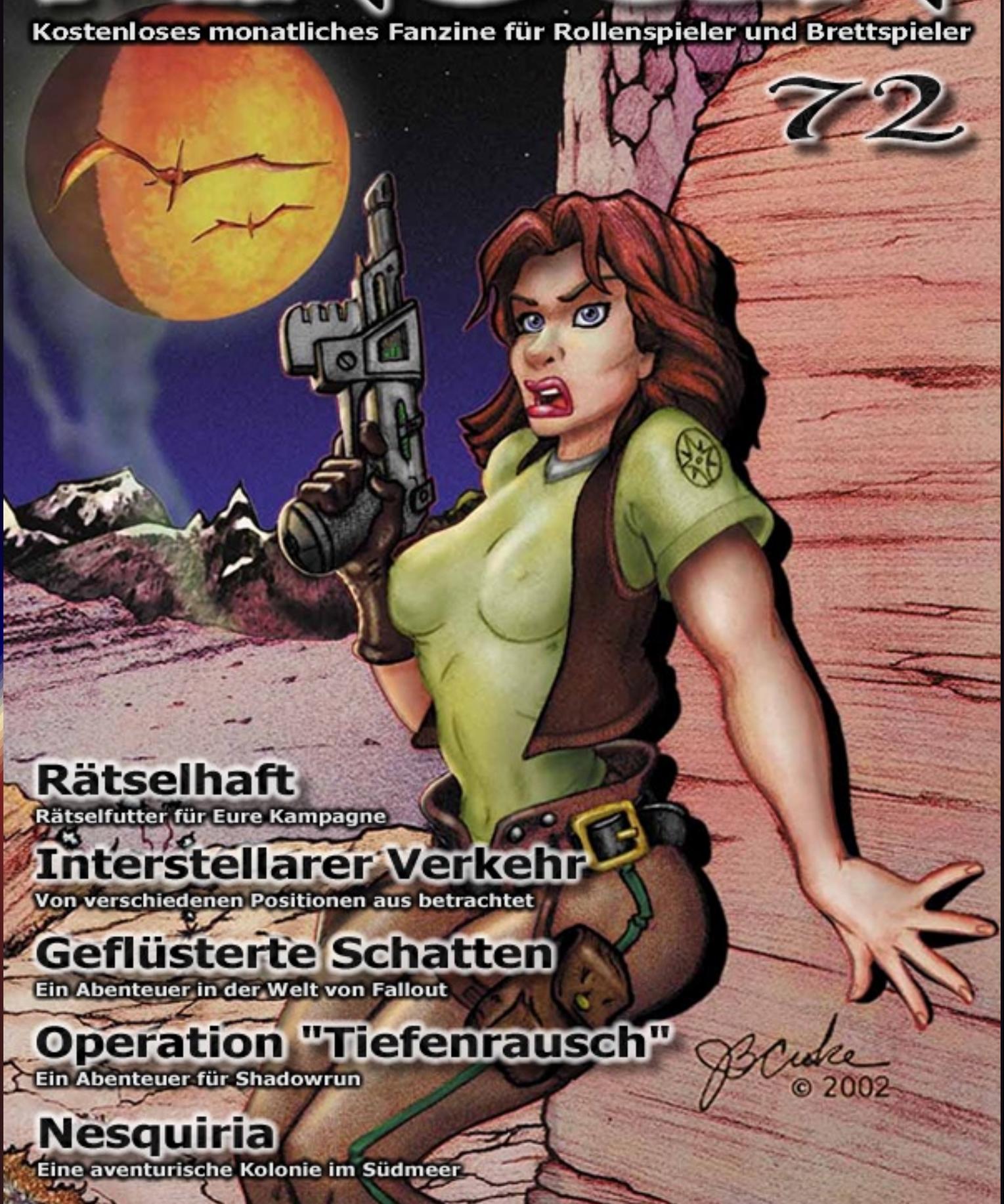


Ausgabe 72 - Mai 2002

ANDOUIN

Kostenloses monatliches Fanzine für Rollenspieler und Brettspieler

72



Rätselhaft

Rätselfutter für Eure Kampagne

Interstellarer Verkehr

Von verschiedenen Positionen aus betrachtet

Geflüsterte Schatten

Ein Abenteuer in der Welt von Fallout

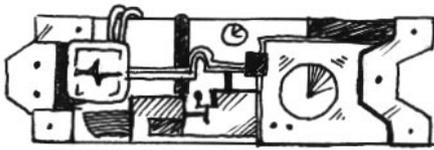
Operation "Tiefenrausch"

Ein Abenteuer für Shadowrun

Nesquiria

Eine aventurische Kolonie im Südmeer

J. Burke
© 2002



OPERATION TIEFENRAUSCH

~ EIN ABENTEUER FÜR SHADOWRUN ~

Worum geht's?

Dieses Abenteuer führt Deine Runner auf ein für sie ungewohntes Terrain, nämlich 200 Meter unter den Meeresspiegel. Undercover vom Militär Kaliforniens angeheuert, sollen sie ein verschollenes U-Boot suchen und herausfinden, was damit geschehen ist. Sie werden mit einer japanischen Unterwasserbasis und seltsamen Critterwesen, die sich gegen die menschlichen Eindringlinge wehren, konfrontiert und müssen letztendlich den Konflikt zwischen den Japanern und den Crittern lösen.

Das Abenteuer war ein Versuch von mir, einmal etwas anderes als die allgegenwärtige Städtekulisse, die mir nach 9 gespielten Abenteuern schon auf die Nerven zu gehen begann, zu erschaffen. Mit entsprechender Musik (»Das Boot«, »Jagd auf Roter Oktober«) und Beleuchtung (rote oder blaue Lavalampe kommt gut!) kann man die Atmosphäre sehr gut nachstellen.

Und ich machte bei unserem Testspiel völlig neue Erfahrungen mit meinen Runnern: Da wurde der schwerbewaffnete, vollgerüstete Bodyguard plötzlich so klein mit Hut, als er »nur« noch Taucheranzug und Harpune trug; der toughe Detektiv, der vor nichts Angst hat, verkroch sich zitternd in einer Ecke des U-Boots - kurz gesagt: die Runner können einmal erleben, wie es außerhalb der heimatlichen Megaplexe so ist.

Decker könnten sich bei diesem Abenteuer nicht ernst genommen fühlen, da sie fast keine Möglichkeit haben, über die Matrix zu agieren, doch für alle anderen Charaktere bietet das Abenteuer etwas; sei es der Bastler, der die zerstörten U-Boot-Systeme wieder zusammenlötet, sei es der Diplomat, der mit den Japanern vermittelt, sei es der Draufgänger, der sich in die dunkle Unterwasserhöhle wagt.

Background

Dieser Run führt die Abenteurer bis auf den Grund des Meeres. Sie sollen, um ihr Vorstrafenregister zu tilgen, eine Aufgabe für die Militärs des F.S.C. (Free State California) übernehmen. Diese hatten nämlich das Aufklärungs-U-Boot »Aurora« im Südpazifik, um die dortigen Gewässer aufzuklären und vielleicht einmal bewohnbar zu machen oder

andersartig zu nutzen. Doch vor einigen Tagen verlor die Zentrale den Kontakt zur Basis. Die Militärs vermuten nun, daß etwas passiert sei, denn schon länger gibt es Gerüchte, daß die Japaner es nicht gerne sähen, wenn man in »ihren« Hoheitsgewässern herumforscht. Das Boot wurde an der Stelle geortet, an der man zuletzt Kontakt hatte. Wie dem auch sei, die Runner werden mit Taucherausrüstung über dem bewußten Gebiet abgesetzt, um in die »Aurora« hinabzutauchen und nach dem Rechten zu sehen. Am Boot sind keine Spuren eines Torpedos zu sehen. Im Boot aber ist alles verwüstet, die Crew zum größten Teil tot oder halb wahnsinnig. Es gelingt den Runnern jedoch, das Logbuch und einige andere Aufzeichnungen zu aktivieren. Darin finden sich vage Andeutungen über eine unterseeische Basis, die möglicherweise Ursprung der Angriffe sein könnte. Neugierig wie die Runner sind, nehmen sie das kleine Rettungs-U-Boot und steuern die Position der Basis an. Tatsächlich existiert sie - doch die Japaner an Bord sind mehr als unfreundlich, obwohl sie sich in der gleichen Lage wie die Ingenieure auf der »Aurora« befinden - auch sie wurden das Opfer eines Angriffs von unbekannter Seite. Und: sie waren nicht diejenigen, die die »Aurora« angriffen...

Notgedrungen arbeiten die Runner mit den japanischen Ingenieuren zusammen, um die Ursache der Angriffe herauszufinden. Doch die Wahrheit schlägt wieder zu: humanoide Critterwesen in der Gestalt von Fischen sind der Grund für die Zerstörungen; ein kleines Volk von etwa 60 Wesen, die sich selbst die Xesh nennen und in dieser Gegend des Pazifiks leben. Sie leben im Wasser, können jedoch auch für kurze Zeit Luft atmen, sind fast so intelligent wie Menschen und verfügen über telepathische und telekinetische Kräfte, mit denen sie ihr Revier verteidigen. Gebündelt können diese Kräfte selbst U-Booten Schaden zufügen. Sie fürchten die Menschen und wollen nicht, daß man sie entdeckt. An den Runnern liegt es, ob die Xesh wieder in Frieden leben können, oder ob die streitsüchtigen Japaner alle töten werden...

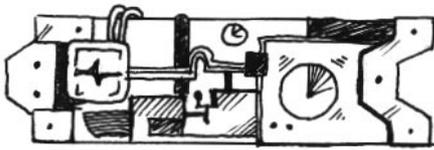
Einleitung

>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<

»Ihr wollt zu Percy? Seht ihr die Squatter da

hinten, die um das Feuer herumstehen? Der Kerl mit dem Hut wie Indiana Jones, das ist euer Mann! Nein, nix zu danken! Die Info is 'umsonst!« und schon ist der Mann verschwunden. Seltsame Leute gibt's hier in Frisco, aber anscheinend auch gute Schieber. Dieser Percy, der euch von mehreren Runnern wärmstens empfohlen wurde, soll angeblich auch an härtere Kaliber von Waffen rankommen, vor denen andere Schieber mit den Knien schlottern würden... Schon habt ihr ihn erreicht. Der mittelgroße Mann macht einen Eindruck wie einer der Trapper aus diesen alten Western-SimSinn-Programmen - echt abgefahren! Von Kopf bis Fuß in braunes Leder gekleidet und den breitkrepigen Hut tragend, fehlt ihm nur noch eine doppelläufige Flinte - doch ihr seid euch sicher, daß er auch die besitzt. Hinter der verspiegelten Sonnenbrille mustern euch zwei eisgraue Augen, der Mund, der fast völlig im grauen Vollbart versteckt ist, verzieht sich zu einem Grinsen: »Aah, da seid ihr ja! Man hat mir schon zugetragen, daß es euch danach gelüstet, mit mir Geschäfte zu machen.«

Als ihr allein seid, nimmt Percy den Hut ab - darunter hat er nur mehr wenige graue Haare - und steckt sich eine Zigarre an: »Nicht erschrecken, Jungs! - er zückt eine Police-IDCard - Ich bin zwar bei den Bullen, aber ich hab' ein Herz für euch Runner. Von 'nem Kollegen aus Seattle hab'ich gehört, euer Typ ist da sehr gefragt...hmm, die LoneStars sind wohl nicht zimperlich mit ihren Delinquenten, wie? Ich will zur Sache kommen - ich will euch eine Chance geben. Eine Chance, euer Vorstrafenregister um etliche Zeilen zu kürzen! Ich gehe davon aus, daß ihr Profis seid und absolutes Stillschweigen über den Auftrag bewahren könnt...Also: Der F.S.C. hat einige U-Boote im Südpazifik stationiert - Aufklärungs-U-Boote natürlich - um die Gegend dort im Auge zu behalten. Kürzlich gab es einen Zwischenfall. Zu einem U-Boot, der »Aurora«, haben die Jungs im Bunker vor zwei Tagen den Kontakt verloren. Und jetzt wollen sie verständlicherweise wissen, was da los ist: ob bloß einer von den Spezis auf die Leitung gelatscht ist, oder ob...ob's was ernstes ist. Natürlich können die da jetzt nicht mit einer Schiffflotte auftauchen, das mögen die Japsen nicht! Deshalb soll ein kleiner Trupp dort runtertauchen und »mal nach dem Rechten sehen«, wenn ihr wißt, was ich meine...Und wer



ABENTEUER



so berühmt ist wie ihr, hat doch vor ein bißchen Wasser keine Angst, oder...?»

>>>Hinter den Kulissen<<<

Percy Prescott ist sozusagen ein Mittelsmann zwischen der Polizei und der Straßenszene und bei beiden gleichermaßen angesehen. Aktionen wie diese unternimmt er gelegentlich, wenn die Regierung billige Einsatzkräfte braucht. Dafür tut er straffälligen Runnern einen Gefallen. Die Ausrüstung für diese Operation stellt das Militär; nach dem Auftrag wird sie wieder zurückgegeben. Zuerst aber sollen die Runner, um genauer informiert zu werden, ins Hauptquartier außerhalb der Stadt gebracht werden. Headquarters

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Ihr werdet in einen Besprechungsraum gebracht. Die Einrichtung ist spartanisch: ein großer Tisch mit zwölf Stühlen daran, ein Kontrollpult mit mehreren Monitoren, ein Trideogerät. Die Soldaten verlassen den Raum; ihr seid nun allein mit General Hawkins, einem taktischen Oberoffizier und den Männern an den Kontrollpulten. Der General ist von hoher, schmaler Statur und hat schmale, lauernde Augen. Sein Blick behagt euch nicht. Seine Gesichtsmuskeln scheinen aus Stahl zu bestehen - die ganze Zeit über verzieht er keine Miene. »Gentlemen« - dieses Wort spricht er hart und auf eine gewisse Weise verächtlich aus - »Zunächst muß ich sie nochmals darauf hinweisen, daß keines der hier gesprochenen Worte den Raum verlassen darf!« - ein prüfender Blick folgt - »Ich nehme an, Mr.Prescott hat sie bereits über ihre Mission informiert. Es geht um die »Aurora«... - das Trideogerät flackert auf und zeigt das rotierende Modell des U-Boots - ...ein Aufklärungsschiff der Orion-Klasse, das im Südpazifik verschollen ist, und zwar genau... - der andere Mann rollt die Karte aus - ...an dieser Stelle. Mit Langstreckenradars haben wir das Schiff geortet - an derselben Stelle. Es ist also auf Grund gegangen. Ich möchte, daß Sie sich etwas ansehen.«

Er gibt einem Ingenieur ein Zeichen; daraufhin spielt dieser eine Bildübertragung ab: Der Mann auf dem Bildschirm ist nervös. Trotzdem versucht er, ruhig zu wirken. »Kommandobasis, hier »Aurora«! Erstatte Bericht: Wir haben heute das Langstreckenradar neu justiert. Wir haben jetzt ein besseres Bild von der Oberflächenstruktur. Tom ist krank und liegt mit Grippe im Bett. Ach ja: uns ist das Bier ausgegangen! Wäre schön, wenn ihr mal Nachschub schicken würdet. Sorry, Commander.«

Er wird wieder ernst und spricht weiter: »Ach...da wäre noch etwas...Nach der Neujustierung haben wir in einiger Entfernung ein Gebilde geortet, das eindeutig künstlicher Natur ist. Mehr kann ich dazu momentan nicht sagen...vielleicht eine unterseeische Basis...wir bleiben dran...aaaaarrrrh!«

Plötzlich greift der Mann sich schreiend an den Kopf, fällt von seinem Stuhl...doch die Schreie gellen weiter, bis endlich die Kamera ausfällt und diese grausame Szene beendet.

»Das war vor zwei Tagen!« zerschneidet die Stimme des Generals die Stille, »Der letzte Kontakt zur »Aurora«! Ihre Mission lautet: Tauchen Sie hinab zur »Aurora« und finden Sie heraus, was sie beschädigt und diese Leute getötet hat, denn davon müssen wir wohl ausgehen!«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Der Lohn für die Ausführung der Mission sind die Annullierung der Strafregister der Runner sowie ein Bonus von 10.000 ¥ pro Person. Die Ausrüstung stellt das Militär. Sie besteht aus folgendem Material:

- Taucheranzüge mit Sauerstoff für 4 Stunden (wiederaufladbar), Sprechgeräten und Schubdüsen
- Harpunen mit Munition (15 Pfeile pro Person, davon 3 mit Sprengkopf). Die Harpunen können auch mittels der Fertigkeit »Gewehr« oder »Schrotflinte« ohne Ausweichen-Modifikatoren eingesetzt werden. Sie können zwei Pfeile verschießen, dann müssen sie nachgeladen werden.
- Unterwasserkamera
- Lampen
- Werkzeugkasten (zum Reparieren)
- ein Notebook, um Informationen zu speichern
- eine selbstaufblasende Rettungsinsel, die oben auf dem Wasser schwimmen und unten verankert werden kann
- ein Signal, das den Helikopter wieder herbeiruft

Kurs: Südpazifik

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Etwas mülig ist euch schon zumute, als ihr im großen Laderaum des Ares Dragon auf den schmalen Sitzen Platz nehmt. Der stille Offizier mit Namen Warren, der auch beim Gespräch vorher anwesend war, sitzt mit stoischer Miene neben euch. Der Pilot läßt die Rotoren aufheulen, die Ladeklappe schließt sich. »Entspannt euch!«

ist der einzige Kommentar von Warren, »Wir werden einige Stunden unterwegs sein.«

Er behält Recht. Der Flug scheint kein Ende zu nehmen. Während die ruhigeren unter euch eingekickt sind, sitzen andere nervös da und schauen sich unruhig im Helikopter um. Endlich habt ihr die Koordinaten erreicht. Warren rüttelt euch wach: »Wir sind da.«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Die Runner werden abgeseilt; immer zwei auf einmal können hinuntergelassen werden. Warren übergibt den Runnern das Signal, das sie dann aktivieren sollen, wenn ihre Mission erfüllt ist oder sie in Gefahr sind. Dann ist der Helikopter, der in der nächsten Militärbasis steht, innerhalb einer Stunde wieder bei den Koordinaten. Das Meer ist hier bis zu 4000 Metern tief; die »Aurora« liegt jedoch glücklicherweise auf einem Unterwasserplateau, das »nur« 200 Meter tief liegt. Die Taucheranzüge haben jedoch einen automatischen Druckausgleich.

Unter Wasser

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

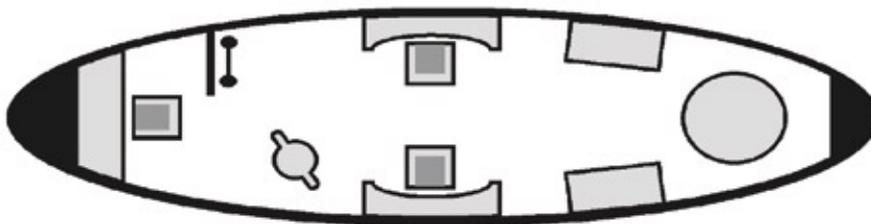
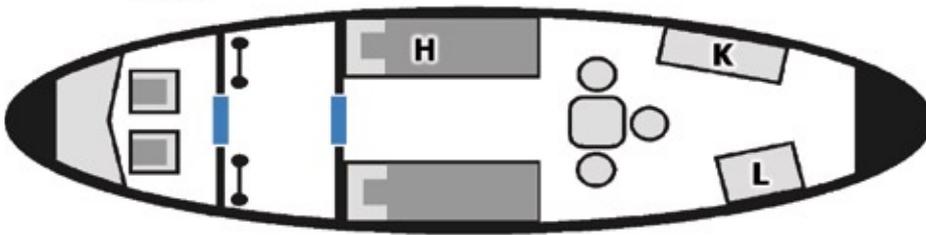
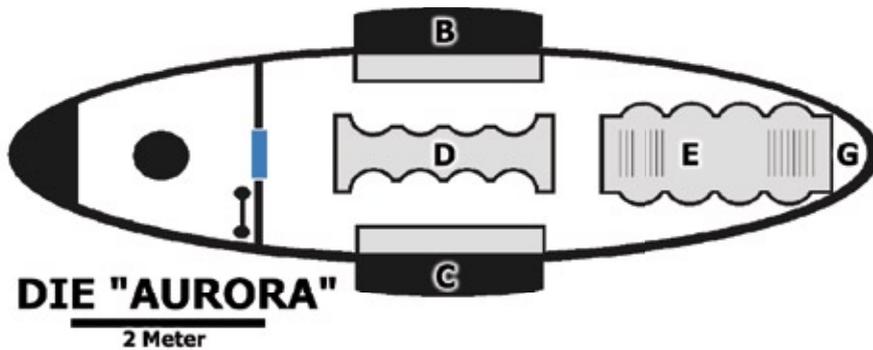
Gerade eben war noch der Lärm der Rotoren über euch, doch nun ist das Einzige, was ihr hört, das Rauschen eurer Lungenautomaten und das Blubbern der entweichenden Luftblasen. Ihr taucht hinein in das geheimnisvolle blaue Dunkel unter euch. Schon lange war es nicht mehr so still um euch herum. Lautlos gleitet ihr hinab in die Tiefe. Nur wenige Fische könnt ihr neben euch sehen, ansonsten ist hier niemand. Ein Piepen zeigt euch, daß euer APK (Atem/Puls-Kontrolle) angesprungen ist, und am leisen Rauschen in euren Ohren erkennt ihr, daß die Funkverbindung untereinander stabil ist. Schon nach etwa 20 Metern müßt ihr die Lampen anschalten, um besser sehen zu können.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Gib den Spielern kurz Zeit, sich auf die veränderten Bedingungen einzustellen. Vielleicht probieren sie die Schubdüsen aus, die sich schneller nach unten bringen. Mittels dieser Düsen sollten die Runner in weniger als 10 Minuten unten beim Wrack der »Aurora« sein.

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Im dunkelblauen Wasser vor euch könnt ihr die schwarze majestätische Silhouette eines U-Bootes ausmachen. Als ihr näher herankommt, gibt euch ein Blick auf den Rumpf Gewißheit: Cal.S.»Aurora«, SF.



>>>Hinter den Kulissen<<<

Wer das Boot genauer untersucht, stellt fest, daß es schräg auf der Seite liegt und daß auf der anderen Seite ein Tauchereinstieg ist. Man kann also von unten in das U-Boot einsteigen. Der Einstieg befindet sich auf der Karte an Punkt A und ist eine Druckschleuse, die man von innen und außen aufdrehen kann und die von innen gesichert werden kann - was sie glücklicher- oder auch seltsamerweise nicht ist. Es sind keine Spuren eines Torpedos oder einer sonstigen Beschädigung zu erkennen.

Die »Aurora«

Wie aus der Karte zu ersehen, ist die »Aurora« ein sehr kleines Boot, das auch nicht ständig im Einsatz war. Angetrieben wird es von einem Elektromotor, der an einen schiffseigenen Generator angeschlossen ist - einen Mini-Reaktor, der sich jedoch in Notsituationen selbst versiegelt, so daß keine Strahlung austreten kann. Zur Verteidigung hatte das Boot zwei Torpedos an Bord. Einer davon wurde auf eine Höhle der Xesh (dazu später mehr) abgefeuert.

Die »Aurora« ist in drei Decks aufgeteilt; im Unterdeck befinden sich die Maschine und der Generator sowie ein Notstromaggregat

und natürlich die Ausstiegs Luke, das Mitteldeck beherbergt das Cockpit und einen Schlaf- und Eßraum; im Oberdeck schließlich sind Radar, das Periskop, zwei Computer, Waffen und ein Besprechungstisch untergebracht.

Die Crew bestand aus 5 Personen: dem Kapitän und Steuermann Harry Keen, dem Copiloten und Radaringenieur Richard Wedding, dem Maschinisten und Techniker Fred Ashley sowie den Meeresforschern Thomas Dawn und Eric DeLore. Zu ihrem Schicksal siehe »Was geschah auf der »Aurora«?«.

Was geschah auf der »Aurora«?

Vor zwei Tagen stießen Thomas Dawn und Eric DeLore auf einem Erkundungstauhang auf eine Höhle, in der seltsame humanoide Wesen lebten, die sie angriffen und vertrieben. Der Kapitän ordnete daraufhin an, auf die Höhle zu feuern (der fehlende Torpedo), die in sich zusammenstürzte und die Bewohner unter sich begrub. Dies jedoch reizte den Zorn der übrigen Xesh, die in diesem Gebiet lebten, und sie griffen das U-Boot an. Mittels gebündelter telekinetischer Kraft brachten sie die elektronischen Systeme der »Aurora« zum

Absturz; das Boot strandete. Dann drangen einige der Xesh in das Boot ein und töteten alle Crewmitglieder - bis auf Dawn, der halbverrückt zurückblieb.

Die Basis dagegen, die Wedding in seinem Bericht erwähnte, hatte mit dem Angriff nichts zu tun; im Gegenteil - auch sie wurde von den Xesh attackiert.

Die »Aurora« - das Unterdeck

>>>Hinter den Kulissen<<<

Als die Runner das U-Boot betreten, ist es dort stockdunkel. Das Notstromaggregat (F), das aber nur spärliches Licht spendet (und später auch Monitore), kann leicht gefunden und mittels Elektronik[3] auch aktiviert werden. Dann sehen die Runner mehr.

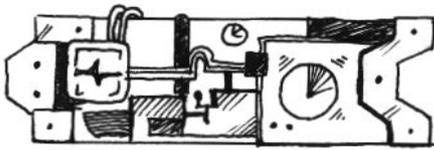
>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Vorsichtig öffnet ihr die Klappe. Ihr habt Glück! Es ist noch eine Luftblase in dem Boot. Es ist jedoch stockdunkel und kalt - kein Wunder bei den Temperaturen hier unten. Alles ist still. Ihr könnt nur einige Schemen erkennen: eine halboffene Tür, hinter der ein Raum mit einer großen Maschine liegt und eine Leiter, die nach oben führt.

Jetzt seht ihr mehr: (Elektronik oder Maschinen [4]) Die Maschine mitten im Raum (D) scheint ein Generator für die Schiffsenergie zu sein, die zweite Maschine im hinteren Teil des Decks (E) ist der Motor für den Schiffsantrieb, neben dem die Luftfilteranlage liegt (G). Links und rechts des Generators befinden sich zwei längliche Röhren (B und C) mit der Aufschrift »Torpedo tube - do not open!« und einem Bedienungsterminal daneben. Ein weiteres Terminal, mit einem Display zur Kommunikation innerhalb des Bootes, hängt an der Wand neben der Tür.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Sollte jemand doch auf die Idee kommen, eines der Torpedorohre zu öffnen - darin liegt die Leiche von Fred Ashley. Es sind keine Spuren von Gewalt zu entdecken, doch Ashley blutet aus Ohren, Nase und Mund. Dies waren die Auswirkungen von den telekinetischen Attacken der Xesh, die schwere innere Verletzungen verursachten. Bei genauerer Betrachtung sind Schleimpartikel an seiner Haut zu finden.



Die »Aurora« - das Mitteldeck

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Das Mitteldeck ist größtenteils ein sparsam eingerichteter Wohnraum: 2 Doppelschlafpritschen, eine Einzelpritsche, ein kleiner Tisch mit drei Hockern daran sowie zwei Schränke. Eine Leiter führt weiter nach oben. Eine geschlossene Stahltür liegt zu eurer Rechten. Ein lebloser Arm hängt aus einem der Betten (H) heraus.

(Stahltür) Ihr betretet das Cockpit des U-Boots. Zwei Steuerkonsolen für Steuermann und Copilot sind hier installiert, ebenso wie zahlreiche Aggregate, Monitore und Regler. Auch hier gibt es ein Kom-Display. Durch dickes Panzerglas kann man nach draußen sehen. Ihr seht jedoch mit Entsetzen auf den toten Mann, der über der Steuerkonsole liegt. In seinen Augen kann man noch das Entsetzen sehen, außerdem Blutspuren aus Mund, Nase und Ohren. Zu seinen Füßen liegt ein Colt America.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Die Leiche des Kapitäns und Steuermanns, Harry Keen. Auch er wurde das Opfer telekinetischer Attacken. Aus seinem Colt wurden zwei Schüsse abgegeben - natürlich wirkungslos.

Der Arm gehört Eric DeLore, einem der beiden Meeresforscher. Er wurde im Schlaf von den Xesh überrascht. Wenn die Runner den grausigen Anblick ertragen wollen (je mehr Leichen sie zu Gesicht bekommen, desto schwerer sollten Willenskraft-Proben werden), können sie auch bei DeLore die gleichen Symptome feststellen: Blut aus Mund, Nase und Ohren, kleine Schleimpartikel.

Der Schrank K ist in fünf Spindschränke aufgeteilt, die die persönlichen Sachen der Crew sowie Kleidung enthalten: ein Discman mit einigen CDs, ein kleines hölzernes Schachspiel, eine Kette mit Anhänger daran, eine Ruger Super Warhawk mit 15 Schuß Muni, ein Notizbuch mit Telefonnummern von Freunden und einem Schieber, Kugelschreiber, Trideoprogramme - all solcher Kleinkram liegt in den Schränken herum. Schrank L dagegen enthält Lebensmittel, einen primitiven Gaskocher, einen kleinen Kühlschrank und Eßbesteck. Die Lebensmittel im Kühlschrank sind gerade noch genießbar, da der Strom ja ausgefallen war, jedoch sind auffällige Schleimspuren an ihnen - die Xesh waren hier und haben sich bedient.

Die »Aurora« - das Oberdeck

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Hier, im obersten Deck scheint die Kommandozentrale gewesen zu sein. Eine Radarkonsole, zwei weitere Computer, das Periskop und ein runder Tisch mit einer Glasplatte, die von unten beleuchtet werden kann, und auf der eine Seekarte und ein Trideo-Gerät liegt. Zwei Schränke vervollständigen die Einrichtung. Mit Grauen schaut ihr jedoch die Leiche, die neben dem Computerterminal liegt: Alles ist voller Blut, der Kopf fast bis zur Unkenntlichkeit verunstaltet, als sei er von innen heraus geplatzt. Mit Schrecken erinnert ihr euch: Die Videoaufzeichnung! Jetzt erkennt ihr die Umgebung wieder. Doch was war das? Kam da nicht ein leises Wimmern aus der Ecke, hinter dem Schrank?

>>>Hinter den Kulissen<<<

Also, schön der Reihe nach: Die Leiche ist Richard Wedding, der bei einem besonders heftigen Angriff eines Xesh starb. Die Seekarte können Sie den Runnen zeigen; eingezeichnet sind die Position der »Aurora«, die der Xesh-Höhle und die vermutete Position der Basis.

Das Wimmern stellt keine Gefahr für die Runner dar; es ist Thomas Dawn, der zwar völlig wahnsinnig, aber körperlich unversehrt, überlebt hat. Zunächst wird er überhaupt keinen zusammenhängenden Satz zustandebringen. Erst nach intensiver Beruhigung (Psychologie [4] oder Charisma [8]) kann er berichten, daß sie von etwas angegriffen wurden, er könne jedoch nicht mehr erinnern, von was oder wem - sein Schock hat die traumatische Erinnerung verdrängt.

Nun können die Runner versuchen, den Generator wieder in Gang zu bringen. Dies erfordert jedoch genaue Kenntnis der Technik (Energetik, Nuklearwissenschaften, Elektrotechnik o.ä. [9]) und viel Arbeit. Dazu gehört auch das Reparieren der Schiffsschrauben von außen (Schiffe B/R [7]) und das Reinstallieren der Systeme in den Computern (Computer [5]). Wenn alle diese Schritte gelingen sollten, ist die »Aurora« sogar wieder einigermaßen seetüchtig. Jedenfalls würde sie es bis nach San Francisco schaffen. Mit dem Reparieren der Systeme funktionieren jedoch bloß die Navigation, die Steuerung und das Radar, jedoch nicht die Forschungscomputer und die Kom-Anlage - alles muß separat repariert werden. Ob die Runner jedoch mit der Technik umgehen können (steuern, navigieren, funken usw.) ist eine ganz

andere Frage. Wahrscheinlich wird die »Aurora« eher wieder auf Grund gehen.

Die Runner haben nun zwei mögliche Ziele, die sie auf der Seekarte finden: die zerstörte Höhle oder die Basis.

Die Höhle der Xesh

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Ihr habt nun die Koordinaten auf der Karte erreicht, doch alles, was ihr seht, ist ein Trümmerhaufen zusammengebrochener Gesteinsfragmente.

Wahrnehmung [5]:

- 1 Erfolg: Keine Ahnung, wieso dieser Trümmerhaufen hier ist! Bist ja kein Meeresforscher...
- 2-3 Erfolge: Eventuell könnte der Zusammenbruch von einem Torpedo verursacht worden sein.
- 4 Erfolge: Ein Torpedo, der von der »Aurora« aus abgeschossen wurde, hat dieses Ziel getroffen. Aus der Lage und Beschaffenheit der Trümmer schließt du, daß darunter einmal eine Höhle gewesen sein muß.
- 5 oder mehr Erfolge: siehe 4 Erfolge, außerdem erkennst du einen schmalen Eingang zu der verschütteten Höhle, in der höchstens ein Mann Platz hat.

(In der Höhle:) Im Schein eurer Lampen könnt ihr Entsetzliches sehen: Unter den Trümmern der Felsen liegen die Überreste irgendwelcher Wesen, so grausam entstellt, daß man nicht einmal mehr erkennen kann, welcher Spezies sie angehörten. Nur ein Haufen aufgeweichten Schleimes und Hautfetzen, die sich im Salzwasser langsam auflösen, ist zu erkennen, aber keine ganzen Körperteile oder gar ein Kopf.

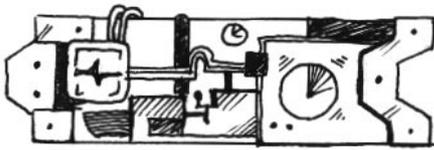
>>>Hinter den Kulissen<<<

Die eingestürzte Höhle, in der eine Xesh-Sippe lebte. Laß die Runner ruhig im Unklaren darüber, wie die Wesen wirklich ausgesehen haben - sie werden es schon noch früh genug mit den Xesh zu tun bekommen.

Auf dem Weg zur Basis

>>>Hinter den Kulissen<<<

Entweder nach dem Leichenfund in der Höhle oder auf dem Weg zur Basis erreicht einen der Runner - möglichst ein Magier, ansonsten ein sensibler Held - eine telepathische Botschaft:



ABENTEUER



»Verschwindet von hier, oder es wird euch ergehen wie den anderen Menschen. Dies ist unser Reich. Verschwindet, oder ihr werdet sterben...!«

Sie wurde von einem der Xesh ausgesandt, um die Runner zu warnen. Aller Wahrscheinlichkeit nach werden die Runner ihre Suche trotzdem fortsetzen und die Basis erreichen wollen. Wenn die Helden mit der reparierten »Aurora« kommen, wird man sie sicherlich orten und feindselig reagieren: zuerst durch Funkgespräche, man möge den Kurs ändern; wenn die Runner dem nicht Folge leisten, wird man sogar auf sie feuern - zuerst einen Warnschuß, dann auch gezielt. Die einzige Möglichkeit, in die Basis zu gelangen, ist, »zu Fuß« hinüberzutauchen, denn so hat man die Chance, dem Echolot zu entgehen. Wie die Runner auch die Basis erreichen, auf jeden Fall bietet sich ihnen folgendes Bild:

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Als ihr hinter dem Felsen hervorschauen könnt, bietet sich euch ein beeindruckendes Bild: In einer Mulde auf dem Grund erheben sich die seltsam geformten Kuppeln und Bauten einer unterseeischen Station. Wie eine Raumstation aus einer anderen Welt erscheinen euch die gelblichen rund und oval gebauten Bauten mit den Glaselementen auf den Dächern. Vier größere und zwei kleinere Gebäude könnt ihr sehen, die untereinander durch gläserne Röhren verbunden sind. Doch schon jetzt bemerkt ihr, daß einige Teile der Station beschädigt sind: zwei Glastunnel sind durchbrochen, und eines der beiden kleineren Gebäude scheint komplett unter Wasser zu stehen.

Die »Yukei 2«

Die Basis wurde vor etwa einem Jahr von den Japanern als Nachfolger der ersten »Yukei«-Station im Nord-Pazifik gebaut und soll mehrere Vorteile bringen: sie fungiert als Beobachtungsposten, kleinerer Militärstützpunkt und Forschungsbasis in einem.

An Bord der Basis, die etwa jeden Monat von einem Versorgungsschiff angefahren wird, befinden sich normalerweise 43 Personen: Der Kommandant, der Leiter der Forschungsabteilung und 20 Forscher, Techniker und Ingenieure sowie der Leiter der militärischen Abteilung mit 20 Soldaten, Offizieren und Wachposten.

Die rot gestrichelten Kreise stellen Tauchereinstiege dar, die sich an der Unterseite der Gebäude befinden; die Gebäude und

Tunnel, die mit blauen Punkten gefüllt sind, sind überflutet.

Gebäude A und B sind etwa gleich aufgebaut: hier befinden sich Radar- Sonar- und Echolotsender, die Funkanlage sowie je zwei bewegliche Torpedofeuerbänke, die einen horizontalen Winkel von 140° und einen vertikalen Winkel von 60° haben. So kann fast jedes Ziel anvisiert werden.

Das Gebäude C ist das Hauptgebäude und beherbergt die Unterkünfte für die Mannschaft - sowohl Soldaten als auch Forscher. Die Räume des Kommandanten und ein Konferenzraum befinden sich im oberen Stockwerk.

In Gebäude D ist sämtliches Gerät - Taucherausrüstungen, Waffen, Werkzeug, Meßgeräte u.a. - untergebracht. Außerdem hat die Forschung im oberen Teil ihren Sitz: mehrere Computer, Laborgeräte, Chemikalien und Proben haben hier ihren Platz.

Die kleineren Türme E und F waren ursprünglich als Beobachtungsposten und weitere Tauchereinstiege konstruiert worden, jedoch wenig benutzt und teilweise als weiteres Lager für Ausrüstung mißbraucht.

Alle Tore, die in den Karten rot eingezeichnet sind, stellen Sicherheitstore dar, die sich im Normalzustand relativ leicht öffnen lassen, aber im Gefahrenzustand (wenn Wasser dahinterliegt) felsenfest verriegelt sind. Das Wrack der »Noko«, eines kleinen Kurzstrecken-U-Boots liegt neben dem Hauptgebäude (G).

Übrigens: Der Name der Station steht auf Japanisch an der Außenwand, ist aber erst bei näherem Hinsehen zu erkennen.

Die Ereignisse auf der »Yukei 2«

Wie auch die »Aurora« wurden auch die japanischen Forscher auf der »Yukei 2« auf die Xesh aufmerksam, jedoch schon vor längerer Zeit. Es gelang ihnen, einiges über diese Wesen herauszufinden - bis sie sich 5 Tage vor dem Eintreffen der Runner zusammentaten und die Basis angriffen. Mittels geballter telekinetischer Energie zerstörten sie zwei Tunnel der Basis sowie das U-Boot »Noko« und richteten auch in der Basis gehörigen Schaden an. Mehrere Computersysteme wurden beschädigt, Einrichtung zerstört und nicht zuletzt 5 Forscher und 8 Soldaten getötet bzw. verschleppt. Doch trotzdem gelang es den Japanern, die Xesh zu vertreiben - für´s Erste. Jetzt versuchen die übrigen Leute, den Funk zu reparieren, da sie sonst völlig von der Außenwelt abgeschnitten sind und das Versorgungsschiff erst in 23

Tagen kommt. Trotzdem sind sie jedoch äußerst abweisend gegenüber allen Fremden, da die »Yukei 2« immerhin ein geheimes Regierungsprojekt ist, von dem die Amerikaner bestimmt nichts erfahren sollen. Es bedarf ungeheurer Überzeugungskraft, die Japaner zur Zusammenarbeit zu bewegen.

Gebäude A / B

Die beiden größeren Vortürme A und B, die etwa gleich aufgebaut sind, kann man durch einen Tunnel auf der unteren Etage erreichen. Von hier aus kann bzw. konnte einmal die Umgebung geortet werden. Funk und Radar sind ausgefallen; nur das Echolot funktioniert noch, weswegen die »Aurora« auch geortet werden kann, wenn die Runner sich mit ihr der Basis nähern. Im Untergeschoß jedes Turms befinden sich zwei hydraulisch bewegliche Torpedofeuerbänke mit jeweils zwei Torpedos; insgesamt verfügt die Station also über 8 Torpedos, die mittels eines Kontrollpultes abgefeuert werden können (dazu benötigt man jedoch technische Kenntnis). Wacheschiebende Soldaten werden Eindringlinge festnehmen und sofort dem Kommandanten melden. Da der allgemeine Alarm ausgefallen ist, der interne Funk aber aktiv, kann man sich von hier aus mit allen anderen Bereichen der Basis verständigen. Das Untergeschoß hat keine Fenster und wird nur von Neonlicht beleuchtet. Im Obergeschoß befinden sich zwei große Computerterminals, die für Radar, Sonar, Echolot und ähnliches zuständig sind, die jedoch teilweise ausgefallen sind; außerdem ein Periskop, das eine Reichweite von 2 Metern hat. Es gibt ein 50 cm breites Rundfenster, das man auch schließen kann, sowie internen Funk.

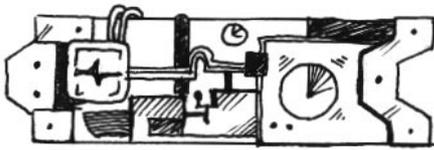
Personen:

- A / B unten: jeweils 2 Soldaten (Typ A)
- A / B oben: jeweils 2 Forscher, 1 Soldat (Typ B); in Gebäude A zusätzlich milit. Befehlshaber Sakin Koyata

Gebäude C

Das Untergeschoß des Hauptgebäudes enthält ein Gemeinschaftsbad, eine Gemeinschaftsküche und 8 Unterkünfte, in denen mehrere Betten untergebracht sind.

Alles ist spärlich eingerichtet. Tagsüber schlafen die Nachtschichtler hier, nachts umgekehrt (im Moment schlafen hier 3 Soldaten - 2 vom Typ A und einer vom Typ B - sowie 5 Forscher) Die Türen zu den Unterkünften sind



ABENTEUER



mit einem besonderen Magschloss verriegelt, das eine Zahlenkombination erfordert. In den Unterkünften selbst sind nur die persönlichen Gegenstände der Soldaten und Forscher zu finden - laß deiner Fantasie freien Lauf! Drei Tunnel verbinden Gebäude C mit A, B und einem Knotenpunkt.

Das Obergeschoß beherbergt einen Konferenzraum und die persönlichen Räume des Kommandanten. Die Türen hier haben ebenfalls Magschlösser, sind aber besser gesichert. Bei drei falschen Codeeingaben wird sofort interner Alarm ausgelöst, der jedoch auf Gebäude C beschränkt bleibt. Trotzdem werden fast alle Soldaten zum Ursprungsort des Alarms rennen. In den Privaträumen des Kommandanten lassen sich schon wertvollere Sachen finden: ein altes japanisches Schwert, einige Kristalle, einige kleinere Pistolen, Trideo-Programme, SimSinn-Programme, und im Laptop, der in einem Geheimfach des Schreibtisches steht, finden sich nach genauer Suche einige Systemadressen und Zugangscodes für die Hosts japanischer Konzerne und Firmen innerhalb Japans. Von Gebäude C aus gibt es eine Tunnelverbindung zu Gebäude D (Obergeschoß).

Personen:

Im Untergeschoß:

- im Quartier, schlafend: 2 Soldaten (Typ A), 1 Soldat (Typ B), 5 Forscher
- im Quartier, tot: 2 Soldaten (Typ A), 2 Soldaten (Typ B), 1 Forscher
- in der Kantine: 1 Soldat (Typ A)

Im Obergeschoß:

- in der Kapitänskajüte: Kommandant Shikaru Yokoshi, 2 Soldaten (Typ B), 2 Forscher

Gebäude D

Dieses Gebäude beinhaltet die Forschungsabteilung der »Yukei 2«. Im Untergeschoß befinden sich Taucherausrüstungen, Handfeuerwaffen, Harpunen, Granaten, Signalleuchten, Rettungsinseln, Überlebenskits, Seile verschiedener Art usw., eben alles, was man an Ausrüstung für Außenexpeditionen braucht, verstaut in Kisten und Schränken. Sogar Talentsoft »Tauchen« (Stufe 4) befindet sich hier. Hier ist auch der Taucherausstieg, den die Forscher für ihre Expeditionen benutzen. Ein Tunnel führt zu einem Knotenpunkt (siehe Karte). Im Obergeschoß findet man nur wissenschaftliche Ausrüstung:

- 3 Computer, die mit einem Server verbunden sind (links unten im Raum)

- zwei Labortische, auf denen Mikroskope stehen (Proben von genetisch veränderten Meerespflanzen und -tieren)
- zwei Schränke mit wissenschaftlichem Equipment: verschiedene Glasbehälter (Erlenmeyerkolben, RGs usw.), diverse Chemikalien (Säuren, Laugen, Silbernitrat, reiner Alkohol u.a.), Probenbehälter, Sezierbesteck, Gasbrenner u.a.
- Computer: Die Rechner enthalten nur Daten über Forschungsprojekte - vorwiegend Berichte über genetisch veränderte Pflanzen und Tiere und mögliche Ursachen, aber auch detaillierte Beschreibungen einiger Tiere (Critters), Stärken und Schwächen, um sie später fangen zu können. Außerdem geologische Studien über die Bodenbeschaffenheit und Nutzbarkeit der Umgebung. Sogar über die Xesh gibt es eine Datei namens »X«, die vage Andeutungen über das Aussehen, Verhalten und mögliche Schwachpunkte der Wesen gibt. Natürlich gibt es auch hier eine interne Funkverbindung.

Personen:

im Untergeschoß:

- ein Soldat (Typ B), tot
- ein Forscher, ebenfalls tot

Obergeschoß:

- 4 Forscher
- 1 Forscher, tot und notdürftig zugedeckt

Gebäude E/F

Die beiden ehemaligen Beobachtungstürme werden nun als Ausrüstungslager mißbraucht, doch seit dem schweren Angriff der Xesh, bei dem ein Turm überflutet wurde, ist hier nur noch selten jemand anzutreffen. Einige kleine Kisten mit elektronischen Bauteilen - teilweise kaputt, teilweise noch relativ intakt - sowie vielleicht etwas Munition kann man hier finden. Der interne Funk ist hier ausgefallen.

Personen:

Gebäude E:

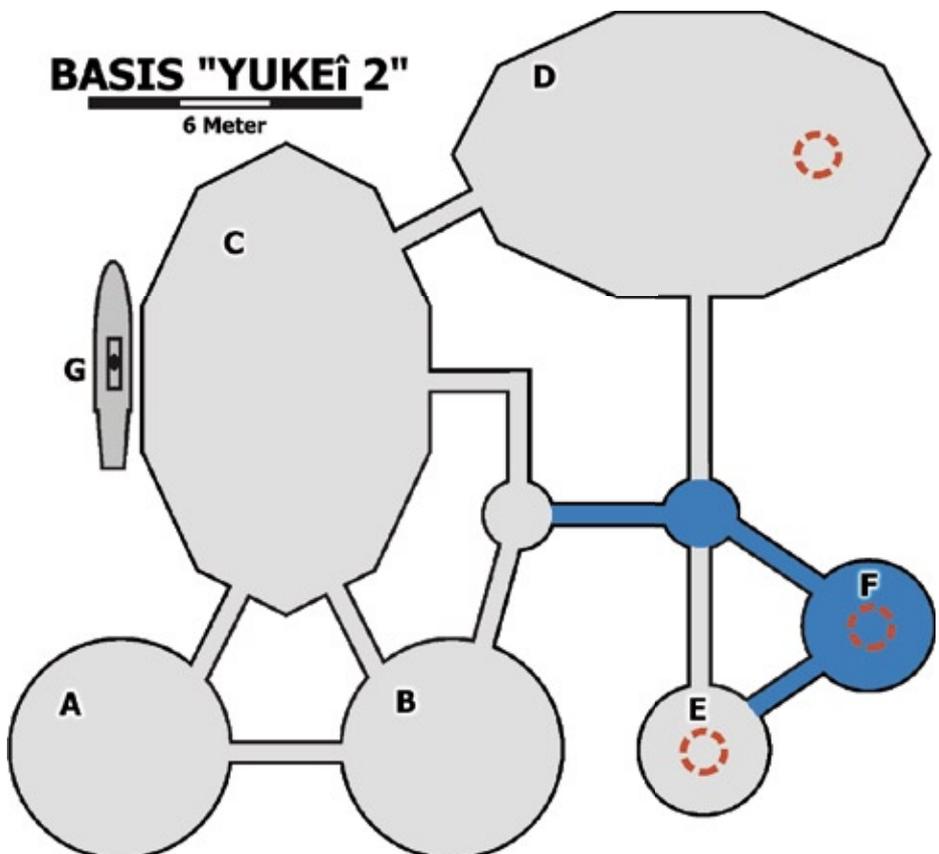
- zwei Ingenieure, die versuchen, den Funk zu reparieren

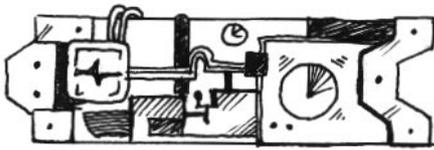
Gebäude F:

- ein Soldat (Typ A), ertrunken
- ein Forscher, ertrunken

Wie geht's weiter?

Das werden Sie sich und ihre Spieler bestimmt auch fragen. Nun, wenn die Runner in die Basis eindringen, wird man sie nicht





ABENTEUER



freundlich empfangen. Jeder, der bewaffnet ist, wird versuchen, die Abenteurer aufzuhalten. Anders gesagt: Wenn die Runner es schaffen, allein bis zum Kommandanten vorzudringen, sind sie gut! Wahrscheinlicher ist, daß sie vorher von den Soldaten festgenommen und zum Kommandanten gebracht werden. Wie dem auch sei, dann heißt es verhandeln. Die Runner müssen Shikaru Yokoshi erklären, was sie wollen. Nach gutem Zureden werden die Japaner sogar ihre Geschichte glauben und vielleicht ihre eigenen Erfahrungen mit den Xesh preisgeben. Dabei werden diese als aggressiv und feindselig dargestellt; die Japaner wollen sich rüsten, um die Xesh bei deren nächsten Erscheinen zu töten - und zwar alle!

Eindringling

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Plötzlich beginnt das Kom neben euch an der Wand zu piepen. Der Soldat nimmt das Gespräch an. Auf dem Schirm ist einer der Forscher zu sehen. Er hat eine schwere Kopfverletzung. Seine Stimme ist schwach und gehetzt: (Japanisch) »Oh mein Gott...sie sind zurück! Tanaka und Atsuhiro! Aber sie...sie sind...völlig verändert! Wie diese...diese gottverdammten Wesen! Sie wollen uns töten, Commander...sie kennen uns nicht mehr! Wir brauchen Hilfe!«

(In Gebäude D, oben:) Die Schreie der Wissenschaftler gellen euch entgegen. Zwei der vier Forscher liegen am Boden, blutüberströmt, während zwei etwa zwei Meter große, fischartige Wesen, deren Züge entfernt an Menschen erinnern, und die mehrere Tentakel haben, sich daran machen, die Einrichtung zu zerstören und die übrigen Forscher zu töten, die sich in Richtung Sicherheitstür geflüchtet haben. Als sie euch bemerken, starren sie euch mit einem Blick geradezu menschlicher Überraschung an, doch dann gehen sie zum Angriff über.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Die beiden Japaner, die entführt wurden und von den Xesh verändert wurden. Es gibt keine Möglichkeit, ihnen ihr altes Leben zurückzugeben - außer den Tod. Sicher werden nicht alle Japaner gegen ihre ehemaligen Kollegen kämpfen wollen, auch wenn diese ihnen ans Leder wollen. Die Werte findest Du im Anhang.

Die Botschaft

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

»Du bist nicht wie sie...du wirst verstehen...komm zu dem Ort, den ihr Menschen Kel´Sogada nennt... du wirst verstehen!«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Wieder erhält der Runner, dem die Xesh schon einmal eine telepathische Botschaft zuschickten, eine solche. Diesmal aber sieht er vor seinem geistigen Auge ein fischähnliches Wesen mit großen schwarzen Augen, das zu ihm spricht; der Kontakt ist diesmal viel intensiver. Der angesprochene Ort Kel´Sogada ist eine Höhle, etwa einen Kilometer von der Basis entfernt, in der einige der Xesh leben.

Der Kommandant Yokoshi wird den Runnern daraufhin ein Angebot machen: die Japaner werden sie gehen lassen, wenn sie bei diesem Treffen mit den Xesh eine Bombe plazieren und damit die Höhle sprengen. Andernfalls müßten sie die Runner entweder erschießen oder sie in Gewahrsam nehmen - immerhin wissen sie nun von der Basis!

Kel´Sogada

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Ein schmaler Einstieg in die Höhle öffnet sich vor dir. Von drinnen kommt ein spärliches blaues Licht. Du schwebst hinab in ungewisses Dunkel. Plötzlich hörst du viele leise Stimmen in deinem Kopf, die eine unverständliche fremde Sprache sprechen. Der Lichtschimmer rückt näher. Du merkst, daß du dich nicht mehr selbst bewegst - du wirst von irgendetwas angezogen. Bald reihst du dich in einen Kreis von seltsamen, annähernd humanoiden Wesen mit schlanken Gliedmaßen, die entfernt an Fische erinnern und dich mit großen schwarzen Augen ansehen. Eine Stimme erhebt sich in deinem Kopf, doch du kannst dir schwerlich vorstellen, von welchem der Wesen sie stammt:

»Wir haben bemerkt, daß du nicht bist wie sie. Du mußt uns beistehen! Sie töten uns, sie fangen unsere Nahrung, sie zerstören unsere Höhlen. Gemeinsam sind wir stark, doch unsere Kraft läßt schnell nach. Bald werden wir alle tot sein...hilf uns - wir wollen doch nur leben, in Frieden, in Sicherheit vor den Menschen!«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Damit wäre die Position der Xesh klar belegt. Wer von den Runnern trotz der flehenden

Hilferufe der Xesh hier die Bombe legt, der zieht nicht nur den Zorn weiterer Xesh aus der Umgebung auf sich, sondern auch den des unerbittlichen Karmagottes: -3 Karma! Moralisch gesunde Helden werden sich auf die Seite der Xesh schlagen und vielleicht sogar die Bombe der Japaner gegen sie selbst verwenden, denn auch die Xesh wollen, daß die Japaner von hier verschwinden - notfalls gewaltsam. Dabei verwenden sie als Lockmittel für die Runner einen magischen Talisman: ein Amulett in Form einer großen Fischschuppe, das Gravuren trägt und seinen Träger befähigt, im Wasser statt an der Luft zu atmen (näheres siehe Anhang). Damit verbunden ist natürlich die Bitte, niemandem von der Existenz der Xesh zu erzählen.

Wegen der verhärteten Fronten gibt es also nur wenige Möglichkeiten, die nicht in einem Blutbad enden:

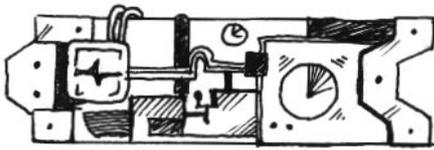
- die Runner bringen die Japaner (mit welchen Mitteln auch immer) dazu, ihre Basis aufzugeben und sich in die Gefangenschaft der Amerikaner zu begeben (wenn der Hubschrauber eintrifft),
- die Runner überreden die Xesh dazu, ihren Wohnort zu wechseln
- die Runner halten sich aus der ganzen Sache heraus und aktivieren ihr Hubschrauber-Signal. Bei dieser Option haben sie die Möglichkeit, die Xesh zu verschweigen, die Japaner jedoch ans Messer zu liefern, was diese natürlich zu verhindern versuchen werden.

Du siehst - es gibt viele Möglichkeiten, das Abenteuer zu Ende zu führen - zu viele, um sie hier alle ausführlich und im Detail zu beschreiben. Improvisieren Sie deshalb den Rest des Abenteuers. Für den Fall, daß die Runner gemeinsam mit den Xesh gegen die Japaner kämpfen, gib ihnen noch eine Chance aufzugeben, denn die Xesh werden auch gemeinsam die Japaner nicht besiegen können.

Die Regierung wird, wenn sie gut informiert wird, natürlich den Lohn zahlen und die Runner in guter Erinnerung behalten. Später kann man dann in den Medien vom Bombardement einer geheimen japanischen Basis erfahren.

Karma

- 4 Punkte für´s Überleben und für den Seltenheitswert (macht man ja auch nicht alle Tage!)
- 1 Punkt für das erfolgreiche Instandsetzen der »Aurora«
- 2 Punkte für eine unblutige Beendigung des Konflikts (gilt nicht, wenn die Runner sich



einfach absetzen!)

- 1 Punkt, wenn nichts von der Existenz der Xesh verraten wird

Anhang

Das Artefakt der Xesh

Um es noch einmal zu betonen: nur einer der Runner wird das Artefakt bekommen, und auch nur derjenige, der die Kontaktperson der Xesh ist. Das Artefakt kann beliebig oft aktiviert werden; allerdings muß dem Benutzer vorher eine Willenskraft-Probe[3] gelingen, um das Artefakt zu aktivieren (2 Erfolge nötig). Außerdem muß er mit der Artefakt-Stufe (5) jedesmal, wenn er das Artefakt einsetzen will, gegen einen Mindestwurf würfeln, wobei 1 Erfolg ausreicht. Der MW beginnt mit 2 und erhöht sich bei jedem Benutzen (sorgfältig notieren!) um 1. Wenn einmal kein Erfolg eintritt, hat das Artefakt seine magische Kraft verloren und ist (abgesehen vom Seltenheits- und Schmuckwert) wertlos.

Werte

Soldat (Typ A)

Kon: 4 Waffen: Sukyamaru (Werte wie SCK Mod.100), Sch: 5 mit 20 Schuß reguläre Muni, St: 3 und 20 Schuß Betäubungs-Muni, Cha: 2 außerdem Smartverbindung, Int: 4 Messer, Wil: 3, Ess: 5,5 Rüstung: Panzerweste (2/1), Reak: 4, Ini: IW6

Soldat (Typ B)

Kon: 4 Waffen: Kyota sei (Werte wie Ruger S.W.), Sch: 5 mit 20 Schuß reguläre Muni, St: 3 und 20 Schuß Betäubungs-Muni, Cha: 2 außerdem Smartverbindung, Int: 4 Messer, Wil: 3, Ess: 3,5 Rüstung: Langer Sicherheitsmantel (4/2), Reak: 6, Ini: 2W6

Xesh (normal)

Kon: 3 Waffen: waffenlos, Sch: 5, St: 3 Rüstung: keine, Cha: 4, Int: 5 Sonstiges: telekinetischer Angriff (komplex), Wil: 7 Wil-Probe gegen Wil des Gegners, Ess: 6 Widerstand Wil gegen Wil, Reak: 5 Schadensniveau beliebig; Nettoerfolge, Ini: IW6 modifizieren das Ergebnis - körperl. Schaden!, Fuji Tanaka / Shoto Atsuhiro (in Xesh-Gestalt), Kon: 4 Waffen: waffenlos, Sch: 5, St: 3 Rüstung: Panzerweste (2/1), Cha: 3, Int: 5 Sonstiges: telekinetischer Angriff (siehe oben), Wil: 7, Ess: 4, Reak: 7, Ini: 2W6

[jochen hinderks]
[www.credstick.de]

DIE ANDUIN CD-ROM

Vorzugspreis (bis 01.08.02): 4,00 €

Verkaufspreis (ab 01.08.02): 5,00 €

Bereits jetzt, da ich diese Zeilen schreibe, muss Eure Datenleitung circa 70 MB ertragen um alle Ausgaben der Anduin herunterzuladen. Rechnet man alle Extras (also zusätzliche Karten und Handouts) dazu ist man schon fast bei 100 MB. Gerade für Leute mit Modem dauert der Download sehr lange, was wohl auch die in letzter Zeit häufiger auftretenden Fragen nach einer CD-Rom der Anduin erklärt.

Nach einigen Überlegungen planen wir nun zur Ausgabe 75 (genauer gesagt ein paar Wochen nach ihrem Erscheinen) eine CD-Rom mit allen verfügbaren Dateien und diese zum Selbstkostenpreis zu vertreiben. Der bisher geplante Inhalt sieht wie folgt aus:

- alle Ausgaben des eZines Anduin (Ausgabe 61 bis 75)
- alle Ausgaben des Fanzines X-Zine/Anduin (Ausgabe 1 bis 6)
- einige ältere Ausgaben der Anduin, die bisher nicht online sind (56 bis 60)
- alle Extras, Handouts, Charakterbilder und Karten der entsprechenden Ausgaben (so weit verfügbar)
- Sonderausgabe der Anduin extra für diese CD-Rom (nicht online verfügbar)
- Ausgaben anderer Fanzines
- freie Rollenspielsysteme
- was uns noch so einfällt...

Die CD-Rom wird im Slim-Case ausgeliefert und per Post verschickt. Der Preis im Vorverkauf wird bei 4,00 € liegen (2,50 € Produktionskosten der CD-Rom plus 1,50 € Versand). Der eigentliche Verkaufspreis liegt dann bei 5,00 €. Wer sich also eine Anduin CD-Rom zum günstigen Vorzugspreis sichern möchte, der überweist bitte 4,00 € pro gewünschter CD-Rom auf folgendes Konto:

Thomas Heinig
VR Bank Starnberg
BLZ 700 932 00
Konto 2 77 67 66

Bitte nicht vergessen! Eure Adresse und das Stichwort „CD-ROM“ angeben! Wer seine eMail-Adresse mit angibt bekommt eine Bestätigungsmail von uns (das kann aber 1-2 Wochen dauern - nur Geduld!). Wir verschicken die CD-Rom sobald sie fertig gestellt ist (spätestens Oktober 2002).

Wahlweise könnt Ihr das Geld auch in Banknoten (keine Münzen!) oder in Briefmarken per Post an folgende Adresse schicken:

Thomas Heinig
Stuckstraße 6
82319 Starnberg

Der Grund für diese Preisstaffelung ist, dass wir die Anduin selber nur als Hobby betreiben. Die Produktion der CD-Rom kann aber ins Geld gehen, dass wir privat auslegen müssen. Um die Last etwas zu verkleinern bieten wir die Anduin CD-Rom zum Vorzugspreis an, damit wir nicht alleine das ganze Geld auslegen müssen. Dafür bekommen die Vorbesteller die CD-Rom auch wirklich zum Herstellungspreis. Wer später kauft, der bezahlt das Risiko mit, dass wir nicht alle CD-Roms losbekommen und einen Verlust einfahren. Ich hoffe, Ihr könnt diese Vorgehensweise verstehen und legt sie uns nicht als Geldmacherei aus - wir verdienen an der Anduin kein Geld und haben das auch noch nie. Und weil wir es wirklich als unser Hobby ansehen haben wir auch keine Bestrebungen das in absehbarer Zukunft zu ändern.

Bei Fragen schreibt bitte eine eMail an: tommy@anduin.de.