter ab.

Mögliche Persönlichkeiten wären: temperamentvoll, schüchtern, mutig, hinterlistig, aufgeklärt, paranoid.

Weitere Charakter-Infos

Alle Charaktere sind Menschen. Die ethische und kulturelle Herkunft ist im Jahre 3004 nicht mehr sonderlich wichtig. Es sind einfach Menschen. Suchen sie sich eine Herkunft aus: Europäisch, Asiatisch, Afrikanisch. Jeder Charakter hat ein bestimmtes Alter und ist entweder männlich oder weiblich.

Die Erschaffung eines Helden

Dieser Prozess läßt sich in ein paar einfachen Schritten zusammen fassen. Man nimmt sich zuerst einmal einen Charakterbogen und 2W10 und dann kann man mit der Charaktererschaffung beginnen. Diese sollte eigentlich nicht länger als eine halbe Stunde dauern; das Ausdenken einer Persönlichkeit eingeschlossen.

1. Man legt die Charakterlichen Infos fest wie Seriennummer, Name, Geschlecht, Erscheinung hierbei kann man frei wählen und sich so einen ganz individuellen Charakter erschaffen
2. Man muß $3+(w10/2)$ Punkte (also 4-8 Punkte) auf die 5 Merkmale verteilen. Der Wert darf dabei 3 nicht überschreiten und nicht weniger als 0 sein. Je höher man also würfelt, desto besser sind die Werte zu Beginn. Allerdings ist die Mutation auch schon um einiges Fortgeschritten.
3. Man darf $5+(w10/2)$ Punkte (also 6-10 Punkte) auf die Fertigkeiten verteilen. Der Wert darf dabei 3 nicht überschreiten, außer bei der Spezialisierung. Hier beträgt der Maximalwert 4. Dies sind feste Werte. Sie werden sich im Laufe des Spiels kaum ändern. Von daher vorher schon gut überlegen mit was sich mein Charakter auskennt und was er aus seiner Vergangenheit an Wissen mitgenommen hat.
4. Als anfänglichen Besitz haben die Charaktere (der Zensur halber) weiße, sterile Unterwäsche. Die Herren der Schöpfung eine Art RetrosHORTS, die Damen dazu noch ein Hemdchen, damit sie nicht nackt herum laufen müssen. Diese Kleidung hat keinen Rüstungseffekt.
5. Einmal anhand der Mutantenkräfte Tabelle mit 1W10 würfeln um evtl. eine Mutantenkraft zu bekommen. Diese Kräfte bergen einiges an Macht in sich und bringen bei der Anwendung viele Experiment-Punkte.
6. Abrunden des Charakters durch einige kleine Eigenarten und Macken die ihn Liebenswert machen. Wie gesagt: Es soll allen Spielern Spaß machen. Je cineastischer ein Charakter ist desto einprägsamer ist er auch bei den anderen. Spielt ruhig mit Klischees. Alles ist erlaubt.

Mutantenkräfte (1W10)

- 1-2 **Telekinese**
Der Charakter kann einen Gegenstand vom Gewicht INTx250gr langsam durch den Raum bewegen. Es muß Blickkontakt zu dem Objekt bestehen.
- 3-4 **Pyrokinese**
Der Charakter kann einen Gegenstand in Sichtweite entzünden mit INT+2W10. Der MW bei leicht brennbaren Gegenständen ist 10. Bei schwer entzündlichen MW15.
- 5-6 **Mentalbolzen**
Erzeugt ein mentales Projektil welches wie eine Art Schußwaffe gehandhabt wird. Der Anwender erleidet automatisch eine Schadensstufe. Das Projektil kann nicht verteidigt werden und verursacht 3 Schadensstufen.
- 7-8 **Biokinese**
Der Charakter kann 2 Schadensstufen bei sich oder 3 bei Anderen heilen. Einmal alle 6 Stunden einsetzbar.
- 9-10 **Stärkung**
Der Charakter kann alle 6 Stunden für eine automatische Schadensstufe eine STÄ+3 Probe ablegen.

Die Merkmale des Charakters

Jeder Charakter hat bestimmte Merkmale. Sowohl körperliche als auch geistige und seelische. Diese Merkmale werden je nach ihrer Ausprägung mit höheren oder niedrigeren Werten versehen. Diese Werte reichen von 0 bis 5 und werden anhand der Kästchen von oben nach unten markiert. Je höher der Wert, desto besser ist ein Charakter in dem entsprechenden Merkmal. Der anfängliche Maximalwert ist 3.

Stärke

Dieses Merkmal gibt an wie kräftig und dem entsprechend muskulös ein Charakter ist. Je höher der Wert, desto mehr kann der Charakter tragen und heben. Desto stärker kann er zuschlagen und desto mehr Schaden kann er unterdrücken, bevor es zu einer Verwundung kommt

Geschick

Geschickte Charaktere haben ihren Körper und ihre Koordination gut unter Kontrolle. Sie können sich schnell bewegen und Treffern ausweichen. Sie können gut mit ihren Händen arbeiten und sind geschickt im Umgang mit Werkzeugen.

Wissen

Dieses Merkmal gibt an wie gut die Auffassungsgabe des Charakters ist und wie schnell und gut er Informationen verarbeiten kann.

Sinne

Die Sinne eines Charakters ermöglichen es ihm, mit offenen Augen und Ohren durch die Welt zu gehen und Dinge schnell zu bemerken, die anderen vielleicht garnicht auffallen.

Intuition

Dieses Merkmal gibt die seelische Reife eines Charakters an. Wie gut kann er seinen Gefühlen vertrauen, wie stark ist seine Innere Stimme. Charaktere mit einem hohen Wert kann man nicht so leicht hinters Licht führen, denn sie ahnen meist, wenn etwas vor sich geht.

Fertigkeiten und Kenntnisse

Jeder Charakter hat auf Grund seiner Vorgeschichte einige Kenntnisse übrigbehalten. Diese kann er auch immernoch einsetzen. Sie decken Bereiche des täglichen Lebens ab und sind in speziellen Situationen recht wichtig.

Bei Proben wird immer eine Fertigkeit und ein passendes Merkmal kombiniert. Dadurch ist es einfacher eine Probe zu bestehen, was auch einleuchtend ist: Kenne ich mich in einem Gebiet besonders gut aus, kann ich auch viel damit anfangen. Die Werte der Fertigkeiten liegen zu Beginn zwischen 0 und 3.

Athletik (GES)

Gibt Ausdruck über die Sportlichkeit des Charakters. Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz beim schnellen Laufen, Springen, Kriechen, Werfen, usw.

Kampf (STÄ)

Mit der Fertigkeit Kampf wird gekämpft. Sie gibt Auskunft darüber, wie gut ein Charakter beim Kämpfen ist und wie gut er mit oder auch ohne Waffen kämpfen kann.

Verstecken (GES)

Gibt an wie gut und schnell sich ein Charakter bei Gefahr verstecken und unentdeckt in seinem Versteck verharren kann. Mit (SIN) kombiniert kann man versteckte Dinge und Personen finden.

Konstitution (STÄ)

Die Widerstandskraft des Charakters gegen Schaden und viele andere, äußerliche Einflüsse wie Hitze, Strahlung, Gifte und Krankheiten.

Spezialisierung

Ein Charakter kann zu Beginn eine Fertigkeit wählen, in der er besonders spezialisiert ist. Der Maximalwert dieser Fertigkeit beträgt dann 4. Er muß allerdings auch alle 4 Punkte sofort kaufen.

Computer (WIS)

Wie gut kann der Charakter Computer bedienen. Computer sind in der Zeit des 3. Jahrtausends allgegenwärtig. Auch die Aliens benutzen sie und mit ein wenig Raffinesse lassen sie sich auch für Menschen benutzbar machen.

Elektronik (WIS)

Elektronik und technische Geräte wollen bedient werden oder müssen vielleicht repariert werden. Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Charakter eben dieses zu tun.

Medizin (WIS)

Mit dieser Fertigkeit lassen sich Wunden und viele körperliche Leiden erkennen und behandeln.

Xenologie (SIN)

Wie aufmerksam haben die Charaktere die außerirdische Rasse studiert und haben Kenntnisse über sie und ihre Kultur.

Empathie (INT)

Wie gut kann sich der Charakter in andere hineinversetzen und deren seelische Verfassung „erspüren“.

Führung (INT)

Wie gut kann der Charakter Andere führen und sie so beeinflussen, das sie tun was er will.

Lügen (INT)

Charaktere die Lügen müssen dies besonders gut tun, denn sie sollten sich in solch einer angespannten Situation nicht verraten, falls sie etwas Falsches getan haben.

Menschenkenntnis (INT)

Wie gut kann ich mein Gegenüber einschätzen? Lügt er? Spielt er ein falsches Spiel. Was würde er wohl in dieser Situation tun?

Der letzte Schliff

Wenn man sich den Charakterbogen nun einmal ansieht, erkennt man, dass es noch einige leere Stellen gibt, die es noch auszufüllen gilt. Alle relevanten Sachen finden Sie auf dieser Seite. Andere Dinge, wie z.B. Ausrüstung und Gegenstände, erhalten die Spieler ja erst innerhalb des Abenteuers. Sie besitzen ja zu Beginn nichts weiter als ihr nacktes Leben.

Persönlichkeit und Karmapunkte

Jeder Charakter besitzt eine besondere Seite seiner Persönlichkeit. Diese wird oben auf dem Charakterbogen vermerkt. Verhält sich der Charakter dem entsprechend, spricht in entscheidenden Situationen läßt er seinem Charakter freien Lauf, kann er nach Meisterentscheid Karmapunkte bekommen.

Diese Karmapunkte werden ebenfalls auf den Charakterdokument vermerkt und können später verwendet werden um misglückte Proben zu wiederholen. Pro Karmapunkt kann man eine Probe wiederholen, die nicht zu Gunsten des Charakters abgelaufen ist. In jedem Fall gilt aber, das das Ergebnis der neuen Probe zählt, auch wenn es schlechter als das ursprüngliche Ergebnis ist. Man kann Karma nur für Proben auf Merkmale und Fertigkeiten einsetzen, nicht für Schadenswürfe oder in andere Kampfhandlungen.

Traglast und Ausrüstung

Die Traglast sind die Gegenstände die der Charakter mit sich herumträgt. Jeder mitgenommene Gegenstand wird unter Ausrüstung notiert und sein Gewicht in den Feldern festgehalten. Eine Spritze zum Beispiel belegt (0) Felder, ein Lasergewehr (5). Charaktere erhalten pro Punkt in Stärke einen zusätzlichen Traglastpunkt in der letzten Zeile. Die Gewichte eines Gegenstandes können sie den Tabellen am Ende des Heftes entnehmen.

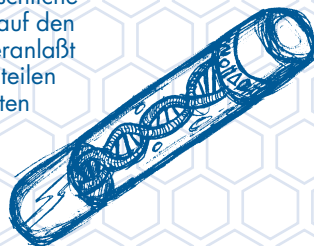


!ACHTUNG!

***Die folgenden Seiten sind ausschließlich
dem Spielleiter vorbehalten !***

Genom primus

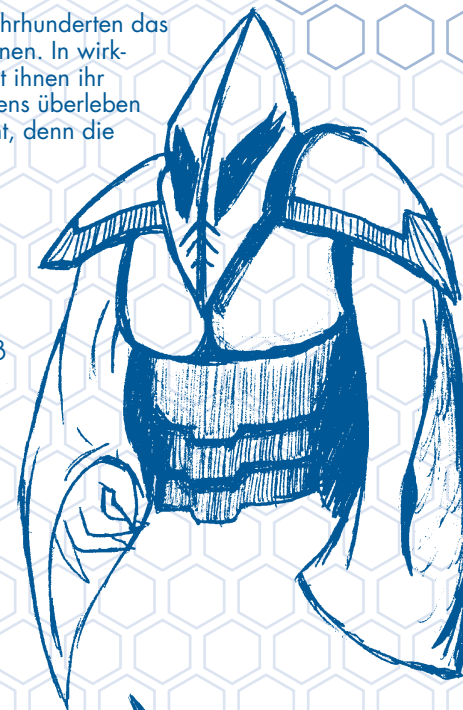
Eine Errungenschaft der Galeaner ist das Genom primus. Dieses Mutagen wurde aus Überresten eines Meteoriten spitters gewonnen und menschliche DNS reagiert besonders stark auf den Einfluss. Das Genom primus veranlaßt die Zellen des Körpers sich zu teilen und zu entwickeln. Die Probanden entwickelten sich schnell und wurden stärker, schneller und intelligenter als gewöhnliche Menschen. Allerdings läßt sich dieser Effekt nur schwer aufhalten, so daß weiterführende Entwicklungen des Körpers letztendlich zum Tod des Objektes führen, da die Zellen einfach absterben. Im Schnitt geht diese Entwicklung sehr schnell voran, schneller noch, wenn dich das Objekt nicht bewegt. Nach 7-10 Tagen setzt allerdings der Genozid ein. Die Zellen sterben und das Objekt ebenfalls.



Galeaner

Diese alte Rasse durchstreift schon seit Jahrhunderten das Weltall und „erforscht“ andere Zivilisationen. In Wirklichkeit zwingen sie sie mit Waffengewalt ihnen ihr gesamtes Wissen zu übergeben. Meistens überleben diese Rassen trotz ihrer Kooperation nicht, denn die Galeaner vernichten das Volk trotzdem.

Galeaner sind humanoid, d.h. sie besitzen einen Kopf, Rumpf, gehen aufrecht und haben zwei Arme. Hier hören die Ähnlichkeiten dann allerdings auch auf. Sie besitzen gräuliche, pergamentartige Haut und große schwarze Augen. Im Durchschnitt werden Sie zwei Meter groß und sind eher hager gebaut. Meistens tragen sie außerhalb ihrer Heimat (ihres Mutterschiffs) einen Kampfanzug, der sie vor Schaden so gut wie vollkommen panzert. Sie besitzen ein fundiertes technisches Wissen und eine enorme Intelligenz. Sie sind allerdings sehr skrupellos was sie natürlich auch dazu befähigt solch unmenschliche Experimente einfallen zu lassen.



Untote und Reanimation

Von einer längst ausgerotteten Zivilisation haben die Galeaner die Reanimatoren mitgebracht. Dies sind kleine Roboter die umherstreifen und nach toter Biomasse suchen. Sie verbinden sich mit der Biomasse und injizieren Nano-Bots in das Rückenmark oder das Nervensystem und übernehmen so die Kontrolle über das Wesen, ob nun Mensch, Tier oder Alien. Diese „Untoten“ werden als Wachen oder Patroilien in noch nicht gänzlich übernommenem Gebiet genutzt.

Entfernt man einen Reanimator gewaltsam geben die Nanobots nach ca. einer Stunde ihre Funktion auf und die Biomasse stirbt erneut. Durch die Nanobots im Gewebe läßt sie sich auch kein 2. Mal wiederbeleben.



KI - NEXUS

Die künstliche Intelligenz die die Raumstation kontrollierte bis die Galeaner die Kontrolle übernahmen. NEXUS ist über fast jedes Computerterminal mit allen Sicherheitssystemen und elektronischen Einrichtungen der Station verbunden. Sie nutzt Kameras und kommuniziert mit den Charakteren über Sprachmodule. Die Galeaner haben die Hauptsysteme allerdings deaktiviert und gelöscht. Der Rest von NEXUS muß von den Spielern gefunden und reinstalliert werden. Sie kann in gewissem Sinne den Spielern helfen und sie anleiten.

Die Schriftzeichen der Galeaner

Die Galeaner haben wie jede andere extraterrestrische Rasse eine eigene Schriftform. In Groben Zügen kann man diese mit dem unsigen Alphabet abgleichen, da sie die gleiche Zeichenanzahl benutzen wie wir. Auch die Schreibweise der Zahlen ist denen unserer arabischen Ziffern sehr ähnlich. Von daher müßte es mit ein wenig Übung einfach sein die Schriftzeichen lesen zu können, die mittlerweile überall auf der Station verteilt sind.

Ɔ	X	N	≡	Ɔ	Λ
A	B	C	D	E	F
≠	Ϡ	T	∞	↓	⊙
G	H	I	J	K	L
✱	∩	⊂	€	⋈	∞
M	N	O	P	Q	R
I	X	W	V	N	X
S	T	U	V	W	X
V	Y				
Y	Z				

Einsatz von Medizin

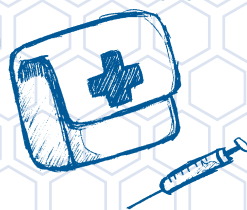
Verletzungen müssen versorgt werden und es muß einiges an Ruhe investiert werden, damit die Nanobots die die Wunde versorgen sollen, auch ihre Arbeit tun. Es gibt verschiedene Arten von Medizinischem Gerät.

1. Erste-Hilfe-Spritzen

Diese Spritzen werden gesetzt und heilen eine Schadensstufe innerhalb von 5 Minuten. Nach einmaligem Einsatz ist sie sofort verbraucht. Bei einer erfolgreichen Probe auch Medizin gegen MW 12, verdoppelt sich dieser Effekt.

2. Behandlungsset

Dieser kleine Koffer kann bei Anwendung 3 Schadensstufen heilen. Bei einer Probe auf Medizin gegen MW 15 kann er das doppelte heilen. Diese Kästen sind extrem wertvoll und können wirklich Leben retten.



DIE STATION: ALPHA1000

Eine Zuflucht am Rande des Universums

Die Station wurde von der Föderation Freier Planeten unter der Führung der menschlichen Rasse gebaut und war ursprünglich ein großer, umherziehender Meteoroid, der mittlerweile seit nunmehr 25 Jahren durch Stabilisatoren auf einem konstanten Orbit um den Planeten Y246-Irogin gehalten wird. Die Station an sich wurde sowohl außen herum, als auch in den Felsbrocken gebaut. Solar-Aggregate versorgen die Station mit Energie. Seit der Grundsteinlegung 2979 wurde die Station noch um einige Ebenen erweitert. Die Hauptebenen sind auf dieser Karte zu erkennen. Zwischenebenen die nur der Verbindung dienen wurden der Übersichtlichkeit halber weggelassen.

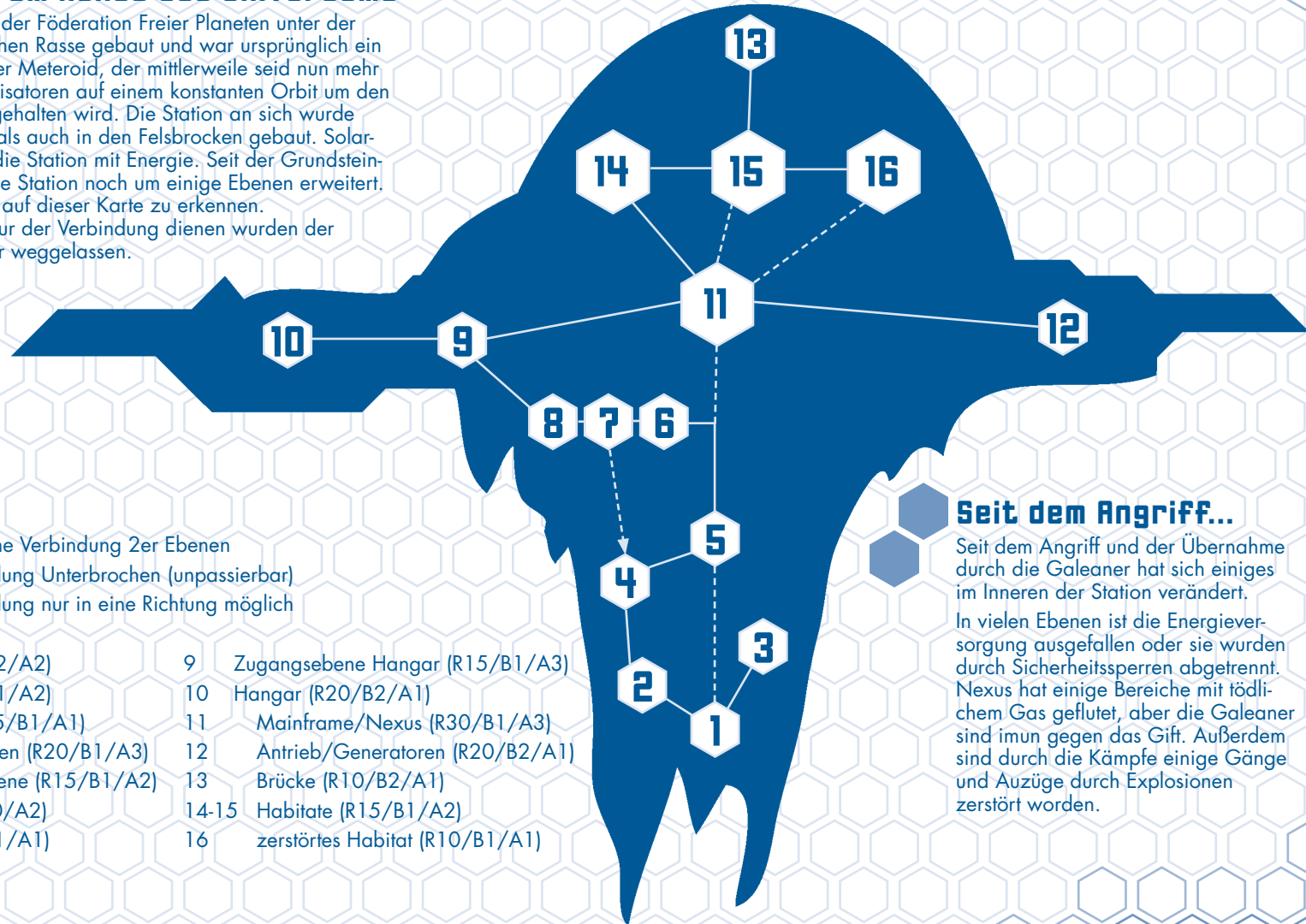
Legende

- = mögliche Verbindung 2er Ebenen
- - - - = Verbindung Unterbrochen (unpassierbar)
- - - -> = Verbindung nur in eine Richtung möglich

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. Laborebene 2 (R25/B2/A2) | 9. Zugangsebene Hangar (R15/B1/A3) |
| 2. Laborebene 1 (R25/B1/A2) | 10. Hangar (R20/B2/A1) |
| 3. Labor-Lagerebene (R15/B1/A1) | 11. Mainframe/Nexus (R30/B1/A3) |
| 4. Versorgung/Stabilisatoren (R20/B1/A3) | 12. Antrieb/Generatoren (R20/B2/A1) |
| 5. Technik-/Mechanikebene (R15/B1/A2) | 13. Brücke (R10/B2/A1) |
| 6+8. Lagerebenen a+c (R10/A2) | 14-15. Habitate (R15/B1/A2) |
| 7. Lagerebene b (R15/B1/A1) | 16. zerstörtes Habitat (R10/B1/A1) |

Seit dem Angriff...

Seit dem Angriff und der Übernahme durch die Galeaner hat sich einiges im Inneren der Station verändert. In vielen Ebenen ist die Energieversorgung ausgefallen oder sie wurden durch Sicherheitssperren abgetrennt. Nexus hat einige Bereiche mit tödlichem Gas geflutet, aber die Galeaner sind immun gegen das Gift. Außerdem sind durch die Kämpfe einige Gänge und Auszüge durch Explosionen zerstört worden.



Der Beginn eines Abenteuers

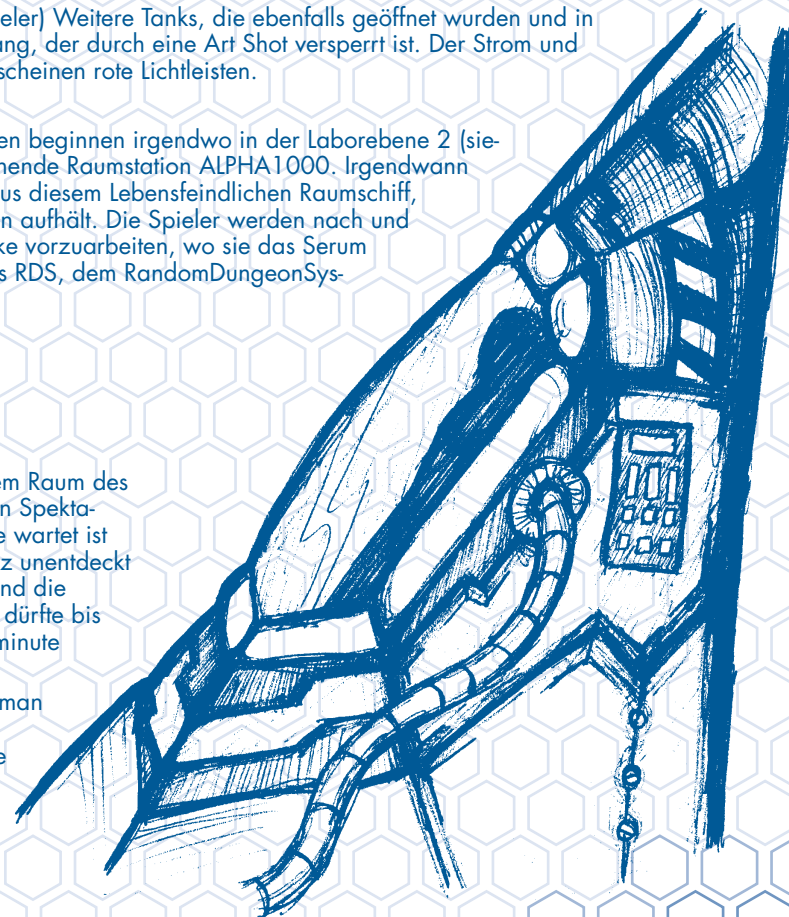
„... Die Kälte der Maschine um einen herum kann einen Wahnsinnig machen. Das fehlen von Wärme, die Regungslosigkeit. Das festgefügte Denken...“
Zuerst könnt ihr nichts erkennen. Eure Augen geben euch nur ein verschwommenes Bild eurer Umgebung. Ihr erkennt schemen in der Dunkelheit. Hier und da ein schwaches Licht, welches sich seinen Weg durch die Dunkelheit bahnt. Je klarer die Sicht wird, desto verwirrender werden die Details. Ihr befindet euch in einem mittelgroßen Raum. Ihr befindet euch in einer Art Tank. Vor euch schien einmal eine Glasscheibe gewesen zu sein, sie ist nach unten gefahren. An eurem Körper befinden sich einige Nadeln und Kanülen. Vor eurem Mund befindet sich eine Atemmaske aus der reiner Sauerstoff kommt. An eurem Körper befindet sich eine merkwürde, zähe Flüssigkeit. Sie riecht nach nichts, ist farblos und läßt sich leicht abwischen. Der Raum in dem ihr euch befindet scheint ein Labor zu sein. Außer deinem Tank siehst du noch (Anzahl der Spieler) Weitere Tanks, die ebenfalls geöffnet wurden und in denen auch Menschen aufwachen. Ansonsten hat der Raum nur einen Ausgang, der durch eine Art Shot versperrt ist. Der Strom und die Beleuchtung scheinen auf Notstrom zu stehen, denn es ist dunkel und es scheinen rote Lichtleisten.

So, oder so ähnlich könnte der Auftakt eines Abenteuers aussehen. Die Helden beginnen irgendwo in der Laborebene 2 (siehe Karte). Von hier aus beginnt ihre Odyssee durch die riesige, endlos scheinende Raumstation ALPHA1000. Irgendwann werden sie dann auch das Ziel der Reise herausfinden, nicht nur die Flucht aus diesem lebensfeindlichen Raumschiff, sondern auch das finden eines Gegenmittels, das die fortschreitende Mutation aufhält. Die Spieler werden nach und nach die Bereiche der Station durchsuchen um sich letzt endlich bis zur Brücke vorzuarbeiten, wo sie das Serum vermuten. Dabei wird die Station von Grund auf neu erschaffen, mit Hilfe des RDS, dem RandomDungeonSystems.

Das glückliche Ende?

Sollten die Charaktere es schaffen, unentdeckt zu bleiben und das Serum aus dem Raum des Captains zu besorgen, verschaffen sie ihnen als Spielleiter die Möglichkeit, einen spektakulären Fluchtversuch durchzuführen. Der Weg zum Hangar, wo das Raumshuttle wartet ist weit und kann sehr spannungsgeladen sein, gerade, wenn die Helden nicht ganz unentdeckt geblieben sind und sich jetzt einen Weg bahnen müssen. Sie sind zwar geheilt und die Mutation schreitet nicht voran, ob sie es allerdings lebend zum Hangar schaffen dürfte bis zur letzten Sekunde ungewiss bleiben, damit die Spannung bis zur letzten Spielminute erhalten bleibt.

Sollten sie es geschafft haben zu entkommen, dann Gratulation. Natürlich kann man noch weitere ähnliche Szenarien spielen, allein schon, weil es immer eine neue und andere Raumstation sein wird, doch dieses System ist eigentlich nur für eine Session gedacht und verspricht Spaß für 2-3 Spielabende.



Ein zufallsgenerierter Dungeon

Dieses System ermöglicht es dem Spielleiter einen Dungeon durch auswürfeln zu erschaffen. So kann der Plan des Dungeons schon vorab erschaffen werden oder er wird während des Spielens ausgewürfelt und komplettiert, je nachdem wo die Charaktere entlanggehen. Erreichen sie einen neuen Raum, wird ausgewürfelt, um was für eine Art Raum es sich handelt und was sich in ihm befindet. Monster, Gegenstände, Computer, Kisten, Möbel oder ein „besonderer“ Raum.

Jede Ebene hat eine bestimmte Anzahl von Räumen. Diese Zahl steht neben dem Ebenennamen auf der Karte und gibt somit auch an, wie gross die Ebene ist. Laborbene 2 (R25/B2/A2) zum Beispiel, die Ebene wo die Charaktere starten, hat die Größe (25). Somit wird 25x gewürfelt. B2 bedeutet es gibt 2 Besondere Räume, A2 heißt es gibt zwei Aus-/Eingänge. Sind alle Würfel benutzt und 25 Räume aufgedeckt und eingezeichnet, ist die Ebene vollständig. Türen die noch nicht geöffnet wurden sind unwiederruflich zerstört oder durch Trümmer blockiert.

Aufzüge, Treppen, Schächte

Wichtige Räume in jeder Ebene sind die Zugänge zu den anderen Ebenen. Je nachdem wie viele es geben soll, kann man diese Anhand der Karte sehen. Jeder Abgehende Strich ist eine Verbindung, für die es auch einen Ausgang geben muß. Sollte bis zum fertigstellen der Ebene kein Ausgang erwürfelt worden sein, erscheint dieser Automatisch im Letzten Raum.

Der Besondere Raum

In fast jeder Ebene gibt es einen „Besonderen Raum“. Dieser Raum kann Story-Relevant sein und wichtige Dinge oder Gegenstände enthalten. Pro Ebene gibt es nur einen besonderen Raum. Sollte er noch einmal erwürfelt werden, dann wird dieser wurf ignoriert und es wird noch einmal gewürfelt.

Kartenzeichnen und „Automapping“

In jeder Ebene wird ein anderer Spieler dazu auserkoren die Karte mitzuzeichnen. Dies dient zum einen dazu den Überblick zu bewahren, und man kann so die Wege besser zurückverfolgen. Außerdem weiß der Spielleiter so, wie viele Räume er in dieser Ebene schon erkundet wurden. Am besten lassen sich solche Karten auf Karopapier zeichnen. Die Meterangaben werden dann einfach übertragen. Ein Kästchen = ein Meter.

Computer-Terminals und Hacken

Überall auf der Station befinden sich Computerterminals. Diese Terminals können Türen verschlossen halten, Sicherheitssysteme steuern, Informationen für die Spieler beinhalten oder relevante Schalter betätigen, die das weiterkommen erleichtern oder überhaupt erst ermöglichen. Fast alle diese Systeme sind mit einem Sicherheitssystem versehen, welches zuerst einmal umgangen werden muß. Dazubenötigt man ein Hacker-Tool (HT).

Dieses kleine Gerät läßt sich an jedes Terminal anschließen und ermöglicht es Zugriff auf das gesperrte System zu erhalten. Dazu wird eine Ladung Nanobots ins System eingeschleußt, die das System manipulieren. Ist dieser Eingriff komplett liegt es nur noch an dem Spieler, mit seinen Fertigkeiten gegen das System zu würfeln. Jedes System hat dazu zwei Werte. Die Barriere (BA) und die Sicherheitsstufen (SST). Der Spieler würfelt mit 2W10+WIS+COMPUTER. Das System mit 2W10+BA. Hat der Spieler den Höheren Wert ist die Barriere geknackt und eine Sicherheitsstufe abgebaut. Sinken die SST auf 0 ist das System gehackt. Ist die Barriere höher, ist die Ladung Nanobots verbraucht und eine Neue muß eingesetzt werden. Sind alle Ladungen verbraucht konnte das Schloss nicht geöffnet werden.

RDS - Würfeltabellen

Der Reihe nach die Tabellen durchwürfeln und so bestimmen welcher Raum sich hinter einer Tür verbirgt und was sich in ihm befindet. Natürlich sind diese Angaben nur Richtwerte und wenn euch, als Spielleiter noch andere Details einfallen, oder der ausgewürfelte Raum gar nicht in eure Planung passt, dann steht es euch natürlich auch frei, die Ergebnisse nach euren Vorstellungen zu beeinflussen.

Raumart (2w10)

2-3	Langer Gang (2x15m)
4-6	Mittlerer Gang (2x10m)
6	Kurzer Gang (2x5m)
7-8	Saal (10x15m)
9-10	Mittlerer Raum (6x8m)
11	Besonderer Raum (siehe Ebene)
12-13	Mittlerer Raum (9x7m)
14-15	mittlerer Gang (2x10m)
16-17	Langer Gang (2x15m)
18-19	Kleiner Raum (5x5m)
20	Refugium (3x3m)

Rauminhalt (1w10)

1	Starkes Monster (siehe Tabelle)
2-4	Normale Möbel
5	Kiste mit Items (BA9/SST2)
6	Kiste mit Items (BA15/SST3)
7-9	normales Monster (siehe Tabelle)
10	Computerterminal (BA10/SST2)

Besondere Räume

Laborebene 2

B1. Anfangsraum: Hier startet das Abenteuer für die Charaktere. Es gibt ein Hackertool zu finden (3Ladungen). Dieser Raum hat einen Ausgang der durch ein Shot verschlossen ist (BA10/SST1).

B2. Versorgungsraum der Forscher: Dies ist eine Art Ruheraum. Es gibt 2 Betten und einige Spinde in denen es Laborkittel zu finden gibt.

Laborebene 1

B1. OP: Dieser Operationsraum ist mit allen Mitteln ausgestattet. Hier gibt es einige Laserskalpelle zu finden, Laborkittel und natürlich Verbandsmaterial, 2 Erste-Hilfe-Spritzen und einen Behandlungs-Koffer.

Labor-Lagerebene

B1. Hauptlagerhalle: Diese Riesige Halle hat eine Art kleines Hangar, durch das die Dinge rein und raus transportiert werden können. Dies ist allerdings durch ein Lasershot verschlossen. Zu finden gibt es bei einer Leiche die Zugangskarte zur Versorgungsebene (4)

A1. Der Ausgang zur Versorgungsebene ist durch ein Kartenschloss verriegelt. Die Karte gibts in der Labor-Lagerhalle.

Versorgungsebene

B1. In dieser Schaltzentrale gibt es unzählige Rechner. Einer ist mit einem Kartenschloss versehen. Die Karte gibts im Ausgangsraum dieser Ebene. Mit der Karte kann man dann das System

öffnen und es Hacken um das Giftgas in der Passage zu Ebene5 zu neutralisieren. (BA13/SST2)

A1. Der Zugang zur Technikebene ist mit Giftgas gefüllt. Der Rechner in B1 kann das Gas abpumpen lassen.

Technikebene

B1. Sicherheitszentrale: In diesem Raum gibt es ein Computerterminal, mit dem man einige Kameraeinstellungen der zerstörten Station einsehen kann. Zudem findet man hier 2 ALPHA-Uniformen in einem Schrank und 2 Laserpistolen.

A1. Der Zugang per Lift zu Ebene Mainframe (11) ist passierbar. Allerdings hält der Lift auf der Hälfte der Strecke auf grund von Energieproblemen. Die Helden verlassen den Lift durch eine Wartungsklappe und begeben sich dann durch einige Versorgungsschächte zur Lagerebene (6)

Lagerebene (7)

B1. Die Helden haben hier die Möglichkeit durch einen engen Schacht zu kriechen und zurück zu Ebene 4 zu gelangen um das Gas wieder zurück zu leiten, das in Ebene 7 den Durchgang versperrt.

A1. Der Ausgang wird wieder durch Gas versperrt. Die Helden können erkennen, das es sich um die gleiche Art Leitung handelt wie auf Ebene 4. Wenn sie durch den Schacht gehen und den Rechner wieder umstellen fließt das Gas zurück.

Zugang Hangar

B1. Technikzentrale: Hier findet man auf einem Einfachen Rechnerpad die letzten Intakten Routinen von NEXUS. Sie müssen wieder in das System eingeschleußt werden. Dazu braucht man aber erst noch einen Neuen Programmcode. Dieser Befindet sich im Hangar (10). Um das Teil einzusetzen muß gehackt werden (BA12/SST3).

A1. Nur wenn NEXUS wieder hergestellt ist, hat sie die Möglichkeit den Zugang zur Mainframe-Ebene zu öffnen. Ansonsten wird der Zugang mit 4 Selbstschussanlagen bewacht, die Jeden töten der sich nähert

Hangar

B1. Abflugschleuse: Neben einigen AlienShuttlen befindet sich hier auch ein normales, flugbereites Shuttle, welches später als Fluchmittel dienen kann und wird.

B2. Warenlager: Turmhohe Kistenstapel scheinen erst etwas unübersichtlich. Mit einem Hack in das Logistiksystem läßt sich die Kiste mit dem Programmcode schnell finden. Sie ist fast unter der Decke der Halle. Wie kommen die Charaktere nur da hin ohne viel Aufsehen zu erregen?

Mainframe

B1. Rechnerzentrale: Hier befindet sich das Herz von NEXUS. Setzt auch hier den neuen Programmcode ein (BA10/SST5) um NEXUS wieder komplett freie Hand zu geben. Sie checkt die Systeme und zeigt den Charakteren dann eine Videoaufzeichnung nach der die Station auf Kollisions-Kurs mit der Erde gebracht werden soll. Wenn ihr dies Verhindern wollt

mußt ihr die Fernkontrolle durch die Galeaner deaktivieren und die Antriebseinheiten manuel steuern. Die Fernkontrolle kann man in der AntriebsEbene umgehen. Den Kurs Ändern kann man auf der Brücke.

Antriebsebene

B1. Steuerzentrale: Hier haben die Galeaner ganze Arbeit geleistet. Proben auf Xenologie werden nötig um die betroffenen Systeme zu finden und die Fernsteuerung zu umgehen. Um die Signale allerdings wieder von der Brücke empfangen zu können braucht man Nano-Röhren um das Steuermodul zu reparieren.

B2. Verbrennungskammer: In dieser Kammer wird der Treibstoff gezündet. Das der Normale Weg zu Nanoröhren versperrt ist, müßen die Charaktere durch die Röhren kriechen. Hoffentlich zündet jetzt niemand den Antrieb.

Habitate

B1. Ingenieurbüro Hier wohnt wohl ein Techniker. Er besitzt eine selbst gefertigte Security-Rüstung. Der Techniker ist tot. Er besitzt noch einige Hackertools.

zerstörtes Habitat

B1. Hier hatten sich einige Menschen zurückgezogen. Sie wurden von den Aliens überrannt. Alle sind tot und ihre Lebensräume vernichtet. Den Captain mit der Zugangskarte zur Brücke kann man ebenfalls hier unter den Opfern finden.

Brücke

B1. Die Brücke: Ein großer Raum mit kontroll-Einrichtungen für die ganze Station. Die meisten geräte sind zerstört und funktionieren nicht mehr. Die Steuerkonsole ist allerdings intakt. Man benötigt die Zugangskarte des Captains noch einmal und dann kann man hacken (BA14/SST6) um den Kurs zu ändern. Da das System teilweise überschrieben wurde benötigt man auch Proben auf Xenologie.

B2. Captainsquartier: Hier findet man einen Koffer mit dem gesuchten Gegenmittel gegen die Mutation. Die Helden können hier dann endlich ihr Leben retten.

Plötzlich erschallt allerdings ein Alarm und die Station geht auf Alarmstufe rot. Die Selbstzerstörung wurde eingeleitet durch das Ändern des Kurses. Die Helden müssen jetzt fliehen...

Waffen

Die Gegenstände dieser Tabelle lassen sich als Waffen benutzen, auch wenn es teilweise ganz normale Gegenstände sind. Der Kreativität der Spieler ist hier natürlich auch keine Grenze gesetzt.

Name	Schadensstufe	Reichweite	Traglast
Stuhlbein	2	1m	2
Laserskalpell	2	0	0,5
Huglerkralle	4	1m	3
Metallrohr	3	2m	4
Laserpistole	4	15m	2
Lasergewehr	5	20m	5
Schweißgerät	6	5m	8
Granate	4	5+STR in m	1
Kampfmesser	2	0	1
Pistole	3	15m	3

Gegenstände

Dies sind interessante Gegenstände die man auf der ALPHA1000 finden und mitnehmen kann und die teilweise äußerst nützlich sind. Natürlich gibt es noch viele Gegenstände mehr. Und was die Charaktere sehen, das können sie ja theoretisch auch mitnehmen. Lassen sie ihrer Fantasie als Spielleiter freien Lauf in der Ausgestaltung der Räume und der Möblierung. Eventuell wollen die Helden ja auch eine Grünpflanze mitnehmen oder einen Rasierapparat? Wer weiß...

Name	Traglast
Erste-Hilfe Spritze	0
Behandlungskoffer	2
Hackertool	0
Bücher	1
Laser-Batterie für Laserpistole (20)	1
Patronen (20)	1
Taschenlampe	1

Rüstungen

Rüstungen können gefunden werden und haben eine Uni-Größe. Man muß sich also keine Sorgen machen, das einem das gefundene Rüstungsteil nicht passt. Die Haltbarkeit die hier angegeben ist gilt für Neuware. Die gefundene Rüstung kann durch Gebrauch natürlich weniger haben..

Name	Schutzpunkte	Haltbarkeit	Traglast
Labor-Kittel	1	5	1
ALPHA-Uniform	2	10	2
Panzerweste	3	20	4
Security-Rüstung	5	45	7
Schildgenerator	+2	10	0,5
SecuPlast-Schild	+3	10	1,5

Bewohner der Station

Als die letzten überlebenden Menschen auf der Station haben es die Charaktere nicht leicht. Gejagt von allem und jedem haben sie nur eine mehr oder weniger gleichgültige Maschine als Verbündeten. Alle anderen Lebewesen sind gegen die Charaktere und sind immer auf einen Konflikt auf Leben und Tod aus. Natürlich kann der Spielleiter noch viele weitere Kreaturen erfinden. Je nachdem was ihm so einfällt.

Hier einige Beispiele für Gegenspieler:

1. Labor-Ratten (W10/2)

Diese Wesen sind sehr aggressiv und angriffslustig und scheuen es nicht zu sterben. Sie sind ca. einen Meter gross und sehen aus wie große, halbverweste Kanalaratten.

Angriff: 3 **Verteidigung:** 1 **Schadensstufe:** 2
Rüstung: 2/2 **Gesundheit:** 3 **Initiative:** 4
Gegenstände: keine

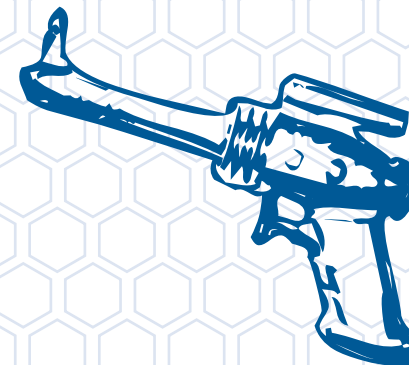
2. Parasiten (W10/2)

Parasiten findet man fast auf jedem Raumschiff. Sie verbergen sich hinter der Verkleidung oder in Versorgungsschächten. Diese Wesen sind allerdings größer und aggressiver als die normal Version. Sie sehen aus wie 1,5m lange, schleimige Würmer mit Borsten am gesmaten Körper und scharfen Zähnen in der Maulöffnung.

Angriff: 4 **Verteidigung:** 2 **Schadensstufe:** 3
Rüstung: 2/4 **Gesundheit:** 5 **Initiative:** 3
Gegenstände: keine

3. Huggler

Diese einzeln Lebenden Wesen wurden von den Galeanern auf die Station gebracht. Es sind Jäger die mit ihren scharfen Krallen alles aufschlitzen was sich bewegt. Sie sind starke Kämpfer und der zäh und schwer zu töten.



Angriff: 4 **Verteidigung:** 4 **Schadensstufe:** 3
Rüstung: 3/9 **Gesundheit:** 7 **Initiative:** 5
Gegenstände: 2x Hugglerkralle

4. Reanimierte

Diese durch einen Reanimator Erweckten Zombies greifen alles Lebende an, da sie denken es handelt sich um Futter. Es sind meist ehemalige Crewmitglieder, die von den Galeanern als Wachen eingesetzt wurden.

Angriff: 4 **Verteidigung:** 1 **Schadensstufe:** nach Waffe
Rüstung: 2/5 **Gesundheit:** 5 **Initiative:** 2
Gegenstände: evtl. Rüstung oder Waffe

3. Galeaner-Wache

Dies sind die Kämpfer der Galeaner. Sie tragen einen Kampanzug und sind bis an die Zähne bewaffnet. Sie patroulieren durch die Station oder bewachen wichtige Räume oder Zugänge.

Angriff: 6 **Verteidigung:** 5 **Schadensstufe:** 4
Rüstung: 3/15 **Gesundheit:** 7 **Initiative:** 5
Gegenstände: Laserpistole, Erste-Hilfe-Spritze



**Viel Spaß beim Spielen wünsche ich
 Euch!**

Florian „Moondancer“ Dohmeyer